

Puzzles films: a narrativa não linear de Christopher Nolan no filme Dunkirk

Puzzles Films: the nonlinear narrative of Christopher Nolan in the movie Dunkirk

Michele Kapp Trevisan

Universidade Franciscana (UFN). Rua dos Andradas, 1614, Centro, Santa Maria (RS). myxakapp@gmail.com

Leonardo Oliveira Dalla Porta

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Av. Roraima, 1000, Cidade Universitária, Camobi, Santa Maria (RS). leooliveira6@hotmail.com

Resumo. A pesquisa realizada neste estudo concentra-se na construção de narrativas cinematográficas, mais especificamente no filme *Dunkirk* (2017), do cineasta Christopher Nolan, a qual se apresenta de maneira não linear, caracterizada por ser um *puzzle film*. O objeto empírico do estudo apresenta histórias de três personagens distintos que estão incluídos em um mesmo relato. Alguns fatos se repetem e ações passam na tela mais de uma vez, sob diferentes perspectivas. Nesse contexto, a pesquisa reconhece e compreende como estas técnicas narrativas são construídas. Para este fim, foi realizado um levantamento teórico com especificações de diferentes tipos de narrativas cinematográficas, atendendo para questões temporais e espaciais.

Palavras-chave: Cinema. Narrativa. Não-linearidade. *Puzzle Film*.

Abstract. The aim of this study focuses on the construction of cinematographic narratives, more specifically in the film *Dunkirk* (2017), by the filmmaker Christopher Nolan, which has a non-linear construction, characterized as puzzle film. The empirical object of the study presents three different temporal lines, from three distinct characters, but which are included in the same story. The story repeats itself and the actions are shown on the screen more than once, with different perspectives. In this context, the research seeks to recognize and how a non-linear narrative is constructed. To understand this construction, a theoretical survey was made with specifications of different types of cinematographic narratives.

Keywords: Cinema. Narrative. Non-linearity. *Puzzle Film*.

Introdução

A primeira exibição pública de um filme que se tem notícia, segundo Rosenstone (2010), aconteceu no Salon Indien du Grand Café, em Paris, na França, 1895, do invento de Louis e Auguste Lumière. Os primeiros filmes dos irmãos franceses mostravam cenas cotidianas

das sociedades da época, como por exemplo, a chegada da locomotiva à estação, fato histórico local do ano de 1836 (Figura 1).

Com o cinema, foi inaugurada uma era de predominância de imagens, como afirma Mascarello (2006). O autor distingue o início do cinema chamando-o de primeiro cinema, que se estendeu de 1895 até 1915. Durante este período, o cinema passou por transformações



Figura 1. O filme: L'arrivée d'un train à la ciotat.

Figure 1. The movie: L'arrivée d'un train à la ciotat.

Fonte: Youtube¹

constantes, além de sofrer uma série de reorganizações em seus formatos de produção, distribuição e exibição. Este cinema primitivo é considerado pouco relevante na história do cinema, e pejorativamente é visto como um conjunto de tentativas desajeitadas de chegar a uma forma narrativa. Não havia grandes preocupações com a evolução do cinema, visto que este estava misturado a todas as outras formas de arte existentes na época. A compreensão dos princípios de linguagem e o entendimento da montagem como principal elemento narrativo criaram as primeiras obras apreciadas no início do cinema, que abusava de planos abertos, cheios de detalhes e povoados por muitas pessoas com várias ações simultâneas. Ainda de acordo com Mascarello (2006), esta época é marcada por filmes exibicionistas, que buscavam exuberantemente chamar a atenção, e não criar uma história. A criação de uma história é o que diferencia o cinema hollywoodiano clássico, que manteve uma estabilidade desde seu início, no ano de 1915, nos Estados Unidos.

Houve um período de transição entre o cinema primitivo e o cinema clássico hollywoodiano, e há, na história, lacunas que não são preenchidas nesse processo, até a consolidação do cinema clássico hollywoodiano, marcada pela proliferação de gêneros cinematográficos, como assistimos hoje, a um filme de terror, romance ou ficção científica, dentre outros. Na mesma época, Sergei Eisenstein construía, na União Soviética, um cinema baseado em uma montagem rítmica, não contínua e focada em encenações teatrais e melodrama. Mesmo que

Eisenstein apostasse em histórias cotidianas, como em *A Greve* (1925), as narrativas não lineares eram dramatizadas, a fim de o espectador ser tocado emocionalmente e fisicamente.

As primeiras técnicas cinematográficas desenvolveram maneiras comuns de fazer filmes. Segundo Bordwell (2005), os filmes hollywoodianos com construção clássica, trazem um ou mais indivíduos empenhados em resolver um problema evidente ou atingir determinados objetivos pressupostos, criando uma espécie de motivação para a história. A partir dessa motivação aparente, estes indivíduos, através de ações, conflitam, tanto com outros indivíduos ou com circunstâncias externas a eles, a fim de se dar as ações emotivas dos personagens. Nesse modo clássico, a história sempre finaliza e resolve os embates e problemas com uma vitória ou derrota, ou a clara consecução ou não consecução dos objetivos dispostos no início do filme.

O referido autor também afirma que o modo narrativo clássico se conforma à história canônica, ou seja, a história normal, comum, pertencente à nossa cultura, e aqui a trama é composta pelos seguintes estágios: o equilíbrio, a perturbação, a luta e a eliminação do elemento perturbador. Para Zani (2009, p.132), essa forma tem a intenção de envolver o espectador ao ponto de ele acreditar que o que está sendo contado é verídico, eliminando-se as lacunas causadas pelo corte da edição e transmitindo a sensação de tempo corrido, ou seja, linear. Nesse caso, o modo clássico de contar uma história, utilizando o cinema, faz

¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ymlHsPmesk>> Acesso em: 12 abr. 2018

uso do simples. Isso resulta em uma narrativa linear, com soluções coerentes e de fácil entendimento. Assim surgiram as narrativas clássicas hollywoodianas, que se fazem presentes na maioria das obras cinematográficas desde então, embora, próximo daquela época, cineastas como Sergei Eisenstein, na União Soviética, fizessem uso de uma narrativa não usual e complexa, bastante diferente das narrativas clássicas. Tratando-se de cinema americano, o surgimento de narrativas incomuns, de acordo com Mascarello (2006), pode-se justificar a partir da influência dos movimentos Avant-Garde, que buscavam uma arte nova e futurista, e do Art-House. O segundo, responsável por apresentar um olhar liberal, cético e que rejeitasse afirmações óbvias no cinema hollywoodiano, apresenta personagens instáveis, objetivos mal definidos e outros tipos de desconexões semelhantes ao conceito de *puzzle film*. Nesse sentido, Elsaesser (2009)² afirma que após algum tempo narrativas clássicas passaram a não contentar mais um grupo de espectadores, que se sentiam pouco desafiados frente algo que julgavam ser mais previsível. Esse grupo de espectadores criou apego a um conjunto de filmes com construção não linear, que não possuíam um começo, um meio e um final bem definidos, exigindo que o espectador ajudasse a desenrolar uma espécie de quebra cabeças da história.

Alguns exemplos de sucesso desse formato são *Rashomon* (1950), *O Ano Passado em Marienbad* (1961), *Pulp Fiction* (1994), *Clube da Luta* (1999), *Amnésia* (2001), *Donnie Darko* (2001) e *A Origem* (2010). Esse tipo de filme possui certos elementos em comum que, segundo Chinita (2013), podem ser a existência de mais de uma linha do tempo, psicológico instável de protagonistas, presença de cortes de cena e montagem que construa o filme de maneira não linear.

Os *puzzles films*³, como este formato não linear é conhecido, segundo Gosciola (2008), são caracterizados dessa forma por mostrarem pontos distintos da história, sem seguir uma sequência cronológica, em uma espécie de mundo aberto e sem dar acesso ao seu conteúdo completo. Essas narrativas produzem a interação com o espectador, que se sente incluído

no desenvolvimento da obra. Nesse contexto, um cineasta reconhecido por seus *puzzles films* é Christopher Nolan, diretor e roteirista de *Dunkirk* (2017), objeto empírico de estudo. O filme *Dunkirk* (2017) é baseado na história da Operação Dínamo, evento da Segunda Guerra Mundial que conseguiu resgatar mais de 330 mil homens da cidade francesa que dá nome ao filme, em 1940. No relato da evacuação retratada pelo cineasta Christopher Nolan aparecem, simultaneamente, a história de três personagens: uma hora da vida de um piloto, um dia da vida de um civil e uma semana na vida de um soldado. A partir deste contexto, buscamos compreender de que forma o cineasta Christopher Nolan utiliza o tempo na construção da narrativa de *Dunkirk* (2017) para contar, simultaneamente, a história de três personagens distintos nestas condições.

A narrativa cinematográfica

O processo de desenvolvimento da narrativa cinematográfica começa pelo enredo. Maciel (2003) afirma que a trama ou o enredo da história diz respeito a como ela vai ser testemunhada, sendo a forma como a ação se apresenta diante dos espectadores. É, nesse caso, a sucessão dramática dos eventos. O enredo é cronológico, com início, meio e fim bem definidos e representa uma ideia abrupta e objetiva. É o que quer ser contado escrito de maneira direta através das ações. Gancho (2004) afirma que existem duas questões fundamentais a se observar no enredo: a estrutura, que são as partes que formam um todo e a sua natureza ficcional, ou seja, a verossimilhança, que nada mais é do que a lógica interna do próprio enredo, o que torna tudo o que estamos assistindo em algo confiavelmente verdadeiro. O autor alerta, porém, que os fatos contados não precisam ser verdadeiros no universo exterior ao texto, mas devem ser verossímeis, o que significa que mesmo que inventados, o espectador deve acreditar que a história é verídica.

Silva (s/d) explica que há quatro partes que compõem um enredo: a apresentação, a complicação, o clímax, e o desfecho. A partir destes quatro pontos, a construção do enredo se dá

² Thomas Elsaesser é especialista em cinema e professor de Estudos de Cinema e Televisão na Universidade de Amsterdã. Suas publicações de amplo escopo, sobre praticamente todas as épocas do cinema, tornam-no uma das principais referências no campo de estudos deste artigo.

³ Os *puzzles films*, *mind-game films*, ou literalmente filmes quebra-cabeça são filmes não clássicos na percepção de Chinita (2013), e estendem-se a todas as narrativas não lineares. Estes filmes têm narração sem seguir determinada cronologia, também podendo ser classificada como espiral.

de forma coerente, essencial para não resumir a obra a apenas um relato.

A etapa que sucede o enredo é a narrativa, ou seja, o modo que este vai ser contado. Há diferentes tipos de narrativas cinematográficas, sendo mais recorrente, a forma clássica hollywoodiana de narrar os fatos do enredo.

O cinema clássico possui uma curva dramática caracterizada por um começo, um meio e um fim bem-definidos, e sua segmentação respeita a distinção por blocos, estabelecendo uma divisão em etapas que permite uma visão clara dos acontecimentos narrativos, privilegiando-se uma tríade linear, que determina pontos distintos em um filme (Zani, 2009, p. 133).

Cabe destacar, no entanto, que, por vezes, esse modo clássico hollywoodiano e linear de construir a história recorre ao *flashback*⁴ para estabelecer a sua linha narrativa. Este recurso, uma técnica para trazer à tona algo do passado de determinado personagem, mostrando uma ação que já aconteceu com ele, é uma lembrança antiga, que não afeta a cronologia, então, na sequência, a narrativa, pode continuar acontecendo de forma linear⁵. Com isso, notamos que o uso do *flashback* já fazia parte do clássico cinema hollywoodiano, mesmo que este seja mais engessado e coerente.

Alguns cineastas utilizam-se mais do tempo na construção das suas obras, sendo este um dos artifícios usados para o espectador posicionar-se no espaço onde o filme acontece, e um dos trunfos das narrativas não lineares. Segundo Gosciola (2008, p. 99), a característica da construção de uma narrativa não linear se dá no acesso direto a qualquer parte do roteiro, em navegação aberta, sem cronologia narrativa prevista e sem que o espectador perca a continuidade da obra. A não linearidade, então, não possui começo, meio e fim contados de forma perceptível e objetiva, tendo em vista a possibilidade, por exemplo, de acessar a parte inicial do roteiro apenas no final da narrativa. Este tipo de narrativa pode aparecer de forma confusa, fazendo com que o espectador tenha a impressão de que está ajudando a montar uma espécie de quebra-cabeças da trama.

A construção não linear, embora seja uma ordem não cronológica do enredo, não deve ter sua temática amoldada apenas para justi-

ficar os incidentes da narrativa, ela também deve ser clara através da “necessidade da exposição coerente e orgânica de seus temas” (Eisenstein, 2002, p.13). Sendo assim, cabe destacar que a construção da narrativa com todos os seus elementos é parte essencial para o entendimento de uma trama, sendo esta linear ou não linear.

A narrativa não linear, embora menos comum, tende a deixar o espectador completar as lacunas da própria história e, na maioria das vezes, permite que o espectador fique em dúvida e crie suas próprias teorias para os fatos que foram contados no filme. Não significa que são narrativas mal preenchidas, e sim técnicas que instigam o espectador, como se este tivesse que resolver um labirinto sobre o que está assistindo. Nem tudo está claramente implícito nos filmes, e “por significado implícito entende-se que há algo a ser extraído além daquilo que é explicitamente exposto ou mostrado pelo filme” (Batista, 2012, p.19).

Esse tipo de narrativa pode deixar pontas soltas, propositalmente, para que a obra siga sendo discutida e teorizada, mesmo após o seu fim. Assim sendo, uma construção narrativa não linear exige que o espectador preste bastante atenção ao que está sendo contado em todos os momentos do filme, faça suas próprias conclusões, instigue a montar sua própria cronologia dos fatos, e forme um todo a partir das partes que assistiu, criando a sua própria experiência do filme (Bordwell e Thompson, 2001). Porém, este modo de narrativa que é diferente do habitual e linear, pode fazer com que o público perceba a obra radicalmente diferente das suas expectativas prévias, o que pode acarretar, segundo Batista (2012), em uma sensação de desconforto e estranhamento.

O tempo e o espaço da narrativa

Diferentes, mas dependentes um do outro, o tempo e o espaço na narrativa são como âncoras na construção destas, e não apenas determinam o lugar ou a demanda dos acontecimentos, mas sim, são técnicas aprofundadas que auxiliam na construção e montagem do filme.

As noções de tempo podem ser subdivididas em categorias, e para melhor entendimen-

⁴ Munsterberg (1991, p.38) define que o *flashback* é utilizado para lembrar o passado dos personagens, que é desconhecido do espectador, mas que está extremamente vivo na memória de cada um deles em uma obra cinematográfica.

⁵ Os acontecimentos lembrados a partir de um *flashback* não surgem como um conjunto novo de cenas, e sim, ligam-se à cena através de lenta transição.

to, Gancho (2004) divide o tempo no cinema em quatro escalas. A primeira é a época em que a história se passa, que nem sempre coincide com o tempo em que ela foi publicada. As questões de tempo que dizem respeito à época, interferem também no espaço. Segundo o mencionado autor, a segunda escala de tempo diz respeito à duração da história, sendo então, o tempo que será contado dentro de determinada narrativa. Poderia ser uma semana da vida de determinado personagem, ou dez anos, por exemplo. O terceiro tempo faz referência ao tempo cronológico ou acronológico. Define-se aqui se os fatos e ações serão narrados na ordem natural, do começo para o final, ou de outra forma, como as narrativas não lineares. O quarto tempo, na escala de Gancho (2004), diz respeito ao tempo psicológico, que acontece quando o andamento transcorre em ordens indeterminadas.

O tempo e a possibilidade de explorá-lo de maneira diferente na narrativa dependem essencialmente da montagem. Segundo Eisenstein (2002, p.134), certa propriedade abriu novas possibilidades. Esta propriedade, segundo o autor, diz que dois pedaços de um filme, mesmo que distintos, se colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição. Fazemos automaticamente a dedução quando objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado, dando uma forma simétrica e sequencial, mas temos uma atenção muito maior quando estes são colocados de maneira inesperada, por meio da montagem.

A montagem intelectual e soviética é uma das técnicas utilizadas na não linearidade de narrativas. Segundo Trindade (2016), em uma experiência, Kuleshov, cineasta e teórico russo, selecionou frames da imagem de um ator e os associou a três imagens distintas separadamente: uma criança morta, um prato de sopa e uma mulher (Figura 2).

No experimento, os espectadores elogiavam a expressividade e a grande atuação do ator, que parecia adaptado e sentimental em

todas as cenas. Sirino e Pinheiro (2014) corroboram que o experimento demonstrou o poder da justaposição de planos, e como resultado notou-se que o espectador reage à combinação e justaposição entre diversos elementos fílmicos, não tendo sentido algum a existência de um elemento fílmico separadamente.

Puzzles films e narrativas labirínticas

As narrativas labirínticas, ou também espirais, fazem parte, embora existam exceções, da cinematografia moderna, não sendo uma técnica particular das primeiras películas lançadas. O cinema, no primeiro meio século de sua história, “só explorou uma parte insignificante de suas infinitas possibilidades” (Eisenstein, 2002, p.11). Segundo Bordwell (2005), em narrativas clássicas, constatamos que a narração nos fornece indicações para a construção do tempo, do espaço e da lógica do filme, fazendo com que os eventos à frente da câmera sejam a principal fonte de informações do espectador, fornecendo assim, uma forma sequencial que é aplicada à narração não linear.

Os *puzzles films*, ou literalmente filmes quebra-cabeça, são filmes não clássicos na percepção de Chinita (2013), e esse termo estende-se a todas as narrativas não lineares, sendo as principais características destas: entretenimento, dificuldade cognitiva, estranheza, diferença imperceptível entre a realidade e o mundo imaginado, protagonista iludido, *puzzles* narrativos, temporalidade como uma dimensão da consciência e da identidade e patologias. Em *Dunkirk* (2017), os *puzzles* narrativos a partir da temporalidade são peça chave na construção do filme. Também teorizados por Chinita (2013), percebemos que embora estes filmes sejam manipulativos, eles não mentem ao espectador, criando assim a confiança de que o que está sendo transmitido é justo e não uma espécie de pegadinha para enganá-lo.

Este arquétipo de filme, menos comum, também não chama a atenção de todos os tipos de espectadores, tornando-se quase que



Figura 2. Efeito Kuleshov.
Figure 2. Kuleshov effect.

Fonte: Allevents: Exercitar o Cinema #2. Efeito Kuleshov.

um gênero alternativo para os aficionados do formato. Embora não exista uma fórmula de sucesso para instigar espectadores, segundo Chinita (2013, p.42), “algumas condições base têm de ser cumpridas pelo filme: conter histórias/temáticas que favoreçam o múltiplo visionamento, possuir pistas escondidas, ter uma narrativa circular ou em espiral, ser acronológica”. Sendo a acronologia a principal característica de *Dunkirk* (2017), em que o mesmo acontecimento é exposto em torno de três personagens diferentes, por vezes, aparecendo a mesma ação em tela mais de uma vez.

A acronologia se torna presente no universo cinematográfico de Christopher Nolan, que é um dos cineastas reconhecidos pelo uso dessa técnica desde seu primeiro filme, *Following* (1998), que tem narrativa com mais de uma linha do tempo com passado, futuro e presente, utilizando-se da aparência dos personagens para ajudar o espectador a assimilar as linhas temporais da narrativa não linear. Este tipo de narrativa torna o conhecimento do público incompleto a cada cena que se passa. O espectador completa as lacunas aos poucos através de novas cenas, mas muito dificilmente tem acesso completo ao que está sendo mostrado. Em *Dunkirk* (2017), a cronologia anda para frente e depois para trás, à medida que as mesmas ações são mostradas mais de uma vez a partir de diferentes pontos de vista.

Segundo Elsaesser (2009), estes filmes atravessam os limites habituais hollywoodianos, e embora atraíam um público minoritário, o apelo destes é como um culto a ser seguido, visto que os espectadores se envolvem nos mundos que criam e buscam teorias e explicações, agindo como especialistas em busca de minúcias de uma cena. Devido a isso, o referido autor complementa que não os julga como um gênero ou subgênero, e sim como um fenômeno.

Outra tendência em filmes quebra-cabeça, a partir da ideia de Elsaesser (2009), são personagens centrais cuja condição mental é extrema, instável ou patológica, como pode ser visto através do protagonista do filme *Amnésia* (2002), que apresenta estas características por meio da perda de memória. Ainda que estes personagens sejam apresentados e interajam como pessoas normais, percebe-se instabilidade ou depressão psicológica, fatos que, durante a narrativa, podem ser colocados a ponto que o espectador acabe sentindo as mesmas sensações de desorientação dos protagonistas. É também uma característica predominante

nos *puzzles films*: a desorientação ou enganação do espectador, ao ter informações retidas ou escondidas na narrativa, características que estão presentes no filme *Contra o Tempo* (2011), em que um mesmo acontecimento ocorre mais de uma vez, até que o problema apresentado no filme se solucione, através das pistas recolhidas durante as repetições. Ainda segundo o autor, os espectadores não se importam em jogar este quebra-cabeça, tampouco reclamam ou se sentem enganados, isso é um indicativo de que os consumidores de filmes estão já cansados de serem colocados em posição de testemunha ou observador da história, sendo o estilo clássico de narrativa um estilo pouco desafiador. Assim, os espectadores de *puzzles films* não só pouco se importam em estar assistindo um filme em que jogam um quebra-cabeça, como se preparam para o desafio (Elsaesser, 2009).

Favorável à construção de novos termos narrativos, o movimento da Nouvelle Vague permitiu a inserção da arte moderna no cinema americano clássico. Este movimento foi o primeiro a se interessar pela memória do cinema e foi “muitas vezes mediado pelos valores e conceitos da arte moderna: a descontinuidade, a incorporação do acaso e da realidade documental, a valorização da montagem” (Mascarello, 2006, p. 227). Nesse sentido, Parente (2000) expõe a noção de disnarratividade, lançada primeiramente por Alain Robbe-Grillet, no jornal *Le Monde*, em 1975. O autor afirma que o disnarrativo tem como objetivos: quebrar a lógica casual, ou seja, a existência de um motivo para ligar um acontecimento com o outro; quebrar sua referencialidade, ou seja, a relação do que acontece ou já aconteceu; e quebrar sua transparência, afinal ela não está reproduzindo o que aconteceu, mas apenas representando.

A disnarratividade é também o oposto do cinema clássico hollywoodiano, aproximando-se dos *puzzles films* a partir do momento em que se coloca como quebra da lógica casual narrativa. Para Elsaesser (2009), os *puzzles films* sensibilizam espectadores de uma forma não abrangida pelas teorias clássicas de identificação, por que aqui os valores padrão da interação humana normal são mais normais, o que significa que estes filmes são capazes de questionar e suspender tanto a noção interna quanto a externa da história. Para Parente (2000), no início, os semiólogos perceberam que a disnarratividade apresentava uma mutação estrutural considerável se comparada

com o cinema clássico hollywoodiano, tendo em vista que no clássico, a narrativa obedece a um código preestabelecido e, na disnarrativa, o código é construído para, a todo o momento, ser questionado.

Segundo Elsaesser (2009), são exemplos de narrativas *puzzle*, filmes que possuem narradores não confiáveis, apresentados normalmente em primeira pessoa, que têm sua incredibilidade insinuada, podendo acontecer através de protagonistas da história. Exemplo disso é *Following* (1998), no qual dois ladrões se unem para cometer crimes, mas ao mesmo tempo, são antagonistas e buscam armar uma emboscada contra o outro, situação esta que não é mostrada ao espectador até os últimos minutos da história. As múltiplas linhas do tempo de *A Origem* (2010) também são um exemplo de narrativa *puzzle*, junto dos *flashbacks* desconexos e problemas de foco e perspectiva de *Amnésia* (2001).

Já em *Interstellar* (2014) existem reversões casuais inesperadas, unindo múltiplas linhas temporais e alteração do passado através de ações que aconteceram no futuro, embora o espectador só tenha acesso a esta informação ao final da obra. O último exemplo de Elsaesser (2009) é o *loop* narrativo e os pontos distintos de estrutura de visão, podendo ser encontrados em *Dunkirk* (2017), em que os eventos acontecem mais de uma vez através de diferentes perspectivas. Todas essas argumentações cabem no universo cinematográfico de Christopher Nolan. Assumindo-se, então, que seus filmes se encaixam como *puzzles films*, percebemos em *Dunkirk* (2017) a presença de três linhas do tempo acontecendo simultaneamente, *loops* narrativos, termo usado para repetições, também ocorrem em pontos que as mesmas cenas acontecem três vezes, cada vez na visão de um dos personagens. *Dunkirk* (2017), por ser um filme baseado em um acontecimento da Segunda Guerra Mundial, não explora tanto a psicologia dos personagens, sendo inclusive, uma obra com poucos diálogos, e com as principais ações acontecendo apenas na tela.

Assim sendo pode-se pensar que o que pode prender a atenção e despertar o interesse dos espectadores desse tipo de filme é o mundo propriamente aberto e sem chaves, afinal, a construção da narrativa em formato de quebra-cabeças faz com que o espectador se sinta presente e ajudante na conclusão da história que está assistindo, tomando para si a obra como um mundo próprio. Segundo El-

saesser (2009), os próprios diretores, para avançar o *marketing* dos filmes, podem fornecer pistas adicionais, sugerindo que o mundo caracterizado pode ser aberto, tornando esses filmes ocasiões para os espectadores opinarem e construir sobre ele. Embora uma narrativa clássica possa satisfazer e concluir os percursos, a ideia de interação pertencente aos filmes não lineares age como um gatilho que dispara picos altos de curiosidade e aflição na mente dos espectadores.

As narrativas de Christopher Nolan

Christopher Edward Nolan é um cineasta inglês de grande reconhecimento nos anos 2000, caracterizado pelo uso da não linearidade em suas produções. Conforme já ressaltado na construção deste artigo, o primeiro filme do cineasta, *Following* (1998), foi marcado por uma construção não linear da narrativa, algo que se tornaria frequente na maioria das suas produções futuras. O filme seguinte, *Amnésia* (2001), primeiro a dar visibilidade ao trabalho de Christopher Nolan, mostra uma narrativa em que a construção das ações do enredo se dá ao contrário do que normalmente é feito: do final da história ao começo, deixando, em vários momentos da trama, o espectador confuso, assim como o protagonista. *Amnésia* (2001) é sucedido por *Insônia* (2002), filme que contou com a atuação de Al Pacino e Robin Williams, e tem muitas semelhanças de narrativa com seu antecessor.

Em seguida, Nolan dirigiu a trilogia *Batman*, com os filmes: *Batman Begins* (2005), uma obra que é construída a partir da existência de *flashbacks* na história; *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), um filme também com construção linear e; *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), outro filme com construção linear. Após o primeiro filme de Batman, Nolan lançou o filme *O Grande Truque* (2006), com estrutura narrativa não linear em três linhas temporais diferentes.

Em seguida, o filme *A Origem* (2010) trata de sonhos em uma narrativa não linear, explorando cinco estágios diferentes de sonhos simultâneos, o que leva a construção de cinco diferentes linhas do tempo.

O mais recente trabalho de Nolan, antes de *Dunkirk* (2017), foi *Interstellar* (2014), filme que une teorias do campo da física e ficção científica. Outra vez aqui, diferentes linhas temporais estão presentes, e unem vários pontos da história. Em cada linha temporal o tempo passa



Figura 3. Tommy, Farrier e Dawson, os protagonistas de Dunkirk (2017).

Figure 3. Tommy, Farrier and Dawson, the protagonists of Dunkirk (2017).

Fonte: Adoro Cinema, 2017.

de forma diferente, às vezes até dez vezes mais rápido comparado com outra linha temporal. A narrativa e as peculiaridades de Nolan concentram um estilo próprio do cineasta. Por fim, *Dunkirk* (2017), objeto deste estudo, será melhor apresentado no próximo tópico.

Procedimentos metodológicos e análises

Para realizarmos a análise do objeto, o método adotado foi a análise fílmica que, segundo Alves (2010), permite a observação da forma e do sentido do filme, buscando encontrar sugestões heurísticas importantes e que causem curiosidade crítica, com base em uma pesquisa qualitativa que, segundo Minayo (1999), não objetiva encontrar a verdade, ou o que é certo ou errado, e sim compreender como a lógica do objeto se dá na realidade. A técnica é exploratória e visa proporcionar uma visão geral de determinado fato, do tipo aproximativo (Gil, 1999).

A apreciação desta análise, a partir do exposto por Penafria (2009), se dará por meio da análise da imagem e do som, entendendo o filme como uma forma de expressão. É especificamente uma análise cinematográfica, pois recorre a conceitos do cinema.

São alguns pontos deste tipo de análise da dinâmica da narrativa: necessidade de decompor o filme por partes, ou seja, sequências; os pontos de vistas do sentido visual/sonoro, no sentido narrativo, ou no sentido ideológico do filme; e as conclusões. Com base nisso e, tendo em vista que o filme apresenta uma construção não linear, realizaremos a decomposição de cenas de cada linha do tempo que é apresentada na história por um personagem, dividindo-a entre: soldado (linha temporal do molhe), civil (linha temporal do mar) e piloto (linha temporal do ar).

Segundo Gaudreault e Jost (2009, p. 135), a narrativa às vezes exhibe o mesmo aconteci-

mento mais de uma vez para montar uma lembrança de determinado personagem aos poucos. A partir disso, é possível entender que em *Dunkirk* (2017) os mesmos eventos passam na tela mais de uma vez, mas nesse caso, eles são mostrados de diferentes pontos de vista, já que temos a construção da trajetória de três personagens distintos simultaneamente, em uma mesma narrativa com três linhas temporais.

A distinção das três perspectivas de personagens no filme foi feita em três espaços: terra, ar e mar, por três personagens (Figura 3): o soldado Tommy, que mesmo frustrado após algumas tentativas, é um entre tantos outros soldados que tenta voltar para casa; o piloto de guerra Farrier, que junto de dois pilotos aliados luta contra aviões alemães; e o civil Mr. Dawson, um senhor inglês que, como tantos outros, partiu de barco em direção à Dunkirk na busca por sobreviventes. A narrativa acontece em três linhas temporais: uma semana da vida do soldado Tommy, uma hora do dia do piloto Farrier e um dia da vida do civil Mr. Dawson.

Sendo estas, as principais características da narrativa de *Dunkirk* (2017), em um primeiro momento somos apresentados à linha temporal do soldado, que acontece no molhe da praia.

O molhe: uma semana do soldado

O ponto de partida da narrativa de Christopher Nolan. É na primeira cena do filme que são apresentados os soldados britânicos e franceses, encurralados por tropas alemãs na cidade de Dunkirk. Com duração de oito minutos, se trata da cena mais longa do filme. Tommy é o primeiro personagem do filme com quem temos contato (Figura 4).

Neste momento, Tommy ainda está perdido na cidade e, após quase acabar morto por aliados, consegue abrigo na praia, junto com mais de 300 mil soldados que estavam lá. O

ponto de apresentação da primeira linha temporal da história é realçado por *letterings* no vídeo, que explicam a situação que está por vir. O espectador tem acesso nesta linha temporal a uma semana da vida de um soldado que está à beira mar buscando voltar para casa. Ainda que esta linha temporal tenha Tommy como protagonista, ainda existem subtramas de outros personagens com menor grau de importância no enredo.

Por se tratar da linha temporal que dispõe do maior período a ser contado na história, claramente, se destaca como a mais lenta. No molhe, o tempo demora a passar, os aconte-



Figura 4. O MOLHE: UMA SEMANA.
Figure 4. THE MOLE: ONE WEEK.

Fonte: frame aos 0 minutos do vídeo.



Figura 5. O MAR: UM DIA.
Figure 5. THE SEA: ONE DAY.

Fonte: frame aos 8 minutos do vídeo.

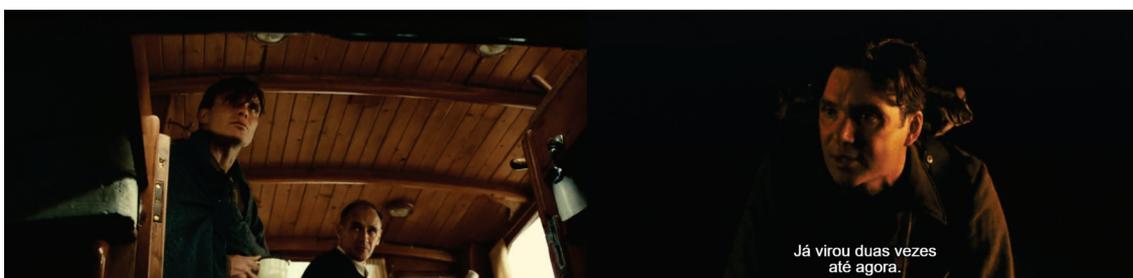


Figura 6. Soldado resgatado e soldado dando ordens em outra linha temporal.
Figure 6. Soldier rescued and soldier giving orders in another timeline.

Fonte: frame aos 22 e 44 minutos do vídeo.

cimentos demoram a interagir com as outras duas linhas temporais e as histórias são independentes. Há muitas subtramas, dramas e conflitos que surgem e se resolvem sem sair desta linha temporal, afinal, seis dias se passam até que a história do molhe se encontre com a do mar, e ainda, mais 23 horas se passam até que se encontre com a linha do tempo do ar.

O mar: um dia do civil

A segunda linha temporal da história surge aos oito minutos da trama, a partir de *letterings* no vídeo (Figura 5). A motivação e as ações desta linha temporal visam o resgate dos soldados a partir de embarcações civis no período de um dia. O protagonista, Mr. Dawson, é pai de um piloto que havia morrido na terceira semana de guerra, e parte para Dunkirk com seu outro filho e um amigo da família.

Ao início desta história somos apresentados ao resgate de um soldado britânico (Figura 6) que escapara de um submarino. O soldado desconhecido age de forma bastante descontrolada e agride um ocupante do barco, que acaba morrendo na sequência da trama. Nota-se, aos quarenta e quatro minutos do filme uma cena na linha temporal do molhe, em que este mesmo soldado está em cima de um barco, àquela época, bem antes do seu resgate, organizando uma fuga pelo mar junto a centenas de soldados, com liderança e destreza. A trama do mar visa, principalmente, mostrar e exemplificar os traumas e os medos de quem esteve na guerra, através de emoções e crises existenciais.

Por ser a linha temporal intermediária, é aqui que a maioria das interações com as outras linhas temporais ocorrem, sendo a primeira destas aos dezessete minutos quando, no barco, avistam um avião aliado. Tratando-se

da linha temporal mar, que apresenta o último dia de guerra, assistimos nessa cena (Figura 7) a uma aparição do piloto Farrier a bordo de um avião. Farrier também é protagonista da linha temporal do ar, mas, neste momento, a linha temporal do ar ainda não existe na história, visto que sua narrativa conta apenas a última hora de guerra. Na aparição, os pilotos ingleses estavam partindo em direção à cidade de Dunkirk. Esta cena acontece apenas na linha do tempo do mar. Momentos antes, na narrativa do molhe, que conta com duração de uma semana, e apresentava os primeiros dias de guerra, um soldado questiona sobre a presença da força aérea aliada, que não se fazia presente.

Por se tratar de um momento anterior ao período narrativo da linha temporal ar, nesta cena em específico estas linhas do tempo não interagem, mas na sequência do filme, as linhas temporais do ar e do mar são as primeiras a empatar e seguir em ordem cronológica. Na sequência, aos quarenta e um minutos, os tripulantes do barco observam o Fortis Three sobrevoando o mar. Esta cena (Figura 8) representa o início da hora final da guerra, e se trata da mesma cena em que a linha temporal ar aparece pela primeira vez, aos nove minutos de filme.

Assim sendo, nota-se que a narrativa *puzzle* construída por Nolan fez com que a linha temporal do mar, aos quarenta e um minutos de filme, chegue na última hora de guerra. A última hora de guerra coincide com o início da linha temporal do ar, que já estava sendo apresentada desde o início da trama.

O ar: uma hora do piloto

Apresentada também a partir de *letterings* (Figura 9), é o ponto de maior agitação da narrativa, com uma infinidade de conflitos. Por se tratar da última hora da narrativa do molhe e também do mar, a linha do tempo do ar é onde os conflitos são resolvidos, através do Fortis Three, grupo de três aeronaves de guerra que combatem contra pilotos alemães. É a partir da vitória do piloto Farrier, com único avião restante no céu, que o desenlace ocorre positivo para os soldados britânicos e franceses, que são resgatados por embarcações civis, mesmo que isto tenha lhe custado sua vida.

É a linha temporal com o menor tempo de duração na tela, tendo aparições que duram apenas dez segundos, o que não surpreende, visto que o período desta história é de apenas



Figura 7. Do barco, Farrier é avistado.
Figure 7. From the boat, Farrier is sighted.

Fonte: frame aos 17 minutos do vídeo.



Figura 8. Tripulantes do barco observam o Fortis Three.
Figure 8. Crew of the boat observe the Fortis Three.

Fonte: frame aos 41 minutos do vídeo.



Figura 9. O ar: uma hora.
Figure 9. The air: one hour.

Fonte: frame aos 9 minutos do vídeo.

uma hora. Ainda que curto, o tempo é suficiente para a interação da linha do tempo do ar com as outras duas linhas do tempo da história.

Interações entre linhas temporais

As interações e relações entre as linhas temporais são melhores explicadas através da imagem (Figura 10) que destaca as três linhas temporais da história: soldado (vermelho), civil (verde) e piloto (laranja). Cada retângulo vertical contornado ao fundo significa um minuto da trama, e cada linha horizontal preen-



Figura 10. Tempo de tela de cada narrativa.
Figure 10. Screen time of each narrative.

Fonte: elaborado pelo autor.

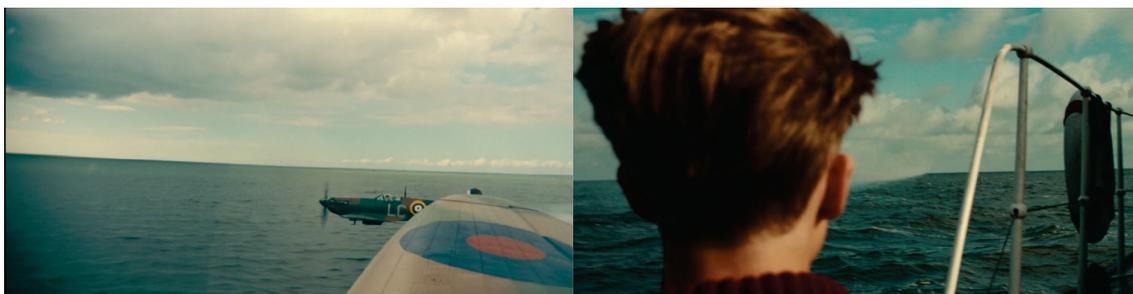


Figura 11. Collins prepara pouso na linha temporal ar, e linha temporal mar observa pouso de Collins.
Figure 11. Collins prepares landing on the timeline air, and timeline sea notes Collins landing.

Fonte: frame aos 42 e 43 minutos do vídeo.

chida de determinada cor significa que aquela linha temporal estava em tela no momento.

Através do gráfico percebemos informações chave na construção da narrativa *puzzle* de Christopher Nolan. Há uma lógica interna da narrativa que não é notada pelo espectador, já que esta acontece quase que unicamente em um *loop* na ordem das histórias, característica dos *puzzles films* segundo Elsaesser (2009). Em quinze oportunidades a seguinte lógica sequencial foi seguida: soldado, civil e piloto. Ou seja, começamos o filme assistindo a oito minutos do soldado, na sequência assistimos a um minuto do civil, e posteriormente a um minuto do piloto. Na sequência do *loop*, assistimos a três minutos do soldado, um minuto do civil e trinta segundos do piloto, sendo esta proporção de tempo de tela, entre as três linhas do tempo, a mais utilizada durante o filme. O *loop* narrativo a partir de diferentes pontos de vista é um dos argumentos utilizados por Elsaesser (2009) ao caracterizar um *puzzle film*. A ordem sequencial, ou *loop*, foi quebrada pela primeira vez apenas aos cinquenta e sete minutos do filme, quando assistimos a cena do piloto, seguida da cena do soldado, e depois voltamos novamente ao piloto, sem passar pelo civil. A quebra acontece por mais seis oportunidades até que as três linhas temporais cheguem ao empate.

É notável que as três linhas temporais têm muito mais tempo de tela na primeira hora

de filme, causando uma narrativa mais lenta e que acelera bruscamente na metade final da obra, onde notamos dezessete sequências com menos de trinta segundos, fato que acontece apenas seis vezes na primeira metade do filme.

O primeiro momento em que linhas temporais se cruzam acontece aos sessenta e um minutos, com o colapso no avião de Collins (Figura 11) sendo mostrado na linha do tempo do ar, o piloto prepara o pouso na água. Simultaneamente ocorre a troca para a linha do tempo do mar (Figura 13), com os ocupantes do barco avistando o pouso de Collins e, em seguida, socorrendo-o.

Esta união das linhas temporais, em um primeiro momento, aparenta-se de maneira estranha, tendo em vista que, na linha do tempo ar, o avião de Collins pousa aos quarenta e dois minutos de filme, ou seja, vinte e um minutos antes. Muitas ações ocorrem na linha do tempo ar durante este período, então, teoricamente, Collins já havia pousado lá. Acontece que aqui, a própria linha temporal do ar acaba se tornando uma linha do tempo não linear também, pois ela volta ao momento em que Collins está fazendo o pouso, apenas para fazer essa ligação com a linha temporal do mar. O conceito de *puzzle film* de Parente (2000) está explícito, tanto na tentativa de quebrar a lógica do casual, que liga um acontecimento ao outro, quanto nas múltiplas linhas temporais propostas por Elsaesser (2009). Esta união



Figura 12. Período de história de cada linha temporal.

Figure 12. History period of each timeline.

Fonte: elaborado pelo autor.



Figura 13. O mesmo navio: Linha temporal ar, molhe e mar.

Figure 13. The same ship: Time line air, mole and sea.

Fonte: frames entre 71 e 77 minutos do vídeo.

entre as linhas temporais serve para situar o espectador explicando que estas duas linhas temporais agora estão praticamente ocorrendo em tempo real, e também que Collins saiu da linha do tempo do ar, e agora está na linha do tempo do mar, que está um pouco atrasada em relação ao ar.

Próximo ao final do filme, as linhas do tempo do ar e do mar têm pouco tempo de tela e muito menos desenvolvimento de histórias, como, por exemplo, o pouso do avião de Collins, que começa a acontecer aos sessenta e um minutos, mas apenas dez minutos depois ele consegue sair do avião. Neste período de tempo, Farrel está no ar, e só alcança o último avião inimigo aos setenta e oito minutos. Sendo assim, a história desenvolve mais a linha do tempo do molhe, que começa a chegar perto das outras linhas do tempo. Estas diferenças temporais e interações menos presentes na linha do tempo do molhe só ocorrem por que o seu período de história é muito maior do que o das demais linhas (Figura 12).

Pode-se afirmar, então, que é justificável a pouca interação da linha do tempo do soldado com a linha temporal do piloto, afinal, existe aqui, cento e sessenta e oito horas de história na trama do soldado e apenas uma hora na trama do piloto, ao mesmo tempo, percebe-se que o soldado levou cento e sessenta e sete horas para chegar ao mesmo momento da guerra em que o piloto estava desde primeira cena.

Nota-se que a última hora de guerra (Figura 13) está chegando quando, na linha do tempo ar, aos setenta minutos, o piloto Farrier observa um navio com aliados ser atingido. Neste momento, a linha do tempo ar está um pouco avançada em relação à linha do tempo molhe, tendo em vista que, dois minutos depois observamos este mesmo navio com aliados recém saindo do molhe. Podemos afirmar também que a linha do tempo do ar segue empatada com a linha do tempo do mar, observando que, três minutos depois, o navio com tripulantes que foi atingido aparece na linha do tempo mar, que prepara o resgate de seus soldados. Essa construção narrativa em que temos acesso à mesma informação nas três linhas temporais, mas em momentos diferentes da história, é um conceito predominante dos *puzzles films*, que arriscam confundir os espectadores ao reter ou esconder informações na narrativa (Elsaesser, 2009).

O *crossover* geral entre as três linhas temporais começa a acontecer no minuto oitenta e dois do filme, que conta com a alternância entre o ar, o mar e o molhe, num *loop* com duração de cinco minutos, em que todas as linhas temporais tratam do navio inglês que foi atingido. Este momento crítico da trama, em que tudo segue na mesma direção é marcado pela cena (Figura 14) em que Farrier acerta e explode o último avião inimigo.

A partir disto, aos oitenta e seis minutos de



Figura 14. Momento crítico da narrativa.
Figure 14. Critical moment of narrative.

Fonte: frame aos 78 minutos do vídeo.



Figura 15. Soldado protagonista é resgatado pela embarcação do civil.
Figure 15. The protagonist soldier is rescued by the civil vessel.

Fonte: frame aos 79 minutos do vídeo.



Figura 16. Farrier sobrevoa e plana sobre Dunkirk.
Figure 16. Farrier flies over Dunkirk.

Fonte: frame aos 104 minutos do vídeo.



Figura 17. Piloto Farrier a bordo de um avião de guerra.
Figure 17. Farrier pilot aboard a warplane.

Fonte: Looper.



Figura 18. Dawson observa Farrier em guerra.
Figure 18. Dawson watches Farrier at war.

Fonte: Adoro Cinema, 2017.

filme, a narrativa de *Dunkirk* (2017) passa a ser linear, fato este que dura vinte minutos, até o final da obra. No desfecho final, as três linhas temporais funcionam juntas, com a união das linhas temporais do mar, do ar e do molhe, que compartilham o resgate (Figura 15).

Após o resgate dos soldados, o final da trama, do ponto de vista narrativo, fica exclusivamente por conta de Farrier. Mesmo com o *crossover* geral, a história segue cronológica, ou com acronologias insignificantes, como em qualquer obra. Ressalta-se aqui, que assistimos neste momento a um período maior de história dos soldados e dos civis, que são resgatados e recepcionados pela população inglesa com louvor e heroísmo.

A cena final da narrativa (Figura 16) retorna à não linearidade. Volta-se ao piloto Farrier, nos últimos segundos de guerra, sobrevoando *Dunkirk*, sem combustível e cercado por tropas rivais, por quem é capturado. É o fim da narrativa.

Assim sendo, através das observações realizadas, podemos considerar que *Dunkirk* (2017) é um *puzzle film*. Segundo Chinita (2013), *puzzles films*, dentre outras características, apresentam uma espécie de quebra-cabeças narrativo, através de sua temporalidade, que torna o filme difícil de se compreender. *Dunkirk* (2017), apesar da pluralidade do conceito *puzzle film*, possui em especial a ideia de quebra-cabeças narrativos, com a apresentação de três linhas temporais que são construídas para que se cruzem em determinados momentos e tragam sentido ao filme. Pode-se afirmar também, a partir de Chinita (2013) e Parente (2000), que a narrativa de Christopher Nolan em *Dunkirk* (2017) é acronológica, circular, espiral e disnarrativa, a partir do momento em que se quebra a lógica casual da narrativa que, no caso das narrativas clássicas, é a forma sequencial de mostrar os fatos.

No que diz respeito à escala do tempo de Gancho (2004), exemplifica-se o conceito de um *puzzle film* presente em *Dunkirk* (2017) e como o tempo foi explorado. A primeira escala do tempo de Gancho (2004) é a época em que a história se passa, que nem sempre coincide com o tempo em que ela foi publicada. Aqui, as questões de tempo dizem respeito à época, e interferem também no espaço. Em *Dunkirk* (2017), nosso objeto empírico de estudo, o tempo época é a Segunda Guerra Mundial, reconhecido através dos elementos visuais que situam o filme neste determinado espaço. O tempo e o espaço sempre se complementam.

Segundo o mencionado autor, a segunda escala de tempo diz respeito à duração da história, sendo então, o tempo que será contado dentro de determinada narrativa. A duração da história de *Dunkirk* (2017) acontece contando três momentos diferentes, aqui, nesse caso, é como se houvessem três tempos de duração dentro de uma mesma narrativa, assumindo que o filme conta a história de uma hora da vida de Farrier, um piloto em ação que busca a destruição de aviões inimigos; um dia de Dawson, um civil que usa seu barco de passeio em busca de sobreviventes; e uma semana de Tommy, um soldado sobrevivente. Isso só é possível uma vez que “o tempo da narrativa é mais curto do que o tempo da história” (Gaudreault e Jost, 2009, p. 151-152).

O terceiro tempo faz referência ao tempo cronológico, nome que se dá ao tempo que conta os fatos e ações na ordem natural, do começo para o final, é também o tempo linear, fato que não ocorre em *Dunkirk* (2017), que tem uma narrativa não linear. O quarto tempo, na escala de Gancho (2004), diz respeito ao tempo psicológico, e aqui sim, *Dunkirk* (2017) apresenta uma construção diferente do habitual. O tempo psicológico acontece quando o andamento transcorre em ordens indeterminadas, que são escolhidas na narrativa e, no filme, este incentivo pode partir dos personagens. Um exemplo é a cena em que o piloto Farrier está a bordo, no ar, lutando contra o último avião rival (Figura 17). A cena acontece no filme por duas vezes, em momentos bastante distintos da história. A primeira vez, na visão de Farrier, logo no começo da obra.

Após transcorrerem outras cenas, a guerra no ar sucede novamente, só que agora na visão de Dawson, que está no mar e enxerga apenas aviões no céu (Figura 18).

Nesse segundo momento, em nenhuma oportunidade a presença de Farrier é notada, ou seja, a cena acontece como se fosse uma nova ação, embora seja a mesma, ainda que exista um grande intervalo de tempo e de história entre elas. Sendo assim, conclui-se que mais de uma característica presente na narrativa não linear de Christopher Nolan o transforma em um *puzzle film*.

Considerações finais

Como observado, muitas das obras de Christopher Nolan tendem a utilizar a construção do tempo como trunfo narrativo na história. Muito embora tenha sido uma tendência

deste até hoje, o uso do tempo, neste caso, em *Dunkirk* (2017), acontece um pouco diferente do que em obras como *A Origem* (2010), em que as cinco linhas do tempo contam histórias independentes, ou como em *Amnésia* (2002). filme narrado do final ao começo. Em *Dunkirk* (2017) é diferente. O cineasta inglês utiliza a não linearidade a partir de três linhas do tempo, em três espaços diferentes, com perspectivas diferentes e com períodos de tempo diferentes para contar uma mesma história que, em determinado ponto, se torna linear e se desenrola a partir dos mesmos pontos de vista.

Deste modo, o questionamento sobre “como Christopher Nolan utiliza o tempo na construção da narrativa de *Dunkirk* (2017) para contar, simultaneamente, a história de três personagens distintos?” foi analisado a partir de conceitos narrativos de não linearidade e de *puzzles films*, em uma análise fílmica por meio da análise da imagem e do som de Penafria (2009). Com o objetivo de decompor a obra em partes, no caso, as três linhas do tempo que estão presentes, foi realizado o fichamento de todas as cenas do filme, com a quantidade de vezes que estas linhas temporais estiveram em tela, o tempo que estiveram em tela e seus pontos em comum e discordantes.

Observamos que a linha do tempo do soldado, no molhe, é a que tem o maior número de minutos em tela, tendo em vista que conta a história de um período maior do que as outras linhas temporais. A linha temporal do mar é a que tem o maior número de interações com as outras linhas temporais. A linha do tempo do ar é a que tem menos tempo de tela, com cenas rápidas e, mesmo assim, mostrando uma infinidade de ações. Se destaca bastante neste ponto a cronologia *puzzle* utilizada por Christopher Nolan, que se vale de uma lógica própria para inverter a chave entre uma linha do tempo e outra. A sequência lógica narrativa utilizada na estrutura de *Dunkirk* (2017) é: soldado, civil e piloto, em um *loop* que segue até os cinquenta e sete minutos do filme, momento em que acontece uma das sete quebras nesta lógica sequencial da narrativa não linear. Percebemos também o uso da não linearidade até mesmo nas próprias linhas temporais, com a história do piloto avançando e, depois de um tempo, voltando a um ponto antigo que ainda não havia sido explorado.

Assim sendo, ressalta-se, então, as peculiaridades de uma narrativa *puzzle*, sendo este artigo apenas uma forma de observá-lo nas obras de Christopher Nolan. O conceito de

puzzle film é amplo e tem vertentes suficientes para ser ainda mais explorado no estudo de outros filmes do diretor.

Referências

- ADORO CINEMA. s/d. *Galeria de fotos de Dunkirk*. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-240850/fotos/>. Acesso em: 31/10/2017.
- ALVES, G. 2010. *Tela Crítica - A metodologia*. São Paulo, Práxis, 128 p.
- BATISTA, L. R. M. 2012. *Mágica, sonho e lembrança: O cinema de Christopher Nolan*. Salvador, BA. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Bahia, 134 p.
- BORDWELL, D. 2005. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: F. RAMOS (org.), *Teoria contemporânea do cinema*. São Paulo, Senac, p. 44.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. 2001. *Film Art: An Introduction*. New York, McGraw-Hill, 526 p.
- CHINITA, F. 2013. *O fio de Ariadne: as narrativas labirínticas de Christopher Nolan*. In: Encontro Anual da AIM, III, Coimbra, 2013. *Anais...* Coimbra, Portugal. **volum**e: pg 1-pg 9.
- DUNKIRK. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos – França – Holanda – Reino Unido: Warner Bros, 2017. (106 minutos)
- EISENSTEIN, S. 2002. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 236 p.
- ELSAESSER, T. 2009. The Mind-Game Film. In: W. BUCKLAND (org.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden/Oxford, Wiley Blackwell, p. 13-41. Disponível em: <<https://film3410.files.wordpress.com/2011/02/elsaesser-the-mind-game-film.pdf>> Acesso em: 12 out. 2017
- GANCHÓ, C. 2004. *Como analisar narrativas*. São Paulo, Ática, 72 p.
- GAUDREAU, A.; JOST, F. 2009. *A Narrativa Cinematográfica*. Brasília, Editora UnB, 228 p.
- GIL, A.C. 1999. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo, Atlas, 200 p.
- GOSCIOLA, V. 2008. *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo, SENAC, 280 p.
- LOOPER. 2017. Galeria de fotos de Dunkirk. Disponível em: <<http://www.looper.com/76286/times-dunkirk-lied-to-you-about-historical-events/>> Acesso em: 12/10/2017.
- MACIEL, L. C. 2003. *O poder do clímax*. Rio de Janeiro, Record, 158 p.
- MASCARELLO, F. 2006. *História do cinema mundial*. São Paulo, Papirus, 432 p.
- MINAYO, M. C. S. 1999. *O Desafio do Conhecimento - Pesquisa Qualitativa em Saúde*. São Paulo, HUCITEC-ABRASCO, 408 p.
- MUNSTERBERG, H. 1991. A memória e a imaginação. In: I. XAVIER (org.), *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Edições Gral, 479 p.
- PARENTE, A. 2000. O cinema disnarrativo. In: A.

- PARENTE, André (org.), *Narrativa e Modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, Papirus, 160 p.
- PENAFRIA, M. 2009. Análise de Filmes-conceitos e metodologia(s). In: Congresso SOPCOM, VI, Lisboa, 2009. *Anais...* Lisboa, SOPCOM. **volume:** pg 1-pg 10
- ROSENSTONE, R. A. 2010. *A história nos filmes, os filmes na história*. São Paulo, Paz e Terra, 262 p.
- SILVA, M. C. s/d. A Construção do Enredo. Disponível em <http://brasilescola.uol.com.br/redacao/construcao-enredo.ht>>. Acesso em: 26/07/2017.
- SIRINO, S.P. M; PINHEIRO, F.L.F. 2014. *Cinema brasileiro na escola: pra começo de conversa*. Curitiba, UNESPAR, 248 p.
- TRINDADE, C. 2016. Alguns Apontamentos Sobre a Acção dos Neurónios-Espelho, o Efeito-Kuleshov, e uma Instalação de Martin Arnold. In: J. S. RIBEIRO; C. E. VIANA; D. MACIEL (orgs.), *Encontros de Cinema -5ª Conferência Internacional de Cinema de Viana*. Viana do Castelo, Ao Norte, pg 30-pg 39.
- ZANI, R. 2009. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. *Conexão – Comunicação e Cultura*, 8 (15): pg 131-pg 149.