

Os Níveis Narrativos como Frase Hermenêutica no Filme “A Origem”¹

The Narrative Levels as Hermeneutic Code at Movie “The Inception”

Niveles Narrativos como Frase Hermenéutica en la Película “Inception”

Gabriel STEINDORFF²

Fabiana PICCININ³

Resumo

O presente artigo aborda os níveis do sonho apresentados no filme *A Origem (Inception)*, de Christopher Nolan, por meio da teoria de níveis narrativos e metadiegeses de Genette (1972), que consistem em se inserir narrativas secundárias dentro de uma narrativa principal. Este estudo também tenta relacionar com as concepções de Genette (1972) o conceito observado por Barthes (2002) de frase hermenêutica, que trata em provocar paradas, uma vez que este conceito se apresenta como freio narrativo visível no andamento da intriga proposta no filme. Para tanto, tratar-se-á os níveis oníricos apresentados no filme de Nolan como os níveis diegéticos observados por Genette (1972), e estes mesmos níveis oníricos como frase hermenêutica conforme observou Barthes (2002), uma vez que, quando estão em andamento, atrasam a resolução da narrativa principal. Desta maneira, pretende-se descobrir qual o efeito que este tipo de narrativa pretende causar no espectador.

Palavras-chave: Níveis diegéticos; Frase hermenêutica; *A Origem*; Metadiegeses.

Abstract

This article discusses the levels of the dream showed in the movie *Inception* by Christopher Nolan, by the theory of narrative levels and metadiegetic narratives by Genette (1972) that it proposes to enter secondary narratives within a main narrative. This study also attempts to relate the concept by Genette (1972) and the concept noted by Barthes (2002) about the hermeneutic code that means trigger stops the progress of which they are presented as narratives visible breaks for the progress of the intrigue proposal on film. For both, it will treat dream levels presented in Nolan's film as the diegetic levels observed by Genette (1972), and these same dream levels as Barthes' (2002) hermeneutic code, since when are underway, delays the resolution of the main narrative. Thus it intends to find out which effect this type of narrative intends to cause the viewer.

1 Artigo apresentado à nona edição da Revista Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura, publicação ligada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Paraná.

2 Mestrando do programa de pós-graduação em Letras da na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). Bolsista do Programa BIPSS - Bolsas Institucionais para Programas de Pós-Graduação da Universidade de Santa Cruz do Sul, RS, Edital 01/2014. E-mail: gabriels@unisc.br

3 Doutora pelo Programa de Pós Graduação Em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2007). Professora e pesquisadora do Programa de Mestrado em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). E-mail: fabi@unisc.br

Keywords: Narrative levels; Hermeneutic code; *The Inception*; Metadiegetic narrative.

Resumen

En este artículo se analizan los niveles del sueño así como se presenta en la película *Inception*, de Christopher Nolan, a través de la teoría de los niveles narrativos y metadiegeses de Genette (1972), que se proponen introducir narraciones secundarias dentro de una narración principal. Este estudio también trata de relacionar el concepto de Genette (1972) con el concepto señalado por Barthes (2002) de frase hermenéutica, que consiste en gatillo se detiene como se presentan como frenos en el relato visibles sobre el avance de la trama en la propuesta de la película. Por tanto, se tratan los niveles de sueño que se presentan en la película de Nolan, ya que los niveles diegéticas observados por Genette (1972), y estos mismos niveles de sueño como frase hermenéutica como Barthes (2002) señaló, ya que cuando están en marcha, retrasan la resolución de la narración principal. Por lo tanto tenemos la intención de averiguar qué efecto este tipo de narrativa se propone hacer que el espectador.

Palabras clave: Niveles narrativos; Frase hermenéutica; *The Inception*; Relato metadiegetico.

Introdução

Busca-se, por meio deste trabalho, observar de que forma os níveis narrativos e as metadiegeses atuam na narrativa cinematográfica. Este estudo tentará comprovar a possibilidade de se atribuir, no filme *A Origem*, de Christopher Nolan, a representação de níveis de narração através dos níveis de sonhos apresentados no filme, e, desta maneira, tentar relacionar esses níveis narrativos com possíveis freios narrativos.

O filme se passa em um tempo em que os sonhos seriam alvo de espionagem industrial. Cobb (Leonardo di Caprio) navega entre camadas de sonhos dentro de sonhos para extrair informações ou inserir ideias que beneficiem seus clientes. A partir da perspectiva de sonhos dentro de sonhos, constitui-se a hipótese de que esta estrutura pode ser similar à apresentada por Genette (1972) quando tratou dos níveis diegéticos na narrativa literária. Ou seja, ao apresentar os níveis oníricos encaixados uns dentro dos outros, *A Origem*, repetiu, de forma audiovisual as narrativas inseridasumas dentro das outras que Genette (1972) observou na literatura.

Além disso, tentar-se-á comprovar que, por meio da ampliação temporal causada pela mudança de nível onírico, que causa uma passagem mais lenta do tempo, será possível se atribuir o efeito de frase hermenéutica, observada por Barthes (2002), que consiste em inserir novos fatores à narrativa para que causem, a princípio, uma parada ou um atraso no andamento da narrativa, deixando para um momento posterior a possível conclusão da situação. A atuação destes freios e paradas funciona como fator reconfigurante da intriga inicial, exigindo que a narrativa trace um novo caminho para a solução.

Assim, busca-se mostrar que, por meio do recurso de níveis narrativos aliados aos retardos

e paradas no andamento, cria-se um efeito estético atraente ao espectador que se envolve na narrativa. Desta maneira, busca-se mostrar também que a narrativa exige do espectador uma postura diferente, mais participativa, uma vez que o espectador tenta descobrir o que acontecerá mais adiante na história.

Paradas e engodos: a economia de informações na construção da narração

Quando conta-se uma história, independente do suporte – escrita, audiovisual, hipertextual – utiliza-se de uma narração. A narração pode ser entendida como o contar da história, mas não só isso. É algo mais amplo, em que todas as decisões efetuadas no decorrer desse “contar” fazem parte da narração: as palavras usadas, a disponibilização ou não de informações referentes à história, etc. Trata-se de toda a organização/estruturação da história que será apresentada.

De certo modo, o sentido específico em que aqui se fala de *narração*, relaciona-se com a ancestral concepção cultivada pela retórica; a *narratio*, como componente da *dispositio* (parte da técnica retórica que se ocupava da organização global do discurso e da sua economia interna – cf. Lausberg, 1982: 95-6), desempenha então uma função marcadamente ativa, de preparação da argumentação: “A narração, portanto, não é uma história (no sentido Fabuloso ou desinteressado do termo), mas uma prótese argumentativa” (REIS e LOPES, 1988, p. 58).

A narração, portanto, engloba o arranjo dos elementos do *contar* a história, uma vez que há de se ter ciência de que não existe apenas uma forma de contar uma história. Reuter (2011) identifica dois modos de narração: *contar (diegese)* e *mostrar (mimese)*. Assim, segundo ele, no modo *contar* existe a presença evidente do narrador imposta diante da narrativa, conduzindo o seu narratário⁴ por um caminho pré-determinado e marcado por sua presença. Já no modo *mostrar*, o narrador se oculta, deixando o narratário com a impressão de que os eventos narrados na história estão acontecendo diante de seus olhos, ou seja, o narrador, que está oculto, mas não inexistente, causa no narratário a sensação que se pode comparar a uma espécie de independência narrativa, como se não houvesse a interferência de outra entidade narrativa conduzindo-o. Pode-se perceber que, baseando-se nessa discussão, o modo mostrar é mais evidente no cinema, que aqui é ponto de interesse.

Segundo Reuter (2011), no modo *mostrar*, como o narrador tende a ocultar sua presença, ele basicamente terá *função de direção* ou de controle da narrativa, por conta de que, inserindo e alternando descrições e falas dos personagens na narração, o narrador constrói o universo de sua

4 Termo e conceito correlato do termo e conceito de narrador, o narratário constitui presentemente uma figura de contornos bem definidos no domínio da narratologia. Tal como na diáde autor/narrador, também a definição do narratário exige a distinção inequívoca relativamente ao leitor real da narrativa, e também quanto ao leitor ideal e ao leitor virtual; o narratário é uma entidade fictícia, um “ser de papel” com existência puramente textual, dependendo diretamente de outro “ser de papel” (cf. Barthes, 1966: 19-20), o narrador que se lhe dirige de forma expressa ou tácita (REIS e LOPES, 1988, p. 63).

narrativa. No cinema essa figura de fato se chama *diretor*. Ele, além de decidir a forma na qual a história será contada, coordena uma equipe de profissionais que cuidará mais minuciosamente dos detalhes de cenário, figurino, iluminação, além de outras características.

Por outro lado, no cinema também não é raro filmes em que um dos personagens alterna sua atuação entre cenas *off screen* (fora da tela, em que só se percebe a voz, narrando – agora, sim, no sentido de vocalizar – a cena) e cenas *on screen* (em que aparece efetuando ações, interagindo com outros personagens). Mas mesmo assim ele não é o narrador do filme, e sim um personagem narrador e está situado em um segundo nível da narração. Desta maneira, é possível conceber vários narradores dentro de uma mesma história, cada um com sua parcela narrativa e todos contribuindo para um narrador principal que organizará a história e irá dispor cada narrador no seu momento de condução da narrativa.

Isso se deve às escolhas do diretor, que coloca um ou mais narradores dentro da história, ou seja, em outros *níveis narrativos*. Para exemplificar, imagine alguém contando uma história. Nessa história há um personagem que também conta uma história, então a primeira pessoa, ou seja, a pessoa “real”, que está contando a história para você, está falando por meio da personagem. Só que no cinema esse contador de histórias do mundo real pode estar oculto e só percebemos o *narrador-personagem* do filme.

Além disso, Reuter (2011) traz o conceito de *narrativas encaixadas*, em que, dentro de uma intriga principal, determinados personagens podem narrar histórias que produzem ou imaginam. Isto pode ser pontual, como a leitura de um bilhete, ou até mesmo psicológico, como um *flashback* ou um sonho. Ou seja, segundo o autor, toda narrativa se resume em uma sequência de acontecimentos propositalmente encadeados a fim de resolver ou não determinadas situações. Isso se aplica também nas narrativas filmicas, com cenas que algumas vezes não estão linearmente encadeadas, mas organizadas a fim de formar sentido para o espectador. Esse encadeamento de situações é o que Barthes (2002) chama de *códigos narrativos*, ou seja, são etapas obrigatórias, ora mostrando uma possível conclusão, ora atrasando a resolução da história. Aumont (2009) explica que Barthes via o filme de ficção como um paradoxo narrativo, pois, ao mesmo tempo em que se propunha a resolver determinada situação, o filme ficava sucessivamente adiando essa resolução por meio dos níveis narrativos ou códigos narrativos, em benefício do envolvimento do espectador na trama. Assim, para o autor, o filme de ficção, bem mais que uma obra narrativa, trata-se de um ritual, no qual o espectador ficará envolvido em etapas arbitrárias que o conduzirão sempre entre dois códigos narrativos, que Barthes (2002) chamou de *intriga de predestinação e frase hermenêutica*.

Aumont (2009) explica que “a intriga de predestinação consiste em dar, nos primeiros minutos do filme, o essencial da intriga e sua solução, ou pelo menos sua solução esperada” (p. 125). Ou seja, é a intriga de predestinação que vai tecer a primeira impressão do filme no

espectador, criando uma programação de acontecimentos que desencadearão nele expectativas que podem ou não ser comprovadas durante o desenvolvimento da história. Assim, não só o protagonista da história busca sua solução, mas também o espectador do filme é envolvido e integra-se nessa busca da solução da história. Desta maneira, é exigido um novo papel do espectador, que pode até sentir empatia pelo personagem.

O paradoxo acontece quando o espectador e o protagonista já conhecem uma possível solução da situação, mas “as coisas começam a conspirar contra o desfecho esperado”, é a isso que se pode chamar de *frase hermenêutica*. Aumont (2009) explica que esse tipo de código consiste em “uma sequência de etapas-paradas que nos leva da colocação do enigma à sua solução por meio de pistas falsas, engodos, suspensões, revelações, desvios e omissões” (p. 126).

Ou seja, a intriga de predestinação cria uma programação de acontecimentos esperados. Então surge uma cena que traz novos elementos para a história, que se reconfigura por meio da frase hermenêutica gerando nova programação de acontecimentos, ou até mesmo como freios no andamento da intriga de predestinação, forçando a resolução de situações menores antes de se continuar o andamento da história principal.

Esses freios ao desenvolvimento da história fazem parte de uma espécie de programa antiprograma. São um programa, pois exigem organização em seu desenvolvimento, para entregar aos poucos as informações necessárias à revelação da solução [...] São um antiprograma, na medida em que sua função é frear o avanço rumo à solução estabelecida pela intriga de predestinação ou seu equivalente. Intriga de predestinação e frase hermenêutica são ambas programas, mas são o antiprograma uma da outra (AUMONT, 2009, p. 126).

Trata-se, portanto, de uma regulação na entrega de informações ao espectador, que esteticamente o faz manter o interesse no filme até o final, tendo sempre uma sensação oscilante entre a crença no que está programado na intriga de predestinação e a expectativa de novas situações trazidas a partir da frase hermenêutica.

A Origem (The Inception)

A Origem (Inception) é um filme dirigido por Christopher Nolan e lançado no ano de 2010. O filme tem uma trama bastante complexa, mistura ficção científica com suspense e foi agraciado com quatro prêmios na cerimônia do Oscar de 2011. Os prêmios foram: melhores efeitos visuais, melhor fotografia, melhor mixagem de som e melhor edição de som.

A história se passa em uma época em que se tem a possibilidade de entrar nos sonhos das pessoas para roubar informações, ou, como chamam no filme, fazer extrações. Desta maneira, é possível se obter dados sigilosos e segredos industriais capazes de gerar lucros a instituições por meios ilícitos, deixando os concorrentes sem ação, e, às vezes, até destruindo a corporação inimiga.

Após um trabalho mal sucedido, Cobb (Leonardo Di Caprio) e sua equipe são contratados pelo industrial Saito (Ken Watanabe), um empresário japonês que encomenda um trabalho bem mais complexo que extrair informações da mente das pessoas. Ele pretende inserir uma ideia na cabeça de seu concorrente, Richard Fischer (Cillian Murphy), herdeiro de um conglomerado de empresas. A ideia que será inserida é a de que, após a morte do pai de Richard, a empresa deve ser dividida, o que possibilitaria a Saito acabar com a concorrência. Em contrapartida ao trabalho, Saito garante a Cobb sua volta aos Estados Unidos, país onde é procurado por assassinato. Essa acusação é baseada em uma carta de Mal (Marion Cotillard), esposa de Cobb, enviada a um advogado acusando Cobb falsamente de violência doméstica. A carta era parte de um plano elaborado por Mal, para que o marido se suicidasse com ela em um mundo que ela imaginava ser um sonho, assim os dois acordariam e retornariam a suas vidas cotidianas, no mundo que ela imaginava ser real.

Mesmo sem ter culpa da morte de sua esposa, Cobb ainda se sente culpado por inserir nela a ideia que a levou ao suicídio. Sua intenção era a de que ela deixasse de viver no mundo imaginário e desse mais atenção à família no mundo real, entretanto, essa ideia saiu do controle e, mesmo estando no mundo real, Mal ainda se sentia dentro de um sonho. A culpa de Cobb não só o atormenta como também sabota suas missões, pois Mal materializa-se no mundo dos sonhos para atrapalhar o andamento dos acontecimentos.

O filme se torna complexo e dialoga com a teoria dos códigos narrativos na medida em que estes são explorados como possibilidade metalingüística de se criar sonhos dentro de sonhos, ampliando, assim, o tempo de permanência dentro do mundo imaginário, ou seja, cada minuto do mundo real equivale a um tempo determinadamente maior no sonho. Cada minuto nesse sonho, se criado um novo sonho dentro dele, amplia na mesma proporção o tempo no novo nível, podendo assim se passar horas, dias, semanas e até vários anos no mundo imaginário, mas dormindo algumas horas no mundo real. Essa ampliação temporal se torna útil na narrativa na medida em que, quando necessário, pode-se recorrer a um nível narrativo inferior, no qual o tempo passará de forma mais lenta, possibilitando, nesse nível, a resolução de alguma situação incapaz de ser resolvida no nível superior.

Para se criar esse mundo paralelo, é necessário que se tenha na equipe uma pessoa capaz de criar cidades verossímeis para os outros integrantes (ou sonhadores) da equipe, incluindo a pessoa que terá a informação extraída, ou, no caso, a ideia inserida. Para isso Cobb contrata a estudante de arquitetura Ariadne (Ellen Page), que cria com muita habilidade os cenários por onde os personagens vão transitar. Mas para ser verossímil o mundo precisa de pessoas, e quem povoa esse mundo é outro sonhador. Então a equipe povoa o mundo imaginário com projeções de pessoas que estão no subconsciente de Richard, que é a pessoa em que deve ser inserida a ideia da divisão do império do pai.

A diegese ganha novos níveis narrativos inclusive porque, além dos sonhos, o que a equipe não sabia era que Richard tinha sido treinado para defender seu cérebro de possíveis invasões, ou seja, tinha um esquema de segurança muito bem estruturado no subconsciente, o que deu muito mais trabalho para a equipe de inserção atingir seu objetivo.

A realidade está em outro nível

No filme *A Origem* também se observa estratégias narrativas muito evidentes no que se refere aos níveis narrativos. São vários fragmentos de histórias que interagem entre si com o objetivo de prender o espectador diante da tela. É possível relacionar os níveis oníricos do filme com os níveis narrativos de Genette (1972). Cada nível de sonho como nível narrativo e, dentro deste, cada nível se apresenta como um sonho, que pode dentro de si conter outro sonho, e assim sucessivamente. Cada um desses sonhos está e não está ligado ao nível superior onde ele foi gerado. Ou seja, as motivações da geração continuam impulsionando o andamento dos níveis inferiores, mas os cenários e as atmosferas psicológicas são diferentes.

A partir do momento em que o autor dispõe a narração em *níveis narrativos*, estes se mostram ligados estritamente à *instância narrativa*, ou seja, de onde se está falando. De modo que todo acontecimento relatado esteja situado em um nível narrativo imediatamente superior ao que a história acontece. Assim, pode-se imaginar a narração de um acontecimento como uma caixa em que o conteúdo seja a história, e dentro da narração está o que é narrado. Desta maneira, o autor explica que é possível encontrar diversos níveis como este dentro de uma narração, como se fossem narrações a respeito de narrações.

La instancia narrativa de un relato primero es, pues, por definición extradiegética, como la instancia narrativa de un relato segundo (metadiegético) es por definición diegética, etc. Insistamos sobre el hecho de que el carácter eventualmente ficticio de la instancia primera no modifica más esa situación que el carácter eventualmente *real* de las instancias siguientes (GENETTE, 1972, p. 284-285).

Ou seja, o fato a que Genette (1972) nos alerta é que a narrativa é contada de fora da história. Um diretor de um filme está no mesmo nível narrativo de seus espectadores, este é o narrador extradiegético que narra sua história de fora do mundo fictício. Dentro da narração pode haver outro narrador, este intradiegético, encarregado de narrar uma história que terá alguma relevância para a primeira. O autor exemplifica com a obra de Daniel Defoe, na qual Robinson Crusoé relata sua própria história ao leitor, mas quem está, na verdade, narrando é Defoe, entretanto dissimulando sua presença por meio de um personagem narrador. Essa obra, portanto, caracteriza-se como uma *narrativa metadiegética*, segundo o autor, pelo motivo de o narrador se encontrar no nível da diegese e os acontecimentos narrados se encontrarem em um nível abaixo, no que ele chama *metadiegeses*, Genette (1972) ainda explica que esse recurso

narrativo pode se apresentar de diferentes formas.

O primeiro tipo, para o autor, trata de uma relação direta da diegese com a metadiegesse. Desta maneira, teria função explicativa, mostrando ao leitor e ao público interno do romance (no caso de um relato de um personagem a outro), que tipo de acontecimento os levou até aquela situação em que se encontram.

O segundo tipo que Genette (1972) observou trata de uma relação temática que não tem nenhuma relação espaço-temporal direta com a narração em primeiro nível, podendo se apresentar de forma contrastante ou análoga, portanto paralela, em relação ao nível superior. Nesse tipo de narrativa em segundo grau podem aparecer narrativas que não têm relação com a história, como, por exemplo, no caso de um personagem relatar a história do amor de sua vida a um casal apaixonado. Ou seja, torna-se um artifício estético sem grande relevância para a narrativa principal.

No terceiro tipo, Genette (1972) observa que há menos relação entre o nível diegético da história e o nível metadiegético. Nessa modalidade, o próprio ato narrativo se torna a diegese, independente do conteúdo das narrativas que o constituem, e nele essas narrativas em segundo grau têm função de distrair o leitor ou obstruir a solução da história. O autor exemplifica essa modalidade com a obra *As mil e uma noites*, na qual a protagonista adia sua possível morte contando ao sultão, seu marido, histórias que lhe interessem independente do conteúdo delas.

Podemos, então, atribuir a esse último tipo de estrutura narrativa, os níveis oníricos do filme *A Origem*, pois assim como Genette (1972) observou na literatura, a narrativa apresentada no nível inferior não tem uma relação direta com a narrativa principal. De maneira que, no terceiro tipo, a relação está somente no ato narrativo e na situação presente da narrativa. As metadiegeses não têm importância maior que a narrativa principal, podendo ser substituídas por quaisquer conteúdos desde que não alterem a narrativa principal. Ou seja, não faz diferença a história que será contada no nível metadiegético inferior, desde que atrasse o andamento do nível superior, adiando sua resolução.

Esse fator de aparente irrelevância do conteúdo narrativo das narrativas menores é notado no filme quando se toma como exemplo o momento em que os personagens vão invadir o sonho de Richard Fischer para fazer a inserção da ideia de dividir o conglomerado de empresas de seu pai, a cena se passa no interior de um grande avião comercial tranquilo, que fará uma viagem de dez horas, da Austrália aos Estados Unidos. Quando os personagens adormecem e começam a interagir no mundo imaginário, eles são automaticamente transportados para uma cidade indeterminada e chuvosa onde estão na rua trafegando em automóveis. Nesse nível é representado um sequestro para levar Fischer a um nível mais profundo, em direção ao seu subconsciente. Quando os personagens adentram o segundo nível onírico, utilizam o cenário de um hotel, onde Cobb se apresenta para Fischer como o Sr. Charles, chefe de sua segurança

mental, enganando Fischer para que ele ajude na operação. Com a cooperação da vítima, a narrativa entra em outro nível de sonho, que se apresenta como uma região montanhosa coberta de neve densa. Nesse plano, soldados armados protegem um grande prédio de segurança onde deve ser implantada a ideia.

Esses diferentes níveis dos sonhos, com suas características fortemente marcadas, facilitam a percepção do espectador no momento em que está assistindo ao filme, sendo localizadores precisos de onde a narrativa está acontecendo. Outro elemento orientador da narrativa e de seus níveis é o que no filme se chama *chute*, ou seja, para que os personagens retornem a um nível onírico superior ou à própria realidade da narrativa utiliza-se a queda de uma cadeira dentro de uma banheira de água fria como despertador.

Mas na operação elaborada para inserir a ideia em Fischer, para que os personagens não acordem durante a trama, e mantenham o mundo imaginário estável, é utilizado um sedativo poderoso do qual só é possível acordar com uma sensação de queda sincronizada em todos os níveis oníricos para que se acorde direto na realidade. Como os personagens que estão no sonho não têm comunicação com o mundo real, um dos integrantes sempre é escalado para ficar acordado e orientado para que, no momento que antecede o chute, coloque fones de ouvido em um dos que estão dormindo. Essa música será ouvida mesmo em estado de sono e orientará os membros da equipe a começar os procedimentos para sincronizar o *chute* nos demais níveis.

Em vários momentos de tensão da história, recorre-se aos níveis superiores, mostrando o que acontece nas outras histórias paralelas, gerando um atraso em relação à resolução da história, assim como o conceito de Reuter (2011) de *narrativas encaixadas*, ou seja, alternam-se os níveis oníricos sucessivamente para mostrar que, mesmo sem uma interação direta entre os personagens de um nível para outro, eles estão atuando paralelamente. O ápice dessa estratégia narrativa ocorre quando Fischer está dentro do complexo de segurança, prestes a entrar em um cofre onde encontrará seu pai no leito de morte, e Mal, a representação da esposa de Cobb, atira nele, matando-o. Isso transporta Fischer para um nível de sonho desconhecido chamado limbo. Cobb atira em Mal, mas é obrigado a seguir os dois no limbo para que Fischer consiga retornar e concluir a ação que o fará aceitar a ideia de dividir o império do pai.

No limbo resolve-se a história paralela da relação de Cobb e Mal. Eles começam a conversar e relembrar, por meio de *flashbacks*, momentos da vida juntos e Cobb aceita que não tem culpa do suicídio da esposa. Depois de resolver essa situação, Cobb, com a ajuda de um membro de sua equipe, consegue fazer Fischer voltar para o nível anterior.

Após voltar do limbo, Fischer entra no cofre e encontra uma imagem de seu pai agonizando, entretanto, a projeção atua de maneira diferente da de seu pai, com quem Fischer tinha uma relação distante e conturbada, a qual ele sempre se esforçou pra melhorar. Ao mesmo tempo, Fischer sempre tentou ser a imagem de seu pai em tudo que fazia e nunca foi valorizado

por suas ações. Isso o atormentava de tal maneira, que ali, diante do pai, representado no sonho, Fischer reviveu a cena da morte de seu genitor, que dirigiu ao filho um “eu me envergonho de você”, como suas últimas palavras. Fischer acreditava que o pai se envergonhava de ambos não serem mais parecidos e de ele, como filho, não conseguir ser como o pai. Mas, diferente da lembrança que Fischer tinha a respeito dessa cena, a vergonha do pai era pelo filho não assumir sua personalidade e tentar se parecer com o pai. A catarse criada pela reconciliação entre pai e filho traz o benefício esperado por Saito, que consegue fazer com que a ideia de divisão do império de Fischer seja efetuada.

Conclusão

Por meio deste estudo, conclui-se que os níveis de sonhos apresentados no filme *A Origem (Inception)*, podem ser entendidos conforme o modelo de narrativas encaixadas, Reuter (2011), em concordância com o terceiro tipo de narrativa metadiegética de Genette (1972). Essa relação se dá por meio do conceito de Reuter (2011) do encaixe de uma narrativa dentro da intriga principal, ligado com o conceito de Genette (1972) de que, apesar das narrativas secundárias não deverem tributos de coerência para a intriga principal, elas têm a função de atraso no desfecho da narrativa. Assim, as narrativas secundárias só operam em função do atraso narrativo, sem maiores contribuições para a narrativa principal.

Ao se apresentar dessa maneira, a metadiegese cria uma nova programação de acontecimentos capaz de mudar o rumo da intriga até então estipulada. Causando esse efeito, pode-se ligar a metadiegese de Genette (1972) aos conceitos de intriga de predestinação e frase hermenêutica de Barthes (2002). Para este estudo, a intriga de predestinação atribui-se à missão de Cobb de inserir em Fischer a ideia de dividir o império do pai. Já a frase hermenêutica atribui-se aos diversos níveis de sonhos que precisaram ser criados para resolver situações secundárias e atrasar a conclusão da situação principal. Por outro lado, é necessário evidenciar que os níveis narrativos e metadiegeses nem sempre são tão evidentes quanto o recurso utilizado no filme. Nessa obra, os níveis se apresentam de forma bem marcada para que o espectador possa se situar e evitar confusões. Mas esse recurso pode ser utilizado também de maneiras mais sutis justamente para causar um efeito estético de desorientação.

Assim, percebe-se a utilização desses recursos para criar expectativas no espectador, que ficará envolvido no filme. O efeito se torna mais interessante para o espectador quando suas expectativas não são totalmente correspondidas. Ele prevê o final do filme, mas, ao se deparar com a frase hermenêutica, suas certezas a respeito do que pensa que está por vir se abalam, influenciadas por novas expectativas. Dessa maneira, o diretor do filme e seu espectador interagem em uma via de mão dupla, o primeiro gerando estímulos ao segundo, que se envolve na narrativa filmica tendo suas previsões por ora confirmadas e por ora refutadas.

Referências:

- BARTHES, R. **S/Z**. London: Blackwell Publishing, 2002.
- AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2009.
- GENETTE, G. **Figuras III**. Barcelona: Lumen, 1972.
- NOLAN, C. **A origem**. São Paulo: Warner Bros, 2011.
- REIS, C.; LOPES, A. C. M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.
- REUTER, Y. **A análise da narrativa**. 3. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

Submetido em: 26/09/2015

Aceito em: 22/07/2015