



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

TAYNAN LEITE DA SILVA

**REFLEXO INVERTIDO: A TRADUÇÃO DO CONTO “MEMENTO MORI” PARA O
CINEMA**

FORTALEZA

2019

TAYNAN LEITE DA SILVA

REFLEXO INVERTIDO: A TRADUÇÃO DO CONTO “MEMENTO MORI” PARA O
CINEMA

Dissertação apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Literatura Comparada.

Orientador: Prof. Dr. Yuri Brunello.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S584r Silva, Taynan Leite da.
Reflexo invertido : a tradução do conto "Memento Mori" para o cinema / Taynan Leite da Silva. – 2019.
134 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Letras, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Yuri Brunello.

1. Memento Mori. 2. Memento. 3. Semiótica. 4. Adaptação . 5. Cinema. I. Título.

CDD 400

TAYNAN LEITE DA SILVA

REFLEXO INVERTIDO: A TRADUÇÃO DO CONTO “MEMENTO MORI” PARA O
CINEMA

Dissertação apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Letras. Área de concentração: Literatura Comparada.

Orientador: Prof. Dr. Yuri Brunello.

Aprovada em: 11 / 07 / 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Yuri Brunello (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. José Leite de Oliveira Júnior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Marcelo Magalhães Leitão
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais, Ambrosina e Afonso.

AGRADECIMENTOS

A Deus.

Aos meus pais, Ambrosina e Afonso, por tudo que fizeram e fazem por mim.

Ao meu orientador, Yuri Brunello, pelo carinho, pelas orientações e pela compreensão em todas as etapas da tessitura do trabalho.

A Leite Jr. e ao Marcelo Magalhães, participantes da banca de qualificação e da banca examinadora, pela gentileza e pela grande contribuição a este trabalho. Em especial ao Leite Jr., que foi um guia pelos caminhos da Semiótica.

Aos colegas de mestrado, pelas conversas na cantina ou na calçada do PPGLetras, pelas parcerias em trabalhos e pelas reflexões, críticas e sugestões recebidas.

À Gracielly e a Renato, colegas do mestrado e amigos queridos.

À Luciana Bessa, pela parceria em trabalhos e pela conversa poética de sempre.

Aos atenciosos Vitor e Diego, pela prestatividade na coordenação do PPGLetras.

À Georgia, à Gina e a Jefferson, amigos da graduação em Letras presentes até hoje.

À Sandy, amiga e vizinha de infância.

Às minhas amigas e aos meus amigos, pela companhia e por darem à palavra amizade um valor imensurável.

À família Leite, por acreditar no meu potencial e por estar presente em minha vida.

A Carlos, por estar comigo durante essa jornada.

Por fim, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da UFC, por me dar a oportunidade de vivenciar a pesquisa acadêmica e por acreditar na minha proposta.

“Quantas vezes contamos a história da nossa vida? Quantas vezes nós ajustamos, embelezamos, editamos espertamente? E, quanto mais longa a vida, menos são os que ainda estão por perto para nos contradizer, para nos lembrar que nossa vida não é a nossa vida, mas apenas a história que nós contamos a respeito da nossa vida. Contamos para os outros, mas — principalmente — a nós próprios.” (Julian Barnes, em *O sentido de um fim*)

RESUMO

O elo entre literatura e cinema é um fato que pode ser comprovado pelo grande número de obras literárias adaptadas para a sétima arte. Parte de tal relação a motivação para o estudo comparativo aqui desenvolvido, que tem como foco analisar o conto “Memento Mori” (2001), de Jonathan Nolan, e sua adaptação fílmica, *Amnésia* (2000), tradução brasileira para o título original *Memento*, dirigido por Christopher Nolan. Tanto no conto quanto no filme, o personagem principal sofre de perda de memória recente e busca vingança pela morte de sua esposa, que teria ocorrido no mesmo ato violento que causou sua incapacidade de registrar novas memórias. O filme ganhou atenção especial da crítica pela forma de narrar atípica, imergindo o espectador no esquecimento do personagem. Tendo como objetivo identificar os elementos de aproximação e distanciamento entre as obras, parte-se da análise do percurso gerativo de sentido, instrumento utilizado pela Semiótica, para identificar elementos nos diferentes níveis de produção de sentido: discursivo, narrativo e fundamental, tanto na obra base quanto na adaptação, com o desígnio de obter dados necessários para refletir sobre como as obras dialogam entre si, no que se refere a aproximações e distanciamentos, e que efeitos de sentido foram produzidos através do arranjo da adaptação. Tempo, memória, identidade, vingança, moralidade e verdade são temas basilares nas duas obras e revelam, na estrutura profunda do conto e do filme, a relação entre *natureza* e *cultura* e *morte* e *vida*. Após essa análise, parte-se para o estudo sobre a passionalidade, ou estado de alma, empreende-se a análise das paixões presentes nas obras, conto e filme, e suas implicações para o percurso do sujeito. O sentimento de perda e a ira são emoções que deslocam o sujeito e o impulsiona a buscar vingança. A passionalidade funciona como algo que motiva o personagem a viver, mesmo diante de uma deficiência limitadora. Conclui-se que a obra adaptada funciona como um ponto de partida e não como fim e que a tradução produz novos sentidos que resultam, principalmente, da montagem e da inserção de novas informações, personagens e eventos. Em relação ao suporte teórico, o presente estudo se apoia nas discussões semióticas propostas por Greimas e Courtés (2016), Greimas e Fontanille (1993), José Luiz Fiorin (1995;1996) e Diana Luz Pessoa de Barros (2002); na teoria do cinema de André Bazin (2018), Marcel Martin (1990), e Jacques Aumont (1995); e na teoria da adaptação proposta por Linda Hutcheon (2006) e Robert Stam (2006).

Palavras-chave: Memento Mori. Memento. Semiótica. Adaptação. Cinema.

ABSTRACT

The link between literature and cinema is a fact that can be proven by the large number of literary works adapted to the seventh art. This relationship is the motivation for the comparative study developed here, which focuses on analyzing the short story “Memento Mori” (2001), by Jonathan Nolan, and its film adaptation, *Amnésia* (2000), Brazilian translation for the original title *Memento*, directed by Christopher Nolan. In the short story as well as in the film, the main character suffers from a recent memory loss and seeks revenge for the death of his wife, which would have occurred in the same violent act that caused his inability to form new memories. The film gained special attention from critics for its atypical narrative, immersing the viewer in the character’s forgetfulness. Aiming to identify the elements of approximation and distance between the works, it starts from the analysis of the generative path, instrument used by Semiotics, to identify elements in the different levels of meaning production: discursive, narrative and fundamental, both in the text and in the adaptation, in order to obtain the necessary data to reflect on how the works dialogue with each other, with regard to approximations and distances, and what effects of meaning were produced by the adaptation arrangement. Time, memory, identity, revenge, morality and truth are basic themes in both works and reveal, in the deep structure of the story and the film, the relationship between *nature* and *culture* and *death* and *life*. After this analysis, we move on to the study of passionality, or state of soul, the analysis of the passions present in the works, story and film, and their implications for the subject's journey. The feeling of loss and anger are emotions that displace the subject and incite him to seek revenge. Passionality works as something that motivates the character to live, even in the face of a limiting disability. It is concluded that the adapted work functions as a starting point and not as an end and that the translation produces new meanings that result mainly from the assembly and insertion of new information, characters, and events. Concerning theoretical support, the present study is based on the semiotic discussions proposed by Greimas and Courtés (2016), Greimas and Fontanille (1993), José Luiz Fiorin (1995; 1996), and Diana Luz Pessoa de Barros (2002); in the cinema theory of André Bazin (2018), Marcel Martin (1990), and Jacques Aumont (1995); and the adaptation theory proposed by Linda Hutcheon (2006) and Robert Stam (2006).

Keywords: Memento Mori. Memento. Semiotics. Adaptation. Cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Disposição dos actantes no conto.....	41
Figura 2 – Quadrado semiótico que representa a modalidade veridictória.	43
Figura 3 – Quadrado semiótico da moralidade.....	44
Figura 4 – Percorso juntivo com a vingança.	45
Figura 5 – Quadrado semiótico sobre a relação entre <i>vida vs. morte</i>	47
Figura 6 – Esquema narrativo do filme <i>Memento</i>	56
Figura 7 – Início de <i>Memento</i> : cena cronologicamente invertida.	58
Figura 8 – Tatuagem "John G. estuprou e assassinou minha mulher".....	62
Figura 9 – Sammy Jankis e sua esposa.....	63
Figura 10 – Chão do banheiro de Leonard Shelby em dois <i>flashbacks</i>	65
Figura 11 – Esposa de Leonard em <i>flashback</i>	66
Figura 12 – Mapa mental de fotos criado por Leonard.	68
Figura 13 – Natalie e Leonard olham as tatuagens através do espelho.	69
Figura 14 – Leonard escreve Teddy na <i>Polaroid</i>	71
Figura 15 – Leonard (re)descobrimdo suas tatuagens.	72
Figura 16 – Cenas com o protagonista em tempos distintos.	73
Figura 17 – Disposição de actantes quando o destinador é Teddy.	74
Figura 18 – Disposição de actantes quando o destinador é Natalie.	75
Figura 19 – Disposição dos actantes quando o destinador é Leonard.	76
Figura 20 – Percorso juntivo do sujeito com o objeto vingança.	77
Figura 21 – Junção das seqüências em preto e branco e em cores.	92
Figura 22 – Duas lembranças de um mesmo evento.	106
Figura 23 – Simulacro da junção no conto.	122
Figura 24 – Quadrado semiótico da junção.	123
Figura 25 – Quadrado que representa o movimento do sujeito atualizado ao sujeito realizado.....	123
Figura 26 – Simulacro da junção no filme.	124

SUMÁRIO

1	“ONDE VOCÊ ESTÁ?”: INTRODUÇÃO	10
2	CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE, CINEMA, LITERATURA E ADAPTAÇÃO	17
3	O CONTO “MEMENTO MORI”	24
3.1	A apreciação de Jonathan Nolan	24
3.2	“Tempo é uma abstração”: os efeitos de sentido no conto “Memento Mori”	25
4	O FILME <i>MEMENTO</i>	48
4.1	O lugar de Christopher Nolan na indústria cinematográfica	48
4.2	Em busca da memória perdida: os efeitos de sentido em <i>Memento</i>	55
5	APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS: OS EFEITOS DE SENTIDO DA TRADUÇÃO	79
6	<i>PATHOS</i> E VINGANÇA NO CONTO E NO FILME	110
6.1	Considerações acerca da filosofia das paixões e da vingança	110
6.2	Semiótica das Paixões: a vingança	115
7	“BOM, E ONDE É QUE EU ESTAVA?”: CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
	REFERÊNCIAS	129

1 “ONDE VOCÊ ESTÁ?”: INTRODUÇÃO

“Foi ontem, e é o mesmo que dizermos, Foi há mil anos, o tempo não é uma corda que se possa medir nó a nó, o tempo é uma superfície oblíqua e ondulante que só a memória é capaz de mover e aproximar.” (José Saramago, em *O evangelho segundo Jesus Cristo*).

Leonard Shelby, personagem principal do filme *Memento* (2000), traduzido para o português como *Amnésia*¹, inicia sua jornada com as seguintes palavras: “onde você está?”. A pergunta, que parece endereçada a um *tu*, na verdade é endereçada a si mesmo, quando o personagem que sofre de perda de memória anterógrada observa o espaço estranho onde está e tenta se situar. Assim, começamos este trabalho que se debruça sobre a tradução de uma obra literária para o cinema.

“Memento Mori” (2001) é um conto escrito por Jonathan Nolan. A obra foi utilizada por Christopher Nolan, irmão do autor, como base para o roteiro do filme *Memento*. O conto foi escrito e adaptado em 2000, tendo sido publicado no ano seguinte pela revista *Esquire*. O filme não é considerado uma obra de grande orçamento, mas sim um filme *indie*, ou seja, filme independente. O *indie* é o termo utilizado para descrever filmes de baixo orçamento, com um estilo ousado, sobre algo inusitado, que expressa a visão pessoal do diretor e que vai de encontro às produções de grandes estúdios e de grande orçamento (SUPPIA; PIEDADE; FERRARAZ, 2008). Cineastas como David Lynch, Lars von Trier, os irmãos Coen, Spike Lee, Gus van Sant, Darren Aronofski, Wes Anderson, Steven Soderbergh, Quentin Tarantino, e outros, estão entre os principais diretores do cinema independente contemporâneo. Christopher Nolan também iniciou sua carreira de diretor com filmes independentes, mas, após o sucesso de *Memento*, passou a fazer *blockbusters*², sem abandonar o estilo pelo qual ficou conhecido, ou seja, narrativas com subversão do tempo, fragmentadas e com roteiros considerados bons pela crítica especializada.

O filme estreou no Festival de Veneza do ano de 2000 para aclamação da crítica, que o recebeu de forma positiva, ressaltando principalmente sua estrutura não-linear e seus temas. As críticas positivas se seguiram e o filme ganhou *status* de obra inteligente e sofisticada. O sucesso também foi confirmado nas bilheteria, com uma arrecadação bastante significativa

¹ Optamos por utilizar o título original do filme, *Memento*, por considerarmos que a tradução brasileira não faz jus ao significado que o título propõe. Durante vários momentos do filme, o protagonista deixa claro que não se trata de amnésia a deficiência que possui.

² *Blockbuster* é o termo utilizado para descrever filmes de grande orçamento, produzidos por grandes estúdios e geralmente lançados no verão americano, época em que os filmes mais arrecadam dinheiro.

em relação aos gastos com a produção do longa. *Memento* recebeu vários prêmios, incluindo indicações ao Oscar de melhor roteiro original e melhor edição. Porém, a caminhada de *Memento* para o sucesso não foi fácil, principalmente nos Estados Unidos.

James Mottram conta no livro *The Making of Memento* (2002) como foi difícil conseguir fazer a distribuição do filme no país. O longa foi rejeitado por várias distribuidoras em consequência de sua estrutura peculiar, mas não por ser considerado ruim, pelo contrário, o filme foi avaliado de maneira bastante positiva por tais distribuidores, mas o que causou a rejeição foi a possibilidade de o público médio norte-americano não compreender *Memento*. Na Europa aconteceu o inverso, o filme achou um distribuidor com bastante facilidade, antes mesmo de ter um distribuidor nos Estados Unidos. Impressionados com o talento de Nolan, Steven Soderbergh e George Clooney recomendaram o diretor de *Memento* ao produtor executivo de *Insônia* (2002), para a direção do longa e, assim, este se tornaria o próximo trabalho de Nolan. Soderbergh também foi o responsável por achar um distribuidor para *Memento*. Os contratemplos enfrentados por Nolan e sua equipe para distribuir o filme nos Estados Unidos evidenciaram o fato de que *Memento* subverte a estrutura canônica de um filme. O longa, então, começou a ser exibido em cinemas próximos a universidades em 16 de março de 2001, em Nova York e Los Angeles, uma estratégia para atrair um público específico que poderia se interessar pelo filme. Além disso, a Internet também teve um papel fundamental para o seu sucesso. Consequentemente, o longa foi atraindo cada vez mais espectadores que se sentiam intrigados pela história de Leonard e, assim, o filme foi exibido em cada vez mais cinemas do país.

“Memento Mori”, conto que inspirou o filme, é uma obra literária construída com dois focos narrativos, em primeira e terceira pessoa, sendo que ambos se intercalam durante a narrativa, o que contribui para tornar o texto complexo, pois um dos narradores representa o personagem e o outro funciona como um narrador observador. Além disso, o tempo enquanto algo subjetivo é uma característica peculiar do texto, conferindo à narrativa um caráter de quebra-cabeça, criando também um suspense sobre os eventos seguintes. Jonathan Nolan, autor do texto, teve a ideia para esta história quando estava na faculdade. As aulas de psicologia o inspiraram a escrever sobre um homem com problemas de memória. Ao conversar com seu irmão, Christopher, sobre sua ideia, logo surgiu a possibilidade de transformar o conto em um filme. Assim, Jonathan se encarregou de terminar sua história e repassar para Christopher, que, por sua vez, se responsabilizaria por escrever o roteiro e dirigir o filme.

O título do conto é uma referência à expressão bíblica em latim *Memento, homo, quia pulvis es et in pulverem reverteris*, significando “lembra-te, homem, que és pó e em

pó te tornarás”]; portanto, o título da obra remete ao tempo e à finitude do ser humano. Não podemos escapar do tempo, pois nossa condição humana está ligada a ele, que é concebido tridimensionalmente: passado, presente e futuro. Ademais, uma das possíveis definições que cabem ao tempo, mesmo sendo subjetivo, é de que este é um devir, ou seja, um fluxo permanente, mudança ou movimento constante. A categoria tempo, a propósito, é um conceito que vem sendo discutido desde os filósofos da antiguidade, como Aristóteles, passando por Kant, Heidegger e chegando a vários filósofos da contemporaneidade. Santo Agostinho, que também refletiu sobre essa questão, afirmou que:

se nada passasse, não haveria tempo passado; que se nada sucedesse, não haveria tempo futuro, e que se nada existisse atualmente, não haveria tempo presente. Como então esses dois tempos, o passado e o futuro, existem, se o passado não existe mais e se o futuro ainda não existe? Quanto ao presente, se fosse sempre presente, se não se fosse juntar ao passado, não seria tempo, mas eternidade. Portanto, se o presente, para ser tempo, deve unir-se ao passado, como podemos declarar que existe, se não pode existir senão deixando de existir? Tanto que o que nos autoriza a afirmar que o tempo existe é a sua tendência para deixar de existir (AGOSTINHO, 2012, p. 340-341)

Essa reflexão do teólogo e filósofo remete a questões como morte, imortalidade, memória, identidade e percepção, aspectos que igualmente são basilares no conto “Memento Mori”. Nesse pormenor, importa destacar que a obra começa com uma citação a Herman Melville: “O que como uma bala pode desenganar!”³. Essa epígrafe vem do poema intitulado *Shiloh: A Requiem*, e pode ser interpretado como: nada como a morte para desiludir ou esclarecer, remetendo ao título do conto e ao seu conteúdo.

O conto em foco gravita em torno do personagem Earl, que sofre de uma condição chamada amnésia anterógrada, o que o impossibilita de guardar novas memórias, fazendo-o permanecer numa perpétua instantaneidade, em um eterno agora. Sua última memória está ligada ao trauma de presenciar o assassinato de sua mulher, ver o rosto do assassino e sofrer a lesão que o deixou nessa condição. Desde então, Earl vive preso ao passado e ao incidente que o torna um escravo da vingança. Um eterno *memento* de sua esposa.

Você gostaria, mas não pode, pode? Não pode por causa da última peça de sua coleção. A última coisa de que você se lembra. O rosto dele. O rosto dele e sua mulher, pedindo-lhe sua ajuda com os olhos. E talvez você possa ficar com isso quando acabar. Sua pequena coleção. Eles podem trancá-lo novamente em outro quartinho e você pode viver o resto de sua vida no passado. Mas apenas se você possuir um pedacinho de papel em sua mão que diga que você o pegou ⁴(NOLAN, 2002, p. 187, tradução nossa).

³ *What like a bullet can undecieve!*

⁴ *You'd like to but you can't, can you? You can't because of the last addition to your collection. The last thing you remember. His face. His face and your wife, looking to you for help. And maybe this is where you can retire to*

A construção do tempo no conto apresenta uma certa complexidade, pois, mesmo com a condição do personagem sendo algo que o prende ao presente ou ao instante, o fato que causou essa condição e a interferência do narrador em primeira pessoa demonstram que o tempo não limita o personagem como se poderia imaginar, pois ele passa a criar maneiras de continuar seguindo em frente com sua vingança e de burlar a sua condição. Artifícios como anotações, listas e até tatuagens são utilizados por Earl para conseguir ultrapassar o instante ao qual ele está fadado a vivenciar repetidamente.

O filme *Memento* (2000), baseado no conto “Memento Mori” apresenta duas narrativas: uma que segue a ordem de eventos inversa, e outra com a ordem de eventos cronologicamente linear, demarcada pelas imagens em preto e branco. Tais disposições narrativas são apresentadas na película de forma intercalada, até o momento em que estas se encontram finalmente. O longa inicia com uma foto *Polaroid* de um homem morto, imagem essa que vai apagando, uma espécie de prólogo. Assim, percebemos que o filme está narrando os eventos de forma regressiva, pois a sequência temporal lógica seria aquela em que a *Polaroid* revela aos poucos a imagem que capturou. O mesmo não acontece na narrativa em preto e branco, pois nela percebemos que os eventos seguem uma sequência cronológica ordinária, digamos, e os eventos seguem para frente. Vale ressaltar que, apesar de a narrativa em cores estar seguindo uma ordem temporal inversa, os artifícios de narração utilizados pelo diretor não tornam a película previsível e o enredo mantém-se emblemático, uma vez que o suspense sobre os eventos seguintes é mantido. Tais estratégias utilizadas pelo diretor merecem atenção e mostram a complexidade do roteiro e da montagem.

Além disso, muitas modificações feitas no filme com relação ao texto de origem podem ser percebidas após a apreciação de ambos. Inserção de personagens, alteração do nome do personagem principal, que passou a ser chamado Leonard, inversão da ordem dos acontecimentos e inserção de elementos na narrativa que não estavam presentes no conto, e que, portanto, são informações que distinguem a obra literária de sua tradução para o cinema e atribuem a esta novos sentidos.

O desenvolvimento desta pesquisa parte da análise das obras literária e cinematográfica separadamente, através de ferramentas de análise propostas pela Semiótica greimasiana. Posteriormente, envolve os estudos da adaptação enquanto tradução, mais especificamente a tradução intersemiótica, visto que os códigos são diferentes, ou seja, as

when it's over. Your little collection. They can lock you back up in another little room and you can live the rest of your life in the past. But only if you've got a little piece of paper in your hand that says you got him.

linguagens são distintas: do discurso verbal escrito para o sincrético (visual, verbal falado e sonoro). Assim, a tradução de uma obra literária para o cinema abrange uma relação entre sistemas distintos de signos que causam mudanças significativas de sentido. Tais procedimentos tradutórios merecem ser analisados e descritos para que seja possível compreender o processo de tradução e suas consequências.

Em geral, a obra adaptada (no caso, o conto) tem em comum com a sua adaptação (o filme) o fato de que conta uma história, ou seja, é uma narrativa. Na estrutura da narrativa cinematográfica encontramos a fábula, que se trata do plano dos conteúdos narrados, e que em Semiótica pode ser comparado ao nível narrativo, e existe a trama, que se trata da forma como esses conteúdos são narrados, e que podemos fazer uma analogia com o nível discursivo. Esses elementos são importantes para analisar a relação entre a obra adaptada e a sua adaptação, seja para perceber afastamentos e aproximações, ou para compreender a transposição de temas, figuras e outros elementos.

O interesse despertado pelo conto “Memento Mori” reside no fato de que a obra aborda temáticas como vingança, tempo, identidade e memória, temas muito percorridos na literatura contemporânea. Além disso, a estrutura do conto, fragmentada, e a construção dos narradores e do personagem tornam o texto um evento singular.

Contudo, a adaptação cinematográfica não corresponde somente a levar uma obra literária para o cinema. Este processo envolve vários fatores, tais como: econômico, ideológico, estético, social e filosófico. Assim, o interesse pela adaptação não está em estabelecer uma simples comparação a nível formal, mas a nível de temas, de criatividade, de efeitos de sentido, de estética e de aproximações e distanciamentos. Ao longo deste trabalho utilizaremos as palavras tradução e adaptação para designar o processo de transmutação de uma obra literária para uma obra fílmica. Esta escolha se justifica pelo fato de considerarmos que estes conceitos têm sentidos equivalentes.

A relação entre cinema e literatura pode ser considerada bem madura. No caminho evolutivo do cinema, uma arte relativamente jovem, a literatura tem servido como fonte para as histórias cinematográficas. André Bazin (2018) discute a relação entre literatura e cinema fazendo a distinção entre cinema puro e cinema impuro, ou seja, o cinema puro seria aquele que não bebe da fonte da literatura e segue um roteiro original. Já o cinema impuro seria aquele em que um diretor adapta uma obra literária para o cinema. Dessa forma, o crítico e teórico do cinema defende a adaptação, em meados dos anos 50, quando a crítica considerava a adaptação como uma prática que diminuía o valor do cinema. Em relação à adaptação de contos para o cinema, pode-se dizer que esta é uma prática comum em Hollywood.

Compartilhando da ideia de Robert Stam, desenvolvida no texto *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade* (2006), de que a relação entre a obra adaptada e a adaptação não implica em perdas ou ganhos e nem em fidelidade, optamos por aplicar conceitos da Semiótica, tais como enunciado, texto e discurso, às obras analisadas para desfazer qualquer hierarquia que, no passado, diminuía o valor do cinema em relação a artes como a literatura. “O texto original é uma densa rede informacional, uma série de pistas verbais que o filme que vai adaptá-lo pode escolher, amplificar, ignorar, subverter ou transformar” (STAM, 2006, p. 50). Isso significa que o cineasta está livre para fazer escolhas ao adaptar uma obra, o que torna o olhar e a criatividade elementos importantes no processo de adaptação.

Após estas considerações iniciais a respeito do trabalho aqui desenvolvido, percorreremos o seguinte procedimento metodológico:

Na primeira parte deste trabalho, refletiremos brevemente sobre a relação entre cinema, literatura e adaptação, partindo de apontamentos sobre a arte. Além disso, vamos refletir sobre questões relacionadas à adaptação cinematográfica e à tradução, tentando desconstruir a hierarquia estabelecida entre estas artes e propondo formas de análise que desconstroem valores moralísticos ou subjetivos, tais como fidelidade, atribuídos aos textos derivados de obras literárias.

No segundo capítulo, faremos uma breve apreciação do autor do conto “Memento Mori”, Jonathan Nolan, procurando encontrar o lugar do autor no sistema. Em seguida, nos aprofundaremos na análise Semiótica do conto “Memento Mori”, atravessando o percurso gerativo de sentido, proposto pela Semiótica greimasiana. Ou seja, iniciaremos a análise no nível discursivo, no qual podem ser identificados os tipos de enunciado, as isotopias, os temas e as figuras. Depois, no nível narrativo, analisaremos os enunciados de estado e do fazer, que revelam as relações de junção do sujeito com o objeto e as transformações de estado, respectivamente. No nível mais abstrato, têm-se as oposições que sustentam o sentido dentro do texto e que servem de base para a história, tornando importante, também, a identificação semântica e fórica de tais oposições.

No terceiro capítulo, focaremos no filme *Memento*. Discutiremos o legado de Christopher Nolan para a indústria cinematográfica e nos aprofundaremos no estudo do filme, também tendo como ferramenta de análise o percurso gerativo de sentido mencionado anteriormente, atravessando também os níveis discursivo, narrativo e fundamental.

Mais adiante, no quarto capítulo, nos debruçaremos sobre as aproximações e os distanciamentos estabelecidos entre o texto fonte e a sua tradução, tendo como objetivo refletir sobre os efeitos de sentido produzidos nesse processo. Para tanto, utilizaremos conceitos da

teoria do cinema, da crítica cinematográfica e das teorias da adaptação e da tradução. Por isso, as análises a serem feitas nos capítulos mencionados anteriormente serão relevantes por fornecerem informações que serão analisadas no quarto capítulo.

Finalmente, no quinto capítulo, discutiremos a passionalidade, fazendo uso de conceitos trazidos pela Filosofia e pela Semiótica das Paixões. Mais especificamente, tentaremos entender a vingança e como esta move os personagens da obra literária e da obra cinematográfica. Para analisar semioticamente as paixões, utilizaremos o percurso passional, proposto, a princípio, por Greimas e Fontanille na obra *Semiótica das Paixões* (1993). Inicialmente, as paixões são percebidas como efeitos de sentido de qualificações modais que modificam o sujeito. Destarte, o percurso passional é composto por cinco etapas: disposição, sensibilização, emoção e moralização.

2 CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE, CINEMA, LITERATURA E ADAPTAÇÃO

Por vezes à noite há um rosto
 Que nos olha do fundo de um espelho
 E a arte deve ser como esse espelho
 Que nos mostra o nosso próprio rosto.
 (Jorge Luis Borges, em *Esse ofício do verso*)

Neste capítulo, pretendemos refletir brevemente sobre a obra de arte, o cinema, a literatura e a adaptação, uma vez que os objetos de estudo analisados neste trabalho são: um conto, ou seja, uma obra literária, e um filme, que por sua vez é a adaptação do conto para o cinema.

Na contemporaneidade, torna-se cada vez mais difícil classificar algo como arte ou não, principalmente dado o grande número de produções que surgem diariamente. Walter Benjamin (1994) refletiu sobre a reprodutibilidade técnica da arte e suas consequências. Para ele, o culto era a forma mais antiga de inclusão da obra de arte numa tradição. Isto porque as mais antigas obras surgiram para os rituais e, por mais que possuam uma aura⁵, as obras de arte não conseguiam se desvencilhar de sua ligação com o culto, pois o seu valor estava atrelado ao ritual.

É indispensável levar em conta essas relações em um estudo que se propõe estudar a arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Porque elas preparam o caminho para a descoberta decisiva: *com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual.* (BENJAMIN, 1994, p. 171, grifo do autor)

Atualmente, a música e a própria literatura, além de artes mais recentes como a fotografia e o cinema, são criadas tendo em vista a sua reprodutibilidade técnica. Outras, como a pintura e a escultura, ainda conservam resquícios de sua ligação ao culto, apesar de também serem reproduzidas de outras formas.

Numa reflexão mais ontológica sobre a arte, Michel Haar (2000, p. 6) considera que “toda obra digna deste nome retira-se do mundo, reflete-se em si mesma, e no entanto, mesmo estando voltada sobre si mesma, como que mostra um mundo, faz ver de um modo novo nosso universo cotidiano”. Por isso a literatura é uma arte tão poderosa, pois através de suas histórias, que geralmente remetem a temas recorrentes, consegue alcançar um nível de reflexão tão profundo que, mesmo sendo uma história particular, refere-se a algo que atinge a toda

⁵ Segundo Walter Benjamin (1994, p. 170), aura é “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”. Ou seja, o termo denomina os elementos *sui generis* de uma obra de arte original.

humanidade. Além disso, a obra de arte tem vida própria, independente de quando foi produzida ou de quem a produziu:

Esta organização tem uma dupla propriedade: a de mostrar-se a si mesma, como corpo, como espaço-tempo próprio, em sua *imanência*, e de suscitar, ao mesmo tempo, um sentido *transcendente*, um “mundo”, ou seja, um conjunto mais ou menos vasto de possibilidades de existência e de tonalidades afetivas, ora abstratas [...], ora concretas [...]. Através do material e dos meios específicos de cada arte, a obra simboliza e sugere um conjunto articulado que possui sua própria afetividade, seu próprio sentido do que é próximo ou distante, verdadeiro ou falso, eventualmente bem ou mal, e que se integra, expressamente ou não, em uma determinada época histórica. (HAAR, 2000, p. 6-7, grifos do autor)

A obra de arte requer uma atenção redobrada para alcançarmos uma reflexão sobre ela. Nem sempre estamos prontos para receber uma obra, às vezes precisamos esperar o momento certo para recepção-la da forma mais adequada.

Para Andrei Tarkovski (2010), a arte é um anseio pelo ideal. O cineasta parte do mito de Adão e Eva para o surgimento do que seria a busca pela verdade, uma jornada que não teria fim:

O homem está eternamente estabelecendo uma correlação entre si mesmo e o mundo, atormentado pelo anseio de atingir um ideal que se encontra fora dele e de se fundir ao mesmo, um ideal que ele percebe como um tipo de princípio fundamental sentido intuitivamente. Na inatingibilidade de tal fusão, na insuficiência do seu próprio “eu”, encontra-se a fonte perpétua da dor e da insatisfação humanas. Assim, a arte, como a ciência, é um meio de assimilação do mundo, um instrumento para conhecê-lo ao longo da jornada do homem em direção ao que é chamado ‘verdade absoluta’. (TARKOVSKI, 2010, p. 39)

Assim, arte e ciência seriam duas formas de busca da verdade e do conhecimento. Ou seja, uma ânsia, ou uma falta insaciável, é o que provoca o nascimento da arte. Esta busca pela verdade lembra a filosofia platônica, pautada na busca pelo belo, que está ligado ao ideal e, também, à verdade. Para o cineasta russo, a função da arte é uma comunicação e uma metalinguagem. Tarkovski, de certa forma, retoma o antigo elo entre arte e ritual.

Ainda segundo Tarkovski (2010), o que torna a literatura e o cinema artes semelhantes é o fato de que ambas gozam de uma liberdade única de escolher os elementos que desejam em meio ao que é oferecido pelo mundo real.

O cinema, como dito anteriormente, é uma arte recente, principalmente se comparada à pintura e à escultura. Sua origem data do final do século XIX, quando os irmãos Lumière, que, após patentear o cinematógrafo, passaram a gravar, projetar imagens em movimento e exibi-las em sessões especiais:

Esse fenômeno formidável mal chega a atrair a atenção dos historiadores do cinema, que consideram, conforme uma finalidade ingênua, o tempo da gênese do cinema

como uma era de aprendizado, onde foram elaborados a linguagem e os meios predestinados, diriam, a constituir a sétima arte. Eles não se admiram que o cinematógrafo tenha sido, desde seu nascimento, radicalmente desviado de seus fins aparentes, técnicos ou científicos, para ser dominado pelo espetáculo e tornar-se cinema. (MORIN, 2014, p. 23)

Como atesta Edgar Morin (2014), o cinema passou por uma época de aprendizado em que descobertas técnicas como a montagem foram desenvolvidas e praticadas de diferentes formas tendo diferentes propósitos. Assim, o cinema evolui constantemente: do mudo ao falado, no cinema clássico, do 2D ao 3D, no cinema contemporâneo. Para André Bazin (2018), a montagem constitui o nascimento do cinema como arte, transformando-o em linguagem. Ainda sobre a montagem, Bazin afirma que “quaisquer que sejam, podemos reconhecer nelas o traço comum que é a própria definição da montagem: a criação de um sentido que as imagens não contêm objetivamente e que procede unicamente de suas relações” (2018, p. 104).

O cinema também é uma das artes que melhor trabalha com a impressão de realidade. Christian Metz (2007), ao refletir sobre esse assunto, constata que o movimento é o responsável pela forte impressão de realidade no cinema. Além disso, o autor conclui que “a impressão de realidade diegética seja tão mais forte quanto mais afastados da realidade estiverem os materiais usados” (METZ, 2007, p. 26). Por isso, artes como a fotografia e o teatro, que se utilizam de espaços reais, não oferecem uma impressão de realidade tão forte quanto o cinema.

A literatura é uma forma de arte que não demanda tantos recursos como o cinema, por exemplo. Basta uma pessoa para produzir um romance. Para Leyla Perrone-Moisés (2016), uma obra literária é um texto que faz refletir e sentir de modo mais profundo e duradouro e que, por isso, tem que ser apreciada mais lentamente e até repetidamente. Ainda segundo a autora, a obra literária não pode ser julgada em termos de gosto e o seu valor não pode ser definido pelo consumo ou pelas vendas.

Em se tratando da literatura contemporânea, Perrone-Moisés (2016), ao falar das transformações sofridas pela literatura, atesta que a prosa, como gênero preferido dos escritores, assimilou experiências anteriores, que optam por fazer uso ou não de experiências do passado (como o fluxo de consciência, por exemplo) de forma despreocupada. Em relação aos temas, “como testemunha do individualismo contemporâneo, o eu e suas experiências, mesmo minúsculas, têm sido privilegiados; o ceticismo aumentou, chegando até o niilismo [...]” (PERRONE-MOISÉS, 2016, p. 46). Assim, as mutações da literatura estariam relacionadas às mutações socioculturais.

Para Giorgio Agamben (2015, p.22, grifo do autor), “a contemporaneidade é uma relação singular com o próprio tempo, que adere a ele e, ao mesmo tempo, toma distância dele; essa é a relação com o tempo que adere a ele através de uma dissolução e de um anacronismo”. Ao falar de contemporaneidade e de como é experienciada, Agamben utiliza o termo *obsuro* e afirma que o poeta contemporâneo é aquele que sabe ver através do escuro que é o seu tempo.

Tanto o escritor de ficção quanto o diretor de cinema contemporâneos são artistas que buscam enxergar através da escuridão que é o nosso tempo. Além disso, as adaptações também podem ser entendidas como uma leitura da contemporaneidade através da interpretação de textos clássicos ou de um contexto histórico passado, trazendo-os para a realidade atual, ou através da tradução de obras atuais que lidam com temas contemporâneos, traduzindo-os para outras mídias, como o cinema.

Com relação às adaptações, André Bazin (2018) reconhecia a importância da literatura para a evolução do cinema. Em meados da década de 50, o cinema puro era o que estava sendo considerado positivo e o cinema impuro era algo que rebaixava o cinema. Como dito anteriormente, cinema puro e cinema impuro remetem ao fato do filme se tratar ou não de uma adaptação ou ter ligação com outras artes. Ou seja, filmes com roteiro original entrariam na categoria de cinema puro e aqueles que se baseiam em obras literárias seriam classificados como cinema impuro.

Assim, Bazin representa um novo momento do pensamento crítico e teórico sobre o cinema, problematizando a busca pelo “puro” e indo contra a tendência vanguardista do momento, que perseguia o ideal de um cinema puro, visto que, em sua gênese, o cinema buscava a originalidade:

o que sem dúvida nos engana no cinema é que, ao contrário do que ocorre em geral num ciclo evolutivo artístico, a adaptação, o empréstimo, a imitação não parecem situar-se em sua origem. Ao contrário, a autonomia dos meios de expressão e a originalidade dos temas nunca foram tão grandes quanto nos primeiros 25 ou 30 anos do cinema. Podemos admitir que uma arte nascente tenha procurado imitar seus primogênitos, para depois aos poucos elaborar suas próprias leis e temas; mas não compreendemos bem que ela ponha uma experiência cada vez maior a serviço de obras alheias a seu talento, como se essa capacidade de invenção, de criação específica estivesse em razão inversa de seu poder de expressão. Daí a considerar essa evolução paradoxal como uma decadência só há um passo, que quase toda a crítica não hesitou em dar no início do cinema falado. (BAZIN, 2018, p. 126).

Dessa forma, o fato de o cinema seguir um caminho evolutivo oposto ao que ocorreu com outras artes, partindo da originalidade e passando cada vez mais à prática de processos de adaptação e imitação, fundamentava a opinião de críticos que consideravam mais importante a autonomia da arte cinematográfica através do cinema puro, o que garantiria a

legitimidade dessa arte. No entanto, Bazin reconhece a importância do cinema impuro, ainda que admitindo a existência de adaptações “boas” e “ruins”. A diversidade de adaptações consideradas boas é um forte argumento para refutar a crítica. Ademais, o autor ainda discorre sobre a influência mútua entre as artes, o que também ocorre com o cinema, que passou a influenciar outras formas de expressão, tais como a literatura, por exemplo, pois “[...] os novos modos de percepção impostos pela tela, maneiras de ver como o close, ou estruturas de narrativa, como a montagem, ajudaram o romancista a renovar seus acessórios técnicos” (BAZIN, 2018, p. 131).

Na linguística, Roman Jakobson distingue três formas de interpretar o signo verbal e as classifica como:

- 1). A tradução intralingual ou *reformulação* (rewording) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução intersemiótica ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. (JACKOBSON, 1991, p. 64, grifo do autor)

A adaptação de uma obra literária para linguagem cinematográfica é uma tradução intersemiótica, pois envolve a transmutação de signos verbais para signos visuais. Diferente da tradução intralingual, que interpreta o signo através de outros signos da mesma língua como, por exemplo, por meio do uso de sinônimos, e da tradução interlingual, em que os signos verbais são interpretados por signos verbais provenientes de outra língua, como na tradução de obras literárias da língua inglesa para a língua portuguesa, por exemplo.

No ensaio intitulado *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade* (2006), Robert Stam discute como a crítica sempre tem utilizado palavras com sentido de perda com relação às adaptações de obras literárias para o cinema, ignorando os pontos positivos de tal relação. Stam elenca alguns motivos para este preconceito:

Em outros textos eu resumi esses preconceitos nos seguintes termos: 1) antiguidade (o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente artes melhores); 2) pensamento dicotômico (o pressuposto de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura); 3) iconofobia (o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, cujas origens remontam não só às proibições judaicoislâmico-protestantes dos ícones, mas também à depreciação platônica e neo-platônica do mundo das aparências dos fenômenos); 4) logofilia, (a valorização oposta, típica de culturas enraizadas na “religião do livro”, a qual Bakhtin chama de “palavra sagrada” dos textos escritos); 5) anti-corporalidade, um desgosto pela “incorporação” imprópria do texto filmico, com seus personagens de carne e osso, interpretados e encarnados, e seus lugares reais e objetos de cenografia palpáveis; sua carnalidade e choques viscerais ao sistema nervoso; 6) a carga de parasitismo (adaptações vistas como duplamente “menos”: menos do que o romance porque uma cópia, e menos do que um filme por não ser um filme “puro”). (STAM, 2006, p. 21)

Segundo o estudioso, a Semiótica estruturalista, que considerava as práticas de significação como sistemas produtores de textos, a teoria da intertextualidade, proposta por Kristeva, e a desconstrução, proposta por Derrida, aboliriam essa noção de fidelidade tão cultuada até então. No caso de Derrida, o prestígio da obra “original” viria de suas “cópias”.

Em *Beyond fidelity: the dialogics of adaptation* (2000), Stam considera o cinema uma arte sinestésica e sintética. Sinestésica em sua capacidade de engajar vários sentidos e sintética em sua capacidade antropofágica de absorver e sintetizar outras artes. Ou seja, a metáfora do canibalismo tem o intuito de explicar que o cinema estabelece uma relação com outras artes.

Uma linguagem composta em virtude de suas diversas matérias de expressão - fotografia sequencial, música, som fonético e ruído - o cinema ‘herda’ todas as formas de arte associadas a essas questões de expressão. O cinema tem à sua disposição os visuais da fotografia e da pintura, o movimento da dança, a decoração da arquitetura e a performance do teatro.⁶ (STAM, 2000, p. 61, tradução nossa).

Patrick Cattrysse também contribui para os estudos da adaptação. Em *Film (adaptation) as translation* (1992), Cattrysse evoca a teoria dos polissistemas da tradução, ou seja, um sistema múltiplo, que foi proposta anteriormente por Itamar Iven-Zohar, e testa a sua aplicabilidade para o estudo da adaptação filmica. O autor propõe uma metodologia de estudo do filme em termos de tradução como fenômeno semiótico de uma natureza geral. Ainda de acordo com Cattrysse (1992), os estudos da tradução, assim como os estudos da adaptação, se preocupam com a transformação de uma fonte em textos alvo em condições de invariância (*invariance*) ou equivalência.

Outro importante nome nos estudos da adaptação é Linda Hutcheon (2006). A autora se propõe a construir uma teoria da adaptação e, assim como Stam, desconstruir a crítica negativa que permeia as adaptações. Hutcheon atesta o duplo sentido da palavra adaptação, que pode designar tanto um processo quanto um produto, o que envolve três perspectivas: quando vista como entidade formal ou produto (*formal entity or product*), uma adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular; se vista como processo de criação (*process of creation*), o ato de adaptar sempre envolve (re)interpretação e (re)criação, o que tem sido chamado tanto apropriação quanto preservação, dependendo da perspectiva; e,

⁶ *A composite language by virtue of its diverse matters of expression – sequential photography, music, phonetic sound, and noise – the cinema ‘inherits’ all the art forms associated with these matters of expression. Cinema has available to it the visuals of photography and painting, the movement of dance, the decor of architecture, and the performance of the theater.*

finalmente, quando vista através da perspectiva do processo de recepção (*process of reception*), a adaptação é uma forma de intertextualidade, o que nos leva a apreciar a adaptação como palimpsestos através da nossa memória de obras que ressoam por meio da repetição com variação.

Portanto, o *status* de arte do cinema é inegável. Sua relação com a literatura pode ser considerada madura. A proposta de uma metodologia ou de ferramentas para o estudo da adaptação ainda permeia a discussão em torno das adaptações. Além disso, existem várias perspectivas para a análise das obras filmicas, o que comprova a importância cultural desse processo e de seu produto, revelando também o caráter múltiplo da obra cinematográfica.

3 O CONTO “MEMENTO MORI”

“Every man is a mob, a chain gang of idiots.” (Jonathan Nolan, em *Memento Mori*)

3.1 A apreciação de Jonathan Nolan

Jonathan Nolan, autor do conto “Memento Mori”, nasceu em 6 de junho de 1976, em Londres, Inglaterra, porém, foi criado em Chicago, nos Estados Unidos. Graduou-se pela Loyola Academy, em 1994, e pela Georgetown University, em 1999, onde se formou em Inglês.

Foi durante uma disciplina de psicologia geral, algo que o fez refletir sobre a perda de memória, que Jonathan teve a ideia de escrever o conto “Memento Mori”. Posteriormente, durante uma viagem pela Europa com a namorada, Jonathan teve uma experiência traumática que também o influenciou na criação de seu conto: um assalto sofrido pelo casal durante a viagem fez Jonathan refletir sobre as consequências de um ato violento na vida de alguém.

Curiosamente, a história ainda não tinha sido escrita quando Christopher Nolan, seu irmão, ouviu a ideia durante uma viagem que os dois fizeram de carro de Chicago a Los Angeles, quando Christopher estava se mudando para os Estados Unidos. Um homem coberto de tatuagens se percebe sozinho e chocado pela descoberta de que sua amada está morta; a ideia da história parecia perfeita para o cinema. Então, pode-se dizer que o processo de criação e a adaptação começaram durante essa viagem.

Após essa conversa, Christopher Nolan aguardava os esboços do irmão para começar a escrever o roteiro do que seria a adaptação cinematográfica do conto de Jonathan. De acordo com James Mottram (2002), “Memento Mori” pode ser considerado a “planta baixa” de *Memento*.

Jonathan Nolan, então, trabalhou como co-roteirista do filme *Memento*, parceria esta que se estenderia a outros filmes dirigidos por Christopher Nolan, tais como *O grande truque* (2006), *Batman: o cavaleiro das trevas* (2008), *Batman: o cavaleiro das trevas ressurgiu* (2012) e *Interestelar* (2014). trabalhou quatro anos no roteiro deste, chegando a estudar relatividade no Instituto de Tecnologia da Califórnia enquanto escrevia o roteiro.

Jonathan adentrou o mundo da televisão com a criação da série *Person of Interest*, exibida de 2011 a 2016, com 103 episódios ao todo. Produzida por J.J. Abrams, a série foi transmitida originalmente pela CBS. A história gira em torno de um ex-agente da CIA e um programador bilionário que se juntam para prevenir crimes, com a ajuda de um programa. O problema é que a máquina fornece apenas o número do seguro social de uma pessoa envolvida

no caso, não fornecendo detalhes sobre o criminoso ou quando e onde o crime acontecerá. A série teve críticas positivas e foi renovada por 5 temporadas.

Juntamente com sua esposa Lisa Joy, Jonathan é o produtor da série *Westworld*, exibida pela HBO. Atualmente com duas temporadas, e com a próxima em desenvolvimento, *Westworld* é uma série baseada no filme homônimo de 1973, escrito e dirigido por Michael Crichton, e em sua continuação, *Futureworld*, de 1976. Fez sua estreia em 2016, contando com 10 episódios em sua primeira temporada. A segunda temporada estreou em 2018, contando também com 10 episódios. A história se passa em um parque temático que simula o Velho Oeste chamado *Westworld* e que é habitado por andróides que não sabem sua real condição e vivem como seres humanos compartilhando esse espaço e essa realidade. Os visitantes do parque têm permissão para fazer o que quiserem com os andróides, ou seja, os mais diversos atos de violência são permitidos neste simulacro. A série, que trata de temas como identidade, memória, opressão, verdade e violência, recebeu críticas positivas e estreou com índices elevados de audiência.

Atualmente, Jonathan Nolan trabalha na nova temporada da série. Portanto, podemos afirmar que “Memento Mori” foi um divisor de águas na carreira de Jonathan, possibilitando tanto sua imersão na indústria cinematográfica, que partiu da colaboração em roteiros com seu irmão, Christopher, quanto sua incursão na indústria midiática televisiva.

3.2 “Tempo é uma abstração”: os efeitos de sentido no conto “Memento Mori”

A partir desse ponto, analisaremos o conto de Jonathan Nolan pela perspectiva da Semiótica, ou seja, procuraremos investigar como o texto⁷ comunica o que comunica. Para tanto, o percurso gerativo de sentido é uma importante ferramenta de análise da obra literária.

A Teoria Semiótica foi fundada, na França, por Algirdas Julien Greimas (1917-1992), e é conhecida também como Semiótica Narrativa e Discursiva. Greimas foi o criador do percurso gerativo de sentido que, segundo Fiorin (2008, p. 20), “é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo”.

Segundo Diana Barros (2002), o nível semiótico compreende três etapas necessárias para a interpretação do percurso: o nível fundamental, que compreende a estrutura mais

⁷ Segundo Diana Barros (2005, p. 86), o texto é o “resultado da junção do plano do conteúdo, construído sob a forma de um percurso gerativo, com o plano da expressão, o texto é um objeto de significação e um objeto cultural de comunicação entre sujeitos”.

profunda do texto; o nível narrativo, intermediário; e o nível discursivo, manifestação do texto. Então, temos como foco o percurso do sujeito nesses três níveis do percurso gerativo de sentido. Assim, conseguiremos analisar os efeitos de sentido do texto literário. Antes, precisamos refletir um pouco sobre o conto.

Segundo Nádía Gotlib, o conto faz economia dos meios narrativos, “trata-se de conseguir, com o mínimo de meios, o máximo de efeitos. E tudo que não estiver diretamente relacionado com o efeito, para conquistar o interesse do leitor, deve ser suprimido” (1990, p. 35). Em “Memento Mori”, os elementos utilizados na narrativa são significativos e não podem passar despercebidos pelo leitor. Uma das características do conto é o fato de geralmente ser centrado em apenas um personagem. A brevidade é outra característica, apesar de existirem contos que se assemelham a novelas pela quantidade de páginas. Mas, nesse caso, “Memento Mori” pode ser entendido como uma narrativa breve. “Em suma: o conto constitui uma fração dramática, a mais importante e a decisiva, numa continuidade em que o passado e o futuro possuem significado menor ou nulo” (MOISÉS, 1987, p. 21).

Com relação à unidade de ação, que corresponde tanto a unidade de espaço quanto a de tempo, o conto geralmente apresenta apenas um espaço, onde o drama começa e termina. Porém, em “Memento Mori” há uma indeterminação quanto ao espaço e quanto ao tempo. O personagem transita por vários espaços que são sugeridos por sua percepção. O tempo também é indeterminado, uma vez que a percepção do tempo do personagem é diferente. Ele sofre de perda de memória recente, nomeada amnésia anterógrada. Dessa forma, a narrativa é fragmentada e, entre uma elipse e outra, causada pelos “apagões” e pela passagem do tempo, que se limita a dez minutos, o leitor não tem informações que o situem temporalmente, somente as informações dadas pela percepção do personagem levam o leitor a inferir que a distância temporal percorrida por ele foi grande ou pequena. Em um determinado momento do conto, Earl se olha no espelho e percebe que está mais velho do que pensava. Tudo isso tem como propósito colocar o leitor na mesma situação do personagem, uma espécie de confusão mental. As indeterminações temporal e espacial causam a indeterminação do sujeito ou, melhor dizendo, a indeterminação e a percepção falha do personagem causam a indefinição espacial e temporal.

Com relação ao efeito, que consideramos um ponto muito importante, o conto de Jonathan Nolan tem um caráter ambíguo e irônico. Assim, o enredo termina de forma surpreendente, com o personagem principal alcançando o seu objetivo, mas sendo impossibilitado de registrar para evitar o esquecimento do fato, o que revela o caráter cíclico da narrativa, ou seja, o personagem está nessa busca há um tempo indeterminado e pode, inclusive, tê-la repetido por diversas vezes. Ainda, o fato de a narração ter dois pontos de vista, que se

revelam ser o mesmo, mostrando a cisão de personalidade do personagem principal, também causa um efeito de incerteza no leitor.

De acordo com Massaud Moisés (1987), o conto é unívoco, univalente, constitui uma unidade dramática, uma célula dramática e, assim, gravita em torno de um só conflito, um só drama, uma só unidade de ação. O conto exige que todos os seus componentes estejam seguindo uma única direção e ao redor de um só drama. Em “Memento Mori”, o drama nasce da aparente necessidade de fazer algo com relação à perda de alguém querido ou do desejo contraditório de Earl por vingança. Consideramos contraditório porque no final do conto vemos que, na verdade, seu objetivo é dar sentido à sua vida e a vingança é a motivação para continuar procurando um *assassino*. Então, durante o conto, presenciamos a angústia, a inquietude criadora, e a dor de um homem incapaz de viver normalmente desde o episódio em que sua mulher foi, supostamente, assassinada e sua capacidade de guardar novas memórias aniquilada. Portanto, tudo no conto gravita em torno de Earl, de sua perda e de seu desejo por vingança.

Partindo para a análise semiótica, temos o texto como a manifestação de um enunciado que simula uma enunciação. Dessa forma, os sujeitos presentes no enunciado⁸ são simulacros de um enunciador⁹ e um enunciatário¹⁰. Segundo Diana Barros,

a projeção, para fora dessa instância, dos actantes do discurso-enunciado e de suas coordenadas espaço-temporais instaura o discurso e constitui o sujeito da enunciação pelo que ele não é. A operação e os procedimentos pelos quais a enunciação realiza a projeção mencionada denominam-se desembreagem. (2002, p. 74).

Sendo assim, o ser presente no texto não é o enunciador propriamente dito, mas apenas uma simulação de enunciador projetado no enunciado, através da desembreagem¹¹ (ou desembreagem, como diz a autora citada), o que Fiorin chama de “pessoa desdobrada”, que assume no texto, geralmente, a função de narrador. Este narrador pode ser de primeira pessoa, como ocorre num diálogo, ou de terceira pessoa, como se dá num relato. Portanto, para Fiorin (1995b, p. 35), “como há um nível da narração (enunciação) e um do narrado (enunciado), devem-se distinguir as pessoas da enunciação e do enunciado”.

Ao analisar o texto em questão, vemos primeiramente o problema que está em volta do narrador, ou dos narradores, levando-se em consideração a complexidade de tal construção.

⁸ “Objeto-textual resultante de uma enunciação” (BARROS, 2005, p. 81).

⁹ O enunciador é o “desdobramento do sujeito da enunciação, o enunciador cumpre os papéis de destinador do discurso e está sempre implícito no texto, nunca nele manifestado” (*Ibid.*, p. 82).

¹⁰ O enunciatário é “uma das posições do sujeito da enunciação, o enunciatário, implícito, cumpre os papéis de destinatário do discurso” (*Ibid.*, p. 82).

¹¹ “Operação pela qual a enunciação projeta os actantes e as coordenadas espaço-temporais do discurso, utilizando, para tanto, as categorias da pessoa, do espaço e do tempo” (*Ibid.*, p. 81).

Podemos perceber que “Memento Mori” nos apresenta dois narradores que podem ser caracterizados como narrador em primeira pessoa e narrador em terceira pessoa. Porém, a presença de dois narradores não é algo fortuito. É necessário desconfiar dessa construção, pois o texto, como manifestação de um enunciado construído por um enunciador tendo em vista um enunciatário, pode conter disfarces propositais que funcionam como pistas a serem descobertas pelo enunciatário. Então, um *eu* e um *ele* são as vozes projetadas neste enunciado. Vejamos o trecho abaixo:

É por isso que estou escrevendo a você. Fútil, talvez. Não sei quantas vezes você terá que ler isso antes de me escutar. Não sei nem mesmo há quanto tempo você está trancado nesse quarto. Você também não sabe. Mas a sua vantagem em esquecer é que você esquecerá de se assumir como uma causa perdida.¹² (NOLAN, 2002, p. 184, tradução nossa).

Nesse trecho podemos observar a instalação de um *eu* que fala para um *tu*. Temos então uma enunciação enunciada, decorrente de uma debreagem enunciativa, em que há um narrador dito de primeira pessoa, e o tempo da enunciação é o *agora*. Essa forma de debreagem representa a subjetividade do actante/ator. Nessa configuração observamos a presença de um *eu* que se denomina narrador e um *tu* narratário, que simulam, discursivamente, o enunciador e o enunciatário. Nesse tipo de arranjo discursivo, a enunciação enunciada mantém um laço de similaridade maior com a enunciação pressuposta. Passemos agora para o próximo trecho:

Earl abre um olho depois do outro para ver uma faixa de azulejos brancos no teto, interrompida por um aviso escrito à mão colado bem sobre a sua cabeça, grande o suficiente para que ele possa lê-lo da cama. Um rádio-relógio está tocando em algum lugar. Ele lê o aviso, pisca, lê novamente e então dá uma olhada no quarto. É branco, avassaladoramente branco, desde as paredes e cortinas ao mobiliário institucional e aos lençóis. O rádio-relógio toca de cima da mesa branca sob a janela com cortinas brancas. Neste momento, Earl provavelmente percebe que está deitado sobre seu edredom branco. Ele já está usando seu roupão e chinelos.¹³ (NOLAN, 2002, p. 184, tradução nossa).

Nesse segundo trecho vemos uma situação diferente: temos a instalação de um *ele*, ou seja, temos um enunciado que decorre de uma debreagem enunciativa da enunciação, pois os

¹² *This is why I'm writing to you. Futile, maybe. I don't know how many times you'll have to read this before you listen to me. I don't even know how long you've been locked up in this room already. Neither do you. But your advantage in forgetting is that you'll forget to write yourself off as a lost cause.*

¹³ *EARL OPENS ONE EYE after another to a stretch of white ceiling tiles interrupted by a hand-printed sign taped right above his head, large enough for him to read from the bed. An alarm clock is ringing somewhere. He reads the sign, blinks, reads it again, then takes a look at the room. It's a white room, overwhelmingly white, from the walls and the curtains to the institutional furniture and the bedspread. The alarm clock is ringing from the white desk under the window with the white curtains. At this point Earl probably notices that he is lying on top of his white comforter. He is already wearing a dressing gown and slippers.*

actantes da enunciação não estão projetados no enunciado. Dessa forma, o personagem Earl é o *ele*, um actante/ator¹⁴ que se apresenta inserido em um tipo de discurso¹⁵ em forma de relato.

Dessa forma, podemos dizer que em um primeiro momento do conto são colocados dois narradores em primeiro plano e que estão dispostos da seguinte maneira: no caso em que o enunciado apresenta um narrador em primeira pessoa, temos uma debreagem enunciativa de primeiro grau, em que o ator está explicitamente instalado. No segundo caso, em que identificamos a presença de um narrador em terceira pessoa, temos uma debreagem enunciativa de primeiro grau.

Porém, no decorrer do texto, vemos que esses sujeitos do discurso não são dois, mas apenas um. Percebemos que o enunciado foi arranjado para simular a existência de dois sujeitos distintos no discurso, algo que compromete o pacto de fidedignidade estabelecido entre o enunciativo e o enunciatário pressupostos. Vejamos o trecho a seguir:

O resto da parte de cima de seu tronco está coberto de palavras, frases, pedaços de informação e instruções, todas escritas para trás em Earl, e para a frente no espelho. Enfim Earl se ergue, abotoa a camisa e vai até a mesa. Ele pega caneta e um pedaço de papel da gaveta, se senta e começa a escrever. Não sei onde você estará quando ler isto. Não sei nem se vai se incomodar em ler isto. Acho que não precisa. É uma vergonha, na verdade, que você e eu não nos encontraremos nunca. Mas, como diz a canção, "no momento em que você ler este bilhete, eu terei partido". Estamos tão perto, agora. É essa a sensação. Tantas peças encaixadas, organizadas. Acho que é só questão de tempo até que você o encontre.¹⁶ (NOLAN, 2002, p. 192-193, tradução nossa).

No trecho acima temos o momento em que o relato em terceira pessoa se consubstancia com a voz em primeira pessoa, revelando que os dois se referem à mesma pessoa: o actante/ator Earl. Há apenas um sujeito no enunciado, porém esse sujeito sofreu uma separação no imaginário reforçada pela actorialização que cria a ilusão da existência de dois sujeitos que na verdade são um. O que acontece, então, é uma dissociação do eu, causada pela perda da memória. Segundo Fiorin (1996, p. 45), “a debreagem enunciativa e enunciativa criam, em princípio, dois grandes efeitos de sentido: o de subjetividade e o de objetividade”. Destarte,

¹⁴ Diferente da noção de ator proposta pelo teatro, por exemplo, na Semiótica, este termo se refere a “uma entidade do discurso que resulta da conversão dos actantes narrativos, graças ao investimento semântico que recebem no discurso. O ator cumpre papéis actanciais, na narrativa, e papéis temáticos, no discurso” (BARROS, 2005, p. 80).

¹⁵ Conforme Diana Barros (*Ibid.*, p. 81), o discurso “é o plano do conteúdo do texto, que resulta da conversão, pelo sujeito da enunciação, das estruturas sêmio-narrativas em estruturas discursivas. O discurso é, assim, a narrativa “enriquecida” pelas opções do sujeito da enunciação que assinalam os diferentes modos pelos quais a enunciação se relaciona com o discurso que enuncia”.

¹⁶ *The rest of his upper torso is covered in words, phrases, bits of information, and instructions, all of them written backward on Earl, forward in the mirror. Eventually Earl sits up, buttons his shirt, and crosses to the desk. He takes out a pen and a piece of notepaper from the desk drawer, sits, and begins to write. I don't know where you'll be when you read this. I'm not even sure if you'll bother to read this. I guess you don't need to. It's a shame, really, that you and I will never meet. But, like the song says, "By the time you read this note, I'll be gone.*

temos uma perspectiva mais objetiva, marcada pelo enunciado em terceira pessoa, e uma mais subjetiva, sinalizada pelo enunciado em primeira pessoa.

Então, o jogo actancial do *eu* e do *ele* tem como um de seus propósitos disfarçar o único sujeito presente no discurso. Dessa forma, a partir do trecho apresentado acima, podemos enquadrar o enunciado em terceira pessoa como uma debreagem enunciativa de primeiro grau e o enunciado em primeira pessoa como uma debreagem enunciativa de segundo grau. Há, portanto, um jogo na enunciação identificado por meio da sintaxe discursiva¹⁷, em que o narrador e o ator do narrado são designados, respectivamente, pelos pronomes pessoais *eu* e *ele*, e também são separados por outros elementos, tais como a utilização de verbos, em sua maioria, no presente simples da língua inglesa, tempo utilizado principalmente para expressar, hábitos, fatos, ações repetidas, programadas, instruções ou indicações.

Ademais, temos a instalação de dois tipos de sujeito: *sujeito cognitivo* e *sujeito pragmático*. De acordo com Greimas e Courtés (2016), há uma distinção entre enunciado de estado e enunciado de fazer, correspondendo a dois tipos de sujeito: *sujeitos de estado* e *sujeitos de fazer*, caracterizados pela relação de junção¹⁸ com os objetos-valor e pela relação de transformação, respectivamente. Esta diferenciação nos leva a uma distinção entre *sujeitos pragmáticos* e *sujeitos cognitivos*. Estes especificam-se pela natureza dos valores que os definem enquanto sujeitos de estado, pelo modo de fazer somático e pragmático (no primeiro caso), e cognitivo (no segundo). Os *sujeitos cognitivos* podem manipular os objetos do saber, que são os enunciados de fazer e de estado, emprestando-lhes diversos estatutos de verdade. Assim, o *sujeito cognitivo* e o *sujeito pragmático* são representados, respectivamente, pelas figuras do narrador em primeira pessoa e do narrador em terceira pessoa, característicos do processo de debreagem. O narrador em primeira pessoa atua no plano cognitivo em razão de que há a manipulação comprovada dos objetos de saber, que compreendem a passagem de um estado a outro (como por exemplo a aceitação do contrato que atualiza o ser) e o percurso junctivo (a conjunção ou disjunção com o objeto de valor), características do *sujeito cognitivo*. Logo, o *sujeito pragmático* está presente na figura do narrador em terceira pessoa, pois neste plano temos o ato inscrito e, além disso, descrições dos comportamentos somáticos significantes, organizados em programas e interpretados como acontecimentos. Por fim, no último “ato” do conto, os sujeitos sincretizam-se.

¹⁷ “Cabe à sintaxe discursiva explicar as relações do sujeito da enunciação com o discurso-enunciado e também as relações ‘argumentativas’ que se estabelecem entre enunciadador e enunciatário” (BARROS, 2005, p. 85).

¹⁸ Greimas e Courtés (2016, p. 279) definem junção como “a relação que une o sujeito ao objeto, isto é, a função constitutiva dos enunciados de estado”.

Existem evidências no texto de que o jogo actancial mencionado anteriormente também tem o intuito de disfarçar a verdade sobre quem seria o assassino da esposa de Earl. O sujeito do discurso marcado pela terceira pessoa faz uma tatuagem em seu corpo com o seguinte texto: “Eu estuprorei e matei a sua mulher”¹⁹ (NOLAN, 2002, p. 190, tradução nossa), para que ele possa sempre ler e lembrar tanto que sua esposa está morta, quanto que a morte dela ocorreu de forma violenta. O interessante é que o pronome utilizado em lugar de sujeito é o *eu (I)*, o que aponta para a possibilidade da morte ter sido causada pelo próprio Earl. Porém, há a colocação em discurso de uma segunda pessoa evocada pelo pronome possessivo *sua (your)*. Tal confusão pode ser causada com o intuito de marcar a dissociação do eu no texto. Assim como nas listas, Earl endereça o texto a um *você* que é ele mesmo, uma outra versão dele que está separada apenas pelo tempo.

Ainda no nível discursivo, a disseminação de valores é mais complexa e figurativamente mais rica que nos outros níveis. Os valores virtuais apresentam-se, neste nível, como percursos temáticos e figurativos e, assim, criam-se efeitos de sentido. Estamos, então, lidando com a semântica discursiva²⁰.

Os valores disseminam-se, sob a forma de temas, em percursos temáticos e recebem investimento figurativo, no nível discursivo. O tratamento dos temas é garantia de *manutenção* semântica, na passagem do narrativo ao discursivo, cabendo à figurativização o *acréscimo* de sentido previsto na conversão. As estruturas discursivas são, ao mesmo tempo, mais específicas e mais complexas e “enriquecidas” que as estruturas narrativas e fundamentais. (BARROS, 2002, p. 115).

Desse modo, a figurativização é a concretização de uma abstração. Segundo Greimas e Courtés (2016), podemos definir tema²¹ como a disseminação, ao longo dos programas e dos percursos narrativos, dos valores já atualizados pela semântica narrativa. Ou seja, o tema é algo abstrato que se concretiza por meio da figura no mundo natural ou no discurso.

O conto “Memento Mori” apresenta figuras²² que concretizam temas. É preciso identificar os temas que subjazem às figuras. Para tanto, não podemos isolar temas e figuras, tendo em vista que eles têm uma relação de complementaridade. Sendo assim, temos como

¹⁹ *I RAPED AND KILLED YOUR WIFE.*

²⁰ Cabe à semântica discursiva “examinar a disseminação dos temas no discurso, sob a forma de percursos, e o investimento figurativo dos percursos” (BARROS, 2005, p. 85).

²¹ Segundo Barros (*Ibid.*, p. 86), tema “é um elemento da semântica narrativa que não remete a elementos do mundo natural, e sim às categorias ‘lingüísticas’ ou ‘semióticas’ que o organizam”.

²² Figura “é um elemento da semântica discursiva que se relaciona com um elemento do mundo natural, o que cria, no discurso, o efeito de sentido ou a ilusão de realidade” (*Ibid.*, p. 83)

temas da obra a memória, o tempo, a morte, a vingança, a identidade, verdade e o luto. No que concerne às isotopias, no *Dicionário de Semiótica* (2016), Greimas e Courtés as definem como “recorrências de categorias sêmicas, quer sejam elas temáticas ou figurativas” (2016, p. 276). Sendo assim, as isotopias estão no eixo sintagmático e as figuras e temas estão no eixo paradigmático.

A memória é uma isotopia temática e figurativa, pois é uma categoria recorrente no texto e que também é representada por figuras. Na mitologia grega, a memória foi personificada por uma deusa chamada *Mnemosýne*. Ela foi a quinta esposa de Zeus e através dessa união foram geradas as nove musas, entidades a quem eram atribuídas a capacidade de inspiração para as artes e a ciência. Na Grécia antiga, a memória tinha grande valor, era uma virtude. Em termos semióticos, ela é uma competência, um *saber/poder* que atualiza o que foi virtualizado contratualmente pelas modalizações do *querer/dever*. Sendo assim, a memória era a forma de conservar e repassar um conhecimento. O poeta, por exemplo, era considerado um cultor da memória. Porém, no conto analisado, vemos que à memória é atribuída uma conotação negativa, ela seria defeituosa, no caso de Earl. O incidente o teria tirado a capacidade de guardar novas memórias. Então, o personagem se vê aprisionado à lembrança da morte de sua mulher e ao rosto do assassino e causador de sua condição:

Viver em sua finita coleção de memórias, polindo cada uma delas cuidadosamente. Meia vida passada, atrás do vidro e pregada em cortiça como uma coleção de insetos exóticos. Você gostaria de viver atrás desse vidro, não gostaria? Preservado em formol. Você gostaria, mas não pode, pode? Não pode por causa da última peça de sua coleção. A última coisa de que você se lembra. O rosto dele. O rosto dele e sua mulher, pedindo-lhe sua ajuda com os olhos.²³ (NOLAN,2002, p. 187, tradução nossa).

A lembrança da esposa é constantemente retomada no texto como algo motivador para a vingança e como símbolo de sua condição limitadora. Para Earl, é necessário criar um sistema que funcione como um substituto para a sua memória, algo que o faça lembrar do que for necessário para prosseguir na busca pelo assassino. Da mesma forma que a memória de Earl, o texto é fragmentado, apresentando elipses e episódios da busca de Earl sem marcação cronológica, ou seja, não sabemos quanto tempo passou entre os *apagões* de memória do personagem. Apenas as descrições do espaço e do corpo nos indicam a passagem do tempo.

²³ *Live in your finite collection of memories, carefully polishing each one. Half a life set behind glass and pinned to cardboard like a collection of exotic insects. You'd like to live behind that glass, wouldn't you? Preserved in aspic. You'd like to but you can't, can you? You can't because of the last addition to your collection. The last thing you remember. His face. His face and your wife, looking to you for help.*

A memória é figurativizada na obra por fotos, anotações, listas e tatuagens. Além disso, a própria estrutura do discurso literário representa a memória, fragmentada e cheia de elipses. Por ter a capacidade de guardar novas memórias afetada pelo trauma causado em sua cabeça, Earl passa a utilizar um sistema de informações que se baseia no registro de memórias artificiais. Além disso, a memória estabelece uma ligação direta com a identidade, tema também existente na obra.

Mariana Luz Pessoa de Barros (2011) propõe em sua tese duas formas discursivas de construção da memória: a memória do acontecido e a memória-acontecimento. A memória do acontecido se aproxima da figura do arquivo, possui um efeito de referência, pois fornece muitas informações. No caso da memória-acontecimento, esta é capturada em seu devir, ou seja, é dinâmica e instável, não é acabada e possui um envolvimento afetivo do sujeito que constrói o texto tanto quanto é por ele construído. Portanto, a memória-acontecimento mostra o mínimo, mas com uma potência maior. Sendo assim, apesar dos registros de Earl, a memória discursivamente construída no conto é do tipo memória-acontecimento. As anotações, tatuagens, ou seja, os registros utilizados pelo personagem são dotados de carga emotiva, melhor dizendo, elas têm o objetivo de incitar emocionalmente o personagem para que não esqueça o que aconteceu e principalmente não esqueça o seu objetivo. Além disso, as memórias ou os registros feitos por Earl não são datados e a forma como o texto é construído, fragmentado e com indeterminação temporal e espacial, causam um efeito de incerteza com relação a veracidade das informações dadas pelo enunciador, o que também simula o movimento da memória e aponta para uma memória-acontecimento.

Retomados constantemente no texto, os verbos lembrar e esquecer formam uma dicotomia que, vinculada à memória, tem a função de mover o personagem de um estado a outro. A lembrança da morte da mulher é algo que provoca uma dor e essa dor é canalizada para a vingança. O ato de esquecer é, na obra, tanto uma escolha como uma espécie de maldição para o sujeito. “Então como você pode perdoar, se não consegue lembrar de esquecer?”²⁴ (NOLAN, 2002, p. 187, tradução nossa), diz o narrador. Lembrar e esquecer formam um paradoxo que rege a vida de Earl. Por viver nesse constante trânsito, Earl se torna uma fração, um homem fragmentado.

A verdade é um conceito bastante complexo e, por diversas vezes no conto, é tratada como um ponto de vista. Para um sujeito que não tem mais a memória como referência de uma

²⁴ *So how can you forgive if you can't remember to forget?*

história, já que não consegue mais guardar as informações desde o incidente em que sua mulher foi morta, a noção de verdade passa a ter um outro significado, a ficção vira fato.

Eis a verdade: as pessoas, mesmo as pessoas normais, nunca são apenas uma pessoa, com algumas características. Não é simples assim. Estamos todos à mercê do sistema límbico, nuvens de eletricidade vagando através do cérebro. Cada homem é quebrado em 24 frações de uma hora e quebrado de novo dentro dessas 24 frações. É uma pantomima diária, um homem cedendo o controle ao próximo: os bastidores lotados de mediocres clamando por sua vez sob os holofotes. Cada semana, cada dia. O homem raivoso passa o bastão ao calado, que o passa ao viciado em sexo, ao introvertido, ao conversador. Cada homem é uma multidão, uma corrente de idiotas.²⁵ (NOLAN, 2002, p. 189, tradução nossa).

No trecho acima, vemos a tese do narrador sobre a fragmentação do homem, em uma afirmativa que funciona como verdade para ele. Durante vários momentos do texto, Earl fala sobre algo que se constitui como uma verdade. Ou seja, *ser* e *parecer* estão em constante confronto na narrativa e moldam o comportamento do personagem. Mas a verdade de Earl é uma mentira criada por ele para sustentar a necessidade de dar continuidade ao que ele deseja: a vingança. A verdade passa a ser o que é mais conveniente para o personagem.

A lista é uma figura utilizada no conto para representar a vida pragmática de Earl. Sem as listas, Earl não conseguiria dar continuidade a sua narrativa da vingança. Além disso, o sistema de Earl se relaciona e questiona o tema da verdade. Verdade e memória estão constantemente em confronto na obra. O sistema de Earl (fotos, tatuagens, listas) mostra que a verdade é uma questão de ponto de vista e que nem sempre é o passado que afeta o presente, mas o inverso também é possível. Earl é um homem que está sob constante influência de um outro que é ele mesmo e que torna o passado algo presentificado com o intuito de sair de um determinado estado para outro. Então, tudo que Earl acredita ser real, a tatuagem em forma de retrato falado do provável assassino, as informações em seu corpo, as listas, as fotografias, pode ser confeccionado por ele. Tudo com o intuito de dar um significado à sua existência.

A vingança também é uma isotopia temática relevante na narrativa, é o que motiva o personagem. Desde o começo do conto, a vingança é incitada pela enunciação enunciada como algo a ser buscado. Semioticamente falando, a vingança é um programa de base, algo necessário para o sujeito e regido pela modalização *dever-fazer*. Apenas através da vingança

²⁵ *Here's the truth: People, even regular people, are never just any one person with one set of attributes. It's not that simple. We're all at the mercy of the limbic system, clouds of electricity drifting through the brain. Every man is broken into twenty-four-hour fractions, and then again within those twenty-four hours. It's a daily pantomime, one man yielding control to the next: a backstage crowded with old hacks clamoring for their turn in the spotlight. Every week, every day. The angry man hands the baton over to the sulking man, and in turn to the sex addict, the introvert, the conversationalist. Every man is a mob, a chain gang of idiots.*

sua vida fragmentada ganharia um sentido, através dessa busca pelo culpado pela morte de sua esposa e pela condição a qual agora ele estaria submetido:

A pergunta é se você quer fazer algo a respeito. Se vingança importa para você. Importa para a maioria das pessoas. Por algumas semanas elas planejam, esquematizam, fazem o necessário para igualar o placar. Mas a passagem do tempo é tudo o que é necessário para erodir esse impulso inicial.²⁶ (NOLAN, 2002, p. 187, tradução nossa).

Dessa forma, a vingança é uma fruição, é uma forma de sanção²⁷ pragmática negativa. Como programa sancionador, a vingança pressupõe um destinador que a contratou e, além disso, o destinador é sincrético com o sujeito da ação reparadora. Quanto ao prazer que ela proporciona, trata-se do investimento fórico (euforia). Essa afirmação tem como base o fato de que a vingança passa a ser desejada pelo sujeito, passa a ser o que o move, ou seja, o motor da vida de Earl. A vingança dá prazer, assim como a violência e, segundo Bataille (2013), na violência, o ser tem um vislumbre da passagem da descontinuidade para a continuidade, pois a morte também é uma violência. Assim, a vingança também permite que o sujeito tenha esse vislumbre da continuidade (ou imortalidade).

O olhar é constantemente mencionado no conto, causando um efeito de sentido de realidade. Esse sentido é uma maneira de Earl se situar, de observar o mundo ao seu redor, reconhecer o espaço. É a primeira etapa da descoberta de sua condição e da compreensão de seu objetivo. É através da visão que Earl vai descobrindo, juntamente com o leitor, tudo o que ele mesmo deixou como memória artificial. Todas as vezes que Earl abre os olhos é como se ele estivesse renascendo e descobrindo tudo ao seu redor:

Os olhos de Earl estão escancarados observando pela janela do carro. Olhos sorridentes. Sorrindo através da janela para a multidão que se aglomera do outro lado da rua. A multidão se aglomerando em volta do corpo na passagem. O corpo esvaziando lentamente pela calçada e bueiro adentro.²⁸ (NOLAN, 2002, p. 194, tradução nossa).

Nesse movimento de abrir os olhos, redescobrir quem é, o mundo ao seu redor e a sua missão, Earl vai vivendo sua vida e construindo uma percepção de si mesmo. Sua existência

²⁶ *The question is whether you want to do something about it. Whether revenge matters to you. It does to most people. For a few weeks, they plot, they scheme, they take measures to get even. But the passage of time is all it takes to erode that initial impulse.*

²⁷ A sanção acontece quando, “no percurso narrativo da sanção ou percurso do destinador-julgador, o destinador interpreta as ações do destinatário-sujeito, julga-o, segundo certos valores, e dá-lhe a retribuição devida, sob a forma de punições ou de recompensas” (BARROS, 2005, p. 85).

²⁸ *EARL'S EYES ARE WIDE OPEN, staring through the window of the car. Smiling eyes. Smiling through the window at the crowd gathering across the street. The crowd gathering around the body in the doorway. The body emptying slowly across the sidewalk and into the storm drain.*

está ligada à percepção através dos sentidos. Para Sartre (2009), o homem é o único ser em que a existência precede a essência. Primeiro ele existe, vai se descobrindo, surge no mundo e depois irá se definir, ou seja, primeiro ele é nada, só depois será conforme o que se fizer, de acordo com o que tiver projetado de si:

o homem é de início um projeto que se vive subjetivamente, ao invés de ser um musgo, uma podridão, um couve-flor; nada existe antes desse projeto; nada está no céu inteligível, e o homem será aquilo que ele tiver projetado ser. Não o que ele quiser ser. Pois o que entendemos vulgarmente por querer é uma decisão consciente e que é para a maior parte de nós posterior àquilo que fizemos de nós mesmos. Posso querer aderir a um partido, escrever um livro, casar-me, tudo isso é uma manifestação de uma escolha mais original, mais espontânea do que aquilo que chamamos vontade. Mas se verdadeiramente a existência precede a essência, o homem é responsável por aquilo que ele é. (SARTRE, 2009, p. 620).

Semelhante ao pensamento de Sartre, percebemos que Earl começa em um estado de não ser e a partir daí vai se construindo no mundo em que foi jogado. O olhar é a primeira etapa dessa construção, é o momento em que ele se percebe no mundo e vai (re)construindo o que foi apagado de sua memória. Dessa forma, a recorrência do olhar também mostra a importância de um mundo percebido através dos sentidos e do espaço, que está constantemente mudando e que tem uma relação direta com o tempo. Ao percebermos que o personagem mudou de espaço, compreendemos que o tempo também está passando. Então, o espaço marca o tempo e marca a mudança de estado do sujeito.

O tempo é frequentemente evocado no texto de Jonathan Nolan. Porém, a percepção de tempo para o sujeito inserido nessa história é diferente. A instância temporal, para o narrador, é um obstáculo a ser superado:

Mas você é diferente. Você é mais perfeito. O tempo são três coisas para a maioria das pessoas, mas para você, para nós, é apenas uma. Uma singularidade. Um instante. Este instante. Como se você estivesse no centro do relógio, no eixo sobre o qual giram os ponteiros. O tempo segue à sua volta, mas nunca segue em você. Ele perdeu sua habilidade de afetar você. O que é que dizem? Que tempo é furto? Mas não para você. Feche os olhos e você pode começar tudo de novo. Evocar a emoção necessária, fresca como as rosas.²⁹ (NOLAN, 2002, p. 195, tradução nossa).

O passado através da memória vira ficção. O tempo é abordado em sua complexidade no conto e tem uma forte relação com o sujeito e o espaço. O personagem começa a narrativa aparentemente subjugado pelo tempo e pelo efeito limitador que este tem sobre ele,

²⁹ *But you're different. You're more perfect. Time is three things for most people, but for you, for us, just one. A singularity. One moment. This moment. Like you're the center of the clock, the axis on which the hands turn. Time moves about you but never moves you. It has lost its ability to affect you. What is it they say? That time is theft? But not for you. Close your eyes and you can start all over again. Conjure up that necessary emotion, fresh as roses.*

principalmente após sua condição de perda de memória recente que se repete a cada dez minutos. Porém, com a mudança de estado do sujeito, temos um novo ponto de vista deste sobre a temporalidade. Para ele o tempo é um momento, a repetição contínua do presente. O texto subverte a noção temporal ao intercalar vozes que dizem respeito ao mesmo sujeito, porém nas perspectivas subjetiva e objetiva.

É deslocável o presente como deslocáveis são o passado e o futuro. De “uma infinita docilidade”, o tempo da ficção liga entre si momentos que o tempo real separa. Também pode inverter a ordem desses momentos ou perturbar a distinção entre eles, de tal maneira que será capaz de dilatá-los indefinidamente ou de contrai-los num momento único, caso em que se transforma no oposto do tempo, figurando o intemporal e o eterno (NUNES, 1995, p. 25).

No trecho acima, podemos ver como o tempo na ficção é maleável e passível de modificações. Na obra literária analisada, podemos acompanhar o personagem em dois momentos diferentes através dessa separação temporal imaginária. O personagem do conto vive no instante e, apesar de sofrer de uma condição que poderia deixá-lo sempre no mesmo estado, ele vivencia a mudança através da busca da vingança. O esquecimento tem papel fundamental nessa concepção de tempo. Para outros, o passado e o futuro estão sempre influenciando as ações, mas para Earl não:

Nas obras ou nos textos literários dramáticos ou narrativos, o tempo é inseparável do mundo imaginário, projetando, acompanhando o estatuto irreal dos seres, objetos e situações. Conjuga-se segundo registros peculiares, que decorrem de sua apresentação na linguagem, principalmente ao *tempo vivido* [...]. (NUNES, 1995, p. 24, grifo do autor).

Enquanto tema, o tempo tem uma grande relevância no texto. Representado por figuras como o relógio de pulso e o rádio-relógio, o tempo é uma instância subjetiva que passa a afetar Earl de uma forma diferente, ou melhor, passa a não mais dominar o sujeito. O conto inicia com o sujeito portando um relógio de pulso e sendo acordado pelo rádio-relógio, mas, ao perceber que sua condição o torna alguém que transcende a instância temporal, Earl, em um ato bastante significativo, decide trocar o relógio de pulso por um sino:

Hoje é seu aniversário, por isso lhe trouxe um presentinho. Eu teria apenas lhe comprado uma cerveja, mas quem sabe onde isso terminaria? Então em vez disso eu trouxe um sino. Eu acho que posso ter tido que penhorar seu relógio para comprá-lo, mas para que diabos você precisava de um relógio?³⁰ (NOLAN, 2002, p. 191, tradução nossa).

³⁰ *It's your birthday today, so I got you a little presente. I would have just bought you a beer, but who knows where that would have ended? So instead, I got you a bell. I think I may have had to pawn your watch to buy it, but what the hell did you need a watch for, anyway?*

Ao abandonar o relógio, Earl passa para um novo estágio: assumir um *eu* que não mais acredita no tempo, ou pelo menos acredita que o tempo não mais o afeta da mesma forma, uma vez que sua atual condição modificou sua capacidade de perceber o tempo. O relógio assume uma característica fundamental para o homem. Com a sua posse, o ser é lançado no tempo e percebe sua condição, adquirindo uma consciência quantificada sobre a vida e sobre o poder implacável do tempo. Ou seja, o relógio remete tanto ao tempo quanto ao seu caráter inexorável. Então, o tempo adquire um valor disfórico, assim como a faculdade da memória.

A morte é um universal semântico. O ponto de partida do discurso literário é a morte por assassinato e o ponto de chegada, a morte por vingança. Em meio a tudo isso, temos o esquecimento, algo que também remete à morte do sujeito. O título do conto também alude à morte e à memória, duas categorias que se relacionam. Por sofrer de uma condição que, supostamente, o impediria de continuar sua vida normalmente, Earl se encontra na descontinuidade. Vejamos o trecho abaixo:

Pensei numa coisa agora. Talvez você ache útil. Todos esperam o fim chegar, mas e se ele já houver passado por nós? E se a piada final do Dia do Juízo for que ele já veio e já passou e não nos demos conta? O Apocalipse chega silencioso; os escolhidos são pastoreados ao paraíso e o resto de nós, aqueles que não passaram na prova, vão em frente, ignorando. Já mortos, vagando por aí, bem depois de os deuses pararem de anotar o placar, ainda otimistas com relação ao futuro.³¹ (NOLAN, 2002, p. 193, tradução nossa).

Para Georges Bataille (2013), vivemos à procura da continuidade perdida, ou seja, almejamos a imortalidade perdida por Adão e Eva. A vida é uma descontinuidade, o momento em que o tempo rege nossos passos, e a morte seria o retorno à continuidade. Na narrativa, Earl evolui de um sujeito limitado pelo tempo e por seu problema com a memória, para um homem que está além do tempo. No trecho acima, o narrador faz referência ao Apocalipse, o fim dos tempos. Sendo assim, Earl já estaria simbolicamente morto e o tempo não mais existe para ele:

Não. Sua vida acabou. Você é um homem morto. A única coisa que os médicos esperam fazer é ensiná-lo a ser menos oneroso aos enfermeiros. E provavelmente nunca o deixarão ir para casa, onde quer que isso seja. Então a pergunta não é "ser ou não ser", porque você não é. A questão é se você quer fazer algo sobre isso. Se a vingança importa para você.³² (NOLAN, 2002, p. 186-187, tradução nossa).

³¹ *I had a thought just now. Maybe you'll find it useful. Everybody is waiting for the end to come, but what if it already passed us by? What if the final joke of Judgment Day was that it had already come and gone and we were none the wiser? Apocalypse arrives quietly; the chosen are herded off to heaven, and the rest of us, the ones who failed the test, just keep on going, oblivious. Dead already, wandering around long after the gods have stopped keeping score, still optimistic about the future.*

³² *No. Your life is over. You're a dead man. The only thing the doctors are hoping to do is teach you to be less of a burden to the orderlies. And they'll probably never let you go home, wherever that would be. So the question is not "to be or not to be," because you aren't. The question is whether you want to do something about it. Whether revenge matters to you.*

Neste trecho, mais uma vez temos a morte como tema central. E a existência de Earl é questionada através da referência a Hamlet, de Shakespeare. Um homem morto não é mais um escravo do tempo. É um ser que passa da descontinuidade para a continuidade. Apenas durante a vida estamos aprisionados pelo tempo. Tal liberdade proporciona a Earl uma existência em que ele não precisa mais seguir padrões morais. Ou seja, a conclusão de que o tempo não o afeta dá ao personagem a liberdade para agir da forma que convém, sem qualquer remorso ou culpa. Ele teria passado pelo julgamento divino, mas teria sido condenado a permanecer na mesma situação. Além disso, o uso do verbo *ser* e de sua negação (*não-ser*) remete à existência, e sem a vingança Earl *não é*, não existe.

A obra estabelece uma relação intertextual com a tragédia shakespeariana. Earl e Hamlet são personagens que estão em busca da vingança. No texto de Jonathan Nolan, quem motiva o personagem a buscar retaliação é o narrador em primeira pessoa, que também é Earl. Na peça referenciada, o motivador/manipulador do príncipe da Dinamarca é o fantasma do pai morto. Porém, o desejo de vingança em Hamlet é questionável, visto que o personagem sempre adia a concretização da morte do tio, enquanto o desejo de vingança em Earl é comprovado, pois, além de ser realizado, tanto é um meio para escapar de suas limitações, quanto é um fim.

O sino é uma figura que remete ao tema da morte. Ao trocar o relógio por um sino, Earl prega uma peça em si mesmo. O narrador em primeira pessoa explica que no passado as pessoas se preocupavam com a possibilidade de serem enterradas vivas. Por isso, o sino passou a ser utilizado como uma maneira de avisar que a pessoa dentro do caixão, caso acordasse depois de enterrada, não estava morta. Então, uma corda ligaria o sino, posto do lado de fora, à pessoa dentro do caixão. O sino serviria para alertar que uma pessoa supostamente morta estaria viva. Earl, por diversas vezes no texto, se considera alguém morto, o que também justifica a sua posição de desvalorização do tempo e valorização da vingança. Apesar de nos lembrar da morte, o sino é uma metáfora para a vida, é o resgate de Earl do mundo dos mortos.

A identidade é um tema representado na obra pelo espelho e pelas tatuagens, que também são formas de construir uma narrativa e de estabelecer uma imagem própria. Ao olhar-se no espelho, Earl se percebe e passa por um momento de identificação. Nas palavras do narrador: “[...] todos precisam de espelhos para lembrarem-se de quem são. Você não é diferente”³³ (NOLAN, 2002, p. 192, tradução nossa). Juntamente com o espelho, as tatuagens são fundamentais para o processo de construção do eu. Elas são marcas fixas no corpo, um

³³ [...] *everybody else needs mirrors to remind themselves who they are. You're no different.*

corpo que é a expressão de uma individualidade em busca de um caminho para a sua existência. Ademais, este corpo é um suporte para a história criada por Earl, e o espelho é uma das maneiras utilizadas para fazer a leitura das impressões marcadas no corpo.

O luto também é um tema abordado no conto. Está relacionado à perda de um objeto. Este objeto pode ser a esposa, mas também pode ser a vida passada, que não pode ser recuperada. Estabelecendo uma relação direta com a memória, o tempo e a vingança, o luto atualiza o sujeito, causando a mudança que o leva à vingança. A memória mantém o luto, processo que demanda tempo para a superação, algo constante. Ou seja, Earl não consegue esquecer a morte da esposa, que foi a última lembrança guardada em sua memória. Os sentimentos de perda de uma pessoa amada e de perda da capacidade de lembrar eventos recentes levam o sujeito a um isolamento. Assim, o tempo sentido pelo personagem é semelhante ao tempo mítico: circular e fora de uma cronologia.

A narrativa é o simulacro da ação do homem no mundo (FIORIN, 1995a, p.169). Sendo assim, necessitamos mostrar as fases presentes neste simulacro, ou seja, como a narrativa pressupõe mudanças de estado. Precisamos identificar tais transformações de estado do homem. O programa narrativo³⁴ canônico segue a seguinte ordem: manipulação, competência, *performance* e sanção. No conto “Memento Mori”, o sujeito começa a narrativa com um problema: como avançar sem uma memória continuada? Uma solução é dada: criar um sistema para “substituir” a memória, os *mementos*. Earl tem o *poder*, mas não tem o *saber* necessário, pois é limitado pela memória. Então, os artifícios criados por este permitem a continuidade e dão a ele o *saber*. Mas quem manipula Earl para isso? Quem estabelece esse pacto de manipulação que é aceito por Earl? O próprio Earl.

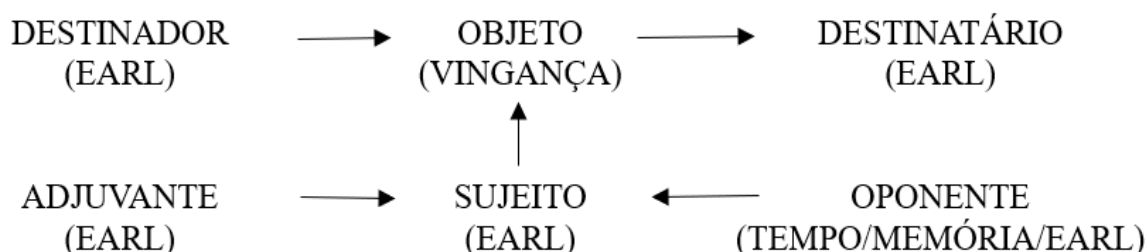
Existe vários tipos de manipulação: tentação, intimidação, sedução e provocação são alguns exemplos. O pacto de manipulação é estabelecido entre Earl e ele mesmo. Ele, então, é o sujeito destinador e, como tal, “determina a competência e os valores do sujeito que age, aquele que, em suma, estabelece as regras do jogo” (BARROS, 2002, p. 18). Esta manipulação é feita por provocação, que ocorre quando o manipulador manifesta um juízo negativo a respeito da competência do manipulado (FIORIN, 2008). O objeto destinado ao actante/sujeito³⁵ é a

³⁴ O programa narrativo “é o sintagma elementar da narrativa, que integra estados e transformações, e que se define como um enunciado de fazer que rege um enunciado de estado” (BARROS, 2005, p. 84).

³⁵ Actante “é uma entidade sintática da narrativa que se define como termo resultante da relação transitiva, seja ela uma relação de junção ou de transformação. O actante funcional, por sua vez, caracteriza-se pelo conjunto variável dos papéis que assume em um percurso narrativo” (*Ibid.*, p.80). Já sujeito “é o actante sintático da narrativa que se define pela relação transitiva de junção ou de transformação que o liga ao objeto e graças a que o sujeito se relaciona com os valores. Enquanto actante funcional, o sujeito caracteriza-se por um conjunto

vingança. Porém, para alcançar este objeto, é necessário que o sujeito seja dotado de uma competência, e, no caso de Earl, o fato de sua memória ser prejudicada pela amnésia anterógrada dificulta a continuidade da empreitada. O tempo e a memória passam a ser oponentes de Earl, além dele mesmo. Dessa forma, o sujeito passa a ter a competência necessária para chegar ao objeto por intermédio de um sistema criado por ele para funcionar como um substituto da memória: fotografias, anotações em *post-its*, tatuagens, dentre outras formas de auxílio para que ele alcance o seu objetivo. Com isso, Earl passa para a fase da *performance* e chega à sanção. Vejamos a configuração dos actantes no esquema abaixo:

Figura 1 – Disposição dos actantes no conto.



Fonte: Elaborada pela autora.

Nesse cenário, o pacto de fideducía é comprometido. A verdade passa a ser posta em questão quando o leitor passa a questionar os reais motivos de tal busca por vingança. Vejamos um dos momentos em que a fideducía é posta em questão:

a flecha segue pelo braço de Earl, cruza seu ombro, desce pela parte de cima de seu tronco, terminando em um retrato de um homem que ocupa a maior parte de seu peito. É o rosto de um homem grande, que está ficando careca, com bigode e cavanhaque. É um rosto particular, mas, como um retrato falado, tem uma certa qualidade irreal³⁶ (NOLAN, 2002, p. 192, tradução nossa).

No trecho acima, temos a descrição de algumas tatuagens que o personagem tem em seu corpo. O caminho de setas leva ao retrato de um homem, porém os traços desse homem não são específicos e o retrato poderia se encaixar em qualquer um que tenha como características a calvície, um bigode e um cavanhaque. Somos levados a duvidar de Earl e de

variável de papéis actanciais, em que ocorrem algumas determinações mínimas, tais como os papéis de sujeito competente para ação e de sujeito realizador da performance” (*Ibid.*, p. 85).

³⁶ *The arrow leads up Earl's arm, crosses at the shoulder, and descends onto his upper torso, terminating at a picture of a man's face that occupies most of his chest. The face is that of a large man, balding, with a mustache and a goatee. It is a particular face, but like a police sketch it has a certain unreal quality.*

suas reais intenções com a vingança, e ao se referir a “uma certa qualidade irreal”, o narrador põe em questão a veracidade de suas informações. Então, a vingança estaria realmente voltada para alguém em particular ou seria um meio de se automanipular? Por assumir características comuns a vários homens, a tatuagem poderia levar Earl não a um suposto assassino, mas a vários.

No final do conto, temos a sugestão de que a verdade sobre Earl não condiz com o que ele deixa transparecer. A modalização do *parecer* se sobrepõe a do *ser*. Após se encontrar em um veículo que parece ser um carro de polícia, pois existe uma divisória entre o passageiro e o motorista, Earl percebe estar preso por algo semelhante a um par de algemas. Logo atrás na rua, ele vê um corpo estendido no chão. Earl então percebe que ele matou alguém que provavelmente é o assassino, e isso o deixa aparentemente feliz. Porém, ao procurar uma caneta, Earl encontra somente outros objetos e um sino, o qual ele havia dado a si mesmo como um presente de aniversário, uma espécie de piada consigo mesmo. No sino havia somente o seu nome e algumas datas gravadas, uma das datas é o dia de seu aniversário, a outra é uma data que ele não reconhece (ausência do *saber*). Temos então a reviravolta do conto, por não conseguir registrar esse momento para poder lembrar posteriormente, percebemos que o sentido da vida de Earl é repetir essa perseguição incessantemente:

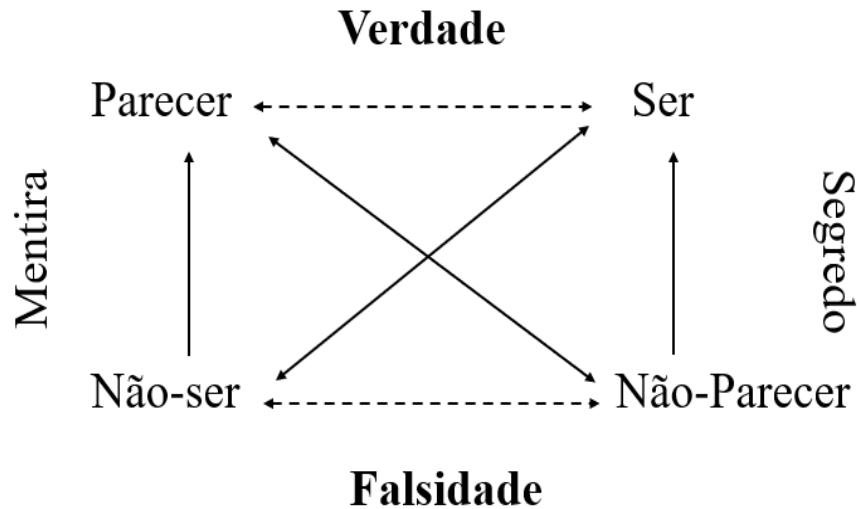
A única coisa que importa é este momento. Este momento um milhão de vezes. Você precisa confiar em mim. Se este momento se repetir suficientemente, se você continuar tentando – e você precisa continuar tentando –, por fim você chegará ao próximo item de sua lista.³⁷ (NOLAN, 2002, p. 195, tradução nossa).

A continuidade se torna o real motivo da vida de Earl. Procurar a vingança seria algo que deveria continuar a acontecer para que esse homem, sem uma memória recente, possa continuar a sua vida sem uma aparente preocupação com o tempo e com a morte. O percurso de Earl se dá a partir de algo que parece ser verdade, mas que se descobre não ser. Para ilustrar isso, temos o seguinte quadrado semiótico³⁸ da modalidade veridictória:

³⁷ *The only thing that matters is this moment. This moment a million times over. You have to trust me. If this moment is repeated enough, if you keep trying—and you have to keep trying—eventually you will come across the next item on your list.*

³⁸ “Modelo lógico de representação da estrutura elementar, que a torna operatória. No quadrado representa-se a relação de contrariedade ou de oposição entre os termos e, a partir dela, as relações de contradição e de complementaridade (BARROS, 2005, p. 84-85).

Figura 2 – Quadrado semiótico que representa a modalidade veridictória.



Fonte: Elaborada pela autora.

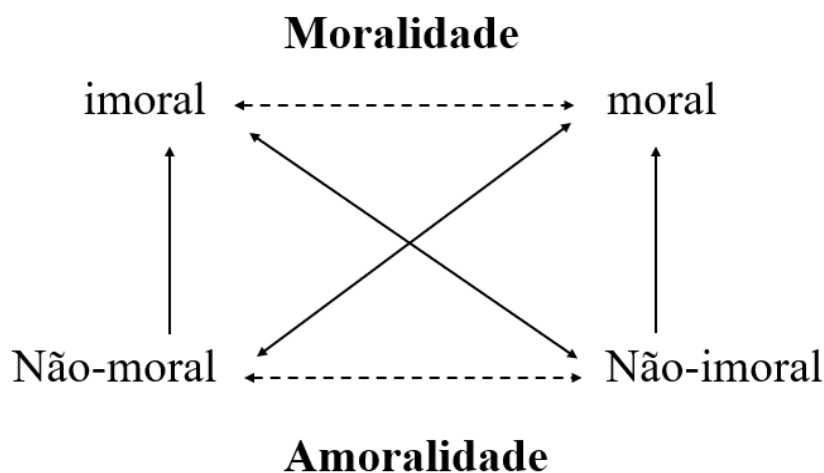
O quadrado apresenta a relação entre a *verdade* e a *falsidade*. Em relação de contrariedade, temos os termos *ser* e *parecer*; *não-parecer* e *não-ser*. Do lado esquerdo temos a *mentira*, uma relação de complementaridade entre o *ser* e o *não-ser*. Do lado direito temos o *segredo*, uma relação de complementaridade entre o *ser* e o *não-parecer*. Em uma relação de contradição, temos o *ser* e o *não-ser*, assim como o *parecer* e o *não-parecer*. A *falsidade* seria, então, a relação entre o *não-ser* e o *não-parecer*, e a *verdade*, a relação entre o *parecer* e o *ser*. As reais intenções de Earl estariam encobertas, o que colocaria *parecer* e *não-ser* na dêixis positiva, pois, no conto, o *parecer* se sobrepõe ao *ser*. Então, a narrativa em questão apresenta como elemento eufórico a *mentira*. A procura de Earl se constituiria em uma mentira arquitetada por ele mesmo. Nesse caso, o *ser* modaliza o *ser*. O actante/ator Earl convence a ele mesmo a viver em uma “verdade” criada por ele.

No conto, o sujeito destinador modalizante, Earl (narrador em primeira pessoa), estabelece com o destinatário e sujeito do fazer modalizado pelo *dever*, Earl (narrador em terceira pessoa), uma manipulação por provocação. Ele deve e quer se vingar pela morte da esposa. Ao aceitar o pacto, o sujeito modalizado pelo *dever/querer* e pelos efeitos de verdade produzidos pelo manipulador, *crê* que os motivos da vingança *parecem* e são reais e justificáveis. Ao perceber ter conseguido matar alguém, Earl, que é o seu próprio destinador-julgador, é sancionado positivamente por ele mesmo e negativamente pela sociedade, já que tudo indica que ele está sendo preso por cometer um crime, uma vingança privada. Earl, responsável pelo fazer persuasivo, também é responsável pelo fazer interpretativo: ele julga que,

independentemente de ter sido alcançada, a busca pela vingança deve continuar. Dessa forma, o *parecer* se sobrepõe ao *ser*, pois o sujeito parece ser interessado pela vingança, mas na verdade ele quer a continuidade desse ato. “A verdade e a falsidade constituem efeitos de sentido do julgamento epistêmico[...]” (BARROS, 2002, p. 58). Assim, o pacto de fidúcia é comprometido em dois momentos: quando percebemos que quem fala para Earl é ele próprio e quando percebemos que o intuito de sua busca é a própria busca por vingança. Então, a ação do sujeito advém da crença na verdade da falsidade ou da mentira.

Além disso, o sujeito muda de estado no que diz respeito ao tema da moralidade. Ao optar pela vingança e concretizá-la tirando a vida de alguém por conta própria, Earl vai contra uma das principais normas que regem a sociedade, a de que não se deve matar alguém. Esta norma é tanto uma lei divina (“não matarás”), quanto um crime previsto em código penal, pois viola o senso moral da humanidade civilizada. Assim, o sujeito modalizado pelo *querer*, passa a seguir o caminho da *amoradidade*. Vejamos o quadrado semiótico abaixo:

Figura 3 – Quadrado semiótico da moralidade.



Fonte: Elaborada pela autora.

O quadrado semiótico mostra a relação entre *moral* e *imoral*. Earl sai de um estado positivo, segundo as regras sociais, para um negativo, invertendo os valores. O *imoral* e o *não-moral* estariam situados na dêixis positiva, que se relaciona com o *moral* e o *não-imoral*. Assim, o percurso do personagem o encaminha para uma ruptura com o valor da moralidade em prol da continuidade da violência e da vingança, ou seja, de sua vontade ou de seu *querer-ser*.

Portanto, no que tange à foria³⁹, a moralidade assume um caráter disfórico (negativo) para o personagem e a amoralidade assume um caráter eufórico (positivo). Porém, a moral pressupõe um *saber*, já que se trata de regras da sociedade, assim como o imoral, “contrário à moral” (FERREIRA, 2001, p.374). Já o amoral pressupõe um *não-saber*, pois se refere mais a quem não tem senso de moral. Earl não desconhece as regras da sociedade, ele apenas passa a ignorá-las por considerar que essas não mais se apliquem ou façam sentido para ele. Sendo assim, o sujeito se afasta da cultura e se aproxima da natureza, ou melhor dizendo, a natureza tem um valor eufórico e a cultura passa a ter um valor disfórico.

No tocante à junção, Earl segue o seguinte percurso de junção com o objeto vingança:

Figura 4 – Percurso juntivo com a vingança.

não-conjunção > disjunção > conjunção > não-disjunção

Fonte: Elaborada pela autora.

A junção é, segundo Greimas e Courtés (2016, p. 279), “a relação que une o sujeito ao objeto, isto é, a função constitutiva dos enunciados de estado”. Tal percurso se justifica pelo fato de que no início de sua trajetória, Earl se encontra em *não-conjunção* com a vingança. A partir da insistência e da ajuda do manipulador (o próprio Earl), o sujeito passa a querer a vingança e a buscar um *saber atualizante*, apesar de ainda não ter alcançado este objeto, estando em *disjunção*, por ter tido uma mudança com relação ao estado inicial. Até o momento em que ele entra em *conjunção* com a vingança, ao perceber ser o responsável pela morte de alguém, e passa a estar em *não-disjunção*, pois decide dar continuidade a essa busca, ainda que aparentemente tenha conseguido. Ademais, também podemos perceber que o sujeito passa de uma morte simbólica (inércia) para uma conjunção com a vida (o movimento, a procura da vingança). Tal percurso mostra a complexidade com que essa narrativa foi elaborada.

No nível fundamental, chegamos às estruturas mais abstratas da narrativa, ou seja, aos temas centrais que estão imersos no conto. Para Diana Barros, “a semântica fundamental

³⁹ A foria marca uma relação de conformidade (euforia) ou desconformidade (disforia) do ser vivo com os conteúdos apresentados (BARROS, 2005).

define-se por seu caráter abstrato e constitui, com a sintaxe fundamental, o ponto inicial da geração do discurso” (2002, p. 24). Nesse nível, as categorias semânticas que subjazem são: *natureza e cultura; lembrança e esquecimento; e vida e morte.*

O par *natureza vs. cultura* está relacionado ao universo semântico social. Ao escolher percorrer o caminho da violência e da amoralidade, o sujeito atribui valor eufórico à *natureza* e disfórico à *cultura*. O homicídio, por exemplo, é um dos crimes mais graves, de acordo com o código penal. Os valores morais pressupõem uma certa harmonia social e a violação de tais valores implica em sanções punitivas.

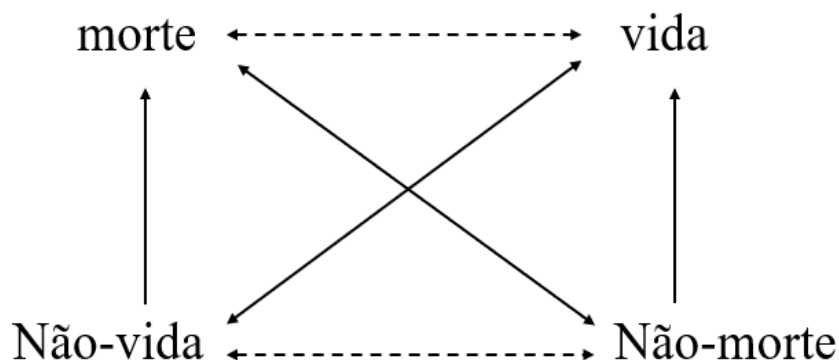
A categoria de *vida/morte* faz parte do universo semântico individual (ou existencial) e está presente, no texto, na tensão que existe entre pulsão de morte e pulsão de vida (Eros e Thanatos). Há, porém, um paradoxo com relação a essa categoria. Em alguns momentos percebemos que a inércia em que Earl vivia antes de aceitar o objeto vingança era como uma morte, o desejo de vingança, então, se pôs como uma pulsão de vida. Além disso, o esquecimento é, também, uma forma de morte. Contudo, por diversas vezes, o narrador afirma que Earl já está morto e que por isso ele está além do tempo e de qualquer limite moral. Vejamos o que Freud diz sobre essas pulsões:

O Id, ao qual retornamos por fim, não tem meios de mostrar amor ou ódio ao Eu. Não pode dizer o que quer; não constituiu uma vontade uniforme. Eros e instinto de morte lutam dentro dele; vimos com que meios uma dessas classes de instintos se defende da outra. Poderíamos imaginar que o Id se acha sob a dominação dos silenciosos, mas poderosos, instintos de morte, que querem ter paz e fazer calar Eros, o estraga sossegos, por instigação do princípio do prazer; mas com isso tememos subestimar o papel de Eros. (FREUD, 2011, p. 56-57).

No trecho acima temos a pulsão traduzida como instinto. Earl estaria dominado pelo Id e pelo princípio do prazer, que também pode ser destruidor. O sujeito dá continuidade ao seu desejo de vingança sem se preocupar com as possíveis consequências dessa empreitada. Para ele, não existem consequências para seus atos e, sendo assim, o personagem evolui para uma amoralidade. Essa evolução também pode ser entendida como uma valorização da *natureza* em relação à *cultura*, uma vez que a moral é “um conjunto de regras de conduta ou hábitos julgados válidos, quer de modo absoluto, quer para grupo ou pessoa determinada” (FERREIRA, 2001, p.471).

Ainda sobre *vida vs. morte*, temos o seguinte quadrado semiótico para ilustrar essa relação:

Figura 5 – Quadrado semiótico sobre a relação entre *vida* vs. *morte*.



Fonte: Elaborada pela autora.

Vida e *morte* também estão relacionadas ao tempo. Como um sujeito vivo, Earl estaria à mercê do poder do tempo como uma instância limitadora do homem. Então, por diversas vezes no conto, o narrador afirma que a condição de Earl o tornou um homem morto. Sendo assim, a *morte* assume um caráter eufórico e a *vida*, disfórico. Isso se justifica pelo fato de que ao se considerar morto, o sujeito passa a não ter mais limitações, principalmente as limitações impostas pelo tempo. A memória, uma vez que está ligada ao tempo, também é um tema relacionado à *vida* e à *morte*, visto que é a responsável pelo *lembrar* e pelo *esquecer*. Assim, o ato de *lembrar* está relacionado à *vida* e o ato de *esquecer*, à *morte*. O quadrado semiótico expressa essa relação entre *vida* e *morte* como termos contrários, além da relação de contradição entre *vida* e *não-vida*, *não-morte* e *morte*. Portanto, a trajetória de Earl se apresenta como um paradoxo entre vida e morte, já que ao perseguir a vida, o sujeito se considera um homem morto para que, assim, o tempo não possa mais exercer influência sobre ele.

A *morte* é uma importante categoria semântica. A jornada do herói tem início com a morte e encerra-se com ela. Esse microuniverso semântico tanatológico está relacionado à memória, uma vez que ela manipula o *lembrar* e o *esquecer*. Na mitologia grega, o rio Lete simboliza o esquecimento e aqueles que bebem de suas águas conseqüentemente esqueceriam seu passado. O rio Lete estaria localizado nos domínios de Hades, deus do mundo inferior e dos mortos. Há, então, desde a mitologia grega, o reconhecimento de uma relação entre morte e esquecimento. O herói de “Memento Mori” é encaminhado, pelo esquecimento, ao inferno de Hades.

4 O FILME *MEMENTO*

“Não acredite nas suas mentiras.” (*Memento*)

4.1 O lugar de Christopher Nolan na indústria cinematográfica

Christopher Edward Nolan, nascido em Londres em 30 de julho de 1970, é diretor, produtor e roteirista de cinema. Estudou Literatura Inglesa na University College London, onde fez parte de uma sociedade de filmes e aprendeu técnicas que usaria em seu primeiro filme. Sua trajetória se inicia no cinema independente e de pequeno orçamento e evolui para a realização de grandes produções ou *blockbusters*. Atualmente, Christopher tem sua própria produtora, juntamente com a esposa Emma Thomas, chamada *Syncopy*. É também um dos diretores mais bem-sucedidos e mais conhecidos da atualidade.

Christopher Nolan estreou como diretor no filme *Following*, em 1998. Em seguida, no ano de 2000, o diretor britânico lançou seu segundo filme: *Memento*. O sucesso das duas produções independentes, que foram bem avaliadas pela crítica, possibilitou a Nolan dirigir seu primeiro filme de grande orçamento, *Insônia*, em 2002, protagonizado por Al Pacino. Em 2006, Nolan lançou mais um filme de grande orçamento, *O grande truque*, protagonizado por atores famosos como Hugh Jackman e Christian Bale. Mas foi com a trilogia *O cavaleiro das trevas*, formada por *Batman Begins* (2005), *Batman: o cavaleiro das trevas* (2008) e *Batman: o cavaleiro das trevas ressurgiu* (2012) que Nolan atingiu reconhecimento e sucesso em escala mundial. Em 2010, lançou o longa *A origem*, em 2014, *Interestelar*, ficção científica dramática, e, em 2017, lançou *Dunkirk*, filme sobre a evacuação na praia de Dunquerque, na França, durante a Segunda Guerra Mundial.

Following (1998), escrito, dirigido e produzido por Nolan, é um suspense que tem como personagem central um jovem escritor desempregado que estranhamente começa a seguir pessoas pelas ruas de Londres na tentativa de encontrar inspiração para seus livros. O longa foi filmado em preto e branco, apresenta uma estrutura não-linear dos fatos e tem influências da estética *noir*. No IMDB (*Internet Movie Database*), site de crítica popular de filmes e séries, o filme foi classificado com uma nota 7,6⁴⁰. Com este longa, Nolan ganhou credibilidade para financiar seu próximo projeto.

⁴⁰ Dado disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0154506/>. Acesso em: 27 mai. 2019.

Memento (2000), objeto de nosso estudo, teve o roteiro baseado em um conto escrito por Jonathan Nolan, irmão de Christopher. O filme foi reconhecido internacionalmente, sendo indicado a premiações como Globo de Ouro e Oscar.

Assim como *Following*, que chegou a ser dispensado por vários distribuidores por ser um longa inteiramente em preto e branco, *Memento* também foi rejeitado por causa de sua estrutura peculiar. Porém, Steven Soderberth, diretor cinematográfico e um dos maiores representantes do cinema independente, ao ter conhecimento sobre o que estava acontecendo com o filme de Nolan, passou a recomendar a obra. Ademais, em reunião com o produtor executivo de *Insônia*, juntamente com George Clooney, Soderberth indicou Christopher para a direção de seu próximo longa.

De acordo com James Mottram (2002), apesar de selecionar Guy Pearce para o papel principal, que na época ainda não era reconhecido como “estrela do cinema”, mas como bom ator, foi a inclusão de Joe Pantoliano e, principalmente, de Carrie-Anne Moss, astros de *Matrix* (1999), filme que havia sido lançado recentemente pelos irmãos Wachoswski, o que ajudou na publicidade do filme internacionalmente. O filme foi apresentado em circuito de festivais de cinema, tais como o Festival de Veneza e o Festival de Toronto, o que se mostrou um passo importante para o seu sucesso internacional, pois a recepção da obra foi positiva.

Insônia (2002), terceiro filme da carreira de Nolan, aborda a trajetória de um policial enviado para o Alasca para investigar o assassinato de uma adolescente. Acidentalmente, o policial atira em um colega de trabalho enquanto perseguiu um suspeito. O filme tem em seu elenco atores como Al Pacino, Robin Williams e Hilary Swank e apresenta características da estética *noir*.

A carreira de Nolan atingiu um novo estágio quando este foi escolhido para ser o diretor da nova versão do personagem de quadrinhos Batman. *Batman Begins* (2005) foi o primeiro filme do que se tornaria a trilogia *Cavaleiro das Trevas*. Nolan escalou Christian Bale para o papel principal, além de escalar Michael Cane, parceria que se repete em vários outros filmes do diretor. *Batman Begins* reinicia uma nova franquia do Batman recontando a origem do herói, ou seja, sua jornada desde a infância, enfrentando medos e traumas, até o treinamento e o acontecimento que o fazem ascender como um herói público. Mais do que isso, a versão de Nolan se propõe a ser mais realista e sombria, buscando a humanidade do herói. O filme foi indicado ao Oscar de melhor fotografia.

Em *O grande truque* (2006), a rivalidade leva dois mágicos, Alfred Borden e Robert Angier, a destinos trágicos. Além da rivalidade, obsessão, vingança, segredo e sacrifício são temas centrais da película. O longa foi indicado ao Oscar de melhor fotografia e melhor direção

de arte em 2007. Além disso, *O grande truque* é uma adaptação do livro *The prestige* (1995), de Christopher Priest.

Batman: o cavaleiro das trevas (2008), segundo filme da franquia, consolida a carreira de Nolan em âmbito internacional. O filme recebeu oito indicações ao Oscar, vencendo nas categorias melhor ator coadjuvante, com o Oscar póstumo a Heath Ledger, intérprete do personagem Coringa, e melhor edição de som. O filme continua a trajetória de Batman, identidade secreta de Bruce Wayne, ao tentar combater o crime em uma cidade mergulhada em corrupção. Mais do que isto, o herói é alguém que deseja não mais ter que vestir o manto negro e poder viver com Rachel Dawes, amiga de infância e grande amor. Principal antagonista de Batman, o Coringa aqui representado é um personagem anárquico, sem qualquer empatia por qualquer pessoa e com um ponto a provar: todos estão suscetíveis à loucura, e é ao provar sua tese que surge um segundo antagonista, Harvey Dent ou Duas-Caras. O filme foi aclamado pela crítica mundial, sendo considerado um dos melhores filmes de super-herói de todos os tempos. O longa tem um índice de aprovação de 94% no site *Rotten Tomatoes*⁴¹.

Com um grande elenco, *A origem* (2010) é um filme que desafia o espectador. Dirigido, produzido e roteirizado por Nolan, a história gira em torno de Cobb, um ladrão que utiliza o ambiente dos sonhos para extrair informações de suas vítimas. Porém, o personagem é um fugitivo impedido de voltar aos Estados Unidos e reencontrar os filhos desde a morte da esposa, Mal. Cobb aceita a missão de plantar uma ideia na mente de um grande empresário, o que desmembraria um império, em troca da possibilidade de rever os filhos. O sonho é o tema principal e traz o questionamento sobre a realidade. A memória também é um elemento presente e pode representar um perigo, uma vez que as lembranças estão ligadas a emoções. O filme foi desenvolvido por Nolan partindo da ideia de pessoas dividindo o mesmo sonho. O longa tem em seu elenco atores como Leonardo DiCaprio, Michael Cane, Marion Cotillard e Ken Watanabe. Indicado a oito Oscars, incluindo melhor filme, *A origem* ganhou quatro estatuetas: melhor fotografia, melhores efeitos visuais, melhor edição de som e melhor mixagem de som.

Batman: o cavaleiro das trevas ressurge (2012) é o fechamento da trilogia Batman. O filme retorna a temas e personagens abordados no primeiro filme, como a Liga das Sombras. A história se passa oito anos após os acontecimentos de seu antecessor e segue com uma Gotham que vivencia uma paz forjada e sem a proteção de Batman, que assumiu a culpa pelos

⁴¹ *Rotten Tomatoes* é um *website* americano agregador de críticas de cinema e televisão. A designação *Rotten Tomatoes* ("tomates podres" em português) deriva do hábito do público de atirar tomates contra os artistas se a sua atuação desagradar. A avaliação está disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/the_dark_knight. Acesso em: 14 jun. 2019.

crimes cometidos por Harvey Dent. Nesse cenário, instala-se um novo antagonista: Bane, forçando o retorno do vigilante mascarado. Bane é o vilão responsável por partir literalmente e metaforicamente o Batman, encaminhando o herói para uma jornada de redenção pessoal. O filme marca uma nova parceria de Christopher com seu irmão Jonathan na escrita do roteiro.

Nono longa dirigido por Nolan, *Interstellar* (2014) é uma ficção científica que conta a história de uma equipe de astronautas que viaja por um buraco de minhoca à procura de um novo lar para a humanidade. Jonathan Nolan foi o responsável pelo roteiro, juntamente com Christopher. O filme foi indicado a cinco categorias do Oscar: melhores efeitos visuais; melhor trilha sonora; melhor edição de som; melhor mixagem de som; e melhor direção de arte, vencendo na categoria de melhores efeitos visuais. O elenco é composto por Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain, Bill Irwin, Mackenzie Foy, Matt Damon, John Lithgow e Michael Caine.

Dunkirk (2017) é o filme que atesta a maturidade de Nolan na indústria cinematográfica. Dessa vez, o diretor adapta para o cinema um acontecimento histórico: a evacuação de soldados das tropas aliadas que estavam encurralados pelas tropas alemãs na praia de Dunquerque, na França. O filme do gênero guerra apresenta três perspectivas: a terra, o mar e o ar. Porém, essas três perspectivas não possuem a mesma extensão temporal: a terra retrata uma semana, o mar, um dia, o ar, uma hora. Ou seja, mais uma vez a linearidade narrativa é subvertida em uma obra de Nolan. A exemplo de *Memento*, os eventos entram em conjunção em um determinado momento, tornando possível acompanhar os personagens das três linhas temporais em cena ao mesmo tempo, seguindo novamente com a separação temporal.

Em entrevista concedida a Joshua Levine, publicada na obra *Dunkirk: a história real por trás do filme* (2017), Christopher Nolan, que concebeu a ideia para o filme após a experiência de fazer uma travessia pelo Canal da Mancha, revela ter se indagado sobre o motivo de ninguém ter feito um filme sobre aquele evento histórico tão relevante. Questões como orçamento muito alto e o fato de se tratar de uma derrota durante a Segunda Guerra podem ser motivações para que esse momento histórico ainda não tivesse sido representado nas grandes telas até então.

A obsessão é um ponto em comum entre personagens de Nolan. Em *Following* temos um escritor obcecado pela vida de outras pessoas. Em *Memento*, o personagem principal tem uma obsessão pela vingança. Em *Insônia*, a culpa leva um detetive ao limite. Em *O grande truque*, dois mágicos obcecados pela fama e pelo melhor truque se tornam rivais mortais.

Outro ponto importante na cinegrafia de Nolan é o apreço pelo estilo *noir*. Na maioria de seus filmes, o diretor insere características deste estilo. Elementos como

ambiguidade moral, suspense, a *femme fatale* e a figura do detetive, tão característicos da estética *noir*, permeiam o universo narrativo de *Following*, *Memento*, *Insônia* e, até, da trilogia *O cavaleiro das trevas*. Dessa forma, o diretor atualiza uma estética utilizada em filmes como *Double Indemnity* (1944), dirigido por Billy Wilder, e *Point Blank* (1967), de John Boorman, que também são adaptações de obras literárias.

Quando se trata de arrecadação de dinheiro, três filmes de Nolan figuram entre os cem mais lucrativos da história⁴². *Batman – O cavaleiro das trevas ressurgue* é, até então, a 27ª maior bilheteria de todos os tempos, com uma arrecadação de \$1,084,939,099. *Batman: o cavaleiro das trevas* aparece como a 37ª maior bilheteria, com \$1,004,934,033 arrecadados, além de ter sido a maior bilheteria da década entre 2000 e 2009, arrecadando, somente nos Estados Unidos, US\$ 533,3 milhões de dólares⁴³. *A origem* está na 73ª posição, com \$828,322,032 arrecadados no mundo.

Os longas de Nolan têm a tendência de abordar temas como moralidade, tempo, identidade e memória. Além disso, o diretor tem como prática a adoção de métodos não ortodoxos, tais como a inversão da linearidade e o deslocamento temporal. O cinema de Nolan é considerado de qualidade por aliar narrativas complexas e cinema arte ao conceito de *blockbuster*. O cineasta foi um dos produtores da nova versão do personagem Superman em *O Homem de Aço* (2013), colaborando também com a história, e produziu a ficção científica *Transcendence* (2014).

Uma figura que perpassa a filmografia de Nolan é a da esposa ou amada morta. Em *Memento*, Leonard supostamente perdeu a esposa no incidente criminoso que também afetou sua capacidade de guardar novas memórias. O luto constante, além da ira provocada pela vida perdida, move o protagonista em uma jornada pela vingança. Em *O grande truque*, a rivalidade leva Robert Angier e Alfred Borden a perderem suas esposas de formas trágicas. O primeiro perde sua esposa, que também era sua assistente de palco, durante a performance de um truque de mágica. Borden, ao tentar desmascarar o truque de Angier, acaba por testemunhar a morte da esposa deste. A esposa de Borden, por sua vez, comete suicídio após sofrer com a mudança de comportamento do marido em relação à ela. Em *Batman: o cavaleiro das trevas*, o protagonista sofre a perda de sua amiga de infância e grande amor, Rachel Dawes, interpretada por Maggie Gyllenhaal, após um teste feito pelo antagonista. Em *A origem*, Dom Cobb,

⁴² De acordo com o site *Box Office Mojo*. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 26 mai. 2019.

⁴³ Fonte: O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/batmancavaleiro-das-trevas-foi-filme-de-maior-bilheteria-da-decada-3074966>. Acesso em: 26 jan. 2019.

interpretado por Leonardo DiCaprio, um arquiteto de sonhos que também usa a técnica da espionagem através de sonhos, é atormentado pela memória de sua esposa falecida, Mal, interpretada por Marion Cotillard, que está frequentemente interferindo e sabotando as missões de Cobb, mas somente no plano dos sonhos, pois a mesma só existe agora na memória do protagonista. Mal cometeu suicídio ao confundir a realidade com o sonho e se tornou a manifestação da culpa de seu marido que não tem controle sobre suas aparições durante a inserção de uma ideia, feita através dos sonhos. Assim, Mal se torna a antagonista de Cobb. Portanto, as esposas ou amadas mortas são catalizadores emocionais e interferem, até certo ponto, nas trajetórias dos protagonistas.

Reunimos aqui alguns trabalhos que versam sobre a cinematografia de Nolan e que, dentro desta cinematografia, incluem o filme *Memento* em suas análises. O recorte também foi feito tendo como base obras que puderam ser adquiridas ou disponíveis na íntegra, e de forma gratuita, em meios eletrônicos.

O primeiro deles é a dissertação intitulada *Mágica, sonho e lembrança: o cinema de Christopher Nolan (2012)*, de autoria de Lucas Ravazzano de Matos Batista, da Universidade Federal da Bahia, que analisa três filmes de Nolan, sob uma perspectiva teórico-analítica, com o objetivo de demonstrar que as estruturas dos programas poéticos de seus filmes são bastante aproximadas. Além disso, o trabalho busca comprovar que o diretor, mesmo inserido no mercado hollywoodiano, construiu um universo filmico próprio. Os filmes selecionados para a análise foram *O grande truque*, *Amnésia (Memento)* e *A origem*.

A tese *Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis (2017)*, de Farzad Kolahjooei Alvar, da Universidade de Waterloo, Canadá, escrita em língua inglesa, tem como objetivo analisar a construção dos personagens de cinco filmes de Nolan: *Memento*, *O grande truque*, *Batman: o cavaleiro das trevas*, *A origem* e *Interestelar*. O termo anamorfose, presente no título, refere-se a projeções distorcidas. O trabalho explora o conceito de subjetividade utilizado na teoria de Jacques Lacan: *objet petit a*, que se relaciona, em termos gerais, com o fato de que o desejo é causado pela falta de um objeto (*objet petit a*).

O artigo *Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análise narratológico de Memento (2005)*, de autoria de Efrén Cuevas, professor de Teoría e Crítica Cinematográfica da Universidade de Navarra, se propõe a fazer uma análise narratológica do filme *Memento*, partindo de pressupostos de Gerard Genette para a literatura. A análise ressalta a articulação ativa entre a estrutura narrativa do filme e a representação da fragmentação da identidade pessoal.

O livro *Filmes de (an)amnésia: memória e esquecimento no cinema comercial contemporâneo* (2009), é uma coletânea de artigos escritos por pesquisadores brasileiros e membros de uma equipe de pesquisa da Universidade de Ottawa, no Canadá, e organizado por Márcio Bahia, Walter Moser e Maria Antonieta Pereira. O livro é composto pela análise de vários filmes que tem como tema a memória. Sendo assim, a análise feita de *Memento* ressalta as técnicas cinematográficas e meios estéticos que se referem à subjetividade do personagem e fazem o espectador experimentar angústia, incerteza, decepção, fabricações imaginárias e erros do protagonista.

No livro *The making of Memento* (2002), James Mottram tem como objetivo abordar as etapas da criação de *Memento*, de forma inversa, assim como no filme, ou seja, parte das etapas finais da produção até chegar ao texto que serviu de base para a história. Utilizando entrevistas com Christopher e Jonathan Nolan, assim como com o elenco e a equipe, Mottram descreve a vida no set e os detalhes da produção do filme. Além disso, os temas do filme também são abordados e discutidos no livro, que não tem tradução para o Português.

O livro *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema* (2009), investiga filmes que tem uma narrativa complexa. O capítulo sobre *Memento*, “Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento”, escrito por Stefano Ghislotti, professor de História do Cinema da Universidade de Bergamo, na Itália, examina os princípios únicos de organização por trás das histórias progressivas, regressivas, recontadas e fragmentadas deste filme que muitos consideram ser o arquétipo do enigma (*puzzle*). Ghislotti enfoca especificamente a diferença experiencial entre a versão original do cinema e em DVD, nos quais o tempo e a causalidade são invertidos, e a edição cronológica alternativa fornecida na edição especial do DVD. “Enigmático e desafiador; inteligente e surpreendente; envolvente e desorientador”⁴⁴ (GHISLOTTI, 2009, p. 87, tradução nossa) são palavras usadas nesta obra para definir o filme de Nolan.

Portanto, podemos afirmar que Nolan tem uma posição consolidada e de prestígio na indústria cinematográfica contemporânea, além de ser objeto de várias pesquisas no meio acadêmico. O diretor atualizou o conceito de *blockbuster*, unindo roteiros e montagens complexas a filmes de grande orçamento. *Memento*, fruto de um cinema independente, é considerado um de seus trabalhos mais engenhosos e uma obra de arte cinematográfica.

⁴⁴ *Enigmatic and challenging; clever and startling; engaging and disorienting.*

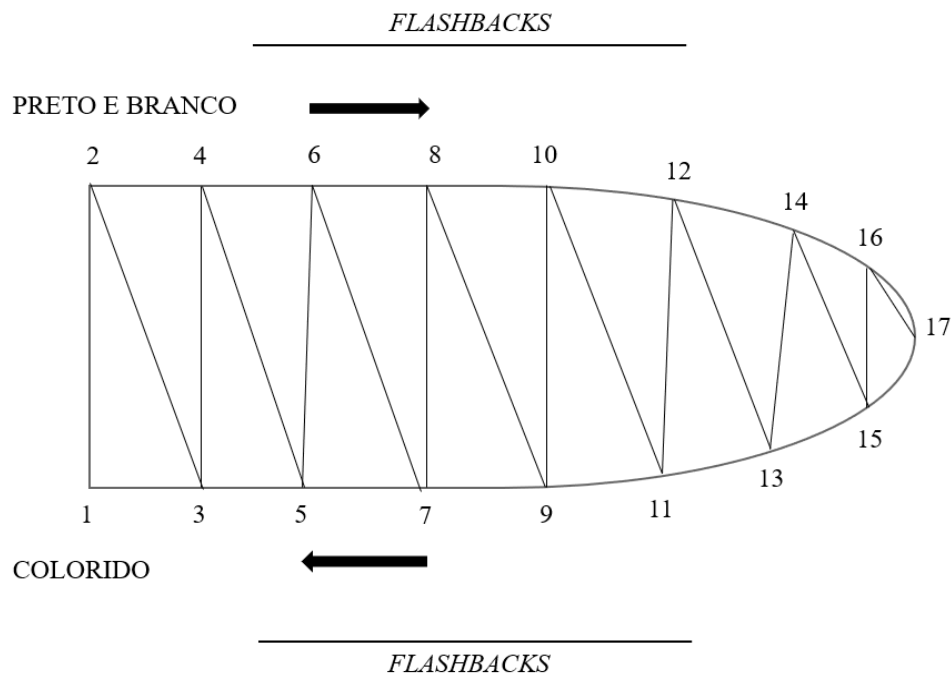
4.2 Em busca da memória perdida: os efeitos de sentido em *Memento*

O filme *Memento*, lançado no ano de 2000, é baseado no conto “Memento Mori” e, como tal, preserva grande parte de sua obra base, mas adaptando-a para a linguagem cinematográfica. Escrito e dirigido por Christopher Nolan, o filme se propõe a ser uma espécie de quebra-cabeça a ser montado pelo espectador. Lembramos aqui o fazer interpretativo, com o papel do enunciatário também na qualidade de sujeito da enunciação. Ao analisar o filme, enquanto texto e discurso, tendo como ponto de referência o protagonista, procuramos identificar os principais elementos do filme.

Partindo para a análise, o texto fílmico apresenta duas ordens narrativas opostas pelas cores: uma colorida e outra em preto e branco. Esta está disposta de forma linear e aquela com a cronologia invertida. Então, o filme segue intercalando as sequências⁴⁵ que passam de um ponto de vista objetivo (preto e branco) para o subjetivo (colorido).

⁴⁵ “Uma série de tomadas (cenas) ligadas por continuidade. A denominação para cena em cinema” (ANCINE, 2008, p.61).

Figura 6 – Esquema narrativo do filme *Memento*.



Fonte: Elaborada pela autora.

Na figura acima, as seqüências estão numeradas de acordo com sua ordem na narrativa filmica. Vale ressaltar que esta é uma mera ilustração de como a narrativa está disposta e não apresenta o número exato de cenas que contém o longa. O filme apresenta vinte e duas seqüências em cores e vinte e duas seqüências em preto e branco que são montadas de forma intercalada. Na vigésima segunda seqüência em preto e branco, há um sincretismo com a seqüência em cores, que poderia ser numerada como a vigésima terceira seqüência em cores que segue até os créditos do filme. Destarte, o filme tem início com uma cena⁴⁶ colorida em que vemos, de trás para frente, o protagonista, Leonard Shelby, matar alguém. Esse alguém é Teddy. A cena se dá no seguinte conjunto de tomadas⁴⁷: plano de detalhe⁴⁸ de uma fotografia *Polaroid* com a imagem de um homem morto que é segurada e sacudida por alguém enquanto a imagem começa a sumir até o ponto em que a fotografia fica completamente branca. Desse

⁴⁶“Unidade dramática do roteiro, seção contínua de ação, dentro de uma mesma localização. Seqüência dramática com unidade de lugar e tempo, que pode ser "coberta" de vários ângulos no momento da filmagem. Cada um desses ângulos pode ser chamado de plano ou tomada” (ANCINE, 2008, p. 26).

⁴⁷“Filmagem contínua de cada segmento específico da ação do filme” (*Ibid.*, p. 66).

⁴⁸“Mostra apenas um detalhe, como, por exemplo, os olhos do ator, dominando praticamente todo o quadro” (*Ibid.*, p. 53).

ponto, a fotografia é levada de volta para a máquina que a suga para dentro e dispara seu *flash*. A câmera cinematográfica foca no sangue da vítima que se esvai num movimento vertical oposto, como se o líquido estivesse subindo pelo chão, depois mostra o projétil no chão e um par de óculos sujo de sangue. A arma se descola do chão e volta para a mão de Leonard, que se abaixa em um movimento de aproximação ao corpo do morto. Assim, todos os objetos focados pela câmera retornam a seus lugares de origem: o projétil retorna para a arma, o par de óculos retorna para o rosto do homem morto, assim como seu sangue, e a arma dispara enquanto está apontada para a cabeça do homem (que depois saberemos que se chama Teddy) que grita e um breve *fade out*⁴⁹ corta para a próxima cena. E assim finaliza a primeira cena de *Memento* que é exibida de forma regressiva.

O início de *Memento*, uma espécie de prólogo que se diferencia do restante do filme, tem a função de indicar que o filme seguirá na ordem inversa e pode ser considerado bastante simbólico. Temos certos elementos cujos papéis são de sugerir algo para o espectador. São símbolos dramáticos. Alguns desses elementos são: a bala no chão, os óculos sujos de sangue, a *Polaroid*, a aliança na mão de Leonard, os dois arranhões em seu rosto, o sangue que, num plano vertical, sobe, além de focar na parte de trás da cabeça de Teddy, e é finalizada com um breve *fade out* no momento em que a arma é disparada.

Como pontua Marcel Martin (2003), a câmera é um instrumento capaz de dominar o tempo, podendo tanto acelerar, quanto retardar, inverter ou deter o movimento. Assim, no início do filme, o diretor faz a inversão do tempo e do movimento, que acontecem desde o momento em que Leonard atira em Teddy, seguindo para o momento em que ele fotografa o morto com uma máquina *Polaroid* e a imagem surge no papel. No filme, esta cena inicia com a *Polaroid* se apagando e termina em um breve *fade out* do momento do tiro. Esta inversão tem o objetivo de mostrar ao espectador que o longa seguirá, não com a imagem invertida como acontece na cena de abertura, mas com a cronologia invertida, ou seja, com a ordem dos eventos retrocedendo. Outro detalhe a ser ressaltado é o fato de que a cena invertida inicial está em cores, o que quer dizer que somente as cenas em cores estão dispostas de forma cronologicamente invertida.

⁴⁹ “Escurecimento ou clareamento gradual da imagem partindo da sua intensidade normal de luz” (*Ibid.*, p. 39).

Figura 7 – Início de *Memento*: cena cronologicamente invertida.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

Depois de um breve *fade in*⁵⁰, a sequência em preto e branco inicia em primeiríssimo plano com a câmera focando, em perfil, a boca de Leonard e deslocando-se, em um movimento vertical para cima, até a linha dos olhos dele, corta para a sua mão pegando uma chave em plano de detalhe e corta para o seu rosto em *close-up* (plano de detalhe). Vemos planos de ambientação em que partes do quarto de hotel em que Leonard está são mostradas. Depois, um plano conjunto⁵¹ em *plongée*⁵² enquadrando, de forma inclinada, o protagonista que, adquirindo um significado psicológico, revela um pouco da confusão mental de Leonard sentado na cama tentando se situar sobre o lugar onde está. Além disso, esse plano também indica a solidão do protagonista.

⁵⁰“O surgir da imagem a partir de uma tela escura ou clara, que gradualmente atinge a sua intensidade normal de luz” (ANCINE, 2008, p. 38).

⁵¹“Plano um pouco mais fechado do que o plano geral” (ANCINE, 2008, p. 52).

⁵²A *plongée* é um ângulo de filmagem “(filmada de cima para baixo) tende, com efeito, a apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão, fazendo dele objeto preso a um determinismo insuperável, um juguete da fatalidade” (MARTIN, 2003, p. 41).

Enquanto a cena segue, o espectador ouve a voz de Leonard em *voice off*⁵³, ou seja, vemos o protagonista, mas a sua boca não se movimentava. Esta técnica é utilizada para criar a ilusão de uma segunda pessoa, mas que na verdade é a voz do próprio personagem, uma espécie de voz mental. As cenas em preto e branco são utilizadas para o espectador entender a condição de Leonard e também foram planejadas para serem semelhantes a um documentário em que um narrador assume a voz. Dessa forma, o filme continua alternando as duas linhas narrativas, em cores e em preto e branco, até que as duas se encontrem no final do filme e se tornem uma só.

Os actantes/atores são: Leonard Shelby (Guy Pearce), Natalie (Carrie-Anne Moss), Teddy (Joe Pantoliano), Burt (Mark Boone, Junior), Catherine Shelby (Jorja Fox), Sammy Jankis (Stephen Tobolowsky), Sra. Jankis (Harriet Sanson Harris), Dodd (Callum Keith Rennie) e Jimmy Grantz (Larry Holden).

As categorias de pessoa, espaço e tempo são projeções da enunciação no enunciado, ou seja, são do domínio do discurso. Para Christian Metz (2007, p. 33-34), “o que delimita um discurso em relação ao resto do mundo, e o que ao mesmo tempo o opõe ao mundo ‘real’, é que um discurso é necessariamente proferido por alguém [...]; é, pelo contrário, uma das características do mundo não ser proferido por ninguém”. O discurso pode ser entendido como um enunciado ou como um texto.

Segundo Benveniste (1988), o homem se constitui como sujeito na linguagem e pela linguagem, uma vez que só a linguagem funda o conceito de *ego*. A categoria de pessoa é responsável por enunciar um espaço e um tempo e estes organizam-se em torno do sujeito. Assim, a *debreagem* e a *embreagem* são, respectivamente, mecanismos de instauração e restauração do simulacro do sujeito, do espaço e do tempo.

Nas cenas da linha narrativa em preto e branco temos uma enunciação-enunciada, em que um *eu* (Leonard) fala para um *tu* em *voice off*, ou seja, uma voz mental é sobreposta à imagem. Assim, temos uma *debreagem* enunciativa que se inicia com a seguinte fala: “Então, onde está você? Você está em um quarto de motel. Você acorda e está num quarto de motel. Aqui está a chave. Talvez esteja aqui pela primeira vez, mas... talvez esteja a mais ou menos uma semana, três meses. É bem difícil dizer. Eu não sei”. É preciso ressaltar que o sujeito inicia essa passagem com o pronome pessoal *você*, mas continua com o *eu*. O *você* é utilizado quando o sujeito da enunciação se refere a ele mesmo, como se sua personalidade fosse duplicada. O sujeito da enunciação enunciada é apresentado em um quarto, sentado em uma cama,

⁵³“A voz em *off* tem um papel considerável no cinema. Pode ser utilizada na *terceira pessoa*, quando o locutor não participa da ação [...], ou na *primeira pessoa*, quando o comentário é de um personagem da ação [...]” (*Ibid.*, p. 185-186).

aparentemente confuso e sozinho. Assim, esse sujeito, Leonard, acorda e observa esse espaço tentando se situar. Temos aí a projeção de um eu/aqui/agora. “Com a desembreagem criam-se, ao mesmo tempo, o sujeito, o tempo e o espaço da enunciação e a representação actancial/actorial, espacial e temporal do enunciado. A enunciação explora, na desembreagem, as categorias da pessoa, do espaço e do tempo” (BARROS, 2002, p. 73). Com a primeira cena em preto e branco são instaurados o sujeito, o espaço e o tempo da enunciação do texto fílmico. O narrador, em primeira pessoa, é o próprio personagem da cena. Mas essa projeção do sujeito no tempo presente somente pode ser entendida enquanto presente se analisada apenas em relação às sequências em preto e branco. Quando comparadas às sequências em cores, o tempo se torna passado, pois o que é apresentado nas imagens em preto e branco se situa em uma relação de anterioridade ao que é apresentado nas cenas em cores.

Nas cenas coloridas, também temos uma representação de um presente no enunciado. O cinema privilegia ações no presente. Mas o presente aqui projetado vai se tornando passado na medida em que corre para trás. Analisando cada cena como uma totalidade, teremos uma desembreagem enunciativa, pois também temos a projeção de um eu/aqui/agora. Podemos afirmar isso porque em vários momentos do filme a câmera foca o rosto de Leonard em primeiríssimo plano (*close-up*), em primeiro plano em um ângulo frontal ou a câmera segue no ombro do sujeito. Nesses planos é possível ver bem as expressões do sujeito. Além disso, tudo é observado do ponto de vista de Leonard, mesmo quando outros personagens ou actantes compartilham o mesmo espaço que ele. Assim, a desembreagem enunciativa cria o efeito de subjetividade.

O mais intrigante é que em alguns momentos do discurso o sujeito cria um *outro*: Sammy Jankis. A esse outro são atribuídas semelhanças e diferenças com relação ao próprio sujeito. Uma dessas semelhanças é que os dois possuem amnésia anterógrada. Mas outras semelhanças são mascaradas pelo sujeito do discurso. Já as diferenças são exaltadas. O sujeito do enunciado se põe sempre em posição de superioridade em relação a Sammy Jankis. Leonard se mostra diferente, melhor, tem um sistema, tem uma motivação, características que faltaram a Sammy Jankis e o levaram à inutilidade. Leonard teria descoberto uma forma de continuar sua vida e de não ser enganado: é disciplinado, é autocondicionado, tem uma grande motivação e um objetivo, a vingança. Porém, com o desenvolvimento da trama, percebemos que Leonard manipula a si mesmo e que a narrativa que ele atribui a Sammy pode ser, na verdade, algo que aconteceu ao próprio Leonard Shelby e que, por motivos de autopreservação, ele esqueceu ou transferiu a um *outro*. Dessa forma, o *ele* (Sammy Jankis) pode ser o próprio sujeito do enunciado neutralizado pelo uso do pronome em terceira pessoa do singular e pelo investimento

de uma outra identidade. Nesse caso, temos uma embreagem actancial. “A embreagem actancial diz respeito à neutralização na categoria de pessoa” (FIORIN, 1995b, p. 29). O *ele* (Sammy Jankis) neutraliza o *eu* (Leonard Shelby). Sammy Jankis e sua história são fundamentais para o entendimento da condição de Leonard, e a história de Sammy também funciona como uma lição para Leonard, algo que deve ser evitado, por isso Leonard carrega em seu corpo a tatuagem: “Lembre-se de Sammy Jankis”. Um *memento* importante para a constituição da personalidade do sujeito do discurso. E por que não pensar que essa frase (“Lembre-se de Sammy Jankis”) também pode significar lembre-se de quem você é? Temos aqui uma ambiguidade. Sammy é uma figura que pode remeter a vários temas dentro do discurso fílmico.

Quando se trata de ponto de vista, Barros (2002) diz que há três aspectos a considerar: a delegação da voz, a organização do saber e a relação entre os papéis do discurso e da narrativa. Investigando estes aspectos no filme *Memento*, verificamos que, no primeiro aspecto, temos discursos narrados em primeira pessoa. Ou seja, “o enunciador pode construir o discurso como uma metonímia ou como uma metáfora da enunciação” (FIORIN, 1996, 103). Quanto ao saber, acreditamos que há um impasse em relação a isso na obra, uma vez que o enunciador é ambíguo e não deixa claro se sua condição é algo real ou se é uma fuga da realidade, assim como também não podemos afirmar que a mulher de Leonard morreu no ataque ou se morreu de overdose de insulina provocada pelo próprio Leonard. Quanto ao narrador, tanto nas cenas em preto e branco quanto nas coloridas, ele está em sincretismo com o actante narrativo, ou seja, o narrador exerce o papel de personagem principal da narrativa fílmica. Segundo Greimas e Courtés, isso se explica porque narrador e narratário são “actantes da enunciação enunciada, são eles sujeitos diretamente delegados do enunciador e do enunciatário, e podem encontrar-se em sincretismo com um dos actantes do enunciado (ou da narração), tal como o sujeito do fazer pragmático ou sujeito cognitivo, por exemplo” (2016, p. 327). No filme em questão, o narrador intervém a todo instante na narrativa, pois ele é um actante/ator ou sujeito do fazer.

No filme estão presentes várias figuras que representam temas diversos. John G. é um significante associado ao significado assassino. A busca por John G. revela o caráter obsessivo de um sujeito que cria um *outro* antagônico que também tem a função de completar a ele mesmo. Esse *outro* virtualizado se atualiza conforme a necessidade ou vontade de Leonard. Assim, Teddy (John Edward Gammell) se torna John G. e é assassinado, da mesma forma que Jimmy Grantz.

John G. é o nome do suposto assassino da esposa de Leonard e também o suposto responsável pelo ferimento em sua cabeça, o que causou a amnésia anterógrada. Mas a real

existência dessa pessoa é algo questionável dentro do filme. Primeiro, John G. é um nome bastante comum e que abre um leque de possibilidades de suspeitos. Segundo, na tatuagem que fala sobre o terceiro fato, temos o nome “John” tatuado com uma fonte específica e em baixo temos “ou James”, tatuado com uma fonte diferente, como se tivesse sido feita por um amador ou pelo próprio Leonard, o que denota que esta pode ter sido adicionada posteriormente.

Figura 8 – Tatuagem "John G. estuprou e assassinou minha mulher"



Fonte: Filme *Memento* (2000).

A alternância e inserção de nomes mostra que não importa quem o assassino realmente é e também mostra que Leonard manipula a si próprio. John G. é um significante que pode ser preenchido por diferentes significados. Um exemplo disso é o personagem Teddy, que se chama na verdade John Edward Gammell e por isso pôde ser adicionado à lista de supostos assassinos, mas não somente por ter esse nome, ele passou a ser procurado por Leonard após ameaçar a sua história contando-lhe a verdade. Além de Teddy, Jimmy (diminutivo de James) Grantz, o homem assassinado por Leonard no fim do longa, também passa a ser considerado John G. Com a evolução da narrativa, vemos que John G. é uma espécie de duplo de Leonard, o inverso de Leonard, uma externalização de seus atributos negativos.

Sammy Jankis também é um nome constantemente retomado na narrativa fílmica. Marcado em Leonard através de uma tatuagem que diz: “Lembre-se de Sammy Jankis”, ele é um lembrete sobre o que Shelby deve evitar se tornar. Leonard, apesar de relatar sofrer da

mesma condição de Sammy, se considera superior por seguir um sistema que tem por base o condicionamento. Segundo Leonard, Sammy não era organizado, escrevia muitas coisas e se confundia.

Leonard conta, em *voice off* durante o *flashback* relacionado a Sammy, que era investigador de uma companhia de seguros quando conheceu Sammy. Ele investigava pedidos de indenização e, por isso, tinha que identificar possíveis mentiras. Sammuel R. Jankis era um contador que, após um acidente de carro com a esposa, teve a memória comprometida pela perda da memória recente. Com isso, Sammy perde a memória depois de alguns minutos e por isso é impossibilitado de trabalhar. O que fez Leonard desconfiar da veracidade da condição de Sammy foi o fato de que ele não conseguia acompanhar coisas simples, mas podia fazer coisas complicadas, desde que tivesse aprendido antes do acidente.

Figura 9 – Sammy Jankis e sua esposa.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

Toda vez que via Sammy, Leonard captava um leve “olhar de reconhecimento”, mas Sammy negava conhecê-lo. Desconfiado, Leonard pede mais exames. Com o resultado dos testes, o problema de Sammy foi considerado psicológico e não físico e ele não pôde receber a indenização. Porém, o laudo da investigação de Leonard não foi justo e teve graves consequências para a esposa de Sammy. Para o senhor Jankis, o condicionamento não funcionou. Ao duvidar da doença de seu marido, a senhora Jenkis resolve tirar a prova. Como Sammy sempre foi o responsável por aplicar-lhe insulina, a senhora Jenkis faz com que ele

aplique a dose mais de uma vez. Com isso, ela esperava que Sammy não tivesse coragem de continuar o fingimento, pois poderia matá-la. Mas Sammy, sem parecer perceber, continua a aplicar a insulina até provocar um coma em sua mulher e, conseqüentemente, a sua morte. Com isso, Sammy é internado em um hospital psiquiátrico.

A insistência de Leonard em contar a história de Sammy Jankis e de se afirmar diferente e superior a ele por causa de seu sistema pode revelar uma fuga da verdade por parte de Leonard. Em momentos do filme, percebemos que Leonard e Sammy podem ser a mesma pessoa. No final do filme, Teddy revela a Leonard que o verdadeiro Sammy era um charlatão e que a história que Leonard conta constantemente teria sido vivida por ele. Então, Leonard estaria supostamente se manipulando para tentar fugir da realidade e da culpa por ter sido o causador da morte acidental de sua mulher. Em alguns momentos do filme é possível ver, rapidamente em *frames*⁵⁴, a imagem de Leonard no mesmo hospital, na mesma posição e com as mesmas roupas de Sammy. O *flashback* de Leonard aplicando insulina em sua esposa, sendo justaposta à imagem de Leonard apenas beliscando o local onde anteriormente estava colocando a seringa (Figura 22) também revela a capacidade de criar lembranças que nunca existiram, ou substituir as que existiram por outras. Tais imagens nos levam a pensar que algumas lembranças de Leonard podem ser apenas construções de sua imaginação.

A vingança é um tema que remete a algo desejado pelo sujeito do filme. Mas a motivação para tal é dúbia, sendo a própria vingança uma motivação para a existência de Leonard. Sob pretexto de vingar a morte da mulher, nosso protagonista embarca em uma narrativa criada por ele mesmo. Por diversas vezes na narrativa fílmica, a vingança é evocada e justificada. Para conseguir concretizar esse desejo de alcançar o objeto vingança, Leonard aceita o pacto de manipulação estabelecido entre ele e ele mesmo, e também é manipulado por outros actantes/atores, tais como Natalie e Teddy. Porém, pelo caráter cíclico que a narrativa demonstra ter no final, vemos que o processo é mais importante que o fim e que esse processo sempre vai se repetir, variando somente o objeto da vingança.

A vingança é uma isotopia que também é um tema. Motivado pelo desejo de vingança, Leonard busca, a qualquer custo, encontrar John G. para vingar a morte de sua esposa. Como estado motivado por uma passionalidade, a vingança é o motor da vida de Leonard. Aliás, ela é um prazer ligado ao futuro, mas, para Leonard, também tem uma grande ligação com o presente, uma vez que ela é o que dá sentido à sua vida.

⁵⁴ Equivale ao quadro.

A memória também é um tema constante na narrativa fílmica. Posicionada na dêixis negativa, a memória é considerada enganadora. Ao longo de todo o filme, *flashbacks* são usados para transmitir esse caráter dúbio da memória.

Figura 10 – Chão do banheiro de Leonard Shelby em dois *flashbacks*.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

As imagens acima servem para ilustrar como a percepção de um evento pode ser alterada pela memória ou como a memória pode se alterar. As duas imagens mostram o chão do banheiro de Leonard no dia do ataque a sua mulher e do ferimento na cabeça que o deixou debilitado. Na imagem à esquerda vemos faltar apenas um hexágono que faz parte do revestimento do piso e que se destaca dos outros por estar na cor preta. Por outro lado, na imagem à direita vemos dois pequenos hexágonos faltando. Os planos aparecem em momentos diferentes do filme e têm a função de mostrar o caráter dúbio da memória e como as lembranças de Leonard podem ser criações subjetivas. Assim, tais imagens, às vezes mais sutis que outras, aparecem ao longo do filme e vão se tornando mais presentes quando o longa vai se aproximando do desfecho. Dessa forma, a memória pode ser considerada uma isotopia, pois se trata de uma recorrência de categoria sêmica. Podendo ser temática ou figurativa. Então, várias figuras do filme remetem ao mesmo tema: a memória.

Assim como Sammy Jankis, a esposa de Leonard é um actante presente em vários momentos do filme. Ela pode ser entendida como um símbolo da antiga vida de Leonard, algo que ele perdeu e nunca mais poderá recuperar.

Figura 11 – Esposa de Leonard em *flashback*.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

A esposa de Leonard é evocada na narrativa pelas lembranças dele. Ou seja, nenhuma representação da mulher na obra filmica pode ser considerada objetiva, mas sim uma criação da subjetividade de Leonard. Assim, “o objeto perdido não é nada mais que a aparência que o desejo cria para o próprio cortejo do fantasma [...]” (AGAMBEM, 2007, p. 53). Por isso, a esposa aparece por diversas vezes em *flashbacks* curtos, como uma lembrança fragmentada, uma vez que não sabemos a quanto tempo ela morreu. Em um determinado momento do filme Leonard diz para si mesmo: “Como cicatrizar se eu não posso sentir o tempo?” Assim, a imagem da esposa morta no banheiro é uma lembrança que permanece em sua memória e o afeta. A deficiência de Leonard potencializa esse luto, pois como última imagem guardada por sua memória, a morte vai ser sempre uma lembrança recente. De acordo com Sigmund Freud,

luto é a reação à perda de uma pessoa amada ou de uma abstração que ocupa seu lugar, como pátria, liberdade, um ideal etc. Sob as mesmas influências observamos, em algumas pessoas, melancolia em vez de luto, e por isso suspeitamos que nelas exista uma predisposição patológica. Também é digno de nota que jamais nos ocorre ver o luto como um estado patológico e indicar tratamento médico para ele, embora ocasione um sério afastamento da conduta normal da vida. Confiamos em que será superado após certo tempo, e achamos que perturbá-lo é inapropriado, até mesmo prejudicial. (FREUD, 2010, p. 128).

Segundo o criador da psicanálise, no luto a autoestima não é afetada. No filme, o sujeito sofre a perda de uma pessoa amada: a esposa. Dessa forma, o luto também é um tema abordado na película, sendo figurativizado pelas lembranças da esposa que constantemente

aparecem em forma de *flashback*. Como foi esclarecido na citação acima, o luto também pode estar ligado a uma abstração. Logo, o luto de Leonard também está relacionado à vida perdida. A deficiência da memória do personagem inviabiliza a vivência de uma vida considerada normal, forma de existência esta desfrutada por ele até antes do incidente que supostamente teria tirado a vida de sua mulher violentamente e o deixado nessa atual condição.

O exame da realidade mostrou que o objeto amado não mais existe, e então exige que toda libido seja retirada de suas conexões com esse objeto. Isso desperta uma compreensível oposição — observa-se geralmente que o ser humano não gosta de abandonar uma posição libidinal, mesmo quando um substituto já se anuncia. Essa oposição pode ser tão intensa que se produz um afastamento da realidade e um apego ao objeto mediante uma psicose de desejo alucinatória [...]. O normal é que vença o respeito à realidade. Mas a solicitação desta não pode ser atendida imediatamente. É cumprida aos poucos, com grande aplicação de tempo e energia de investimento, e enquanto isso a existência do objeto perdido se prolonga na psique. Cada uma das lembranças e expectativas em que a libido se achava ligada ao objeto é enfocada e superinvestida, e em cada uma sucede o desligamento da libido. (FREUD, 2010, p. 129).

A perda do objeto amado requer uma mudança de foco. Porém, esta mudança ocorre de forma lenta e dolorosa e pode ocasionar um afastamento da realidade. Ao criar informações que o levem a um ou sucessivos culpados pela perda e o transformem em uma espécie de investigador de seu próprio caso, Leonard evita a realidade, subvertendo e manipulando fatos em prol de sua investigação e da liberação da energia libidinal. O luto está relacionado à perda de um objeto de prazer que pode ser uma pessoa ou algo abstrato. Tal ausência exige que a libido não seja mais direcionada a este objeto. No filme, o objeto de prazer passa a ser a vingança, causada por uma ira que se volta contra o causador da perda, tendo como objetivos revidar e buscar justiça. Além disso, a busca por vingança movimenta um sujeito que poderia estar estático.

O tempo é um dos principais meios de superação do luto e de retorno à realidade. No caso do personagem, o tempo não é experimentado da mesma forma que as pessoas sem deficiência de memória. Ele não é percebido como uma linha abstrata dividida em três: passado, presente e futuro. O tempo está concentrado no momento, ou seja, no presente. O sujeito não guarda novas memórias, mas ele também está voltado ao passado, ou seja, à lembrança do incidente que se faz constantemente presente e, assim, mantém o luto. A memória, então, tem um papel essencial na manutenção ou não do estado de luto. O esquecimento é fundamental para a superação de uma perda e, conseqüentemente, do luto.

Durante o filme, principalmente nas primeiras cenas, Leonard explica como consegue superar seu problema de memória. Escrever notas para si mesmo, colocá-las em um local fácil de encontrar, não deixar que outras pessoas escrevam para ele e escrever no corpo de

forma permanente as informações vitais são algumas das orientações e dos passos seguidos por ele.

Figura 12 – Mapa mental de fotos criado por Leonard



Fonte: Filme *Memento* (2000).

Disciplina, organização, hábito e rotina também são considerados importantes para superar o problema de memória e tornar a vida do personagem possível. Ao contrário de Samuel Jankis, Leonard tem um motivo, ou pelo menos cria esse motivo. O condicionamento também foi uma alternativa encontrada por ele: aprender através da repetição e agir por instinto. O sistema de Leonard está na dêixes positiva (já a memória, na dêixes negativa) possuindo também um valor eufórico, por isso, é constantemente retomado dentro da obra.

O espelho, por sua vez, aparece em seis cenas do filme. Das seis vezes, em quatro cenas o espelho reflete somente Leonard, em uma, Leonard e Natalie estão diante do espelho, e na outra, apenas Natalie olha sua imagem especular.

Figura 13 – Natalie e Leonard olham as tatuagens através do espelho.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

No filme *noir*, as muitas tomadas especulares (especialmente da *femme fatale*) podem indicar tanto o narcisismo quanto uma natureza dúbia. Significativamente, esse estilo característico era parte integrante do tema de um filme, e não meramente decorativo. Ajudou a criar imagens *noir* icônicas: *femmes fatales* sensuais, um panorama de bares da cidade, boates, quartos de hotel e estações de delegacias (MAYER; MACDONNELL, 2007). O espelho remete a Narciso. O narcisismo remete a um *eu* corporal, segundo Freud (2010).

A *femme fatale* é representada por Natalie, uma mulher que esconde suas reais intenções e que manipula o protagonista para fazer algo que ela quer. Natalie, ao ser refletida no espelho, deixa transparecer esse caráter dúbio e isso pode ser comprovado na narrativa fílmica em mais de um momento.

A imagem de um homem se olhando no espelho também revela uma das questões centrais de *Memento*: quem somos e como percebemos a nós mesmos. Leonard diz no final do filme: “Todos precisam de espelhos para se lembrarem de quem são. E eu não sou diferente”. Sem dúvida todos temos uma imagem própria que difere de como os outros nos veem. Mas no caso de Leonard, é no espelho que ele lê a si mesmo e, ao olhar as informações sobre o assassino impressas em sua pele, Leonard forma a própria história e a própria identidade. O *outro* que ele procura está nele mesmo. A memória de Leonard não funciona como um canal de comunicação entre o seu *eu* do passado e o seu *eu* do presente. O que ele tem são as informações e os

mementos que ele mesmo produz. Leonard se transveste, ou seja, utiliza outras identidades em prol de seu desejo de vingança. Segundo Otto Rank (2013), o espelho é o elemento que põe em xeque o *eu*. E o seu reflexo passa a ser a real essência de sua alma. Para Lacan (1998), o estágio do espelho é uma identificação, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem. Leonard busca em seu reflexo a sua identidade e o seu objetivo. A imagem especular projetada no espelho é uma etapa da construção do *eu*. Porém, essa imagem especular é virtual, ou seja, imaginária, e, também, a imagem de um *outro*.

Tempo e espaço estão interligados. As mudanças de espaço de *Memento*, assim como no conto em que se baseia, estabelecem uma relação direta com o tempo, pois a mudança espacial também significa a mudança temporal, algo supervalorizada por elipses na película. Estas também evidenciam o tempo na narrativa. Vale ressaltar que nas cenas em preto e branco, o espaço é predominantemente fechado, sendo, até a última cena, o quarto de motel, mais especificamente o quarto número 21. Já nas cenas em cores, o personagem se desloca de espaços fechados para espaços abertos e vice-versa, transitando entre cenas externas e internas, saindo de seu quarto de motel número 304 para outros espaços. Com essas transições, percebemos a passagem do tempo. Nas cenas em preto e branco, a mudança é mais lenta, sendo demarcada entre o momento que Leonard supostamente acorda, passando pela tatuagem que ele grava em si mesmo, pela ligação no telefone, pela paranoia e finalmente pela saída do quarto em direção à casa abandonada. Então, o tempo é percebido de duas maneiras diferentes: na cena em cores ele corre mais rápido, nas cenas em preto e branco parece transcorrer mais lentamente. Assim, o tempo da linha narrativa em cores é de, supostamente, três dias e duas noites e nas cenas em preto e branco não ultrapassa um dia.

A *Polaroid* é um tipo de fotografia que é impressa quase instantaneamente. Ela aparece durante todo o filme e faz parte do sistema utilizado por Leonard para lembrar, dentre outras coisas, quem são as pessoas, o lugar onde se hospeda e o carro que dirige.

Figura 14 – Leonard escreve Teddy na *Polaroid*



Fonte: Filme *Memento* (2000).

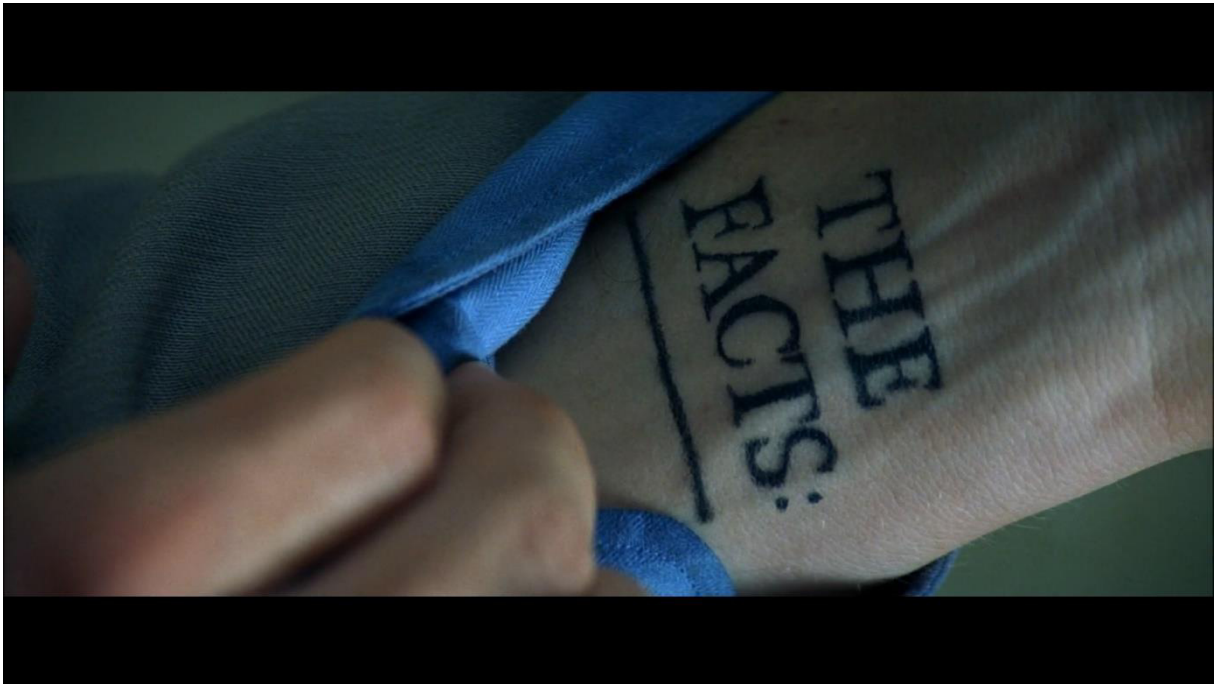
A escolha da *Polaroid* se explica pelo fato de que a deficiência de Leonard o faz esquecer em questão de minutos. Então, por revelar sua imagem rapidamente e por ser mais resistente que fotografias comuns, a *Polaroid* é a que mais se encaixa no sistema de Leonard, é um objeto que serve a um programa de uso, o de substituir a memória. Assim, o uso de fotografias é justificado por representar uma maneira mais realista o que se deseja. De acordo com Susan Sontag (2004, p. 16), “uma foto equivale a uma prova incontestável de que determinada coisa aconteceu. A foto pode distorcer; mas sempre existe o pressuposto de que algo existe, ou existiu, e era semelhante ao que está na imagem”. Então, a foto dá um *status* de verdade ou de confiabilidade ao que está representado nela, e no caso da *Polaroid*, este registro é obtido de forma instantânea e de forma mais durável.

O sujeito de *Memento* também escreve legendas nas fotos, pois sem elas não poderia saber de quem ou do que se trata a imagem. Ou seja, elas possibilitam a Leonard um saber que esse não seria capaz de adquirir somente através da imagem. Assim, as fotografias funcionam como substitutas para a memória deficiente de Leonard, um tipo de *memento*. Algumas vezes, a câmera é usada como algo que vai sancionar o objeto registrado.

As tatuagens têm um peso maior do que as outras maneiras de registro utilizadas por Leonard, uma vez que ele tatua somente as informações que julga serem mais importantes

e factuais. A preocupação com a possibilidade de ser enganado existe, mas Leonard acredita que seu sistema é inteiramente confiável.

Figura 15 – Leonard (re)descobrendo suas tatuagens



Fonte: Filme *Memento* (2000).

É interessante notar que a tatuagem principal está escrita de forma invertida para poder ser lida ao ser refletida no espelho. Assim, as tatuagens formam uma narrativa sobre o crime e o suposto culpado.

O corpo do protagonista serve de suporte para as suas memórias. Porém, a memória inscrita no corpo de Leonard é uma narrativa ficcional criada com o propósito de marcar em si mesmo fragmentos de sua história pós-incidente. O corpo é um constructo social, em contínuo processo de construção e reconstrução, e, no caso de *Memento*, o corpo é a expressão de uma individualidade que busca um caminho para a sua existência. Como discurso, o corpo também é um instrumento de comunicação que visa atingir um objetivo, ou seja, o corpo de Leonard também é uma forma de persuadir a ele mesmo para buscar a vingança. Dessa forma, o corpo de também é suporte para a formação identitária do sujeito.

As roupas também são figuras que remetem ao tema da identidade. Nas duas linhas narrativas, Leonard está com roupas diferentes, assim como com carros diferentes. Apenas no desfecho do filme compreendemos que ele na verdade tomou posse das roupas de sua vítima e

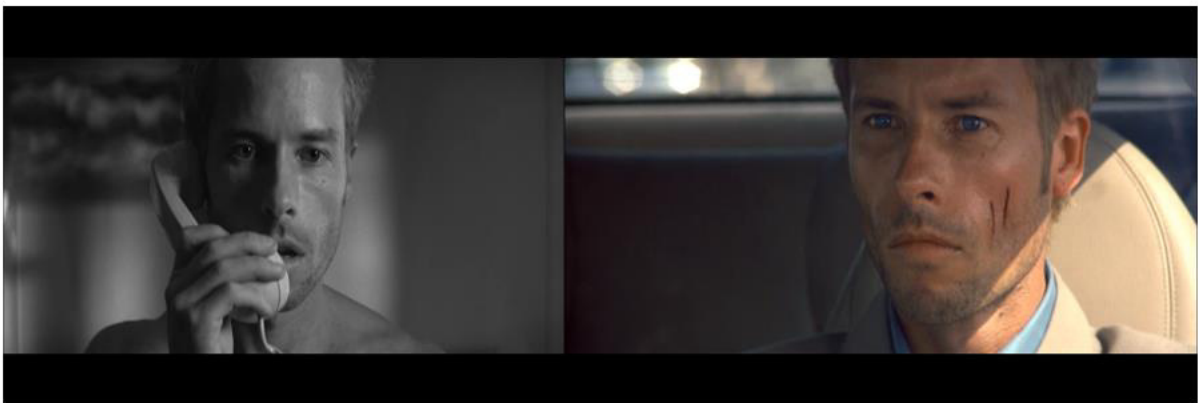
passou a utilizá-las como se fossem suas. O esquecimento tem um papel fundamental nessa mudança de identidade, pois ela permite que Leonard acredite que aquela vestimenta faz parte de quem ele é. De acordo com Bauman,

tornamo-nos conscientes de que o “pertencimento” e a “identidade” não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade” (2005, p. 17).

Ou seja, a identidade não é fixa, e a variação de vestimentas de Leonard revela que o sujeito em questão está também em busca de uma identidade que melhor lhe sirva para alcançar seu objetivo. De acordo com Bauman, não existiria uma identidade “verdadeira”. No filme, isso se torna verdade, pois somos impossibilitados de recuperar a verdadeira identidade do personagem.

As cores estabelecem uma continuidade narrativa ou semântica à parte. As sequências em preto e branco e as sequências em cores são intercaladas durante todo o filme e também funcionam como isotopias temático-figurativas.

Figura 16 – Cenas com o protagonista em tempos distintos



Fonte: Filme *Memento* (2000).

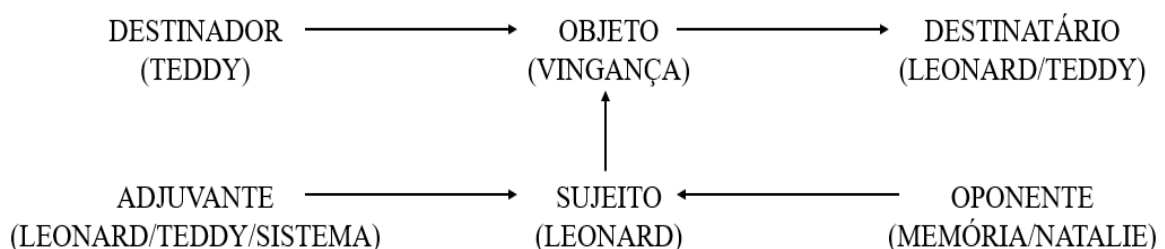
As cenas em preto e branco denotam um tempo anterior em relação às imagens em cores. Porém, estas seguem uma ordem invertida (um presente que vira passado) e aquelas seguem uma ordem cronologicamente linear (um passado que vira presente). Outra diferença entre as cores das sequências pode ser percebida nos *flashbacks* dentro da linha narrativa invertida e os *flashbacks* dentro da linha narrativa cronologicamente organizada. No primeiro caso, os *flashbacks* também são coloridos e variam entre mais curtos e mais longos, sendo aqueles mais semelhantes a imagens oníricas, um efeito criado com a luz e através do desfoque

da imagem. No segundo caso, os *flashbacks* são sobre Sammy Jankis e, também, estão em preto e branco, mas o tom aqui utilizado é mais claro e nítido do que na linha temporal a que estão atreladas.

O nível narrativo do Percorso Gerativo de Sentido é o simulacro da ação e das mudanças de estado do sujeito. Como dito anteriormente, o Programa Narrativo geralmente segue a seguinte ordem: manipulação, competência, *performance* e sanção. Porém, no longa em questão, temos três programas narrativos. No primeiro caso, temos um pacto de manipulação estabelecido entre Teddy e Leonard. O sujeito do filme, Leonard, inicia o longa matando Teddy, porém a narrativa está disposta de forma inversa e precisamos descobrir como ela chegou àquele ponto. Se descrevermos como a ação se desenrolaria numa ordem cronologicamente regular, teríamos, no primeiro Programa Narrativo, o seguinte problema: Leonard deseja vingança, mas não pode chegar a ela sozinho. Então, Teddy, um policial, o ajuda a encontrar John G., o suposto assassino da esposa de Leonard. Assim, um pacto de manipulação é estabelecido entre Leonard e Teddy. Segundo Greimas e Courtés, “a manipulação se caracteriza pela ação do homem sobre outros homens, visando fazê-los executar um programa dado” (2016, p. 300). No discurso, a manipulação é sustentada por uma estrutura contratual e por uma estrutura modal. No caso de *Memento*, Leonard quer vingança, então temos um *querer-fazer* e, sendo assim, a manipulação é feita por sedução ou tentação. Mas a manipulação varia de acordo com o destinador.

No primeiro Programa Narrativo temos a seguinte disposição dos actantes:

Figura 17 – Disposição de actantes quando o destinador é Teddy.

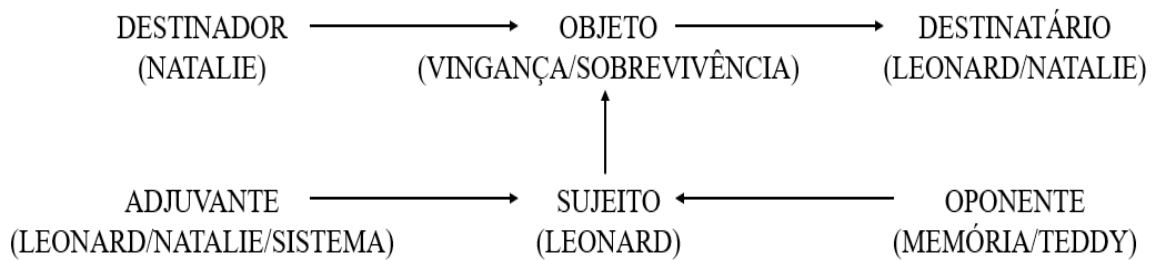


Fonte: Elaborada pela autora.

Podemos observar nessa disposição que Teddy é o destinador, ou seja, Teddy é quem estabelece o contrato de manipulação que é aceito por Leonard. Ao aceitar, Leonard se torna o sujeito e tem como objeto a ser alcançado a vingança. Porém, Teddy também busca se

beneficiar desse contrato e passa a ajudar Leonard a encontrar John G. Manipulando as informações que Leonard adquire e levando-o a matar aqueles que ele, Teddy, quer. O que se confirma quando Leonard mata Jimmy Grantz. Jimmy era um traficante que aparentemente caiu em uma emboscada armada por Teddy. O que nos leva ao segundo Programa Narrativo:

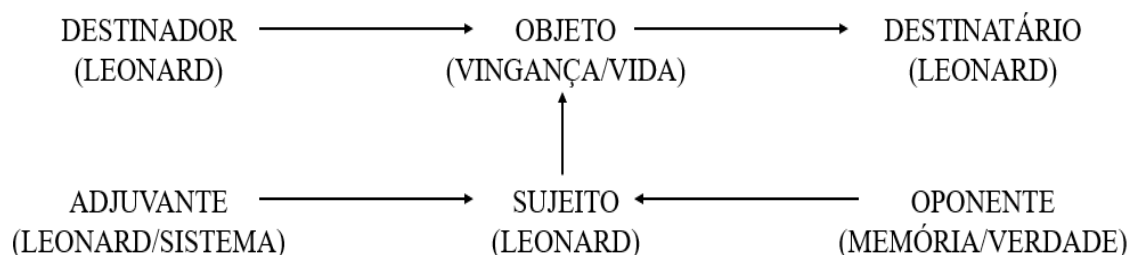
Figura 18 – Disposição de actantes quando o destinador é Natalie.



Fonte: Elaborada pela autora.

Aqui, a disposição dos actantes revela um novo destinador: Natalie. Neste Programa Narrativo, Leonard é manipulado por Natalie que, ao tentar sobreviver, precisa que Leonard mate quem a ameaça: Dodd. Natalie era namorada de Jimmy Grantz e, com sua morte, fica desprotegida. Após matar Jimmy, Leonard se apossa de suas roupas, seu dinheiro e seu carro. Quando encontra uma informação no bolso do paletó que pertencia a Jimmy, Leonard segue esta informação e chega ao bar onde trabalha Natalie. Pensando ser seu namorado, Natalie se aproxima do carro, mas encontra Leonard, que entra no estabelecimento e conversa com ela. Para testar a veracidade da deficiência de Leonard, Natalie cospe em um copo na frente dele e espera um momento. Depois, oferece o mesmo copo a Leonard, que bebe tranquilamente. Assim, fica claro que o protagonista pode ser manipulado.

Figura 19 – Disposição dos actantes quando o destinador é Leonard.



Fonte: Elaborada pela autora.

No terceiro Programa Narrativo temos Leonard nas posições de destinador, destinatário, adjuvante e sujeito. Isso ocorre porque nesse programa Leonard é o responsável por sua própria manipulação, modalizado pelo *querer*. É importante ressaltar que, nos Programas Narrativos anteriores, Leonard era manipulado porque não possuía o *saber* necessário para alcançar seu objetivo. Esse *saber* está relacionado à competência necessária para alcançar o objeto vingança.

Leonard tem como maiores oponentes a memória e a verdade. Quando Teddy passa a ameaçar a história criada por Leonard, ele o transforma em John G. Neste momento, o que está em jogo não é a vingança, mas a permanência da verdade criada por Leonard para continuar sua busca. Limitado pela memória, Leonard usa sua condição a seu favor. O sistema criado por ele e considerado confiável também se torna uma maneira de Leonard descartar as informações que não o interessam e criar outras, tendo a seu favor o constante estado de esquecimento.

Nesse arranjo de Programas Narrativos, o pacto de fíducia é comprometido, uma vez que o personagem pode ser manipulado por outros e ainda se manipula. A verdade é tratada como um ponto de vista.

Com relação à *performance*, desde o início da narrativa fílmica, o sujeito está constantemente atualizando a sua *performance*. O filme inicia com Leonard matando alguém e concretizando sua vingança e também termina quando ele mata outra pessoa também em nome da vingança. Leonard vive uma espécie de eterno retorno, uma repetição perpétua de sua vingança. O que nos leva à sanção. O sujeito sanciona positivamente seus atos, porém, do ponto de vista social, ele é sancionado negativamente, pois se torna um homem solitário e que vive em busca de novas vítimas. Assim, Leonard caminha para a amoralidade, ou seja, ele não mais segue as leis impostas pela sociedade.

No tocante à junção com o objeto de valor vingança, Leonard segue o seguinte percurso juntivo:

Figura 20 – Percurso juntivo do sujeito com o objeto vingança.

conjunção > não-conjunção > disjunção > conjunção > não-disjunção

Fonte: Elaborada pela autora.

Esse percurso se justifica pelo fato de que no início do filme Leonard está concretizando a sua vingança, ou seja, ele mata o suposto assassino de sua mulher. Porém, a partir dessa cena inicial, o sujeito virtualiza a vingança e passamos a acompanhá-lo antes de realizar esse ato, pois o filme passa a exibir, de forma invertida, o que aconteceu até chegar àquele ponto. Com a insistência do manipulador (ou dos manipuladores), o sujeito passa a atualizar o culpado pela morte de sua mulher. Então, tendo como base a linha narrativa em cores, Leonard inicia o filme em *conjunção* com a vingança, ao matar Teddy, passa a estar em *não-conjunção*, por ainda não ter o saber necessário, entra em *disjunção* com o objeto quando atualiza o culpado pela morte da esposa, volta a estar em *conjunção* ao matar Jimmy Grantz, mas não abandona a vingança, tornando-se *não-disjunto*, fechando um ciclo que retornaria à morte de Teddy.

Se organizarmos mentalmente o filme e sua cronologia, teríamos o seguinte percurso: o sujeito iniciaria em *não-conjunção* com o objeto, passando a estar em *disjunção* quando Teddy o ajuda a achar Jimmy Grantz, entra em *conjunção* quando mata Jimmy Grantz, manipulado por Teddy, e voltaria à *não-conjunção* quando virtualiza o culpado. O suposto John G. é reatualizado, passando a ser Teddy, que na verdade se chama John Gammell. Ao confrontar a verdade de Leonard, Teddy se torna uma ameaça. Leonard cria pistas que incriminam Teddy, além de ter a ajuda de Natalie na atualização (com o *saber*), o que o faz entrar novamente em *conjunção* com o objeto quando concretiza a vingança matando Teddy. Assim, o filme sugere que a busca pela vingança há de perdurar *ad infinitum*. Portanto, *Memento* é construído de forma a levar o espectador a juntar as peças, como em um quebra-cabeça.

No nível mais abstrato encontramos as seguintes categorias semânticas: *natureza* e *cultura*; *vida* e *morte*. O par *natureza* e *cultura* está ligado ao universo semântico social. Porém, a trajetória do personagem do filme mostra que Leonard atribui valor eufórico à *natureza* e disfórico à *cultura*. A categoria tímica serve para articular o semantismo diretamente ligado à percepção que o homem tem dele mesmo e articula-se em euforia e disforia, provocando a

valorização positiva ou negativa dos termos da estrutura elementar da significação (GREIMAS; COURTÉS, 2016).

Essas noções abstratas de *natureza* e *cultura*, que estão no nível mais profundo, podem ser identificadas no comportamento social do personagem. Leonard é um sujeito que evolui para um isolamento e, além disso, seus atos estão pautados em seu desejo de vingança. Sendo assim, o comportamento de Leonard o leva a se tornar um sujeito amoral, ou seja, que procura justiça por conta própria e que não se preocupa com as consequências de seus atos. Mas essa inclinação para a natureza é motivada também por um desejo: recuperar a vida. Ao perder a mulher e se tornar um deficiente, uma vez que tem a faculdade de guardar novas memórias afetada, Leonard é uma pessoa em busca de um objetivo que o mantenha vivo, ou, mais especificamente, de algo que dê significado a sua existência. Para isso, ele caminha entre as modalizações do *ser* e do *parecer* e, para tanto, manipula o *lembrar* e o *esquecer*, categoria ligada à *vida* e à *morte*.

De acordo com a Greimas e Courtés (2016), *vida* e *morte* estão ligadas ao indivíduo, tendo valor de existência. Assim, o ato de *lembrar* está ligado à *vida* e o ato de *esquecer* está ligado à *morte*. Morrer é não mais produzir sentido, é esquecer. Nessa crise existencial, Leonard procura reestabelecer sua vida através da vingança e, para isso, ele precisa seguir um sistema para superar a falta da capacidade de guardar memórias recentes. Com isso, ele acredita estar preenchendo de significado a sua existência sem sentido. Dessa forma, a morte da esposa se apresenta como fator motivacional, uma vez que o luto nunca superado o faz querer constantemente a vingança, numa relação de causa e efeito. No entanto, mais do que vingança, o que ele persegue é a vida, e esta só pode existir no preenchimento, na continuidade, na ressignificação e atualização constantes, no ato de lembrar e na produção de sentido.

Portanto, com relação a categoria tímica, temos uma inversão de valores, pois os termos considerados positivos: *cultura* e *vida*, na verdade têm valor disfórico. Já os termos *natureza* e *morte*, assumem uma conotação positiva, ou seja, têm valor eufórico para o sujeito em questão.

5 APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS: OS EFEITOS DE SENTIDO DA TRADUÇÃO

“Adaptar, enfim, não é trair, mas respeitar.”
(André Bazin, em *O que é o cinema?*)

Este capítulo tem como foco a análise da tradução e de sua relação com a obra fonte. Ou seja, como a adaptação dialoga com o texto que toma como base, em termos de aproximações e distanciamentos, e quais os efeitos de sentido obtidos. Ademais, a discussão aqui proposta tem a pretensão de refletir sobre os temas abordados na tradução fílmica. Nos capítulos anteriores, foi possível estabelecer o percurso de sentido do texto literário e do texto fílmico separadamente, para serem retomados, aqui, com o intuito de analisar o diálogo estabelecido entre a obra literária e sua adaptação.

Adaptações, segundo Linda Hutcheon (2006), geralmente são comparadas às traduções e, assim como não existe tradução literal, não existe adaptação literal. Para a autora, a adaptação pode ser analisada enquanto processo e como produto. Além disso, a transposição para outro meio implica em mudanças.

Como as adaptações são para um meio diferente, elas são remediações, isto é, especificamente traduções na forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (por exemplo, palavras) para outro (por exemplo, imagens). Isso é tradução, mas em um sentido muito específico: como transmutação ou transcodificação, isto é, necessariamente como uma recodificação em um novo conjunto de convenções, bem como em signos.⁵⁵ (HUTCHEON, p. 16, tradução nossa)

Dessa forma, tratamos a adaptação de “Memento Mori” para o cinema como uma tradução. No caso da tradução da obra literária para a obra fílmica, temos uma tradução intersemiótica, como observado pela autora, pois envolve a transmutação de signos verbais para signos não-verbais, como proposto por Jakobson (1991).

“Os estudos da adaptação não são, portanto, sobre fazer julgamentos de valor polarizados, mas sobre analisar o processo, a ideologia e a metodologia”⁵⁶ (SANDERS, 2006, p. 20, tradução nossa). Ou seja, o estudo da adaptação não se refere à investigação da fidelidade para com a obra fonte, nem pretende fazer julgamentos do tipo se a obra é boa ou não.

⁵⁵*Because adaptations are to a different medium, they are re-mediations, that is, specifically translations in the form of intersemiotic transpositions from one sign system (for example, words) to another (for example, images). This is translation but in a very specific sense: as transmutation or transcoding, that is, as necessarily a recoding into a new set of convention as well as signs.*

⁵⁶*Adaptation studies are, then, not about making polarized value judgements, but about analysing process, ideology, and methodology.*

No ensaio intitulado *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade* (2006), Robert Stam discorre sobre como as adaptações eram tratadas como um processo que implicaria sempre em perdas com relação à obra adaptada. Para desconstruir este preconceito, Stam se mune de várias possibilidades teóricas, que contribuíram para os estudos da adaptação, com o intuito de propor novas perspectivas.

A teoria da adaptação tem à sua disposição, até aqui, um amplo arquivo de termos e conceitos para dar conta da mutação de formas entre mídias – adaptação enquanto leitura, re-escrita, crítica, tradução, transmutação, metamorfose, recriação, transvocalização, ressuscitação, transfiguração, efetivação, transmodalização, significação, performance, dialogização, canibalização, reimaginação, encarnação ou ressurreição. (As palavras com o prefixo “trans” enfatizam a mudança feita pela adaptação, enquanto aquelas que começam com o prefixo “re” enfatizam a função recombinante da adaptação). Podemos pensar aqui também em termos de intertextualidade. (STAM, 2006, p. 27).

Numa escolha metodológica, Stam se concentra nas noções de *dialogismo*, *intertextualidade* e *transtextualidade*, propostas por Bakhtin, Kristeva e Genette, respectivamente. Ou seja, o processo de adaptação está pautado na relação intertextual que a obra filmica estabelece com a obra adaptada, assim como com outros textos.

Para Linda Hutcheon (2006), em se tratando especificamente de adaptações de obras literárias para o cinema, os adaptadores podem escolher entre três processos: a contração, que se trata do processo de cortar elementos da obra adaptada, este trabalho é feito geralmente quando se adapta um romance para o cinema; a adição que, por outro lado, é o processo de acrescentar elementos que não existiam na obra adaptada, é o caso de adaptações de contos para o cinema; e a apropriação, que se trata do processo de assimilação da obra adaptada, tendo em vista que o processo de adaptação é uma forma de criação.

Por se tratar da adaptação de um conto para um filme, *Memento* vai além do texto fonte, ou seja, envolve contração, adição e criação/transformação. A adaptação implica em escolhas que devem ser feitas pelo adaptador. Vários elementos que não estavam no conto foram inseridos no filme, assim como algumas informações também sofreram alterações. Com as adaptações de romances geralmente ocorre o contrário. Por serem mais extensos, os romances são subtraídos ou contraídos pelos adaptadores. Hutcheon (2006) aponta para três modos de envolvimento (*modes of engagement*): o modo contado (*telling mode*), o modo mostrado (*showing mode*) e o modo interativo (*interecting mode*). Segundo a autora, no primeiro está a literatura, baseada na imaginação que é controlada pelas palavras do texto. No segundo está a performance e a percepção direta, como o cinema, por exemplo. E no terceiro, a imersão é feita fisicamente e sinestésicamente, como o que acontece em jogos de videogames e em peças

teatrais. O que ocorre em *Memento* é uma adaptação da história contada para a história mostrada, nos termos de Hutcheon, mais especificamente do conto “Memento Mori” para o filme *Memento*.

Fatores econômicos também influenciam adaptações. Adaptadores geralmente escolhem traduzir para o cinema obras que se mantêm conhecidas e populares ao longo do tempo ou obras contemporâneas que foram aclamadas pela crítica. No segundo caso, o obstáculo dos direitos autorais se põe em questão, podendo dificultar a adaptação. Christopher Nolan, diferentemente do que costuma acontecer, escolheu uma obra que ainda nem havia sido publicada e que estava sendo desenvolvida por seu irmão, Jonathan Nolan, que não era um escritor consagrado e nem tinha em seu currículo outras obras literárias. Em uma conversa durante uma viagem, Jonathan contou para o seu irmão a premissa do conto que escreveria. Christopher logo teve a ideia de transformar essa história em filme. Enquanto Jonathan construía sua história, o cineasta recebia os rascunhos e escrevia o roteiro de seu filme, uma forma não convencional de adaptar uma obra. O fato de o filme ser uma produção independente dá mais autonomia na escolha da obra a ser adaptada. Além disso, a questão dos direitos autorais não seria um impedimento e nem traria problemas legais, pois a adaptação foi uma colaboração consensual entre autor e diretor.

Ismail Xavier traz a questão do ponto de vista e do estilo na adaptação em seu ensaio intitulado *Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema* (2003). Mas para isso, parte dos conceitos de fábula e trama.

Diante de qualquer discurso narrativo, posso falar em *fábula*, querendo me referir a uma certa história contada, a certas personagens, a uma seqüência de acontecimentos que se sucederam num determinado lugar (ou lugares) num intervalo de tempo que pode ser maior ou menor; e posso falar em *trama* para me referir ao modo como tal história e tais personagens aparecem para mim (leitor/espectador) por meio do texto, do filme, da peça. Uma única história pode ser contada de vários modos; ou seja, uma única fábula pode ser construída por meio de inúmeras tramas, com formas distintas de dispor os dados, de organizar o tempo. (XAVIER, 2003, p. 65, grifo do autor).

Então, quando falamos que *Memento* é a história de um homem que perdeu a esposa e a capacidade de guardar novas memórias em um ataque violento causado por assaltantes, e que, desde então, vive em busca de vingança, estamos no âmbito da fábula. Porém, quando falamos que o filme se inicia com um prólogo que mostra, de maneira invertida, o assassinato de Teddy por Leonard e que os eventos seguintes são divididos entre uma narrativa em preto e branco, que segue de forma linear, e uma narrativa em cores, que segue inversamente e mostra subjetivamente a busca de Leonard pelo assassino de sua esposa, além da interferência de personagens como Natalie e Teddy, que manipulam o personagem principal para conseguirem

aquilo que querem, estamos no domínio da trama. Ou seja, a fábula é o “esqueleto” em que se apoia a trama, porém a trama é o que torna a história interessante ou não. O adaptador pode escolher ter como foco a fábula e recriar uma trama ou pode optar por traduzir a trama.

Então, na adaptação de “Memento Mori” vemos uma equivalência em termos de história, ou seja, o filme prioriza a adaptação da fábula, modificando a trama.

A história de tal livro pode ter guiado a adaptação cinematográfica no nível narratológico, mas outros aspectos como direção, encenação, atuação, ambientação, figurino, iluminação, fotografia, representação pictórica, música, etc. podem ter sido governados por outros modelos e convenções que não se originaram no texto literário e não serviram como tradução de nenhum de seus elementos. Como consequência, a adaptação cinematográfica deveria ser melhor estudada como um conjunto de práticas discursivas (ou comunicacionais, ou semióticas), cuja produção foi determinada por várias práticas discursivas anteriores e por seu contexto histórico geral.⁵⁷ (CATTRYSSSE, 1992, p. 61-62, tradução nossa).

Ou seja, o conto guia a adaptação, mas os aspectos típicos da dramatização ou da linguagem cinematográfica fazem com que o filme se baseie também em outros modelos, tais como outros filmes, outras estéticas ou outras formas de contar a história, o que contribui para tornar a adaptação um processo criativo que também tem como intuito trazer um produto novo.

Em *Memento* temos três influências relatadas pelo diretor: os *films noirs*, o longa *Além da linha vermelha* (1998), de Terrence Malick, e o conto “Memento Mori”, de Jonathan Nolan, que é a fundação da adaptação cinematográfica. Patrick Cattrysse (1992, p. 61, tradução nossa), aponta para o fato de que “análises descritivas (e não prescritivas) da política de adaptação e do conceito de equivalência levam à conclusão de que as adaptações cinematográficas em geral não se limitam a uma fonte dita”.⁵⁸

O estudo da adaptação ou tradução como uma relação intertextual ajuda na compreensão de que, além das fontes declaradas e do texto adaptado, uma obra pode dialogar de outras formas com outros textos.

O conceito de dialogismo intertextual sugere que todo texto forma uma interseção de superfícies textuais. Todos os textos são tecidos de fórmulas anônimas, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, e fusões e inversões de outros textos. No sentido mais amplo, o dialogismo intertextual refere-se às possibilidades

⁵⁷The story of such a book may have guided the film adaptation on the narratological level, but other aspects such as directing, staging, acting, setting, costume, lighting, photography, pictorial representation, music, etc. may well have been governed by other models and conventions which did not originate in the literary text and did not serve as a translation of any of its elements. As a consequence, film adaptation had better be studied as a set of discursive (or communicational, or semiotic) practices, the production of which has been determined by various previous discursive practices and by its general historical context.

⁵⁸Most important of all, descriptive (rather than prescriptive) analyses of the adaptation policy and of the concept of equivalence lead one to the conclusion that film adaptations in general do not limit themselves to one so-called source.

infinitas e abertas geradas por todas as práticas discursivas de uma cultura, toda a matriz de enunciados comunicativos dentro dos quais o texto artístico está situado, que alcançam o texto não através de influências reconhecíveis, mas também através de um processo sutil de disseminação.⁵⁹ (STAM, 2000, p. 64, tradução nossa)

O próprio texto fonte estabelece uma relação intertextual com outras obras, tais como a Bíblia, ao citar, por exemplo, o Apocalipse, e Hamlet, de Shakespeare, recuperando deste a frase “ser ou não ser”. Através desta abordagem, podemos perceber que nenhum texto está livre de influências, seja ele de natureza literária ou de natureza fílmica. Stam evoca conceitos propostos por Gerard Genette em *Palimpsestos: a literatura de segunda mão* (2006) que, embora tenham sido recomendados à literatura, aplicam-se também à análise de adaptações cinematográficas.

Genette (2006), a partir do dialogismo e da intertextualidade, propõe o termo transtextualidade, que é definido como tudo que estabelece uma relação manifestada ou não com outros textos. Sendo assim, o autor distingue cinco tipos de transtextualidade. O primeiro tipo é o termo proposto por Kristeva: intertextualidade, que seria a presença de um texto em outro na forma de citação, plágio ou alusão. O segundo tipo é a paratextualidade, consistindo em uma relação menos explícita ou até mais distante, ou seja, trata-se de uma relação entre o texto e seu paratexto: títulos, prefácios, posfácios, epígrafes, dedicatórias, ilustrações, ou seja, tudo que oferece ao texto um aparato ou um comentário. O terceiro tipo é a metatextualidade, que é uma relação crítica entre dois textos, podendo ser implícita ou explícita. O quarto tipo é a arquitextualidade, que consiste em uma relação silenciosa e refere-se à relação titular ou infratitular. O último tipo de transtextualidade é a hipertextualidade, que é entendida por Genette como a relação que um texto (hipertexto) estabelece com um texto anterior (hipotexto) do qual ele surge no fim de uma operação de transformação.

Dessa forma, numa adaptação fílmica, todos estes tipos de transtextualidade podem ser identificados. Por exemplo, a adaptação pode suscitar uma intertextualidade literária e uma cinematográfica. Ainda, com relação à paratextualidade no filme, ela inclui, por exemplo, as observações do diretor sobre o filme e o relato sobre as despesas da produção. Na metatextualidade, por exemplo, temos as adaptações que criticam outras explicitamente ou implicitamente. Na arquitextualidade, temos a relação com o título e/ou subtítulo das

⁵⁹*The concept of intertextual dialogism suggests that every text forms an intersection of textual surfaces. All texts are tissues of anonymous formulae, variations on those formulae, conscious and unconscious quotations, and confluences and inversions of other texts. In the broadest sense, intertextual dialogism refers to the infinite and open-ended possibilities generated by all the discursive practices of a culture, the entire matrix of communicative utterances within which the artistic text is situated, which reach the text not through recognizable influences, but also through a subtle process of dissemination.*

adaptações, que podem ou não ser mantidos da mesma forma pelos adaptadores. Enfim, a hipertextualidade refere-se, por exemplo, à relação entre uma adaptação (hipertexto) e seu texto fonte (hipotexto). No trabalho aqui desenvolvido, interessa-nos a intertextualidade, a arquiteitualidade e a hipertextualidade. Estes conceitos serão retomados ao longo da reflexão aqui proposta.

Memento é um filme que possui características da estética do *film noir*. O diretor, Christopher Nolan, deixou clara a sua admiração por esse tipo de filme e inseriu alguns de seus elementos em *Memento*. Por isso, precisamos compreender o *film noir*, mesmo que de forma básica, para identificarmos tais elementos e entender esta relação intertextual com a obra fílmica.

Segundo Paul Schrader (1996), o *film noir* não é um gênero, o que faz um filme ser *noir* ou não é mais o seu tom do que qualquer outra característica. Ele estaria mais para um estilo. O *noir* é um termo que surgiu na França e remonta ao período da Segunda Guerra Mundial. Influenciado por outras estéticas, tais como o Expressionismo alemão, o *noir* se popularizou nos Estados Unidos. A primeira fase do *noir* acontece no período da guerra (aproximadamente entre 1941-1946). A segunda fase é chamada de realismo pós-guerra (1945-1949) e foi uma fase que valorizou os crimes urbanos, a corrupção política e a rotina policial. A terceira e última fase é conhecida como a fase da ação psicótica e impulso suicida (1949-1953). O *noir* se potencializou depois da Segunda Guerra Mundial, quando o cinema passou a tratar os temas de uma forma menos otimista. A desilusão era um sentimento comum após um conflito mundial com consequências catastróficas.

Film noir é também um específico período da história do cinema. Como o Expressionismo Alemão ou a Nova Onda francesa. Em geral, *film noir* se refere aos filmes americanos dos anos quarenta e início dos anos cinquenta os quais representavam o mundo das ruas escuras e escorregadias, do crime e da corrupção.⁶⁰ (SCHRADER, 1996, p. 53-54, tradução nossa).

O que permanece do estilo *noir* em *Memento* é o seu tom pessimista, o uso da fotografia em preto e branco em alto contraste, sob influência do Expressionismo alemão, a desilusão com relação ao ser humano e o uso de temas como: o policial corrupto, a ambiguidade, o dilema moral, o investigador, a *femme fatale* e a identidade dúbia.

Outra característica do *noir* que pode ser identificada no filme *Memento* é o fato de que “o narrador cria um clima de *temps perdu*: um passado irrecuperável, um destino

⁶⁰*Film noir is also a specific period of film history. Like German Expressionism or the French New Wave. In general, film noir refers to those Hollywood films of the Forties and early Fifties which portrayed the world of dark, slick city streets, crime and corruption.*

predeterminado e uma desesperança que a tudo envolve”⁶¹ (SCHRADER, 1996, p. 58, tradução nossa). O protagonista de *Memento* tem essas características. Leonard Shelby é um homem que aparentemente tem como objetivo somente a vingança e que vive pela motivação de vingar a morte da esposa, que aconteceu em um tempo em que ele nem consegue recuperar. Assim, a tragédia deste personagem reside no ciclo de destruição ao qual ele se submete para satisfazer o seu desejo de vingança. “A ordem cronológica complexa é frequentemente usada para reforçar o sentimento de desesperança e de tempo perdido. [...] A manipulação do tempo, seja ligeira ou complexa, é geralmente usada para reforçar um princípio do *noir*: o como é mais importante que o o quê”⁶² (SCHRADER, 1996, p. 58, tradução nossa).

Ainda segundo Schrader (1996), o tema mais importante do *noir* é a paixão pelo passado, assim como pelo presente, e o medo do futuro. O herói *noir* teme olhar para frente, mas tenta sobreviver a cada dia e, se não for bem-sucedido, recua para o passado. Então, *Memento* pode ser considerado um *neonoir*, pois possui características dessa estética, mas se apropria delas de uma forma diferente. O filme de Nolan desenvolve estilo e temas dessa estética de uma forma inovadora e subversiva. O herói da trama é alguém situado fora do tempo e que cria uma motivação para continuar sua vida: a vingança. A forma como o filme foi montado também é uma espécie de inovação para o *noir*, uma estética bastante apreciada nas décadas de 40, 50 e 60 e que ainda se mantém viva.

Se você olhar para *Amnésia*, por exemplo, há uma forte conexão entre o gênero de desconstrução e as ambições do contador de histórias. Existe um modo muito subjetivo de contar histórias, que inverte um pouco o elemento do *noir*, por isso é tanto um filme *noir* e um filme de desconstrução do *noir* ao mesmo tempo. (NOLAN, 2017, s.p.).

Para Christopher Nolan, o engano é um elemento central no *noir*. De acordo com James Mottram (2002), *Memento* está mais para uma destilação do *film noir*, descendo os parâmetros da estética à sua forma mais pura, usando suas armadilhas para subverter. O filme utiliza figuras recorrentes no *noir*, tais como a casa abandonada, o bar, os motéis a beira de estrada, os policiais disfarçados, os criminosos, além da sensação de paranoia, fruto da falta de confiança. Ademais, no *film noir*, o *flashback* é uma técnica narrativa geralmente importante para a resolução de um crime no presente. No filme de Nolan, o *flashback* por vezes é uma

⁶¹[...]the narrator creates a mood of temps perdu: an irretrievable past, a predetermined fate and an all-enveloping hopelessness.

⁶²A complex chronological order is frequently used to reinforce the feeling of hopelessness and lost time. [...] The manipulation of time, whether slight or complex, is often used to reinforce a noir principle: the how is more importante than the what.

lembrança que remodela o passado de Leonard, sendo um produto da subjetividade deste, e algumas vezes revela particularidades do passado do personagem que foram, de certa forma, excluídas ou escondidas em seu subconsciente como, por exemplo, a verdade sobre Sammy Jankis.

Diferentemente do que acontecia com muitos *films noirs* americanos que não deixavam tão explícita sua relação com romances *noirs*, escondendo o seu caráter de adaptação, o filme de Nolan se apresenta como uma adaptação ou, de acordo com Cattrysse (1992), como um filme que funciona como adaptação filmica, o que significa dizer que se trata de um filme que se apresenta como uma adaptação de um texto prévio e/ou é considerado como tal pelo público e pela crítica.

De acordo com Maureen Turim (2013), o *flashback* é um momento singular no desdobramento que justapõe diferentes momentos de referência temporal. Uma conjuntura é forjada entre presente e passado e dois conceitos estão implícitos nesta conjuntura: memória e história. Sendo assim, os *flashbacks* podem ser cruciais para a estrutura narrativa. No caso de *Memento*, isso se confirma, uma vez que eles funcionam como meios de confundir ainda mais o espectador, já que são projeções da mente desajustada do protagonista.

Ainda segundo Turim (2013), o *flashback*, em sua forma clássica, é introduzido quando a imagem presente se dissolve em uma imagem no passado, entendida como uma história contada ou uma memória subjetiva. Mais cedo e mais tarde na história do cinema, ocorrem outras formas de *flashbacks* menos marcadas. Em seu sentido mais geral, um *flashback* é simplesmente uma imagem ou um segmento filmico que é entendido como representando ocorrências temporais anteriores às imagens que a precederam. O *flashback* diz respeito a uma representação do passado que intervém dentro do presente fluxo da narrativa cinematográfica.

Marcel Martin (2003) aponta para o caráter objetivo e subjetivo do *flashback*, que pode apresentar uma lembrança verdadeira ou falsa, ou ainda imaginada como possibilidade. Então, há *flashbacks* inseridos dentro das sequências em preto e branco e há *flashbacks* dentro das sequências em cores. Nas sequências em cores, os *flashbacks* remetem às lembranças que Leonard mantém da esposa, incluindo o dia em que esta teria sido violentada, e são mais subjetivos. Por outro lado, nas sequências em preto e branco, os *flashbacks* estão relacionados à história de Sammy Jankis e apontam para uma maior objetividade. Porém, à medida que o filme se aproxima do ato final, as lembranças se tornam mais confusas, revelando o caráter inventivo de tais memórias. Leonard não só subverteu a história de Sammy Jankis, atribuindo a Sammy uma narrativa que na verdade teria sido de fato vivenciada por Leonard e sua esposa – algo que confere um novo significado à tatuagem “lembre-se de Sammy Jankis” – como

apagou, propositalmente, qualquer registro de outros assassinatos provocados por ele ou qualquer informação que pudesse prejudicar a sua incessante investigação.

Esta constatação é motivada pela montagem, que assimila as imagens de Sammy e de Lenny (como o personagem afirma que era chamado pela esposa), quando vemos Sammy em uma instituição para doentes mentais e logo em seguida vemos, em *frames*, Lenny na mesma posição e com a mesma vestimenta. O que provoca no espectador a assimilação de que Sammy na verdade é Lenny. “O *sentido* não está na imagem, ele é uma sombra projetada, pela montagem, no plano da consciência do espectador” (BAZIN, 2018, p. 104, grifo do autor). Ou seja, a justaposição de planos que se somam gera o sentido de que Sammy e Lenny são a mesma pessoa. Então, as lembranças de Leonard são, na verdade, criações de sua subjetividade, memórias artificiais criadas pela mente de Leonard servindo ao propósito de fazer com que ele procure vingança.

Logo, a montagem em *Memento* tem papel decisivo. Ela também é responsável por gerar no espectador diferentes sentidos. Seja pela intercalação de sequências, seja pela inserção de *flashbacks*, ou pela justaposição de planos. A montagem em *Memento* é significativa. Para Jacques Aumont *et al.* (1995, p. 54), “a montagem consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção – sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme”.

Para Marcel Martin (2003), a montagem pode ser definida como a organização dos planos de um filme tendo como finalidade condições de ordem e duração. O autor faz a distinção entre montagem narrativa e montagem expressiva.

Chamo de montagem narrativa o aspecto mais simples e imediato da montagem, que consiste em reunir, numa seqüência lógica ou cronológica e tendo em vista contar uma história, planos que possuem individualmente um conteúdo fátual, e contribui assim para que a ação progrida do ponto de vista dramático [...] e psicológico. Em segundo lugar temos a montagem expressiva, baseada em justaposições de planos cujo objetivo é produzir um efeito direto e preciso pelo choque de duas imagens; neste caso, a montagem busca exprimir por si mesma um sentimento ou uma idéia; já não é mais um meio, mas um fim: longe de ter como ideal apagar-se diante da continuidade, facilitando ao máximo as ligações de um plano a outro, procura, ao contrário, produzir efeitos de ruptura no pensamento do espectador, fazê-lo saltar intelectualmente para que seja mais viva nele a influência de uma idéia expressa pelo diretor e traduzida pelo confronto dos planos. (MARTIN, 2003, p. 132-133).

O filme de Nolan faz uso de uma montagem narrativa para contar sua história. Martin (2003) faz a diferenciação entre quatro tipos de montagem: linear, invertida, alternada e paralela. No primeiro caso, estão os filmes que seguem uma ordem cronológica e lógica, são filmes mais simples com ação única. Na montagem invertida, há a subversão da ordem cronológica, indo e voltando livremente ao passado. A montagem alternada apresenta um

paralelismo de duas ou mais ações que são justapostas e que, geralmente, se unem no final. No último tipo de montagem, paralela, as ações se intercalam e significados surgem desses choques, além de ser indiferente ao tempo. Podemos dizer que a montagem de *Memento* é do tipo invertida, pois os eventos são ordenados de forma a regredirem. Nesse tipo de montagem, elementos narrativos como o *flashback* são utilizados. Também é do tipo alternada, pois os dois tipos de sequências estão dispostos de forma intercalada e se juntam no final. O filme inicia *in media res*, ou seja, os eventos já estão em progresso, assim como as sequências, que, diversas vezes iniciam no meio de uma ação. Ao término, entendemos que essa disposição confere um efeito de sentido de ciclo, pois o final está relacionado ao início em termos de continuidade.

Em *Memento*, roteirista e diretor são a mesma pessoa, o que facilita o processo de transposição do roteiro para a tela. O que chama atenção na montagem do filme de Nolan é a organização das sequências em termos de progressão e de regressão. Há um desdobramento espacial e temporal: o *aqui/agora* em preto e branco e o *aqui/agora* em cores. Porém, há também um paradoxo temporal que deriva da leitura do filme como um todo. O *aqui/agora* em preto e branco é anterior ao *aqui/agora* em cores, que, ao regredir, vai ao encontro do passado, como simulacro do presente.

Como a pessoa enuncia num dado espaço e num determinado tempo, todo espaço e todo tempo organizam-se em torno do "sujeito", tomado como ponto de referência. Assim, espaço e tempo estão na dependência do eu, que neles se enuncia. O aqui é o espaço do eu e o presente é o tempo em que coincidem o momento do evento descrito e o ato de enunciação que o descreve. A partir desses dois elementos, organizam-se todas as relações espaciais e temporais. (FIORIN, 1995b, p. 26).

Em termos semióticos, segundo Fiorin (1995b), o tempo e o espaço são instâncias projetadas a partir do sujeito. Dessa forma, assim como no conto, há uma debreagem espaço/temporal enunciativa, na qual se instala um *aqui/agora*, em que estas instâncias da enunciação que disjungem de si e se projetam para fora. Para isso, a categoria de pessoa é essencial na constituição do enunciado. Vimos no terceiro capítulo que, no texto adaptado, há dois tipos de debreagem: enunciativa e enunciva. Quanto ao tempo, há apenas a debreagem temporal enunciativa: pois o discurso simula um *agora*. Contudo, há uma debreagem enunciativa (nos enunciados em primeira pessoa) e uma debreagem enunciva (nos enunciados em terceira pessoa) que simulam um *aqui* e um *lá*, respectivamente. Na debreagem espacial enunciativa, estamos adentrando a subjetividade do actante/ator e não nos são reveladas informações espaciais sobre o *aqui*. Já na debreagem enunciva, aprendemos, a partir da percepção do personagem narrado em terceira pessoa, os espaços do discurso.

Estas disposições temporais podem ser chamadas de anacronias. “Toda anacronia constitui em relação à narrativa em que se insere – e sobre a qual se enxerta – uma narrativa temporalmente secundária, subordinada à primeira nessa espécie de sintaxe narrativa [...]” (GENETTE, 2017, p.108). Analepses (retrospecções) e prolepses (antecipações) são termos utilizados por Gérard Genette (2017) para se referir a anacronias. Estas, por sua vez, estão relacionadas à ordem temporal de uma narrativa. A primeira sequência que vemos no filme é o desfecho da história enquanto a última é o início. Entre a morte de Teddy, que é mostrada realmente regredindo, e a morte de Jimmy Grantz, como parte da montagem intercalada dos eventos, as sequências em preto e branco são, em relação às sequências coloridas, analepses. Já as sequências em cores são, em relação às sequências em preto e branco, prolepses. Ou seja, as sequências em preto e branco mantém uma relação de anterioridade com as sequências em cores. Os *flashbacks* presentes nos dois tipos de sequências também são analepses.

A escolha deste tipo de montagem mostra o conteúdo psicológico dos pontos de vista, principalmente nas sequências em que há uma regressão. Elas simbolizam tanto a memória do protagonista, que funciona ao contrário, apagando o que aconteceu, quanto a própria imagem gerada pela *Polaroid*, que se revela aos poucos. À medida que o filme se aproxima de seu desfecho (se é que podemos considerar um desfecho), as sequências ficam mais curtas, dando uma celeridade ao filme. Como dito anteriormente, o arranjo sintático do filme também põe o espectador/enunciário na mesma condição do sujeito, privando-o das informações prévias, o que também demanda uma atenção maior ao texto fílmico. Nesse, o arranjo narrativo também simula a memória, mas o que acontece é uma fragmentação causada pela intercalação dos narradores e das sequências.

“A narrativa fílmica é um enunciado que se apresenta como um discurso, pois implica, ao mesmo tempo, um enunciador (ou pelo menos um foco de enunciação) e um leitor-espectador” (AUMONT *et al.*, 1995, p.107). A debreagem enunciativa e a debreagem enunciva estão relacionadas ao mesmo sujeito, o personagem Leonard, e seus atos são interpretados pelo espectador. Nesse aspecto, o filme se aproxima da obra adaptada.

Voltando às influências declaradas por Christopher Nolan, com relação ao filme de Terrence Malick, o cineasta deixou clara a importância de *Além da linha vermelha* para *Memento*. No trecho da entrevista concedida a Joshua Levine (2017) sobre o seu último filme, *Dunkirk*, Christopher confirma esta influência. Vejamos o trecho da entrevista em que isto acontece:

JL: Então, de quais filmes de guerra você gosta?

CN: Um dos meus favoritos — um dos filmes que mais admiro — é *Além da linha vermelha* de Terrence Malick. Não tem quase nenhuma relevância para este filme, mas tem tido relevância para muitos dos meus outros filmes. Eu acho que a *Amnésia* está muito em dívida com *Além da linha vermelha*. Na verdade, chegamos a projetá-lo para este filme, mas não era relevante, exceto em um sentido-chave de textura, sentido estético, que é algo que é atemporal. Ele é muito acessível e contemporâneo, ainda que seja sobre a Segunda Guerra Mundial, e isso era certamente algo que queríamos tentar alcançar na textura do nosso filme, mas, no que diz respeito aos fundamentos artísticos e à forma como a história é contada, ele é bem diferente. (NOLAN, 2017, s.p.).

Segundo James Mottram (2002), o filme de Terrence Malick influenciou Nolan na composição de elementos narrativos como o *flashback* e a trilha sonora. A admiração pela trilha sonora criada por Hans Zimmer para o longa de Malick foi tanta que Nolan inicia com Zimmer anos depois, em *Batman Begins*, uma parceria que viria a se estender por todos os seus próximos filmes. Assim, tendo como base os preceitos apresentados por Robert Stam (2006) e os conceitos de Genette (2006), o filme de Nolan estabelece uma relação intertextual com a obra de Malick no campo estético, pois se trata de uma alusão ao filme deste.

O conto de Jonathan Nolan, “Memento Mori”, é a base para o filme de Christopher, sendo esta relação atestada inclusive nos créditos iniciais do longa. Retomando as categorias de Genette (2006), as obras estabelecem uma relação de hipertextualidade. A adaptação do conto foi quase simultânea à sua escrita. A obra cinematográfica foi lançada pouco tempo antes da publicação da obra literária na revista *Esquire*. Ou seja, o tempo que separa o texto adaptado de sua adaptação é mínimo. Neste sentido, como processo criativo, a adaptação envolveu o olhar do adaptador com relação ao texto fonte, que foi apropriado, dando origem a um novo produto e não a uma simples cópia.

Sobre o início da direção de um filme, Tarkovski (2010, p. 68) tem a dizer que este processo “não começa quando o roteiro está sendo discutido com o escritor nem durante o trabalho com os atores ou com o compositor, mas no momento em que surge, diante do olhar interior da pessoa que faz o filme, conhecida como diretor, uma imagem do filme”. Então, podemos afirmar que o processo de tradução da obra para o cinema também se inicia quando, na consciência do diretor, surge uma imagem da adaptação.

“No processo de dramatização, há, inevitavelmente, uma certa re-enfatização e reorientação de temas, personagens e enredos”⁶³ (HUTCHEON, 2006, p. 40, tradução nossa). A partir da mente do diretor e das condições cinematográficas, a tradução adiciona personagens, é o caso das adições de Natalie, Teddy, Sammy Jenkis, a Senhora Jenkis, Burt, Dodd e Jimmy

⁶³*In the process of dramatization there is inevitably a certain amount of re-accentuation and refocusing of themes, character, and plot.*

Grantz. No texto fonte, apenas três pessoas poderiam ser identificadas: Earl, a esposa e o assassino. Esta escolha, feita pelo adaptador, é importante para a narrativa fílmica. O personagem, que na obra literária se comunica através de anotações para si mesmo, fato que só é compreendido posteriormente, ganha outros interlocutores no filme. Assim, a manipulação que é estabelecida entre Earl e ele mesmo no conto, passa a ser estabelecida em grande parte entre Leonard, Natalie e Teddy, na obra fílmica. Além disso, o nome do personagem principal sofreu alteração, mudou de Earl, no conto, para Leonard Shelby, no filme. Christopher Nolan não achou interessante a escolha feita pelo irmão para nomear seu personagem, substituindo-a pelo que é apresentado na obra fílmica.

Outra semelhança entre a obra literária e a obra cinematográfica é o ponto de vista. Os eventos em *Memento* são apresentados do ponto de vista do personagem principal: Leonard. Em todas as cenas do filme, Leonard está presente. A câmera, por diversas vezes, foca na face do personagem, buscando reações e expressões que deixem transparecer a sua subjetividade e suas emoções. Somos apresentados às memórias de Leonard e à narrativa que este conta. Assim, o efeito buscado é o de pôr o espectador na mesma situação de Leonard: ter uma percepção invertida e fragmentada, ou melhor, ter domínio sobre o que vai acontecer, porém desconhecendo o que aconteceu. Em outras palavras, somos privados da memória, assim como o personagem, efeito causado principalmente pela montagem invertida. Nisto, a adaptação se aproxima do texto adaptado, pois a história também é contada de uma perspectiva mais subjetiva e uma mais objetiva.

Os espaços, ou locações, escolhidos para o filme aproximam-se aos do conto. Por exemplo, temos em comum entre o filme e o conto: o hospital psiquiátrico, o estúdio de tatuagem e o quarto de hotel. Porém, o filme adiciona outros espaços, tais como a casa de Leonard e a casa de Sammy Jankis, que aparecem em *flashbacks*, a casa de Natalie, a lanchonete, o bar e a casa abandonada, onde os crimes (mortes) se realizam. Ao fazer isso, o diretor, como dito anteriormente, busca uma aproximação ao *film noir*.

Dentre os elementos destacados nas análises semióticas do conto e do filme (feitas nos capítulos anteriores), estão a utilização de temas e figuras nas obras, porém, alguns temas foram trabalhados de forma diferente na adaptação. Agora, trataremos dessa relação temático-figurativa enquanto elemento de aproximação ou distanciamento entre a tradução e a obra traduzida.

A *Polaroid* tem papel fundamental na narrativa. Além de ser uma forma de arquivo de memória de Leonard, ela inicia o filme mostrando o corpo sem vida de Teddy, e também fecha o ciclo, mostrando a imagem de Jimmy Grantz morto. A posição da câmera e a maneira

que Leonard segura a fotografia do morto são semelhantes ao modo que ele segura e observa a foto de Teddy. No primeiro caso, a inversão do processo de aparecimento da imagem tem como objetivo revelar a ordem do filme. No segundo caso, a *Polaroid* sincretiza a narrativa em preto e branco e a narrativa em cores.

Figura 21 – Junção das sequências em preto e branco e em cores.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

Esta sequência se aproxima ao trecho do conto adaptado em que o personagem escreve para si mesmo, sincretizando as vozes do narrador em primeira pessoa e do narrador em terceira pessoa em uma só pessoa. O que no filme marca a junção dos dois tipos de sequência que vinham sendo apresentados de forma apartada, no conto revela a presença de apenas um enunciador, mascarado pelo uso de discursos em primeira e em terceira pessoa. No filme, a imagem tem mais importância que no conto, por isso as *Polaroids*, assim como as tatuagens, ganham destaque. No conto, a escrita de anotações de um destinador para um destinatário tem mais importância, visto que a literatura lida com linguagem verbal.

Em um determinado momento do filme, Leonard destrói alguns pertences da esposa. Ele queima um urso de pelúcia, uma escova de cabelo, um livro que, por não ter capa, não sabemos qual é, queima também um relógio de mesa. Acontece um corte para um *flashback*, uma lembrança de Leonard com a esposa. Ela está deitada na cama lendo o livro enquanto ele está retirando a roupa. Ele a questiona sobre o fato de estar lendo algo que já havia lido e ela responde que gosta. Leonard pergunta: “o bom de um livro não é querer saber o acontecimento seguinte?”.

Com o ato de destruir pertences da esposa, Leonard tem como objetivo: esquecê-la. Porém, estas lembranças foram guardadas antes do incidente que afetou a memória de Leonard

e elas se mantêm vivas fazendo parte de seu presente. Assim, Leonard diz: “Nunca me lembro de esquecê-la”. As memórias de Leonard, após o incidente, são fotografias, tatuagens, arquivos, dentre outras. Quando ele quer esquecer, ele simplesmente destrói esses objetos, exceto as tatuagens, que são inscrições, de certa forma, permanentes, mas ele as altera, inserindo informações. O ato simbólico de destruir os objetos da esposa tem como objetivo fazer com que ela deixe de existir, mas as lembranças da esposa são permanentes. A queima do livro e do relógio são bastante significativos. Na obra adaptada, o relógio é um símbolo do tempo, Earl se desfaz dele quando finalmente chega à conclusão de que o tempo não funciona da mesma forma para ele. No filme, o relógio está mais relacionado a um objeto que remete a lembranças. O livro, por outro lado, e a conversa de Leonard com sua esposa tornam-se uma ironia para a atual condição dele. Ao recriminar sua esposa por estar lendo novamente um livro, Leonard fala que a leitura não está relacionada a repetição, mas ao fator surpresa, ou seja, só se lê um livro uma vez porque quando já se sabe os acontecimentos, não tem mais sentido ler novamente. A ironia está no fato de que Leonard se tornou um homem repetitivo. Sendo assim, o que tinha um valor disfórico, a repetição, passa a ter um valor eufórico após a perda da capacidade de guardar memórias recentes. Ademais, essa cena também pode remeter a própria ordem do filme pois, por ser inversa, sabemos dos eventos subsequentes antecipadamente, e essa é a ordem dos eventos em cores.

Deleuze (2007), ao tratar da imagem-tempo, que é o cinema moderno, considera este um cinema intelectual. Ele propõe a diferenciação entre cinema do corpo e cinema do cérebro. O primeiro estaria pautado na aceção de que é pelo corpo que o cinema se une ao pensamento. O segundo seria um cinema de filosofia e do pensamento, que põe em contato o fora e o dentro, separados por uma membrana. Para o autor, “essa membrana que torna o fora e o dentro presentes um ao outro chama-se Memória” (DELEUZE, 2007, p. 247). A memória tem papel relevante, ultrapassando a função de apenas reservar lembranças:

Pois a memória já não é, certamente, a faculdade de ter lembranças: é a membrana que, conforme os mais diversos modos (continuidade, mas também descontinuidade, envolvimento etc.), faz corresponder os lençóis de passado e as camadas de realidade, aqueles emanando de um dentro que já estava aí, estas sobrevivendo de um fora sempre por vir, e ambos carcomendo o presente, que nada mais é que o encontro daqueles e destes. (DELEUZE, 2007, p. 248).

A memória, para Deleuze, estabelece uma relação entre o passado, a realidade e o presente. O passado provém de uma interioridade, a realidade decorrendo do exterior e o presente como a interseção dos dois. No filme, a memória também tem esse papel. O passado

altera a percepção presente do sujeito, assim como é por ele alterado. O presente e a realidade são influenciados pela memória, mas não a memória factível, pela memória ficcional, uma analogia ao processo estabelecido entre o espectador e a imagem-tempo.

A memória é um dos temas centrais do conto e da obra cinematográfica. No conto, o personagem principal, Earl, sofre de amnésia anterógrada, ou seja, ele não consegue guardar em sua memória eventos recentes que aconteçam após o ataque que o deixou assim. Então, ele escreve para si mesmo as coordenadas sobre o que deve fazer. No filme acontece de forma semelhante, fotografias, tatuagens e um arquivo pessoal são as formas que o personagem encontra para conseguir dar continuidade à sua vida, mesmo diante de um problema de memória. Esta se torna um obstáculo para os personagens tanto na obra literária quanto em sua adaptação, uma vez que os personagens das duas obras, sedentos por vingança, precisam da memória para dar continuidade à busca do suposto culpado.

A operação de *lembrar e esquecer* é mediada justamente pela memória. “Privado da memória, o homem torna-se prisioneiro de uma existência ilusória; ao ficar à margem do tempo, ele é incapaz de compreender os elos que o ligam ao mundo exterior — em outras palavras, vê-se condenado à loucura” (TARKOVSKI, 2010, p.65). Além de ser responsável por essas ações, a memória também é centro de uma discussão sobre lembranças imaginárias e lembranças reais. As memórias de Earl e de Leonard são memórias-acontecimento, de acordo com Barros (2011), capturadas em seu devir, dinâmicas e instáveis, além de não serem acabadas e de possuírem um forte envolvimento afetivo do sujeito que as constrói e é construído por elas. O tempo é uma instância subjetiva, semantizada no filme principalmente pela montagem e pela edição. A vingança é tanto um fim como um meio de restituição de uma existência pautada em um objetivo. Ela é um desejo disfarçado de dever. A relação fantasmagórica de Leonard com sua esposa potencializa esse desejo pela vingança, assim como a ira e o luto, causados pela perda metafórica da própria vida e do objeto amado.

Henri Bergson, em *Matéria e Memória* (2006), faz a distinção entre dois tipos de memória: uma baseada em registros e na representação do passado e outra voltada para a ação, uma espécie de encenação do passado.

A primeira registraria, sob forma de imagens-lembranças, todos os acontecimentos de nossa vida cotidiana à medida que se desenrolam; ela não negligenciaria nenhum detalhe; atribuiria a cada fato, a cada gesto, seu lugar e sua data. Sem segunda intenção de utilidade ou de aplicação prática, armazenaria o passado pelo mero efeito de uma necessidade natural. Por ela se tornaria possível o reconhecimento inteligente, ou melhor, intelectual, de uma percepção já experimentada; nela nos refugiaríamos todas as vezes que remontamos, para buscar aí uma certa imagem, a encosta de nossa vida passada. Mas toda percepção prolonga-se em ação nascente; e, à medida que as imagens, uma vez percebidas, se fixam e se alinham nessa memória, os movimentos

que as continuam modificam o organismo, criam no corpo disposições novas para agir. Assim se forma uma experiência de uma ordem bem diferente e que se deposita no corpo, uma série de mecanismos inteiramente montados, com reações cada vez mais numerosas e variadas às excitações exteriores, com réplicas prontas a um número incessantemente maior de interpelações possíveis. Tomamos consciência desses mecanismos no momento em que eles entram em jogo, e essa consciência de todo um passado de esforços armazenado no presente é ainda uma memória, mas uma memória profundamente diferente da primeira, sempre voltada para a ação, assentada no presente e considerando apenas o futuro. Esta só reteve do passado os movimentos inteligentemente coordenados que representam seu esforço acumulado; ela reencontra esses esforços passados, não em imagens-lembranças que os recordam, mas na ordem rigorosa e no caráter sistemático com que os movimentos atuais se efetuam. A bem da verdade, ela já não nos representa nosso passado, ela o encena; e, se ela merece ainda o nome de memória, já não é porque conserve imagens antigas, mas porque prolonga seu efeito útil até o momento presente. (BERGSON, 2006, p. 88-89).

Estas duas memórias teoricamente independentes teriam, respectivamente, função de arquivo e função de prolongamento do efeito da memória, sendo a última também uma encenação. Elas se assemelham à memória do acontecido e à memória-acontecimento, propostas por Barros (2011). Em suma, memória do acontecido se assemelha ao primeiro tipo de memória de que fala Bergson, já que ela também possui um efeito de referência. No caso da memória-acontecimento, ela se aproxima ao segundo tipo de memória proposta pelo autor, já que ela é dinâmica e instável e possui um envolvimento afetivo do sujeito.

Em suas *Confissões* (2012), mais especificamente no Livro Décimo, Santo Agostinho faz reflexões sobre vários assuntos, dentre eles está a memória. Para o teólogo, a memória é formada por impressões ou imagens que são introduzidas nos seres, tanto racionais quanto irracionais. Essas impressões são trazidas, principalmente, pelos sentidos. Todas essas imagens e impressões são extraídas da memória pela lembrança, e o esquecimento, por outro lado, oculta tais impressões, mesmo que elas estejam em algum lugar da memória. O próprio esquecimento está guardado na memória, do contrário, não saberíamos o que é esquecer.

Tanto no conto quanto no filme, a passionalidade é algo que move o sujeito, mais especificamente, a ira, motivadora da vingança, é conservada na memória dos sujeitos, visto que a última lembrança guardada na memória é justamente a do assassinato da esposa. Assim, o sujeito está em um eterno estado de luto e de raiva, pois as imagens desse evento traumático são as únicas que estão constantemente transportando o sujeito para aquele momento. A memória teria essa capacidade de nos transportar para estados emocionais vivenciados, mesmo que não os estejamos sentindo no momento que recordamos. Sendo assim, a memória pode ser um espaço intolerável.

Então, Earl, personagem do conto, e Leonard, personagem do filme, lembram-se exatamente do momento em que a mulher foi violentada e supostamente assassinada. Com essa lembrança vem o sentimento de fúria e o desejo de retaliação pelo dano causado à sua vida: o

assassinato da esposa e a perda da capacidade de viver. Porém, há algo de diferente com relação à lembrança do assassino na adaptação. No conto, Earl supostamente lembra do rosto do assassino de sua esposa e, por isso, ele tatua essa “lembrança” em seu corpo. No filme acontece de uma forma diferente, Leonard não teria visto o rosto do assassino, que estava com um capuz, ele teria ouvido o nome do assassino ser pronunciado por seu comparsa e, assim, o nome John G. é o referente tatuado no corpo do protagonista. Esse tipo de modificação leva em consideração o fato de que mostrar na tela do cinema uma espécie de retrato falado do assassino teria um impacto diferente. Isso diminuiria a possibilidade de assassinos a serem procurados por Leonard. A palavra, então, no contexto do filme, é mais maleável, pois é um significante que pode relacionar-se a vários significados. Como fica claro ao final do filme que o propósito de Leonard não é encontrar o assassino e finalizar sua busca, o nome possibilita essa continuidade, mais do que uma imagem, por mais irreal que ela possa ser.

Como dito anteriormente, a passionalidade se configura como um dos motivadores da vida. Porém, na obra cinematográfica, o desejo de retaliação de Leonard não é justificado somente pela morte da mulher, mas principalmente pela vida que lhe foi retirada, já que essa condição limitadora destruiu a sua possibilidade de viver uma vida, digamos, normal. Em um diálogo com o personagem Teddy, Leonard, ao ser questionado sobre querer muito pegar o assassino, responde com a afirmação de que além de ter matado a sua esposa, ele “arrasou” com a sua memória, tirando-lhe a habilidade de viver. Teddy, então, ao checar a pulsação de Leonard, fala que este está vivo, ato ao qual responde com a seguinte afirmação: “só para me vingar”. No momento final da película, Leonard também diz que queria sua vida de volta, quando questionado por sua vítima sobre o que ele quer.

Tanto no conto “Memento Mori” quanto em sua adaptação para o cinema, o corpo do personagem principal serve de suporte para as suas memórias. Porém, a memória inscrita no corpo de Earl e de Leonard é uma narrativa criada com o propósito de marcar em si mesmo fragmentos de sua história pós-incidente. O corpo é um constructo social e, no caso das obras aqui analisadas, o corpo é a expressão de uma individualidade que busca um caminho para a sua existência.

Com relação ao corpo como discurso, este também é um instrumento de comunicação que visa atingir um objetivo, ou seja, o corpo de Earl e Leonard também são formas de persuadir a ele mesmo a buscar a vingança. Os corpos de Earl e Leonard também são ferramentas de formação identitária e suportes para uma história fragmentada.

A escrita, na antiguidade, surgiu como uma maneira de substituir a memória biológica pela memória gráfica e assim possibilitar ao homem registrar a memória por escrito

para que ela não fosse perdida. Na contemporaneidade, o homem tem inventado cada vez mais ferramentas para substituir a memória: computadores, celulares, dentre outros, possuem uma memória artificial capaz de guardar diversas informações. Com isso, a memória natural tem sido desvalorizada em detrimento da memória artificial, que pode guardar músicas, filmes, documentos e outros arquivos.

Dentre todas as tatuagens de Leonard, duas tem papel fundamental: “Lembre-se de Sammy Jankis” e “John G. estuprou e matou minha mulher”. A primeira é uma adição feita pelo cineasta com relação à obra fonte e a segunda é uma referência ao conto. Porém, duas alterações importantes foram feitas na tatuagem traduzida para o cinema. No conto a tatuagem diz: “eu estuprei e matei sua mulher”, portando, ocorre a alteração pronominal: o *eu* (*I*) foi substituído por John G. e o *sua* (*your*) foi alterado por *minha* (*my*). No primeiro caso, temos a substituição de um pronome pessoal por um substantivo próprio. No segundo caso, temos a substituição de um adjetivo possessivo por outro adjetivo possessivo. A frase utilizada no conto é mais confusa, uma vez que leva o leitor (no caso, Earl) a assumir a posição de *eu*. Então, no discurso literário, o *eu* está na posição de sujeito como estuprador e assassino da esposa de um outro. No filme um outro está na posição de sujeito praticante da ação de estuprar e matar *minha* (em relação a Leonard) esposa. Além disso, no conto, o personagem tatua um rosto de quem ele afirma ser o rosto do assassino, mas que é descrito pelo narrador como um retrato falado com características irreais. Esta tatuagem é o que equivale no filme ao nome John G. Como dito anteriormente, Earl e Leonard são sujeitos que apresentam uma cisão de personalidade. Eles personificam o detetive e o criminoso, uma vez que ele procura um assassino que ele também é, mas prefere não reconhecer ser. A vingança dá a eles uma espécie de “licença para matar”. O que está escrito nele faz parte de quem ele é, e o espelho, que também é um elemento de percepção de si, é utilizado para a leitura das tatuagens.

Ao ver seu reflexo no espelho, o personagem do conto estabelece uma relação de estranhamento com aquela imagem, ele praticamente não se reconhece. Então, a imagem especular não é apenas um reflexo do sujeito, mas um *outro* que tem uma relação conflituosa com o *eu*, são potências opostas e complementares. Assim, é necessário evocar o conceito do duplo. O duplo, segundo Otto Rank (2013) pode ser representado como uma sombra, um retrato ou um reflexo no espelho.

Para Rosset (2008, p.88) “o que angustia o sujeito, muito mais do que a sua morte próxima, é antes de tudo a sua não-realidade, a sua não-existência”. Essa angústia provoca o desdobramento da personalidade de Earl e de Leonard. A causa de tal desdobramento é tanto a morte da esposa quanto a incapacidade de guardar memórias recentes, o que dá a Leonard, por

exemplo, um sentimento de vida destruída. A nova realidade que se apresenta aos personagens é fragmentada, o que torna a existência mais difícil e com menos sentido. Este sentido seria recuperado através de uma motivação ou de um desejo: a vingança.

No filme, mais do que no conto, o espelho é um símbolo. Leonard recorre ao espelho para fazer a leitura de seu corpo e, conseqüentemente, a leitura de si. “Porque o espelho é enganador e constitui uma ‘falsa evidência’, quer dizer, a ilusão de uma visão: ele me mostra não eu, mas um inverso, um outro; não meu corpo, mas uma superfície, um reflexo” (ROSSET, 2008, p.90). Nesse contexto, a imagem especular revela um *outro*, que atualiza o *eu*.

O duplo é um conceito que aproxima a tradução da obra fonte. Em ambas, os personagens apresentam um desdobramento da personalidade ou identidade. No conto, descobrimos que o narrador em primeira pessoa e o personagem da narração em terceira pessoa são a mesma pessoa e que Earl é quem escreve para ele mesmo. No filme, a trama bipartida nos apresenta duas versões de Leonard Shelby: aquela mostrada nas sequências em preto e branco e aquela apresentada nas sequências em cores. Tanto no conto quanto no filme, as duas versões se fundem. Porém, na obra fílmica somos apresentados a uma outra identidade de Leonard, que habitava em seu passado, mas que foi transformada em outra pessoa: Sammy Jankis.

Considerando então que Sammy Jankis é Leonard, temos uma nova situação: Leonard teria criado memórias e um passado para evitar a culpa de ter sido o verdadeiro causador da morte de sua mulher. Sammy Jankis poderia ser comparado a uma imagem especular projetada por Leonard. John G. também seria uma projeção de Leonard, um antagonista, e, ao matar o assassino de sua esposa, Leonard também encontra um meio de expiação. Há, então, a transferência de toda a culpa para um *outro*. “Talvez o fundamento da angústia, aparentemente ligado aqui à simples descoberta que o outro visível não era o outro real, deva ser procurado num terror mais profundo: de eu mesmo não ser aquele que pensava ser” (ROSSET, 2008, p.92). Essa angústia é experimentada por Leonard quando ele é confrontado por Teddy com a verdade.

Em se tratando de espelhos, de acordo com Umberto Eco (1989, p. 12), “o espelho é um fenômeno-limiar, que demarca as fronteiras entre o imaginário e o simbólico”. O autor investiga se o espelho é um fenômeno semiótico e tenta estabelecer o que se entende por espelho descrevendo vários tipos de espelho.

O espelho não se permite sequer esse pequeno artifício destinado a ajudar nossa percepção ou nosso juízo. Ele não ‘traduz’. Registra aquilo que o atinge da forma como o atinge. Ele diz a verdade de modo desumano, como quem bem sabe quem – diante do espelho – perde toda e qualquer ilusão sobre a própria juventude. O cérebro

interpreta os dados fornecidos pela retina, o espelho não interpreta objetos. (ECO, 1989, p. 17).

Para Eco (1989), os espelhos dizem a verdade e, além disso, a imagem refletida no espelho é sempre presente, ao contrário da imagem fotográfica que é sempre passado. Assim, a foto pode mentir, porque o signo também serve para mentir, o espelho não. A relação do espelho com o referente é imediata, uma vez que o objeto está ali, a relação da foto com seu referente não. A foto é um fenômeno “semiósico”, enquanto a imagem especular, não. “As imagens especulares não são signos e os signos não são imagens especulares. E ainda assim podem existir casos em que os espelhos são usados de tal maneira que produzem processos definíveis como semiósicos” (ECO, 1989, p. 26). Ou seja, as imagens especulares não apresentam conteúdo, elas seriam apenas um significante, estando as imagens especulares somente no plano da expressão.

“A magia do espelho consiste no fato de que sua extensividade-intrusividade não somente nos permite olhar melhor o mundo mas também ver-nos como nos vêem os outros: trata-se de uma experiência única, e a espécie humana não conhece outras semelhantes” (ECO, 1989, p. 18). Ou seja, a imagem especular põe diante de nossos olhos a imagem que os outros têm de nós. A percepção dos outros sobre o nosso corpo é privilegiada no sentido de que não é necessário um objeto como o espelho para ver a imagem. Porém, em se tratando de literatura e de cinema, o espelho ganha representações que não podem ser abarcadas pela análise apresentada por Eco.

Retornando à tradução, outra aproximação entre a obra traduzida e a sua tradução está na abordagem da moral. No conto, o sujeito, ao perceber a si mesmo como alguém a quem o tempo não mais exerce influência, passa a apresentar um comportamento amoral. No filme, a vingança é um fim e, com isso, o personagem vai às últimas consequências para realizar o seu desejo disfarçado de dever. Então, ele se torna um assassino em busca de um suposto assassino, que, na verdade é vítima.

O tempo em que uma pessoa vive dá-lhe a oportunidade de se conhecer como um ser moral, engajado na busca da verdade: no entanto, esse dom que o homem tem nas mãos é ao mesmo tempo delicioso e amargo. E a vida não é mais que a fração de tempo que lhe foi concedida, durante a qual ele pode (e, na verdade, deve) moldar seu espírito de acordo com seu próprio entendimento dos objetivos da existência humana. No entanto, a rígida estrutura na qual ela se insere torna nossa responsabilidade para conosco e para com os outros ainda mais flagrantemente óbvia. A consciência humana depende do tempo para existir. (TARKOVSKI, 2010, p.65).

No conto, essa relação com o tempo é ainda mais estreita. O personagem é referenciado ironicamente pelo narrador em primeira pessoa como o homem de dez minutos

porque esse seria o tempo que em média ele sofreria os “apagões”. Isto provoca a sua reflexão sobre o tempo como apenas um instante, já que sua referência de passado é algo estático, visto que, desde o incidente que tirou a vida de sua mulher e provocou a sua atual condição, ele não mais arquiva memórias. Na película, a condição de não guardar memórias causa uma angústia no personagem, algo que provoca um sofrimento e, por conseguinte uma ira que é transformada em desejo por vingança. Essa nova percepção molda a identidade do sujeito.

Em “Memento Mori”, as fotografias são citadas rapidamente. Porém, na adaptação, elas têm papel importante na jornada do personagem e são fundamentais para a compreensão de suas reais motivações. Segundo Susan Sontag (2004), fotos são uma fatia do tempo e não um fluxo. Além disso, há algo de mais profundo nas fotografias.

Todas as fotos são *memento mori*. Tirar uma foto é participar da mortalidade, da vulnerabilidade e da mutabilidade de outra pessoa (ou coisa). Justamente por cortar uma fatia desse momento e congelá-la, toda foto testemunha a dissolução implacável do tempo. (SONTAG, 2004, p. 26).

A relação da imagem fotográfica com o tempo, no caso tempo passado, é forte. A imagem é uma testemunha de um tempo que não mais pode ser alcançado. É também o que Bazin (2018) chama de “obsessão pela realidade”. O objeto da imagem nunca mais estará naquele estado, pois se trata de um tempo irrecuperável. Então, também é um lembrete da morte, como propõe a expressão *memento mori*. Ainda segundo Bazin (2018, p. 33), “a foto não cria [...] eternidade, ela embalsama o tempo, simplesmente o subtrai à sua própria corrupção”. A foto captura a mortalidade. Isso explicaria o motivo de seres mitológicos como vampiros, não poderem ter sua imagem capturada por uma câmera ou não terem reflexo em espelhos, ou seja, eles não possuem imagem especular, visto que são seres imortais.

Ademais, a fotografia também tem um caráter ideológico. O evento vem antes e a fotografia vem depois e a ideologia estabelece o que forma este evento.

Embora um evento tenha passado a significar, exatamente, algo digno de se fotografar, ainda é a ideologia (no sentido mais amplo) que determina o que constitui um evento. Não pode existir nenhuma prova, fotográfica ou de outro tipo, de um evento antes que o próprio evento tenha sido designado e caracterizado como tal. E jamais é a prova fotográfica que pode construir — mais exatamente, identificar — os eventos; a contribuição da fotografia sempre vem após a designação de um evento. O que determina a possibilidade de ser moralmente afetado por fotos é a existência de uma consciência política apropriada. (SONTAG, 2004, p. 29).

A foto pode ser uma forma de manipulação e de sensibilizar, inclusive, moralmente. Então, o que está por trás das fotografias de Leonard é uma manipulação endereçada a ele mesmo. A manipulação geralmente é uma ação do homem sobre outros homens com o intuito de fazê-los executar um programa dado (GREIMAS; COURTÉS, 2016). Mas no caso do filme,

e também do conto, o que existe é a automanipulação. As legendas das fotos também são importantes para a construção de significado feita por Leonard. Sem elas, Leonard não seria capaz de compreender o que está impresso na foto e o seu significado. As legendas, então, constituem com as fotos um *saber*.

No filme, assim como no conto, o tempo está relacionado à moralidade. Ao perceberem-se como sujeitos afetados (ou não mais afetados) pelo tempo, os personagens do conto e do filme escolhem viver sem seguir os preceitos morais que regem a sociedade.

O tempo é necessário para que o homem, criatura mortal seja capaz de se realizar como personalidade. Não estou, porém, pensando no tempo linear, aquele que determina a possibilidade de se fazer alguma coisa e praticar um ato qualquer. O ato é uma decorrência, e o que estou levando em consideração é a causa que corporifica o homem em sentido moral. (TARKOVSKI, 2010, p. 64).

A relação estabelecida entre tempo e moral é importante também para a percepção que Earl e Leonard, personagens do conto e do filme, respectivamente, têm de si. O conto “Memento Mori” é uma obra sobre lacunas e alucinações. No filme, o diretor coloca certezas frágeis sob os olhos de personagens ambíguos. Há uma questão de identidade que norteia o conto e principalmente o filme. Esta pode ser uma experiência que simula uma armadilha para capturar os mais desatentos ou ingênuos

Estas narrativas são uma representação da condição do homem contemporâneo ocidental, que parece ter perdido a fé em qualquer instância divina, que vive uma solidão e que procura maneiras de desviar a atenção de sua condição criando objetivos ou metas. Para Octavio Paz (2006, p. 184), a solidão tem um duplo significado: “ruptura com um mundo e tentativa de criar outro”. No caso dos personagens das obras literária e cinematográfica, o objetivo é a vingança, mas esta mascara uma verdade: necessitamos de um sentido para a nossa vida. Da angústia por ter perdido a mulher, a memória e, conseqüentemente, a vida, surge um personagem ambíguo que cria um jogo no qual ele interpreta o detetive à procura do culpado pela sua atual condição e pela morte da esposa. Mas, na verdade, ele não procura um culpado, ele procura vingança, o elemento necessário para motivar a sua jornada e fazê-lo superar a falta de sentido de sua vida. Surgem então alguns empecilhos: o tempo, a memória, a própria verdade. Como consequência desta busca, surge um homem com uma identidade fragmentada ou, melhor dizendo, uma identidade adaptável a cada circunstância ou a cada etapa de sua vingança. Assim, no conto presenciamos a mudança de um personagem que, ao atualizar seu percurso, se assusta com sua imagem no espelho, uma alusão à perda de identidade sofrida por ele e à passagem do tempo. No filme, temos um personagem que se apossa de objetos alheios, especificamente das vítimas (ou supostos “assassinos”), e passa a viver uma nova identidade. Porém, a confusão é

tanta que ele nem consegue mais saber quem ele era, ou quem tem fingido ser. Assim, Leonard e Earl estão presos numa espécie de mito do eterno retorno, ou seja, os programas narrativos de Leonard se atualizam repetidamente com o intuito de alcançar o objeto que é o mesmo: vingança.

A perda da capacidade de guardar novas memórias gera dois problemas: como esquecer e como lembrar? Daí a memorável frase dita por Leonard, protagonista de *Memento*: “como posso cicatrizar se eu não posso sentir o tempo?”. O dilema do protagonista está relacionado ao fato de que o mundo de Leonard é baseado em sensações e percepções que nem sempre estariam em conformidade com a verdade. O próprio tempo passa a ser uma instância inexistente para alguém que perdeu a capacidade de senti-lo.

O filme apresenta mais figuras do que o texto literário e algumas figuras do conto divergem com relação ao filme. Por exemplo, o sino não é mencionado no filme, assim como a tatuagem do rosto do assassino é substituída no filme por um nome: John G. A cronologia invertida também é um traço característico apenas do filme.

Como apresentado anteriormente, o filme adiciona personagens para compor a história e com eles novas motivações. No centro da trama estão Leonard, Teddy e Natalie. Como fator motivacional para a história temos a esposa de Leonard, que, inicialmente, teria sido morta em uma invasão à casa em que morava com ele. Portanto, o filme traz mais detalhes que o conto sobre a esposa do personagem principal. É interessante notar que o filme não faz referência aos primeiros nomes das esposas de Leonard e de Sammy, elas existem em relação a seus parceiros masculinos, o que também é um ponto de interseção entre as duas. Também temos personagens secundários: o namorado de Natalie, Jimmy Grantz, o recepcionista do hotel em que Leonard está hospedado, Burt, além de Dodd, Sammy Jankis e sua esposa. Porém, a história de Sammy Jenkis é muito importante para a compreensão de quem seria Leonard e de sua condição.

O percurso de Leonard se trata de uma permanente construção de significado tanto para si mesmo, quanto para sua vida. Para isso, ele faz uso de várias ferramentas: as tatuagens, as fotografias, as legendas das fotografias, os arquivos, as anotações e as lembranças. Ao procurar sentido no mundo fora de si mesmo, Leonard constrói sua subjetividade pautada em uma identidade maleável, que se adapta constantemente ao sentido buscado por ele. Ao perder a capacidade de guardar novas memórias logo após um evento traumático, Leonard rompe com a forma habitual de perceber o tempo.

As lembranças imaginadas ou construídas se adaptam aos relatos criados pelo personagem para justificar sua busca. Sammy Jankis faz parte dessa construção. Focada constantemente pela câmera, a tatuagem “lembre-se de Sammy Jankis” funciona como um

autocondicionamento e como uma forma de subverter a própria história de Leonard. Sammy é um elemento inserido no filme que não existe na obra adaptada. Sua inserção tem como objetivo mostrar o dia a dia de uma pessoa com amnésia anterógrada, não sendo à toa que ele está inserido na linha narrativa em preto e branco, em que temos uma maior descrição do problema físico de Leonard e de sua adaptação a essa condição. Mas o seu significado dentro do texto fílmico vai além. Sammy é Lenny, ou foi.

O jogo de identidades não é jogado apenas por Leonard. Teddy e Natalie também utilizam “máscaras” para enganar e alcançar seus objetivos. Teddy é um policial que participou da investigação do caso de Leonard. No arranjo narrativo, é ele quem possui um *saber* maior sobre Leonard. Por intermédio de Teddy, descobrimos que Sammy na verdade era um charlatão e que não tinha esposa, que a história que Leonard atribui a Sammy na verdade teria ocorrido com ele, ou seja, a esposa de Leonard teria sobrevivido ao estupro, mas, ao duvidar da condição de seu marido, teria feito um teste que acabou causando sua morte. Teddy sempre questiona o *saber* de Leonard sobre si mesmo. Em um determinado momento do filme ele afirma que Leonard não sabe quem se tornou e que a história que Leonard conta sobre Samuel Jankis fica melhor a cada vez que ele conta. Ademais, Teddy é na verdade John Edward Gammell, um policial corrupto que usa Leonard para matar criminosos e ficar com o dinheiro de seus crimes. Por confrontar a “verdade” de Leonard, Teddy se torna uma ameaça. Então, Leonard reatualiza seu programa narrativo, cria um novo culpado e manipula suas evidências para chegar à conclusão de que Teddy, ou melhor, John Gammell é o John G.

Natalie também é uma personagem dúbia. A trama de assassinato que leva Leonard a matar o traficante Jimmy Grantz o coloca em seu caminho. Natalie era a namorada de Jimmy e também estava envolvida em seus crimes. Ao matar Jimmy, Leonard se apossa de seus pertences, inclusive de seu carro. Assim, uma anotação encontrada por Lenny no terno usado por Grantz o leva à Natalie. Esta, ao perceber a incapacidade de Leonard, vê nisto uma oportunidade de tirar vantagem, pois, além de se proteger de um dos negociantes de seu namorado morto, através de Leonard, ela poderia ter a própria vingança. Natalie assume a figura da *femme fatale* ao simular ser alguém que também perdeu a pessoa amada e que pretende ajudar Shelby. Porém, essa personagem compartilha com Leonard a solidão e carrega em si o fantasma do ser amado perdido. Esse sentimento de solidão é “nostalgia de um corpo do qual fomos arrancados, é nostalgia de espaço” (PAZ, 2006, p. 187). Ambos perderam uma parte de si ao perderem o objeto do amor.

O *voice off* tem como efeito de sentido o deslocamento de Leonard de si mesmo e é uma forma de expressar a subjetividade do personagem. “A separação das trilhas de som e

imagem, por exemplo, pode permitir que o estado interno de um personagem seja comunicado ao público, permanecendo desconhecido para os outros personagens na tela”⁶⁴ (HUTCHEON, 2006, p. 59, tradução nossa). Essa é uma técnica presente no *film noir* e no filme *Além da linha vermelha*, como dito anteriormente, influências declaradas pelo diretor. Semelhante ao texto fonte, o personagem sofre de uma cisão do eu. O nome John G. funciona como uma espécie de catalizador, uma vez que estimula a ação de Leonard e é um elemento mutável no sentido de que é uma *persona* que pode ser assumida por qualquer um.

A aparência física de Leonard é algo muito significativo para a interpretação da obra. “Aparências externas são feitas para espelhar a verdade interior. Em outras palavras, podem ser criadas correlações visuais e aurais para eventos interiores, e de fato o filme tem à sua disposição muitas técnicas que os textos verbais não possuem”⁶⁵ (HUTCHEN, 2006, p. 58, tradução nossa). A aparência de Leonard influencia a percepção que este tem de si mesmo. Ou seja, ao vestir o terno de Jimmy Grantz e se apossar de seu carro e seu dinheiro, Leonard passa a se perceber como um indivíduo que poderia possuir tais coisas, criando no plano imaginário justificativas para isto. A linha narrativa em preto e branco apresenta uma nova versão no que tange à vestimenta de Leonard. Assim, do choque das duas imagens do mesmo personagem inferimos a identidade fluida deste. Isto se confirma quando as duas linhas narrativas se cruzam, quando nos é revelado que há um jogo identitário.

Com relação à identidade, este é um conceito de difícil delimitação. Mas no que diz respeito ao conto e ao filme, podemos perceber que a identidade é algo variável e, por isso, não estática. Bauman (2005) nos leva à compreensão de que a identidade não tem a solidez de uma rocha, e não está garantida para a vida toda, ela é negociável e revogável e as decisões tomadas pelo próprio indivíduo, os caminhos por ele percorridos e a maneira como age, além da determinação em se manter firme a tudo isso, são fatores cruciais para a identidade. Joël Candau (2016) discute a relação entre memória e identidade. Segundo ele,

a memória, ao mesmo tempo em que nos modela, é também por nós modelada. Isso resume perfeitamente a dialética da memória e da identidade que se conjugam, se nutrem mutuamente, se apoiam uma na outra para produzir uma trajetória de vida, uma história, um mito, uma narrativa. Ao final, resta apenas o esquecimento. (CANDAU, 2016, p. 16).

⁶⁴*The separation of the sound and image tracks, for instance, can allow a character's inner state to be communicated to the audience while remaining unknown to the other characters on the screen.*

⁶⁵*External appearances are made to mirror inner truth. In other words, visual and aural correlatives for interior events can be created, and in fact film has at its command many techniques that verbal texts do not.*

Logo, a identidade estabelece um vínculo direto com a memória. No filme, Leonard é um homem incapaz de guardar memórias recentes, mas seu passado continua (até o trauma que causa sua deficiência), aparentemente, intacto. O problema é que sua percepção do tempo passa a ser distorcida, uma vez que certos eventos do passado são transferidos para o presente.

A memória é a identidade em ação, mas ela pode, ao contrário, ameaçar, perturbar e mesmo arruinar o sentimento de identidade, tal como mostram os trabalhos sobre as lembranças de traumas e tragédias como, por exemplo, a anamnese de abusos sexuais na infância ou a memória do Holocausto. De fato, o jogo da memória que vem fundar a identidade é necessariamente feito de lembranças e esquecimentos [...]. (CANDAU, 2016, p. 18).

A identidade é moldada também pelo jogo entre *lembrar* e *esquecer*. No filme, Leonard opta por esquecer que encontrou Dodd, assim como também opta por esquecer que matou Jimmy Grantz. Para esquecer, basta que ele destrua as fotografias ou outras formas de registro. Com essas escolhas, o personagem decide que a vingança é o seu objetivo maior, e não a verdade sobre quem realmente teria estuprado e matado sua esposa. As lembranças mostradas no final do filme, que divergem dos relatos de Leonard, tais como o *flashback* da esposa viva após o estupro, o *frame* que mostra Leonard aplicando insulina em sua esposa e o *flashback* de Leonard na instituição psiquiátrica que ele relatava que Sammy Jankis estava, indicam que Leonard opta por esquecer tais memórias porque elas entram em conflito com a identidade e a história que ele atribui a si. Um *flashback* em especial aponta para o jogo entre verificação e subjetivação: uma tomada em que a esposa de Leonard aparece deitada em seu peito próxima a uma tatuagem que diz “eu fiz isso” (*I’ve done it*). Essa imagem é mais um enigma inserido na obra fílmica, uma escolha do diretor e que causa mais problemas ao espectador que tenta compreender o filme. Seria esse *flashback* uma memória factual ou imaginada? Através do que foi analisado até aqui podemos optar pela segunda opção, uma vez que Leonard não tem essa tatuagem em outros momentos do filme. Através do condicionamento, Leonard foi capaz de alterar sua realidade. Além disso, com relação à esposa, a verdade mostra uma culpa que Leonard não quer assumir, posta em seu “alter ego”: John G.

Figura 22 – Duas lembranças de um mesmo evento.



Fonte: Filme *Memento* (2000).

A imagem acima também indica uma relação entre verificação e subjetivação. Ela mostra duas lembranças, uma criada por Leonard (esquerda) e outra supostamente verdadeira (direita). Leonard conta que Sammy havia provocado, despropositadamente, a morte da mulher ao aplicar insulina repetidas vezes. Esta situação teria sido causada pela esposa de Sammy como um teste para saber se ele mentia sobre sua perda de memória recente. Porém, Teddy revela à Leonard (e ao espectador) que quem havia morrido dessa forma era a esposa de Leonard e que ele teria causado sua morte. Ela teria sobrevivido ao ataque à sua residência, mas morrido da forma que Leonard descreve a morte da esposa de Sammy Jankis. Assim, as imagens acima mostram o caráter falso das memórias de Leonard e, conseqüentemente, de sua história.

O filme utiliza os lugares e os personagens para retratar o tempo percebido por Leonard. Através da estrutura cronológica inversa do filme, o passado dos personagens permanece desconhecido até o final. Os espaços se repetem e o figurino de Leonard permanece o mesmo em grande parte da película (apresentando uma diferença apenas entre as sequências em cores e as em preto e branco), dando um caráter estático a essas informações e causando um efeito de sentido de repetição ou de imutabilidade a tudo que permeia a realidade do personagem. Assim, o espectador não sabe quando o dia começa ou termina, pois está inserido na mesma desorientação do personagem. Estas estratégias são pontos de aproximação entre a obra adaptada e a adaptação. O conto também utiliza os lugares, descritos a partir do ponto de vista do personagem, para inserir o leitor em sua desorientação.

A tradução fílmica tem uma estrutura fragmentada e não-linear. O conto, por sua vez, é fragmentado e possui elipses que não podem ser demarcadas cronologicamente, mas que fazem o leitor inferir que os eventos narrados se passam em meses ou anos. Na obra cinematográfica, os cortes entre as sequências não denotam longos saltos temporais. Quanto à

duração da trama, o espectador não tem certeza sobre o tempo exato, mas alguns detalhes inseridos pelo diretor, como os arranhões no rosto de Leonard que aparentemente são recentes e estão presentes em todas as sequências em cores, revelam que a trama se passa em poucos dias. Porém, não há como definir há quanto tempo a morte da esposa de Leonard aconteceu, se há semanas, meses ou anos. A montagem revela o caráter contínuo da perseguição do sujeito. Ou seja, ao focar em duas vítimas de Leonard, uma no início e outra no fim da trama, o diretor consegue o efeito de sentido de repetição ou de ciclo. O personagem está preso a uma espécie de *looping* infinito ou eterno retorno que tem como finalidade a continuidade da vingança. Filmes como *Mãe* (2017), de Darren Aronofsky, causam essa impressão de eterno retorno ao mostrarem no início e no desfecho um mesmo acontecimento que tem como efeito a conotação de repetição.

Esta opção por continuar a vingança e por não registrar os assassinatos ou as informações que ele deseja esquecer é uma aproximação feita em relação ao conto. No final da obra literária, Earl não consegue registrar a morte que teria sido causada por ele por não estar com nenhuma ferramenta de registro. Ele, então, esquece, mas o solilóquio que se segue a isso comprova que isto também é uma escolha, ele decide abolir o seu antigo eu, assim como o tempo, em busca de vivenciar este instante repetidas vezes. A vingança e a perda de memória recente permitem que o sujeito trate de maneira eufórica a morte e não sofra com emoções como remorso ou culpa (paixões relacionadas à memória).

A ironia e o cinismo presentes tão fortemente no conto, são atualizadas na obra fílmica, mesmo que de maneira mais tênue. Ela aparece às vezes de forma sutil, como no diálogo sobre a leitura estabelecido entre Lenny e sua esposa, apresentado anteriormente. No conto, Earl usa a provocação para manipular a si mesmo. No filme, Leonard usa a tentação com o mesmo intuito. Natalie manipula através da sedução e Teddy manipula através da tentação. Porém, por vezes vemos os personagens Teddy e Natalie tratarem Leonard de forma irônica ou cínica em relação à sua deficiência e suas histórias. Isso aponta para uma mudança nos sujeitos que se utilizam da ironia e do cinismo na obra base. Tal mudança tem como efeito de sentido o fato de que Leonard, durante toda o filme, é confiante quanto a quem ele é e quanto à sua capacidade de alcançar o seu objetivo.

Alguns elementos do conto foram ignorados pelo tradutor. Dentre eles, a figura do sino e do relógio de pulso. O conto apresenta várias referências à morte e uma delas é o sino. Na obra cinematográfica, o que remete à morte é tanto a própria condição de Leonard, que é impedido de ter uma vida comum, como seu objetivo de matar o “assassino”. O relógio de pulso, no conto, é uma referência ao tempo como instância que domina o homem. Porém, no filme, a

discussão sobre o tempo não é feita de forma explícita. O foco está na memória, na identidade e na moralidade. O tempo e a morte são instâncias que estão na estrutura profunda, relacionadas à memória, por exemplo. Além disso, o tempo está relacionado também à estrutura fílmica, ou seja, à montagem, por exemplo.

No conto, não se sabe quem é a vítima da vingança de Earl, apenas sabemos, pela impressão do narrador, que há um corpo e que ele é o responsável por aquela morte, pois está algemado dentro de um carro de polícia, mas, de acordo com o discurso do personagem, entendemos que as mortes continuarão a existir. Essa informação sobre o “assassino/vítima” não é importante, porque o *quem* não importa, mas a vingança/morte. No filme, sabemos quem são as duas vítimas da vingança de Leonard e também sabemos que existiram outras vítimas, o que também nos leva a inferir que existirão outras. Isto pode ser entendido como uma aproximação e que a opção por revelar a identidade de duas vítimas foi feita por motivos de adequação cinematográfica.

A morte é um importante tema. Na obra adaptada, a morte da esposa é o que motiva o personagem a concretizar a história com a morte do “culpado”. Seja no assassinato ou na vingança, o tema da morte inicia e finaliza o conto. No filme, de forma análoga, a morte também começa e termina a trama, porém, a diferença está no fato de/ que as duas mortes têm como motivo a retaliação. Dessa forma, a vingança está diretamente relacionada à morte. A vingança é o que transforma Earl e Leonard em Lázaro, personagem bíblico, ressuscitando-os da morte enquanto oblivio ou enquanto ausência de sentido. Ou seja, é através da possibilidade de vingar o que aconteceu com a esposa e com ele que os personagens do conto e do filme vislumbram um retorno à vida, pois o desejo de vingança os retira de um estado de inércia que poderia ser comparado à morte.

Compreendamos que, para além de todos os lençóis da memória, há esse marulho que os agita, essa morte de dentro que forma um absoluto, e da qual renasce aquele que pôde escapar a ela. E aquele que escapa, que pode renascer, vai inexoravelmente no rumo de uma morte fora, que chega a ele como outra face do absoluto. (DELEUZE, 2007, p. 248).

A morte de dentro nas obras está relacionada à ausência de sentido e de memórias. A morte de fora, relacionada às realidades externas, é o aniquilamento do sujeito enquanto identidade pautada em uma essência, e a ruína social. Nesse caso, a morte não se refere somente à perda das funções vitais do corpo, mas a uma questão simbólica ou metafórica. A morte de fora também pode ser entendida como efetiva. A morte se posta como um objetivo, um prazer que também vem do desejo de vingança. Ou seja, ela assume múltiplas relações semânticas.

É interessante ressaltar que uma das alterações feitas no texto traduzido com relação à obra fonte está na titulação, o que, de acordo com Genette (2006), trata-se de uma arquiteitualidade, ou uma mudança titular feita com relação a obra traduzida ou a que se estabelece relação intertextual. O título da obra adaptada é *Memento*, enquanto o título do texto base é “Memento Mori”. Na palavra *memento*, temos uma referência à memória. De acordo com o dicionário Oxford, *memento* é uma palavra utilizada na língua inglesa para se referir a “uma coisa que você mantém ou dá a alguém para lembrá-lo de uma pessoa ou lugar”⁶⁶ (HORNBY *et al.*, 2005, p. 957), um *souvenir*. Ou seja, remete a objetos-lembrança (o filme apresenta alguns objetos deste tipo relacionados à esposa). Por outro lado, na expressão *memento mori*, a referência é tanto à memória, quanto à morte. Nos dois casos, podemos estabelecer uma relação com o tempo, pois a memória se refere ao passado, e a morte, ao fim do tempo.

Finalmente, a obra é adaptada como ponto de partida e não como fim. *Memento* pode ser entendido como uma história de crime contada pelo criminoso, utilizando-se de um jogo discursivo particular. No *noir* de Nolan, o criminoso e o detetive estão na pele da mesma pessoa: Leonard. Tanto na obra literária quanto na obra cinematográfica, o sujeito rompe com estruturas a memória e a moral, por exemplo. A tensão entre *natureza e cultura, vida e morte*, também estão no interior das obras analisadas. Muitos temas foram traduzidos para a obra cinematográfica, podendo estar relacionados a outras figuras, mas apresentados com modificações que estão relacionadas à estética do cinema. Outras informações, eventos e personagens foram adicionados ao filme, tanto pelo fato de que o cinema demanda essa inserção, visto que a obra fonte só apresenta o personagem principal em ação, e pelo fato de que a obra cinematográfica demanda um dinamismo maior. Por fim, sobre a relação entre a obra adaptada e a adaptação, há uma relação de ganho mútuo entre as duas. A obra de Jonathan Nolan ganha fama pela adaptação e a obra de Christopher Nolan cria um produto baseado na tradução.

⁶⁶ *A thing that you keep or give to somebody to remind you or them of a person or place.*

6 PATHOS E VINGANÇA NO CONTO E NO FILME

“Hamlet: [...] Estás agora compreendendo que é um dever que me afeta [...] que é um perfeito dever de consciência dar-lhe com este braço o que merece? E não seria condenável deixar que esse cancro de nossa natureza se perpetue mais ainda com novas perversidades?” (William Shakespeare, em *Hamlet*).

“Quem combate monstruosidades deve cuidar para que não se torne um monstro. E se você olhar longamente para um abismo, o abismo também olha para dentro de você.” (Friedrich Nietzsche, em *Além do bem e do mal*).

Neste capítulo refletiremos sobre a vingança, tema presente no conto de Jonathan Nolan e no filme de Christopher Nolan. Para tanto, a abordagem do tema é feita a partir de conceitos sobre a passionalidade advindos da Filosofia e da Semiótica das Paixões, proposta por Greimas e Fontanille (1993).

6.1 Considerações acerca da filosofia das paixões e da vingança

As paixões são tema de estudos desde a antiguidade. A palavra paixão vem do grego Πάθος (*pathos*), e tem entre os seus significados: estado agitado de alma; paixão (boa ou má: prazer, amor, tristeza, ira, etc.). Filósofos como Platão (428-347 a.C.) e Aristóteles (384-322 a.C.) investigaram se a paixão faria ou não parte da alma. A partir disso, Aristóteles tenta definir a virtude em relação à alma. Mais especificamente, em que parte da alma estaria a virtude. Primeiramente, o filósofo grego identifica cada uma das partes da alma, que seria dividida em: paixões, faculdades e disposição de caráter. As paixões seriam os sentimentos; as faculdades seriam as capacidades ou potencialidades; e a disposição de caráter seria a responsável por transformar a paixão em virtude ou vício. Então, o que diferencia os seres, com relação a virtudes e vícios, é a disposição do caráter. Logo, somos virtuosos quando a nossa disposição de caráter é moderada. A moderação é um ponto-chave para a ideia de Aristóteles; assim, a apatia seria algo negativo, da mesma forma que uma paixão exacerbada. “Existem, então, três espécies de disposições; duas delas são vícios que envolvem excesso e carência respectivamente, e a terceira é uma virtude, ou melhor, o meio-termo” (ARISTÓTELES, 2002, p. 53).

Diferentemente dos peripatéticos, a Escola Estoica, fundada por Zenão de Cítio (334-262 a.C.), não concordava que as paixões deveriam ser moderadas, pois, para eles, a paixão é uma doença da alma e deve ser curada, pois elas seriam impulsos excessivos. Para os estoicos, haveria uma alma no mundo e uma alma em nós; quando morremos, devolvemos essa

alma. O mundo não seria eterno e a alma seria física, seria matéria (*pneuma*). Porém, a alma do sábio teria uma durabilidade maior com relação a dos outros seres humanos.

O calcanhar de Aquiles dos homens seriam as paixões, pois elas desestabilizam uma parte da alma: a razão. Algo que está em desacordo com o equilíbrio da natureza que só pode ser conciliado pelo homem através da razão. Era forte a concepção social nessa corrente, pois, para os seguidores dela, não existe ser que não faça parte de um todo. Sendo assim, o fim supremo dos estoicos seria viver de acordo com a natureza. A virtude, para a escola estoica, era compreendida como viver de acordo com a *physis*, e viver de acordo com a *physis* seria viver de acordo com o *logos*, e, dessa forma, o homem deveria aceitar seu destino. Essa crença estoica tem um significado ético.

Ainda para a escola estoica, a paixão não estaria na alma, mas ela acontece na alma, sendo estimulada por algo externo, diferentemente da concepção de Aristóteles. Posto isso, a perturbação seria um desejo muito intenso, as paixões seriam impulsos excessivos e, assim sendo, seriam perturbações da alma. Se as paixões perturbam a alma, elas são irracionais. Por isso, era uma tradição estoica discutir uma terapia para as emoções.

Dentre os exemplos de comportamentos passionais exacerbados estão as tragédias e mitos gregos. Os mitos são importantes fontes para a compreensão do comportamento. Para Mircea Eliade (2000, p. 11), “o mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares”. As tragédias e os mitos geralmente narram os infortúnios humanos. Os infortúnios são causados geralmente por uma falta de medida e, no caso das tragédias, essa falta de medida causa um fim trágico. A paixão não controlada, o furor, era um dos principais causadores da tragédia. O amor e o ódio, por exemplo, são paixões causadoras de catástrofes em tragédias como *Medeia*, de Eurípidés.

No caso da vingança, esta viria da ira, uma paixão violenta. Essa paixão violenta tem elementos de dor e de desejo, então quem está dominado pela ira se sente prejudicado por alguém e deseja vingança. Os estoicos optaram por descrever a ira como um tipo de desejo, não como um tipo de dor, um desejo de punir ou de vingança. Estar com raiva significa desejar uma ação que leve à retaliação, ou seja, essa emoção é parcialmente definida através da ação desejada pelo agente (VOGT, 2006). Ou seja, essa emoção está diretamente ligada à ação. Mais do que isso, a ira estabelece uma continuidade entre o presente (a injustiça) e o futuro (a vingança).

O termo retaliação vem da lei de talião, uma lei que consiste na reciprocidade do crime e da pena. Tal lei é expressa pela máxima “olho por olho, dente por dente” e foi

encontrada no Código de Hamurabi, na região da antiga Mesopotâmia. O código pôs fim à vingança privada, substituída pela punição pelo ente público. Na Bíblia, especificamente no Antigo Testamento, a vingança é um tema encontrado em várias passagens. A própria lei de talião está presente no texto bíblico. Outro exemplo é a punição sofrida por Adão e Eva, a destruição de Sodoma e Gomorra, dentre outros.

No Direito, existe o termo crime passionai, que ocorre quando um indivíduo comete um crime movido por uma paixão. Os sentimentos que dão pretexto ao crime geralmente estão entre o amor, o ciúme, a forte emoção. Sem o controle da razão, tais sentimentos podem se tornar altamente ameaçadores, culminando em crimes passionais.

Na literatura o tema também é recorrente. Diversos personagens agiram movidos pela ira e desejando vingança. Dessa forma, podemos perceber que a vingança sempre esteve em pauta, tanto na filosofia quanto na literatura, ou seja, a paixão é uma constante na sociedade.

“Memento Mori” (2001) gravita em torno do personagem principal, Earl, que tem a sua capacidade de guardar novas memórias afetadas por um incidente, o que o faz permanecer preso ao instante. Sua última memória está ligada ao trauma de presenciar o assassinato de sua mulher, ver o rosto do assassino e sofrer a lesão que o deixou nessa condição. Desde então, Earl vive preso ao passado e ao incidente que o torna obcecado pela vingança. A imagem da morte da mulher e do rosto do assassino são as últimas lembranças que Earl conseguiu reter em sua memória, pois elas ocorreram antes do incidente que causou o seu problema de memória.

Como dito anteriormente, o texto foi construído apresentando dois focos narrativos, primeira e terceira pessoa, e ambos se intercalam durante a narrativa, artifício textual complexo, pois um dos narradores representa o personagem e o outro funciona como um narrador observador, o que coloca o leitor praticamente na mesma confusão do personagem. Além disso, o tempo enquanto algo subjetivo é uma característica peculiar do texto, conferindo à narrativa um caráter de quebra cabeça, criando também um suspense sobre os eventos seguintes.

Sendo assim, em “Memento Mori”, Earl, dividido em dois, apresenta o excesso na figura do narrador em primeira pessoa, e a apatia da ira e do desejo de vingança nos eventos narrados de início pelo narrador em terceira pessoa. Com o seguimento da narrativa, Earl evolui para uma junção entre o *eu* e o *ele*. E dessa forma, o desejo de vingança passa a ser o que move Earl. O narrador em primeira pessoa, como emissor de uma mensagem, precisa convencer o seu receptor a confiar nele e aceitar a missão de ir em busca de vingança:

Você sabe que estou certo. Sabe que tem um monte de trabalho a ser feito. Pode parecer impossível, mas, se todos fizermos a nossa parte, descobriremos alguma coisa. Mas você não tem muito tempo. Tem cerca de dez minutos apenas, na verdade. Então

tudo recomeça novamente. Então faça algo com o tempo que você tem⁶⁷. (NOLAN, 2002, p. 188, tradução nossa).

À medida que o texto evolui, o leitor é capaz de perceber que o propósito foi alcançado e o sujeito do enunciado em terceira pessoa está em busca de vingança. Porém, ambos são a mesma pessoa, unidos agora pelo mesmo propósito: matar o assassino de sua esposa. O que os separa? O tempo, já que o sujeito de agora não pode se encontrar com o sujeito de depois.

No filme, o personagem, ao conversar com Teddy, chega a afirmar que a única razão de estar vivo é a vingança. A motivação para essa necessidade está, de acordo com o personagem, no fato de que o assassino matou sua esposa, “arrasou” com sua memória, tirando sua habilidade de viver.

Do ponto de vista peripatético, os personagens de “Memento Mori” e de *Memento* ultrapassam a medida, já que a vingança é tudo o que eles têm e é algo que se repetirá por incontáveis vezes. A empreitada de ambos não é virtuosa. Ainda segundo Aristóteles (2002, p. 48),

a virtude, do mesmo modo que a natureza, é mais exata e melhor que qualquer arte, segue-se que a virtude deve ter a qualidade de visar o meio-termo. Falo da virtude moral, pois é ela que se relaciona com as paixões e ações, e nestas existe excesso, carência e um meio-termo.

Sendo assim, Earl é, no início da narrativa, um ser estático, que não se movimentava em direção a um objetivo. Depois, ele passa a querer a vingança e termina por buscá-la em excesso, tornando-a o que o move e o que o motiva a viver, o que lhe dá prazer. Leonard, por outro lado, já está dominado pelo desejo de vingança desde o início de sua trajetória na narrativa fílmica. A medida é excedida tanto pelo personagem do conto quanto pelo personagem do filme. Earl e Leonard não seriam considerados virtuosos, do ponto de vista da virtude moral de Aristóteles.

Todas as ações tendem a um fim, e o fim de Earl e Leonard é a vingança, mas mais do que isso, o fim de Earl é uma fuga de sua condição limitadora e o fim de Leonard é a criação de sentido. Earl evolui de uma condição em que o tempo o limitava, para uma em que ele não mais o limita. Mais do que isso, Earl também evolui para uma amoralidade, visto que as regras não se aplicam mais a ele. Leonard, por sua vez, usa a amnésia anterógrada como uma oportunidade de ignorar a moralidade. Semelhante a concepção de herói trágico antiga, que

⁶⁷*You know I'm right. You know there's a lot of work to do. It may seem impossible, but I'm sure if we all do our part, we'll figure something out. But you don't have much time. You've only got about ten minutes, in fact. Then it starts all over again. So do something with the time you've got.*

considera esse tipo de herói como aquele que vai contra uma ordem, contra algo superior ou divino, Earl também vai contra uma instância superior: o tempo. Contudo, o conflito desse herói contemporâneo é estabelecido, sobretudo, entre ele e ele mesmo, entre ele e o tempo e entre ele e a memória. Esse herói não possui uma identidade definida, sua identidade é fragmentada. O que movimentaria essa identidade é o desejo, no caso o de vingança, já que a concretização da vingança traria prazer. Para o personagem do filme, Leonard, é a memória que deve ser combatida. No filme, as lembranças, reveladas através de *flashbacks* e de histórias contadas por Leonard, são produtos de sua imaginação, são criações para encobrir o que realmente teria acontecido no passado. Como disse Aristóteles (2002, p. 95),

a maioria dos apetites são acompanhados de algum prazer: gozamos da lembrança de um prazer passado ou da expectativa de um futuro, tal como as pessoas acometidas de febre que, durante suas crises de sede, gozam a recordação do que beberam e ficam na expectativa do que beberão futuramente.

Dessa forma, a busca pela vingança, motivada pela ira, é algo que impulsiona o personagem. E “a vingança é também prazerosa; como é prazeroso obter qualquer coisa cujo fracasso em não obter é doloroso; indivíduos coléricos padecem dor extrema quando deixam de realizar sua vingança. Mas fruem da perspectiva de consegui-la” (ARISTÓTELES, 2011, p. 95). Para Earl e para Leonard, a vingança é um desejo que possibilita ter um certo prazer no planejamento e na busca ou realização.

É possível definir a cólera como uma inclinação penosa para uma manifesta vingança de um desdém manifesto e injustificável de que nós mesmos ou nossos amigos fomos vítimas. [...] É necessariamente experimentada porque uma outra pessoa fez ou tencionou fazer algo a nós ou a algum de nossos aficionados. Todo sentimento de cólera [embora de natureza penosa] é sempre acompanhado de um certo prazer no antegoço da expectativa da vingança (ARISTÓTELES, 2011, p. 123).

Como dito na passagem acima, a vingança está acompanhada por uma expectativa que dá prazer a quem a busca. Esse sentimento é partilhado pelo personagem do conto, uma vez que por possuir amnésia anterógrada, este não mais seria capaz de tal empreitada. Porém, a vingança se posta como uma forma de superar essa limitação, algo que o impulsiona a viver e a buscar algo. Então, ele passa a escrever para si mesmo para que não esqueça do que precisa fazer.

“Enquanto outras emoções podem ter ainda algo de calmo sobre elas, a ira [...] é toda excitação, fúria por vingança”⁶⁸ (VOGT, p. 57, tradução nossa). Essa excitação é vista

⁶⁸ *While other emotions may still have something calm about them, anger [...] is all excitement, raging towards vengeance.*

constantemente no texto de Jonathan Nolan, seja no início, quando o narrador em primeira pessoa tenta persuadir Earl a buscar a vingança, seja no fim, quando, ao concretizar o seu objetivo, o personagem opta por viver sempre nessa busca.

Tanto para Aristóteles quanto para os estoicos, a ira é, antes de tudo, um desejo, mesmo que para Aristóteles ela também esteja acompanhada pela dor, pois “um certo prazer acompanha a cólera, também porque a vingança povoa nossos pensamentos e as imagens evocadas produzem prazer, tal como as imagens dos sonhos” (ARISTÓTELES, 2011, p. 124). Para os estoicos, o desejo é uma emoção relacionada ao futuro e o prazer, ao presente, “pois a ira não parece ter apenas uma ‘direção de ajuste’, o agente a relaciona a algo ruim no presente e a algo bom no futuro”⁶⁹ (VOGT, 2006, p. 60, tradução nossa). Mesmo assim, dor e prazer estão relacionados ao desejo, e no caso de Earl, ele deseja a vingança como forma de obtenção também de um prazer, mas por ter passado (e ainda passar) por uma dor. O problema que gira em torno deste personagem é que, por viver em um eterno instante, a dor de ter perdido a mulher e a memória nunca viram passado. A vingança passa a ser um desejo motivado tanto pela injustiça, mas acima de tudo ela é uma possibilidade de fuga de uma existência sem propósito.

6.2 Semiótica das Paixões: a vingança

Inicialmente, os estudos semióticos greimasianos costumavam estar voltados para a ação humana, para o *fazer*, ou seja, *estados de coisas* e, sendo assim, era necessário preencher a lacuna do sensível, do *ser*, ou, como foi chamado posteriormente, *estados de alma*. Neste caso, houve uma nova focalização voltada para a junção, ou seja, para os enunciados de estado⁷⁰ (conjuntivo ou disjuntivo), ficando o *fazer* (transição entre estados) em segundo plano na análise semiótico-discursiva. Nesse segundo momento, a Semiótica considerou as paixões⁷¹ como estudo das modalidades. Assim, o foco passou da ação para a modalização relacionada aos enunciados de estado, ou seja, aquele organizado em torno do ser: [*não*] *querer* / *dever* / *saber* / *poder* [*não*] *ser*. “A paixão, entendida como ordenação de modalidades, permite estabelecer uma diferença entre o atualizado (apreensão de um predicado do ponto de vista das condições de realização) e o realizado” (FIORIN, 2007, p. 10). Posteriormente, a Semiótica

⁶⁹Thus, anger doesn't seem to have only one “direction of fit”; the agent relates to something bad in the present and to something good in the future.

⁷⁰“É o enunciado narrativo em que dois actantes, sujeito e objeto, se relacionam por junção e que determina o estado ou a situação do sujeito em relação a um objeto qualquer (BARROS, 2005, p. 81).

⁷¹entende-se a paixão como um efeito de sentido de qualificações modais, que, na narrativa, modificam a relação do sujeito com os valores. O querer-ser, por exemplo, pode produzir o efeito de sentido da ambição (*Ibid.*, p.84).

passa a perceber, com relação às paixões, que, além de serem uma expressão de um arranjo modal, também se definem pelo tipo de objeto com que o sujeito está em conjunção ou disjunção, além de se definirem por uma temporalidade, uma aspectualidade⁷² e uma modulação tensiva⁷³. Para Bertrand (2003, p. 357-358),

trata-se na verdade aqui de construir uma semântica da dimensão passional nos discursos, isto é, considerar a paixão não naquilo em que ela afeta o ser efetivo dos sujeitos “reais”, mas enquanto efeito de sentido inscrito e codificado na linguagem. Esta contribui, por sua vez, pelas configurações culturais que inscreve no discurso, para moldar nosso imaginário passional, valorizar esta ou aquela paixão, desvalorizar uma outra, fazer da paixão o motor do trágico ou, ao contrário, estabelecer um dever, poderíamos dizer quase uma virtude social.

Então, a preocupação da Semiótica, ao analisar as paixões, está em estudá-las enquanto algo inscrito na linguagem, ou seja, prioriza-se o discurso e não a paixão enquanto algo que afeta o homem psicologicamente. Nas palavras de Fiorin (2007, p. 10) “a Semiótica, ao examinar as paixões, não faz um estudo dos caracteres e dos temperamentos. Ao contrário, considera que os efeitos afetivos ou passionais do discurso resultam da modalização do sujeito de estado”.

Diante disso, é importante conceituar paixão, emoção e vingança no âmbito da linguagem, buscando captar a convencionalidade de seu emprego. Segundo o minidicionário Aurélio (FERREIRA, 2001, p.509), paixão é um “sentimento ou emoção levados a um alto grau de intensidade; amor ardente; entusiasmo muito vivo; atitude, hábito ou vício dominador”. O mesmo dicionário define a emoção como “ato de mover-se moralmente; perturbação do espírito, provocada por situações diversas e que se manifesta como alegria, tristeza, raiva, etc.; comoção; estado de ânimo despertado por sentimento estético, religioso, etc” (FERREIRA, 2001, p.257).

Ainda de acordo com o minidicionário Aurélio, o verbete sobre a vingança a define como “ato ou efeito de vingar(-se); punição, castigo”. E vingar é definido como “tirar desforra de; castigar, punir; promover a reparação de (agravo)” (FERREIRA, 2001, p.712). Ou seja, a vingança envolve um sentimento de retribuição pelo mal causado a si ou a alguém querido. Essa definição se encaixa nas justificativas dadas pelos personagens das obras literária e fílmica, já que eles justificam a sua intenção de vingança pelo dano causado a eles e pela vida tirada de suas esposas. A paixão e a emoção estão relacionadas ao enunciado de estado e vingança ao enunciado de fazer. O sujeito vingativo tem consciência da falta e busca reparação.

⁷²A aspectualidade foi introduzida na linguística como “ponto de vista sobre a ação”.

⁷³Oscilação tímica presente no texto.

O percurso passional descreve a variação dos estados do sujeito. Esse sujeito, guiado por uma passionalidade e por uma modalização, age no discurso. O percurso passional se desenvolve em um esquema que começa na disposição, passa pela sensibilização, pela emoção e termina na moralização.

A disposição é o momento do contrato e pressupõe um dever e/ou um querer, modalizações virtualizantes. “À disposição corresponde o estado inicial, ou seja, a disposição do sujeito para acolher tal ou tal efeito de sentido passional” (BERTRAND, 2003, p. 374). No conto, o sujeito quer vingar a morte da mulher e sente que isso é também um dever. Sendo assim, o sujeito passional aceita o contrato

A indicação do enunciado de estado é feita pela utilização do verbo *ser*: “Então a pergunta não é ‘ser ou não ser’, porque você não é. A questão é se você quer fazer algo sobre isso ⁷⁴” (NOLAN, 2002, p.187, tradução nossa). Também aparece na citação acima a sugestão (virtualização) do enunciado de fazer. O destinador está manipulando o destinatário para fazê-lo sujeito da ação e entrar em conjunção com o objeto vingança. O diferencial é que o narrador em primeira pessoa é o responsável por instigar no sujeito o desejo pela vingança, porém esse narrador também é o próprio sujeito que, separado no discurso pela utilização de dois tipos de narradores (primeira e terceira pessoas), cria a ilusão da existência de mais de uma voz no discurso. Temos a instalação de dois tipos de sujeito: *sujeito cognitivo* e *sujeito pragmático*. Há uma distinção entre enunciado de estado e enunciado de fazer, correspondendo dois tipos de sujeito: *sujeitos de estado* e *sujeitos de fazer*, caracterizados pela relação de junção com os objetos-valor e pela relação de transformação, respectivamente. O que os separa, além do discurso, é o tempo. Há um desdobramento do ator em interlocutor e interlocutário, algo que também evidencia a *quebra* do sujeito como o que acontece a um esquizofrênico (esquizofrenia: *skizo*, cisão, e *phrenos*, mente).

No filme, o momento em que ocorre o contrato não é tão claro quanto no conto. O longa inicia com Leonard realizando a sua vingança, mas logo passa para a busca, já que a ordem dos eventos está posta de forma invertida. Leonard está sendo constantemente movido pelo desejo de vingança e pelo desejo de recuperar a vida que ele perdeu, o que não é possível. Mas com a vingança, Leonard vislumbra, mesmo que por uma fração de tempo, o prazer e o sentido para sua existência. Os papéis de sujeito, destinador e destinatário principais do enunciado são assumidos pela mesma pessoa, porém, existem outros atores que agem no

⁷⁴So the question is not "to be or not to be," because you aren't. The question is whether you want to do something about it.

discurso e manipulam o sujeito. Dessa forma, há um triplo contrato estabelecido na trama fílmica entre Natalie, Teddy e Leonard. Natalie manipula Leonard, através do objeto vingança, para que este vingue a sua causa e a proteja de seus inimigos. Teddy usa o anseio por vingança de Leonard para o que supostamente seria eliminar criminosos e se beneficiar disso, o que o caracteriza como um policial corrupto. Leonard, por fim, manipula a si mesmo com a justificativa de vingar a morte da esposa. Todos os atos pressupõem um *querer*. Mas vale refletir sobre o fato de que apenas Leonard e Natalie estão sendo movidos por uma suposta passionalidade: a ira que é revestida em desejo de vingança. Natalie acolhe a passionalidade por ter perdido o namorado, o traficante que foi assassinado por Leonard no fim do filme, evento que corresponderia, na verdade, ao início da trama, uma vez que a ordem está invertida. Leonard e Natalie dividem a dor da perda de uma pessoa amada e vivem o luto. Este é, também, um dos motivos para a aproximação dos dois. Nesse ponto é estabelecida uma relação ambígua entre os sujeitos.

Culpado pela morte de Jimmy Grantz, Leonard assume a identidade da vítima ao vestir suas roupas e utilizar seu carro como se fossem verdadeiramente dele, o que provoca uma cadeia de eventos que levam à Natalie. Esta, por sua vez, descobre que Leonard é o assassino de seu namorado, mas, após fazer um teste, percebe que Leonard realmente tem uma deficiência e que isto pode ser usado a seu favor. Com isso, a relação de Leonard e Natalie está pautada no desejo de vingança de ambos e na solidão compartilhada por eles. Ambos estão dispostos a acolher a passionalidade.

A sensibilização é a fase do contrato que pressupõe um *saber* e/ou um *poder*, modalizações atualizantes. Nesse momento ocorre uma alteração no sujeito:

Se, em lugar de considerar as formas cotidianas do discurso passional em que a sensibilização ondulante é por vezes difícil de distinguir do desenvolvimento discursivo, voltássemos-nos casos-limite, para paixões “violentas”, tais como a cólera, o desespero, o deslumbramento ou o terror, veríamos surgir a sensibilização, em sua pontualidade incoativa, como *quebra* do discurso, como fator de heterogeneidade, espécie de transe do sujeito que o transporta a um alhures imprevisível, que o transforma, gostaríamos de dizer, em um sujeito *outro*. É aí que a paixão aparece em sua nudez, como a negação do racional e do cognitivo, e que o “sentir” transborda o “perceber”. (GREIMAS; FONTANILLE, 1993, p. 18, grifos do autor).

De acordo com a fala de Greimas e Fontanille (1993), a sensibilização é o momento em que ocorre uma mudança no sujeito, algo que o conduz a algo diferente, e o faz negar a racionalidade em prol da emoção.

Earl, com a ajuda de uma outra instância discursiva, um narrador em primeira pessoa, pode vingar a morte da mulher, mesmo com sua condição limitadora, através do

seguimento das instruções de um *outro*, que é *ele* mesmo. Ou seja, o destinador de Earl é ele mesmo, ou um *autodestinador*, mas que também é uma espécie de *destinador persuasivo*, visto que, com a aceitação do contrato, ambos serão *beneficiados*, mas isso só pode ser compreendido dessa maneira com o andamento da narrativa, e a manipulação é feita por provocação. Portanto, Earl também passa a ser detentor de um *saber*. Aqui temos um problema interessante sobre essa fase atualizante do percurso canônico: tudo indica haver uma aquisição do *saber*, mas lhe falta o *poder*, pois a perda de memória funciona como um oponente, de modo que a competência do sujeito da ação fica precarizada.

Na versão cinematográfica, após os contratos, o *saber* é adquirido através das informações repassadas por Teddy, por Natalie e pelo próprio Leonard, que é um *autodestinador*. Natalie e Teddy também podem ser compreendidos como sujeitos cognitivos, pois podem manipular os objetos do *saber*. Leonard também se encaixa nesta categoria do discurso, posto que ele também manipula os objetos do *saber* de forma consciente, atribuindo estatutos veridictórios a estes. A aquisição do *saber* possibilita a realização das etapas da vingança, ou seja, estabelece uma relação com o *poder*. Porém, estas fases não são exibidas de forma linear. A ordem do filme simula um quebra-cabeça ou, melhor dizendo, a memória do protagonista. A motivação para o contrato entre Leonard e Natalie e entre Leonard e Teddy é revelada tardiamente no filme, isto porque, como já dissemos, as cenas em cores foram montadas seguindo uma ordem inversa. Ou seja, primeiro somos apresentados às consequências e depois às causas. Isto confere à narrativa um certo suspense e simula uma sensação de confusão mental e de paranoia compartilhadas, inclusive, com os espectadores do texto fílmico.

O filme inicia quando a etapa da sensibilização já ocorreu no personagem. A história começa *in media res*, ou seja, a busca de Leonard já está em curso. Vemos, através de *flashbacks* as possíveis motivações, mas tudo está além de uma cronologia demarcada ou precisa, tudo é uma sugestão do que aconteceu e como aconteceu, mas não de quando, pois o que temos apresentado na obra é um tempo subjetivado. Sabemos apenas que está situado em um passado em relação a ação do personagem no tempo e espaço diegético. A diegese é um termo que se relaciona, “em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade” (AUMONT *et al.*, 1995, p. 114).

É preciso salientar que, em todos os casos, o *saber* não está relacionado à verdade, mas as construções discursivas têm como intuito a manipulação de fatos e de informações com o propósito de subverter a verdade para provocar uma determinada ação ou reação. No cerne da questão está a passionalidade, fio condutor das ações dos sujeitos implicados na narrativa.

A emoção é o momento da ação do sujeito. “À emoção corresponde a crise passional que prolonga e atualiza a sensibilização; é o momento da patemização propriamente dita, que manifesta, por exemplo, o discurso passional” (BERTRAND, 2003, p. 374). No texto literário, o sujeito almeja estar em conjunção com o seu objeto: a vingança. As mudanças de espaço, a mudança corporal (com a inserção de tatuagens), o envelhecimento e a morte de um alguém que imaginamos ser a pessoa buscada por ele, além do prazer sentido por Earl ao perceber a morte desse alguém, evidencia que este está em ação movido pela paixão ira ou cólera, que o faz ir em busca da vingança.

A emoção também é uma fase que atua ao longo do filme e é atualizada constantemente. Desde o início, quando testemunhamos o assassinato de Teddy, Leonard tem o objetivo de matar quem provocou a morte de sua mulher e a sua deficiência. A vingança se estabelece como o motor para a concretização deste propósito. Para a busca deste objetivo, o sujeito instiga a sua ira através dos mementos, mas, além disso, o incidente o impossibilitou de superar a morte da mulher, pois este foi o último evento guardado na memória de Leonard. Assim, o luto incessante, a ira e a melancolia, causados pela interrupção de uma vida considerada “normal”, além da impossibilidade de recuperar o que foi perdido, provocam a mudança de caráter e a alteração da realidade, assim como da verdade, que afetam o julgamento do personagem e o tornam aprisionado a uma ideia: a vingança.

Desde o início do filme, Leonard está na fase da emoção, uma vez que a disposição e a sensibilização acontecem extradiegeticamente, ou seja, fora do tempo da narrativa. Assim, o filme se torna um ciclo que se inicia com a morte de um John G. e termina também com a morte de um outro possível John G. Esse movimento denota, então, que Leonard, em prol da ira e do querer vingar e/ou querer matar, está sempre repetindo o ato de matar alguém. Porém, não sabemos a quanto tempo isso acontece e nem quantos já foram mortos, assim como o próprio protagonista não sabe.

A moralização equivale à sanção. Segundo Greimas e Courtés (2016), a sanção é uma figura discursiva correspondente à manipulação que se localiza nas duas dimensões, na pragmática e na cognitiva e que, enquanto exercida pelo destinador final, pressupõe nele um absoluto de competência. No conto “Memento Mori”, a vingança é instigada pelo narrador em primeira pessoa, pois nem o tempo e nem a morte são mais empecilhos para o sujeito da ação. Ele está acima de tudo isto, já que a falha na memória o permite apagar o que aconteceu e o mantém fora do tempo. Todo ser precisa encontrar um sentido para a vida, e a vingança, a busca pela vingança, é o que dá sentido à vida de Earl. Ele se emancipou das prisões do tempo e da memória, assim como de julgamentos concernentes à moral. Uma vez que o seu destinador é

ele mesmo, o julgamento parte do próprio sujeito, que sanciona a si mesmo positivamente, já que a vingança é o objeto a ser buscado. Porém, há também uma sanção negativa, vinda por parte da sociedade, pois o final do conto sugere que o sujeito do discurso está preso pelo crime cometido. Então, embora Earl sancione de forma positiva a vingança privada e a coloque no ângulo da dêixis positiva, a sociedade é moralizante e continua sancionando negativamente esse tipo de comportamento. Então, o amoral está no âmbito individual, enquanto o moral está no âmbito coletivo.

Com relação ao filme, o sujeito também experimenta dois tipos de sanções: uma social, que é negativa, e uma sanção positiva, destinada pelo próprio sujeito. Os atos cometidos por Leonard passam a ser recriminados por Teddy, um policial aparentemente corrupto que o ajudava a encontrar os “culpados” pela morte de sua esposa e que mostra uma preocupação sobre a descoberta dos crimes de Leonard. Teddy usava Leonard para matar aqueles que ele queria, manipulando-o para encontrar evidências de que eles seriam John G. Leonard experimenta a solidão, pois, para que seus atos não sejam descobertos e a verdade não seja revelada para ele mesmo, ele precisa matar, o que acontece no início do filme. Além disso, o comportamento do personagem do longa o direciona a um isolamento social. Porém, do ponto de vista do personagem, a concretização da vingança através da morte de um indivíduo considerado culpado é interpretada como algo fundamentado em provas e justificado pelo desejo ou necessidade que este tem por vingança. Assim, a vingança não tem um ponto final, ela se potencializa, se reatualiza e se torna uma constante. O percurso do sujeito se torna cíclico, uma vez que ele repetirá seus atos modificando somente as informações e a próxima vítima, ou melhor, o próximo item em sua lista.

É importante destacar que, na filmografia de Christopher Nolan, o elemento passional tem uma grande importância. Em *Insônia*, a culpa por ter matado acidentalmente o companheiro de trabalho faz com que um detetive fique emocionalmente instável e tenha insônia. Em *O grande truque*, dois mágicos rivalizam e têm como elemento motivador também a vingança. Na trilogia de *Batman*, o percurso do herói é repleto de situações passionais (medo, ira) provocadas por um antagonista e que devem ser transpassadas. Outro elemento é comum a quase todas as suas obras: a morte, mais especificamente, a morte do par romântico do protagonista. Em *O grande truque*, a esposa dos dois mágicos morre, uma em consequência de uma mágica mal realizada (e também provocada pelo mágico rival) e a outra em decorrência do suicídio. Já em *O cavaleiro das trevas*, Rachel, amor de infância de Bruce, é morta por seu antagonista, o Coringa. Em *A origem*, a mulher do protagonista se suicida após acreditar estar presa a um sonho. Em *Memento*, a morte da mulher também ocorre e é central para a narrativa

filmica. Tais mortes são bastante significativas para a jornada dos protagonistas e afetam diretamente a passionalidade.

O simulacro existencial demonstra as transformações do sujeito durante a narrativa, levando em consideração a *junção*. Segundo Bertrand (2003, p. 359-360),

o actante é um simples operador. Por conseguinte, a análise não leva em conta a modulação dos estados do sujeito, agitado, instável, flutuante, em seu face a face com a ação. Essa modulação se desdobra, como uma variação contínua, em torno da junção: anterior ou posteriormente. Delineia-se o espaço passional: é o da relação entre o sujeito e a junção, focalizando o dinamismo interno, poderíamos dizer íntimo, dos estados..

São três os papéis que comumente acompanham os tipos de junção: sujeito virtualizado (*não-conjunto*); sujeito atualizado (*não-disjunto*); e sujeito realizado (*conjunto*). Aplicando esse simulacro ao conto “Memento Mori”, e mais especificamente ao percurso de Earl, temos o seguinte modo de existência:

Figura 23 – Simulacro da junção no conto.

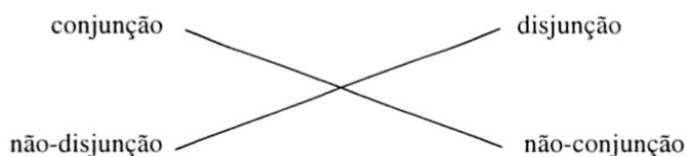
*Virtualização (não-conjunto) → atualização (disjunto) → realização (conjunto) →
(re)atualização (não-disjunto)*

Fonte: Elaborada pela autora.

Apropriando-nos do esquema de Greimas e Fontanille (1993) e adaptando ao que ocorre no conto analisado, temos um retorno à “não-disjunção”, uma vez que o sujeito passa por uma (re)atualização, retornando ao seu objetivo de perseguir a vingança, o que caracteriza um movimento circular desse ser. A aspectualidade intermitente em face da precariedade do não poder lembrar na fase *atualizante* remete à fase anterior, *virtualizante* (reapctuação). Porém, ele não é o mesmo, passando a ser um *sujeito potencializado*. Vejamos os quadrados⁷⁵ abaixo:

⁷⁵ TATIT, Luiz. *Musicando a Semiótica: ensaios* (1998), p. 39.

Figura 24 – Quadrado semiótico da junção.



Fonte: Luiz Tatit (1998).

Figura 25 – Quadrado que representa o movimento do sujeito atualizado ao sujeito realizado.



Fonte: Luiz Tatit (1998).

Os quadrados acima servem para ilustrar esse movimento da junção. Portanto, em “Memento Mori” o sujeito inicia o seu percurso narrativo não-conjunto com seu objeto de desejo: a vingança, uma vez que ele ainda está em um estado de passividade com relação a esse objeto. Porém, ele deseja vingança, mesmo que ainda não tenha atualizado esse desejo. O sujeito desejante é aquele que, pela modalização do *querer*, buscará ao longo do percurso o *saber* e o *fazer* atualizantes. O *querer* é a modalidade diretriz. Sendo assim, ele passa a possuir um *saber*, seguindo as instruções de um destinador, tornando-se um sujeito disjunto, pois ainda não possui o objeto desejado. Somente com a conjunção ele passa a ser um sujeito realizado, o que não perdura, uma vez que o seu problema de memória não o permite continuar nesse estado. De acordo com Luiz Tatit (1998),

o sujeito realizado é um sujeito em conjunção com o objeto enquanto o sujeito atualizado, ao contrário, mantém-se em disjunção. Em outro estágio, o sujeito virtualizado é aquele que deixa de ter algo que já teve e, conseqüentemente, virtualiza as condições do sentimento de falta. [...] Os semioticistas situam o sujeito potencializado no *topus* da não-disjunção, na medida em que a passagem do sujeito atualizado ao sujeito realizado só pode ser praticada a partir da negação da disjunção e da asserção da conjunção. (p. 39).

Assim, Earl passa a perseguir seu objeto repetidamente, pois o real valor da vingança está na possibilidade de adquirir um sentido para sua vida limitada pela memória e pelo tempo. O que o transforma em um *sujeito potencializado*, pois está em não-disjunção. Portanto, Earl reconquista a alegria através da vingança. Mais do que a alegria, reconquista o sentido de viver, pois o que move a vida do sujeito é a busca. Ao evocar a ira, e com ela a vingança, Earl potencializa a emoção necessária para dar continuidade a sua empreitada. A possibilidade dessa constante evocação é virtualizada pelo fato de que a última lembrança guardada pela mente de Earl é a da morte de sua mulher e do rosto do assassino. Na virtualização, (re)instala-se o pacto pelo *querer/dever*. A memória do acontecido passa a memória-acontecimento, desencadeando o transe passional, atualizado pelas modalizações do *saber/poder*. Como o *poder lembrar* não traz a necessária competência ao sujeito do fazer, a potencialização faz-se cíclica e adia a realização (conjunção com a vingança). E como a superação do luto é possibilitada pela ação do tempo, um homem que vive preso ao instante não consegue atingir essa superação. E para entrar em conjunção com a vingança, o sujeito precisa fazer a cisão de sua personalidade, visando uma automanipulação.

Em *Memento*, o percurso *juntivo* é diferente da obra literária, ele se estabelece da seguinte maneira:

Figura 26 – Simulacro da junção no filme.

*Realização (conjunto) → Virtualização (não-conjunto) → Atualização (disjunto) →
Realização (conjunto) → Virtualização (não-conjunto)*

Fonte: Elaborada pela autora.

Este simulacro leva em consideração o filme como um todo, ou seja, a junção das sequências em preto e branco com as sequências em cores. O sujeito inicia o filme em *conjunção* com a vingança quando executa Teddy. Depois, percebemos que o sujeito está na virtualização, modalizado pelo *querer*. Ao longo do filme, Leonard adquire o saber necessário, após reunir informações que o levem ao assassino, passando para a atualização até chegar novamente à realização, quando mata Jimmy Grantz.

Se focarmos apenas nas sequências em preto e branco, o sujeito iniciaria o percurso na virtualização, passando pela atualização e chegando à realização, quando ele mata Jimmy

Grantz. Transferindo o foco para as cenas em cores, o personagem inicia o percurso conjunto em conjunção com o objeto vingança ao matar Teddy, passando para uma não-conjunção, seguindo disjunto, conseguindo estar em conjunção novamente ao matar Jimmy Grantz e, finalmente, voltando a um estado de não-conjunção. Com relação à temporalização, a vingança está voltada para o futuro. Acerca da modulação tensiva, o *querer vingar* é um estado patêmico extenso, que perdura durante toda a narrativa fílmica.

Assim como no conto, o sujeito desejante é aquele que, pela modalização do *querer*, busca ao longo do percurso o *saber* e o *fazer* que atualizam o seu trajeto. O *querer*, disfarçado também de *dever*, é a modalização que vai direcionar o personagem. O saber é adquirido com a ajuda de dois outros destinadores, Natalie e Teddy, sendo, na verdade, um *saber* manipulado. O simulacro juntivo torna-se cíclico porque o objetivo é a vingança, então, ela não é um meio de obter justiça, mas sim um fim para a obtenção de um sentido.

7 “BOM, E ONDE É QUE EU ESTAVA?”: CONSIDERAÇÕES FINAIS

“A parte mais estranha é que foi fácil dar esta versão da minha história porque era a que eu vinha contando a mim mesmo.” (Julian Barnes, em *O sentido de um fim*).

“Bom, e onde é que eu estava?”, diz Leonard no final que na verdade é o início. Após esse longo percurso gerativo de sentido sobre a adaptação de “Memento Mori” para o cinema, percebemos que o personagem, que sofre de amnésia anterógrada, procura sentido constantemente. A vingança é uma motivação, um desejo.

No primeiro capítulo, os conceitos de arte, literatura, cinema e adaptação foram abordados brevemente antes de iniciar a análise da obra traduzida e da tradução. Depois, a análise do conto foi feita, tendo como ferramenta o percurso gerativo de sentido proposto pela Semiótica greimasiana. O mesmo percurso foi utilizado na investigação do filme feita no capítulo subsequente. Após os resultados obtidos nestes dois capítulos, iniciamos a análise da tradução, refletindo sobre as aproximações e distanciamentos, realizados pelo tradutor/diretor, e suas implicações para o sentido do filme. O processo de tradução parte das escolhas de um sujeito que tem à sua disposição, não somente a obra fonte, que também estabelece uma relação com outros textos, mas um aparato de textos produzidos culturalmente e que podem ser referenciados direta ou indiretamente em seu texto. Por fim, no último capítulo, analisamos um dos temas centrais, presentes na obra fonte e em sua tradução: a vingança.

Na análise do conto pela perspectiva da Semiótica, foi possível entender que o sujeito do conto é desdobrado em dois tipos de enunciação: uma enunciativa e uma enunciativa. Assim, os dois narradores, um em primeira pessoa e outro em terceira pessoa, na verdade se referem ao mesmo sujeito: Earl. Através do programa narrativo, chegamos à conclusão de que a manipulação é estabelecida entre Earl e ele mesmo. Com o contrato de manipulação estabelecido, o sujeito precisa do *saber* para agir em busca de vingança, mas a memória e o tempo são seus oponentes. O sistema, baseado em listas e outras formas de substituir a memória, é o meio de adquirir o *saber* necessário para que o sujeito enfim passe para a *performance* e consiga a tão desejada vingança. Porém, o sujeito é sancionado socialmente e cognitivamente. Como estruturas fundamentais, temos as oposições *natureza* e *cultura*, *vida* e *morte*, que são fundamentos para o percurso do sujeito. *Natureza* e *cultura* estão presentes no âmbito da moralidade, e, por optar por um caminho em que a moral não serve mais como referência, a *natureza* tem um valor eufórico, ou seja, positivo. No tocante ao par *vida* e *morte*, estes se relacionam tanto com o ato de lembrar e esquecer, quanto com o tempo. O esquecer se relaciona

à *morte*, assim como a opção por não ser limitado pelo tempo. Portanto, a *morte* tem um valor eufórico.

O percurso do filme é semelhante ao do conto, porém mais complexo. Assim como no conto, temos uma debreagem enunciativa, representada pelos eventos em cores, e uma debreagem enunciativa, representada, em parte, pelos eventos em preto e branco. Temas como vingança, memória e identidade são recorrentes. Memória e vingança se constituem como isotopias temáticas, pois são mencionadas constantemente no texto fílmico. Os actantes John G., Sammy Jankis e a esposa também são isotopias figurativas, são recorrentes ao longo do enunciado e se relacionam a temas como memória, vingança e ficção. Além disso, elementos como cores, tatuagens, fotografias, espelho, também são figuras que remetem a temas como tempo, identidade e memória.

No âmbito da narração, identificamos três programas narrativos. O primeiro tem como destinador Teddy, o segundo tem como destinador Natalie e o terceiro tem o próprio Leonard como destinador. Nos três programas, Leonard é o sujeito que aceita um objeto: a vingança. Mas os destinatários variam de acordo com os destinadores, ou seja, no primeiro programa narrativo Leonard e Teddy são os destinatários, no segundo, Leonard e Natalie e no terceiro, somente Leonard. Todos os contratos pressupõem uma manipulação por parte do destinador. As três formas de manipulação são, respectivamente, tentação, sedução e tentação. Neste arranjo de programas narrativos, a fidedignidade é comprometida. O percurso narrativo de Leonard tem início com as modalizações do *querer* e do *dever*. Leonard deseja vingança, assim como também entende que ela é um dever. Em se tratando da junção, o sujeito busca estar em conjunção com o objeto-valor vingança. Porém, o *saber* se interpõe como uma barreira, pois o sujeito não possui a faculdade de guardar memórias recentes. Assim, ele manipula a si mesmo, através de falsas lembranças e arquivos pessoais que ganham *status* de fatos, criando um *saber*, que também é oferecido por Teddy e Leonard. Na *performance*, o sujeito atualizado entra em conjunção com a vingança ao matar tanto Teddy quanto Jimmy. A sanção negativa é percebida pelo isolamento do personagem, que se torna um criminoso e pode ser preso, mas a nível cognitivo, ele percebe seus atos de forma positiva. Porém, o percurso se reinicia, revelando o caráter cíclico de seu percurso.

No nível mais abstrato da tradução, *natureza* e *cultura*, *morte* e *vida*, assim como no texto fonte, constituem os pares de oposições geradores de todo o percurso. A moralidade aqui também estabelece uma ligação com a *natureza* que, vista de maneira eufórica, representa que o sujeito caminha em direção à amoralidade. Tempo e memória estão ligados à *morte*, dado

que o sujeito opta muitas vezes pelo esquecimento, que também é uma forma de metaforizar a morte. Além disso, sem memória não há o ser.

Foi possível chegar à conclusão de que a obra literária é adaptada como ponto de partida e não como fim. *Memento* pode ser entendido como uma história de detetive, mas principalmente como uma história de crime contada pelo criminoso. No *film noir* de Christopher Nolan, o criminoso e o detetive são papéis assumidos pelo mesmo sujeito: Leonard Shelby. Sobre a relação entre a obra adaptada e a adaptação, há uma relação de ganho mútuo entre as duas. A obra de Jonathan Nolan ganha fama através da adaptação e a obra de Christopher também é fruto de um processo criativo. A montagem em *Memento* tem papel fundamental e é responsável, em grande parte, pelos diferentes sentidos gerados pelo espectador.

O preenchimento da falta humana está no cerne da questão nas duas obras. O enigma dos espelhos está na metáfora de quem somos e como nos percebemos. O estudo aqui realizado versou sobre uma adaptação fílmica que tem como centro um herói fragmentado, amoral e dúbio. A memória e a identidade interpretam papéis centrais na narrativa, reforçando o jogo enunciativo presente na obra. O jogo entre *ser* e *parecer* também está no cerne das obras analisadas.

Portanto, para nos referir à tradução, também podemos nos utilizar da figura do espelho, que projeta uma imagem especular de um objeto. Esta imagem especular, porém, não é o objeto e sim um outro. Assim, a tradução de Christopher Nolan subverte o texto de seu irmão, Jonathan, permitindo que se considere o filme um trabalho genuíno, baseado na criatividade e na mente inventiva do diretor. O simulacro proposto por Christopher é uma obra de arte que atualiza o texto fonte, através de um arranjo complexo, cheio de enigmas, que desafiam o enunciatário/espectador. Podemos afirmar, então, que *Memento* é um reflexo invertido de “Memento Mori”.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? *In*: AGAMBEN, Giorgio. **Nudez**. Trad. Davi Pessoa Carneiro. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. p. 19-33.
- AGAMBEN, Giorgio. Os fantasmas de Eros. *In*: AGAMBEN, Giorgio. **Estâncias**: a palavra e o fantasma na cultura ocidental. Trad. Selvino José Assmann. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. p. 48-56.
- AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. Trad. Frederico Ozaman Pessoa de Barros. Edição de bolso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- ANCINE. **Glossário de termos técnicos do cinema e do áudio visual, utilizado pela ANCINE**. Brasília, DF: ANCINE, 2005.
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Trad. Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- ARISTÓTELES. **Retórica**. Trad. Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2011.
- AUMONT, Jacques *et al.* **A Estética do filme**. 7. ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- BAHIA, Márcio; MOSER, Walter; ANTONIETA, Maria (org.). **Filmes de (an)amnésia**: memória e esquecimento contemporâneo. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2009.
- BARNES, Julian. **O sentido de um fim**. Trad. Léa Viveiros de Castro. Rio de Janeiro: Rocco, 2012.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria do discurso**: fundamentos semióticos. São Paulo: Humanitas, 2002.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Editora Ática, 2005.
- BARROS, Mariana Luz Pessoa de. **O discurso da memória**: entre o sensível e o inteligível. 2011. Tese (Doutorado em Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. DOI 10.11606/T.8.2011.tde-29042013-101320.
- BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Trad. Fernando Scheibe. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- BATISTA, Lucas Ravazzano de Mattos. **Mágica, sonho e lembrança**: o cinema de Christopher Nolan. Salvador: UFBA, 2012. 134 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.
- BATMAN begins. Direção de Christopher Nolan. Los Angeles: Legendary Pictures: London: Syncopy Films, 2005. (140 min).

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In*: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

BENVENISTE, Émile. Da subjetividade na linguagem. *In*: BENVENISTE, Émile. **Problemas de lingüística geral I**. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp; Pontes, 1988. p. 284-293.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BERTRAND, Denis. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: EDUSC, 2003.

BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada**. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 2009.

BORGES, Jorge Luis. **Esse ofício do verso**. Trad. José Marcos Macedo. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2019.

BOX OFFICE MOJO. **All-Time Charts**. [S.l.]: Box Office Mojo, [20--?]. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/>. Acesso em: 26 maio 2019.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. Trad. Maria Leticia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2016.

CATTRYSSE, Patrick. Film (adaptation) as translation: some methodological proposals. **Target**: international journal of translation studies, Amsterdam, v. 4, n. 1, p. 53-70, 1992.

CUEVAS, Efrén. Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento. **Zer**, Leioa, v. 18, p. 183-198, 2005.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Trad. Eloisa de Araujo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DOUBLE indemnity. Direção: Billy Wilder. Hollywood: Paramount Pictures, 1944. (107 min), p&b. Título em português: Pacto de sangue.

DUNKIRK. Direção: Christopher Nolan. London: Syncopy: RatPac Entertainment, 2017. (122 min).

ECO, Umberto. Sobre os espelhos. *In*: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Trad. Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio século XXI escolar**. 4. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. 790 p.

FIORIN, José Luiz. A noção de texto na semiótica. **Revista Organon**, Porto Alegre, v. 9, n. 23, p. 165-176, 1995a.

FIORIN, José Luiz. A pessoa desdobrada. **Alfa: revista de Linguística**, São Paulo, v. 39, p. 23-44, 1995b.

Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3968>. Acesso em: 20 nov. 2017.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação**: as categorias de pessoa, espaço e tempo. São Paulo: Ática, 1996.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 14. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

FIORIN, José Luiz. Semiótica das paixões: o ressentimento. **Alfa: Revista de Linguística**, São Paulo, v. 51, n. 1, p. 9-22, 2007. Disponível em:

<https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1424>. Acesso em: 14 mar. 2018.

FOLLOWING. Direção: Christopher Nolan. London: Syncopy Films: Next Wave Films, 1998. (69 min), p&b.

FREUD, Sigmund. **Obras completas**: introdução ao narcisismo: ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916). Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, Sigmund. **Obras completas**: o eu e o id, “autobiografia” e outros textos (1923-1925). Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. v. 16.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. Trad. Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Trad. Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras/UFMG, 2006. (Cadernos do Departamento de Letras Vernáculas).

GHISLOTTI, Stefano. Narrative comprehension made difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento. In: BUCKLAND, Warren (ed.). **Puzzle films**: complex storytelling in contemporary cinema. John Wiley & Sons, 2009. p. 87-106.

GOTLIB, Nádya Battella. **Teoria do conto**. São Paulo: Editora Ática, 1990.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

GREIMAS, Algirdas Julien; FONTANILLE; Jacques. **Semiótica das paixões**: dos estados de coisas aos estados de alma. Trad. Maria José Rodrigues Coracini. São Paulo: Ática, 1993.

HAAR, Michel. **A obra de arte**: ensaio sobre a ontologia das obras. Rio de Janeiro: Difel, 2000.

HORNBY, Albert Sydney *et al.* **Oxford advanced learner's dictionary of current English**. 7th ed. Oxford: Oxford University Press, 2005.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. New York: Routledge: Taylor & Francis, 2006.

IMDB. **Following**. [S. l.]: IMDB, [20--]. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0154506/>. Acesso em: 27 mai. 2019.

INCEPTION. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Legendary Pictures: London: Syncopy Films, 2010. (148 min). Título em português: A origem.

INSOMNIA. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Alcon Entertainment, 2002. (118 min). Título em português: Insônia.

INTERSTELLAR. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Legendary Pictures: London: Syncopy Films, 2014. (169 min). Título em português: Interestelar.

JAKOBSON, Roman. Aspectos lingüísticos da tradução. *In*: JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1991. p. 66-72.

KOLAHJOOEI ALVAR, Farzad. **Christopher Nolan and the Art of Anamorphosis**. 2017. 256 f. Tese (Doctor of Philosophy in English) – University of Waterloo, Waterloo, 2017.

LACAN, Jacques. **Escritos**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

LEVINE, Joshua. **Dunkirk**: a história real por trás do filme. Trad. Elton Medeiros. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2017.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad. Paulo Nevez. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MAYER, Geoff; MCDONNELL, Brian. **Encyclopedia of film noir**. Califórnia: ABC-CLIO, 2007.

MEMENTO. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Newmarket: Summit Entertainment, 2000. 1 DVD (122 min). Título em português: Amnésia.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MOISÉS, Massaud. **A criação literária**: prosa: fôrmas em prosa, o conto, a novela, o romance, o ensaio, a crônica, o teatro, outras expressões híbridas, a crítica literária. São Paulo: Cultrix, 1987.

MORIN, Edgar. **O cinema, ou O Homem Imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. Trad. Luciano Loprete. São Paulo: É Realizações, 2014.

MOTHER! Direção: Darren Aronofsky. Hollywood: Paramount Pictures: Protozoa Pictures, 2017. (121 min). Título em português: Mãe!

MOTTRAM, James. **The making of Memento**. London: Faber & Faber, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2005.

NOLAN, Christopher. Eu não o vejo como um filme de guerra, vejo como uma história de sobrevivência. Entrevista concedida a Joshua Levine. *In*: LEVINE, Joshua. **Dunkirk: a história real por trás do filme**. Trad. Elton S. O. Medeiros. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2017.

NOLAN, Jonathan. Memento Mori. *In*: MOTTRAM, James. **The making of Memento**. London: Faber & Faber, 2002. p. 183-195.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1995.

O GLOBO. **'Batman - O cavaleiro das trevas' foi o filme de maior bilheteria da década**. São Paulo: O Globo, 2010. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/batmancavaleiro-das-trevas-foi-filme-de-maior-bilheteria-da-decada-3074966>. Acesso em: 26 jan. 2019.

PAZ, Octávio. A dialética da solidão. *In*: PAZ, Octávio. **O labirinto da solidão e Post Scriptum**. Trad. Eliane Zagury. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006. p. 175-191.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Mutações da literatura no século XXI**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

POINT blank. Direção: John Boorman. Chicago: Judd Bernard: Irwin Winkler Production, 1967. (92 min). Título em português: À queima-roupa.

RANK, Otto. **O duplo: um estudo psicanalítico**. Trad. E. L. Schultz. Porto Alegre: Dublinense, 2013.

ROSSET, Clément. **O real e o seu duplo: ensaio sobre a ilusão**. Trad. José Thomaz Brum. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

ROTTEN TOMATOES. **The dark knight**. [S. l.]: Rotten Tomatoes, [200-]. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/the_dark_knight. Acesso em: 14 jun. 2019.

SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. New York: Routledge, 2006.

SARAMAGO, José. **O evangelho segundo Jesus Cristo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SARTRE, Jean-Paul. O existencialismo é um humanismo. *In*: MARÇAL, Jairo (org.). **Antologia de textos filosóficos**. Curitiba: SEED, 2009, p. 616-639.

SCHRADER, Paul. Notes on Film Noir. *In*: PORFIRIO, Robert; SILVER, Alain; URSINI, James (Ed.). **Film noir reader**. Limelight Ed., 1996. p. 53-63.

SHAKESPEARE, William. **Romeu e Julieta; Macbeth; Hamlet, príncipe da Dinamarca; Otelo, o Mouro de Veneza**. Trad. F. Carlos de Almeida Cunha Medeiros e Oscar Mendes. 1. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1981.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

STAM, Robert. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. *In*: NAREMORE, James (org.) **Film Adaptation**. Piscataway: Rutgers University Press, 2000, p. 54-76.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, 2006, p. 19-53. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>. Acesso em: 20 nov. 2018.

SUPPIA, Alfredo; PIEDADE, Lúcio; FERRARAZ, Rogério. O cinema independente americano. *In*: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org.). **Cinema mundial contemporâneo**. Campinas: Papirus, 2008, p. 235-252.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

TATIT, Luiz. **Musicando a semiótica: ensaios**. São Paulo: Annablume, 1998.

THE DARK knight. Direção: Christopher Nolan. California: Legendary Pictures; London: Syncopy Films, 2008. (152 min). Título em português: Batman: o cavaleiro das trevas.

THE DARK knight rises. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Legendary Pictures; London: Syncopy Films, 2012. (164 min). Título em português: Batman: o cavaleiro das trevas ressurgue.

THE MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Beverle Hills: Village Roadshow; Silver Pictures, 1999. 1 DVD (136 min). Título em português: Matrix.

THE PRESTIGE. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Newmarket Films; London: Syncopy Films, 2006. (130 min). Título em português: O grande truque.

THE THIN red line. Direção: Terrence Malick. Los Angeles: 20th Century Fox, 1998. (170 min). Título em português: Além da linha vermelha.

TURIM, Maureen. **Flashbacks in Film: memory and history**. New York: Routledge, 2013.

VOGT, Katja Maria. Anger, present injustice and future revenge in seneca's De Ira. *In*: VOLK, Katharina; WILLIAMS, Gareth D. (org.). **Seeing Seneca Whole: Perspectives on philosophy, poetry and politics**. Boston: Brill, 2006. p. 57-74.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. *In*: PELLEGRINE, Tânia *et al.* **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itau Cultural, 2003.