

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA
REVISITAR OS GRANDES GÉNEROS: A GUERRA NO CINEMA
PARTE I – O CINEMA NO CAMPO DE BATALHA
20 e 28 de Fevereiro de 2023

DUNKIRK / 2017
(Dunkirk)

Um filme de Christopher Nolan

Realização e Argumento: Christopher Nolan / Direcção de Fotografia: Hoyte van Hoytema / Design de Produção: Nathan Crowley, / Direcção Artística: Toby Britton, Kevin Ishioka, Eggert Ketilsson / Música: Hans Zimmer / Som (concepção e supervisão de montagem): Richard King / Montagem: Lee Smith / Interpretação: Mark Rylance (Mr. Dawson), Barry Keoghan (George), Tom Hardy (Farrier), Kenneth Branagh (Bolton), Fionn Whitehead (Tommy), Cillian Murphy (soldado resgatado), Aneurin Barnard (Gibson), Harry Styles (Alex), Tom Glynn-Carney (Peter), Jack Lowden (Collins), etc.

Produção: Warner Brothers / Produtores: Christopher Nolan e Emma Thomas / Cópia digital (dcp), colorida, falada em inglês com legendagem electrónica em português / Duração: 106 minutos / Estreia em Portugal: 20 de Julho de 2017.

No cinema contemporâneo, Christopher Nolan faz figura de paradigma: ninguém como ele tem desenrolado uma carreira à base de “superproduções de autor”, normalmente bem recompensadas no “box office”. E só para se ter uma medida da escala das coisas, no que refere a **Dunkirk**, trata-se de um filme com um orçamento de 150 milhões dólares, que acumulou, à escala global, mais de 500 milhões de dólares na bilheteira. Depois de um par de filmes de produção relativamente modesta, mas bem sucedidos (sobretudo **Memento**, de 2000), e já com vários dos condimentos que se tornariam típicos de Nolan (a engenharia do argumento, com tendência a “torcer” a temporalidade), foram os seus filmes de super-heróis, nomeadamente o tríptico centrado na figura de Batman (**Batman Begins**, **The Dark Knight** e **The Dark Knight Rises**), de sucesso colossal e autêntico “culto”, que o guindaram a esta posição estratosférica, reiterada nas suas incursões pela ficção científica, sempre ou quase sempre assentes na exploração de paradoxos temporais – **Inception**, **Interstellar**, **Tenet**.

Dunkirk, no fundo, é uma aplicação dessa lógica a um território novo, ao filme de época, e ao filme de guerra (sendo de notar que se trata, provavelmente, da última grande produção com base nos acontecimentos da II Guerra). Conta a história do resgate do Corpo Expedicionário Britânico, entalado nas praias de Dunquerque entre os exércitos nazis e o Canal da Mancha, na sequência da “débacle” provocada pela invasão alemã de França em Maio de 1940. Curiosamente, o mundo dos super-heróis não está muito longe. Repare-se, por exemplo, nas cenas com os aviadores, numa das três linhas narrativas em que Nolan divide a história: enfiados nos seus Spitfires, com as máscaras a cobrir-lhes o rosto, eles são os heróis alados, omniscientes e providenciais (como veremos no fim, num dos vários “last minute rescues” disseminados ao longo do filme),

que chegam das alturas para salvar in extremis os mortais comuns da Infantaria e da Marinha. Não há, por norma, sentido de humor nos filmes de Nolan (e em **Dunkirk** também não: a solenidade pesarosa é, como habitualmente, “de rigueur”), mas se pensarmos que um dos aviadores é Tom Hardy, e que aquela máscara (com que ele passa o filme praticamente todo) é muito semelhante à que envergava (durante o filme todo) como vilão de **The Dark Knight Rises**, detectamos aqui a leve sombra de um “gag” auto-referencial, não isento das suas virtudes: encontrar maneira de encaixar a iconografia dos super-heróis sobre as praias do Norte de França em 1940 é mais engenhoso do que fazê-lo numa previsível Gotham.

Essas cenas dos aviadores são as mais satisfatórias de **Dunkirk**, até na maneira como reproduzem o ponto de vista dos pilotos, e o “ângulo morto” que faz da possível chegada dum avião inimigo um acontecimento imprevisto. São também as mais pragmáticas, com personagens exclusivamente funcionais e concentradas na sua função, sem tempo para observações de circunstância ou tiradas poéticas (pecha de que os diálogos do filme, tão hirtos como a maioria das personagens, de forma geral não se livram). Nolan repete os puzzles narrativos e as contracções temporais que já alimentavam outros filmes, mas o facto cada uma das linhas narrativas de **Dunkirk** (os aviadores; o barco capitaneado por Mark Rylance em rota de Inglaterra para Dunquerque; e a espera dos soldados e marinheiros encurralados no areal) se estender por um período temporal diferente (uma hora, um dia, uma semana, respectivamente) acaba por resultar em mero “truque”, que de resto tem que ser anunciado pelas legendas no princípio do filme ou passaria despercebido – não há nenhuma temporalidade intrínseca às imagens de Nolan, ou sequer ao ritmo da sua montagem, que torne discernível ou formalmente relevantes as diferentes amplitudes do espectro temporal coberto, tornadas mera engenharia de argumento que quando muito permite alguns flash-backs que supostamente trazem uma luz diferente a certas personagens (como a do “covarde” de Cillian Murphy), que nem por isso deixam de parecer irremediavelmente sub-desenvolvidas, manequins soturnos construídos a golpes de gravidade artificial e desprovidos de uma humanidade espontânea e genuína (como é evidente: estamos a muitas milhas de Raoul Walsh, de John Ford ou de Samuel Fuller).

Na sua construção em montagem paralela, na profusão de pequenos picos dramáticos numa lógica de “last minute rescue”, o “experimentalismo” de Nolan serve-se, afinal, de uma receita tão velha quanto o cinema: dito assim, parece estranho, mas a melhor maneira de descrever **Dunkirk** é dizer que ele segue uma lógica griffithiana, até nos efeitos circulares, e se isto hoje parece “experimental” é menos por um arrojo próprio de Nolan do que pela “tabula rasa” desmemoriada em que se tornou o grande espectáculo cinematográfico. Não quer dizer que Nolan não tenha ambição, e nem custa louvá-la, porque é óbvio que na sua estrutura narrativa há um desejo de sofisticação que não se vê todos os dias. Mas a sua tentativa de criar um filme que seja como um “movimento” griffithiano, feito de encadeamentos e paralelismos, a sugerir a ligação total entre todos os elementos de um dado universo, precisa da ajuda da “sopa”, no sentido “straubiano” do termo, que é fornecida pela partitura de Hans Zimmer. Não importa a sua qualidade, embora ela tenha tendência a ser enervante; importa o uso verdadeiramente sufocante que Nolan lhe dá, fazendo dela a massa que une tudo e que dá a ilusão de que todas aquelas mudanças de tempo e de cenário se processam, mais do que harmoniosamente, necessariamente.

Luís Miguel Oliveira