

# **A Montagem Em Dunkirk: Uma análise filmica sob a perspectiva da convergência de linhas temporais<sup>1</sup>**

Kelvin de Souza Martins<sup>2</sup>  
Janiclei Mendonça<sup>3</sup>  
Centro Universitário Curitiba (UNICURITIBA)

## **Resumo**

O objeto de pesquisa do presente artigo consiste na análise da estrutura espaço-temporal do longa-metragem Dunkirk, lançado em 2017 e dirigido por Christopher Nolan, com o intuito de compreender as linhas temporais do filme e a ligação entre elas criadas através da montagem filmica. Para tanto, o texto se embasa em investigadores na área do cinema como Andrei Tarkovski, Marcel Martin e Sergei Eisenstein na qual pautaram assuntos relacionados à montagem filmica e espaço-tempo no cinema. Como consequência, os estudos em profundidade e análise do filme propriamente dito proporcionaram uma compreensão das linhas temporais estabelecidas por Nolan, bem como a forma que foram estruturadas, tornando-se compreensível para o espectador. Para tanto, o longa se mostra adequado com as linhas temporais estabelecidas, bem como a competência do diretor em executá-las através da montagem filmica.

## **Palavras-chave**

Dunkirk, linhas temporais, montagem, tempo.

## **Introdução**

Neste artigo, será analisada a funcionalidade da montagem espaço-temporal no longa metragem Dunkirk, dirigido por Christopher Nolan e lançado em 2017. Para tanto, se fez necessário o estudo em profundidade bem como a análise do espaço-tempo no cinema e sua montagem filmica. Desta maneira, recorreu-se a autores que discorreram sobre cinema, procurando assim um embasamento teórico correto para assim tornar a análise do objeto de estudo de forma consistente. Christopher Nolan é conhecido por ter produções em que é manipulado o espaço-tempo dentro de suas obras, seja interligando linhas temporais, separando-as em fragmentos distintos ou simplesmente criando camadas de temporalidade.

1 Trabalho apresentado na IJ04 - COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

2 Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Unicuritiba, email: [kelvin.souzamartins@hotmail.com](mailto:kelvin.souzamartins@hotmail.com)

3 Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Unicuritiba, email: [janiclei.mendonca@gmail.com](mailto:janiclei.mendonca@gmail.com)

---

A partir desse pressuposto, surgiu o interesse em entender a funcionalidade de uma das linhas temporais que o diretor criou, especificamente em seu filme mais recente, *Dunkirk*. Desta forma, o artigo se atém na exposição do processo final da montagem realizada no longa e segmentar as linhas temporais para entendê-las, num primeiro momento, separadamente e, por conseguinte, realizar a junção das mesmas em seu ato final.

Para a análise ser bem-sucedida, opta-se por entender o conceito de espaço-tempo no cinema com Andrei Tarkovski e Marcel Martin e montagem filmica com Sergei Eisenstein. Após estudar a teoria destes investigadores do cinema, fez-se o uso da análise filmica para enfim analisar *Dunkirk*.

## **1. O Espaço-Tempo no Cinema**

O tempo como fator consciente está presente na vida de todos, como afirma Tarkovski em *Esculpir o tempo* (1986) “A consciência humana depende do tempo para existir” (TARKOVSKI, 1986, p.65), sendo assim, o tempo é inerente na vida de todos. A humanidade como um todo é influenciada pela passagem do tempo, um fator universal e inexorável, nesse sentido “O tempo por nós vivido fixa-se em nossa alma como uma experiência situada no interior do tempo” (TARKOVSKI, 1986, p.66) e no cinema, o tempo é um dos principais fatores que o coloca como arte, assim como um fator que o diferencia das outras linguagens.

Com base nesse pressuposto, Tarkovski definiu que a concepção do cinema é resumida na frase “O tempo, registrado em suas formas e manifestações reais” (TARKOVSKI, 1986, p.72). Andrei Tarkovski também definiu o papel do diretor na obra cinematográfica comparando-o à um escultor que molda o tempo.

Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela — do mesmo modo o cineasta, a partir de um "bloco de tempo" constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica (TARKOVSKI, 1986, p.72).

---

No entanto, como isso reflete no espectador? Como o cinema atrai a atenção do público? Tarkovski afirma, o público está em busca de uma experiência viva, “pois o cinema, como nenhuma outra arte, amplia, enriquece e concentra a experiência de uma pessoa — e não apenas a enriquece, mas a torna mais longa, significativamente mais longa”. (TARKOVSKI, 1986, p.72), com a exceção dos videogames, o cinema é uma das artes interativas mais conhecidas do grande público, pois age de maneira imersiva nas obras concebidas, é intensa e marcante, uma solidificação de uma experiência única que marca no espectro temporal de cada um.

Nesse sentido, o cinema como arte estabelece e molda o tempo como nenhuma outra. Tarkovski (1986, p.140) afirma

Se compararmos o cinema com artes baseadas no tempo, como, digamos, a música ou o balé, veremos que a marca distintiva do cinema consiste em dar ao tempo forma real e visível. Uma vez registrado na película, o fenômeno ali está, dado e imutável, mesmo quando o tempo for intensamente subjetivo. (TARKOVSKI, 1986, p.140).

Sendo assim, o autor ressalta que o cinema permite que o fenômeno temporal seja registrado e gravado na película, o tempo estará ali, mesmo quando o mesmo deixar de existir, ou, simplesmente não ser mais levado em conta para todos.

O espectro temporal possui diversos elementos e segmentações, tanto em outras áreas como a física quanto no cinema. Tarkovski explica que o passado por exemplo, é muito mais consistente que o presente e, para deixar isso bem claro, ele demonstra em uma metáfora: “O passado é muito mais real, ou, de qualquer forma, mais estável, mais resistente que o presente, o qual desliza e se esvai como areia entre os dedos, adquirindo peso material somente através da recordação” (TARKOVSKI, 1986, p.65). Aliado a isso, o autor também disserta sobre como os japoneses têm um fascínio por objetos antigos que foram usados demasiados por muitos anos (TARKOVSKI 1986, p.66). O respeito pela antiguidade dos japoneses é uma forma de demonstrar como valorizam a história que uma pessoa de mais idade vivenciou, um objeto usado dezenas de vezes ou qualquer outra coisa que demonstra uma marca do tempo. O passado é notado por eles pois toda uma vida se passou e a experiência desse período vivenciado deve ser lembrado e passado para os mais novos.

---

Quando se trata do aspecto mais cinematográfico em relação ao tempo, Marcel Martin consegue ser um pouco mais prático em suas afirmações. Em seu livro ‘A Linguagem Cinematográfica (1990)’, Martin estabelece que o cinema introduz uma tripla noção de tempo, sendo elas:

1. O tempo de projeção - O tempo da projeção ou duração do filme em si;
2. Tempo da ação - A ação diegética da história contada ou o tempo que se passa dentro da narrativa em si;
3. Tempo da percepção - A impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, a sensação percebida pelo mesmo no decorrer da narrativa, a sensibilidade de algo massante e lento ou dinâmico ou rápido percebido pela audiência. (MARTIN, 1955, p. 261)

A disposição de um instrumento capaz de manipular o tempo como se bem entende dá ao homem a capacidade de criar coisas, antes impossíveis, nas outras formas de arte. Martin expõe que “A câmera pode, com efeito, tanto acelerar como retardar, inverter ou parar o movimento, ou seja, o tempo” (MARTIN, 1955, p. 262). Ele ainda ilustra em seu livro que cada um desses aspectos são utilizados no cinema.

O acelerar do tempo traz ao espectador a visão de acontecimentos que são extremamente lentos no cotidiano como foi por exemplo no filme “A máquina do Tempo” (George Pal 1960) em que o personagem H. George Wells, ao utilizar a máquina pela primeira vez, presencia acontecimentos banais como o florescer e murchar das flores em questão de segundos e o derreter de uma vela.

O retardar do tempo possibilita o oposto: movimentos que são demasiados rápidos serem percebidos pelo público e têm um objetivo de dar um tom mais dramático ou dar importância para determinado momento da cena. Em A Origem (2010) o diretor Christopher Nolan resolveu utilizar o recurso de a câmera lenta no momento em que o furgão em que estão os personagens principais cai no rio no clímax do plano dos mesmos em que estavam em outra consciência. Esta decisão confere a impressão de uma tentativa de estender uma sequência de cenas na qual o tempo orgânico da mesma seria rápida demais para a percepção do espectador, além disso, reforça a ideia de dramaticidade, aumentando a tensão da sequência. Isso se justifica pelos diversos

---

subconscientes criados, e como cada um tem uma passagem de tempo distinta, o retardar dessa cena reforça a ideia das várias camadas de subconsciência

A inversão do tempo costuma reproduzir cenas de trás para frente e geralmente possui um tom cômico, mas em *Amnésia* (Christopher Nolan 2001), em que a cena inicial consiste no personagem principal (Leonard) revelando uma foto que acabou de tirar, é percebido que essa sequência é feita de forma invertida, a foto já está totalmente revelada e à medida que Leonard balança a foto impressa, vai ficando cada vez mais escura. Christopher Nolan parece ter a intenção de demonstrar o tom que o filme terá e isso se reflete posteriormente na montagem cronológica diferenciada que o diretor aplica durante o longa.

Por fim, o congelamento do tempo que compõe a interrupção dos movimentos de elementos da *mise-en-scène*, mas não necessariamente da narrativa em si. Martin se preocupa em deixar claro que o congelamento do tempo não impede a desenrolar da história.

Martin (1955, p. 265) expõe que

Para que o tempo pare, é preciso que já não tenhamos consciência do seu escoamento e, se o materializarmos através de um abrandamento do movimento da imagem, ele acaba por se impor, proporcionalmente, à consciência. (MARTIN, 1955, p. 265)

Com base no exposto, Marcel Martin estabelece que existe paralelamente, a paragem na imagem (MARTIN 1955, p. 265), muito utilizado em final de filmes, nesse caso, possui a paragem do tempo em si aliado com a da narrativa, geralmente composta por uma última cena de despedida da história.

Assim como a ferramenta da câmera proporciona os elementos de manipulação do tempo, Martin expõe também os meios que a narrativa possui para estabelecer o tempo decorrido na obra. Dentre vários, há alguns mais banais como legendas colocadas no início do filme ou a presença de um calendário, até alguns mais específicos como eventos históricos específicos identificados facilmente pelo espectador como em *Forrest Gump* (Robert Zemeckis 1994) em que o personagem é colocado em certos acontecimentos da história dos Estados Unidos que foram transmitidos na TV.

---

O que aparece de forma recorrente e que pode ser facilmente associado com uma determinada época é o vestuário. No longa-metragem *A Colina Escarlate* (Guillermo del Toro, 2015) a composição do figurino indica que a história ocorre no final do século XIX e começo do XX. Já em *Advogado do Diabo* (Taylor Hackford 1997) este apresenta um figurino mais contemporâneo à sua época de filmagem, demonstrando que o contexto em que a narrativa se passa não é um fator essencial do mesmo. Alguns filmes extrapolam figurino e ambientação, utilizando a própria linguagem falada para determinar a temporalidade em que o enredo se passa como, por exemplo, em *A Bruxa* (Robert Eggers 2016) que explora o inglês arcaico dos anos 1600, tornando mais intensa a imersão no longa. O aspecto temporal pode ser retratado de outras maneiras em ciclo menores, como em *Fargo* (Ethan Coen, Joel Coen 1996) que se passa em um período de tempo curto, porém o espectador percebe que ocorre durante o inverno devido a neve abundante em todos os cenários do filme.

## **2. A Montagem Fílmica**

O que se entende por montagem cinematográfica é um processo coeso e criativo em que se organiza os planos de uma produção audiovisual, seja para tornar as cenas coerentes entre si, mantendo assim a coerência narrativa, ou para fins dramáticos na qual se é idealizado previamente com o objetivo de passar uma mensagem para o espectador.

Dessa forma, Eisenstein apresenta em seu livro intitulado “*A Montagem Cinematográfica*” que a montagem possui diversas funções, sendo uma delas “permitir às imagens contar histórias” (EISENSTEIN, 2016, p.24). Porém, essa função, que nos dias atuais nos parece tão recorrente e trivial, teve que se impor aos poucos.

No início do século XX, o cinema era incipiente, tratava-se, naturalmente, de uma nova forma nova. Sendo assim, muitos cineastas na época ainda não sabiam como utilizá-la de forma criativa. Por isso, muitos filmes dessa época nos parece mais como um “teatro gravado” que uma forma de arte totalmente independente. Desta maneira, a montagem ainda não era presente nas produções audiovisuais. Eisenstein diz que “o espectador do início do século não está portanto habituado, culturalmente, a incluir uma

---

imagem num fluxo narrativo, um fluxo que se apoia nela mas a ultrapassa” (EISENSTEIN, 2016, p.24). Conseqüentemente, impor o processo da montagem nessa época provocaria um estranhamento para o público e exigiria um processo mais gradual.

Com a montagem estabelecida por diversos diretores como o próprio Eisenstein, os princípios funcionais da mesma foram se estabelecendo conforme o tempo. Uma das notáveis funções dessa técnica é a coesão, como Eisenstein afirma “é preciso notar uma vez mais que a montagem assegura a unidade, a primeira coesão; ela enuncia a regra” (EISENSTEIN, 2016, p.35). Sendo assim, é importante notar que a montagem fílmica proporciona que uma produção audiovisual tenha coerência entre as cenas, em que cada plano gravado faça sentido para o espectador depois da montagem.

E não é apenas isso, é imprescindível notar que a montagem proporciona uma otimização do tempo e o bom uso dele. Eduardo Leone e Maria Dora Mourão na obra Cinema e Montagem expõem que com a montagem, se aplica um conceito diferente ao tempo na produção audiovisual. Desse modo, “tempo de registro: quando a câmera é acionada e filma uma determinada ação. Quando projetamos esse plano, obtemos uma duração igual à dada pelo operador” e “o tempo narrativo dos planos está ligado às ações e à montagem. Nesse entendimento reside a força do trabalho do diretor”. Assim tem-se a importância que têm a montagem e a relevância do montador junto com o diretor.

Para haver a harmonia entre os planos de um filme, tem-se o conceito do *raccord*. *Raccord* nada mais é do que fazer com que os cortes entre um plano e outro seja feito de forma sutil e suave. Eisenstein explica

Fazer *raccord* é, como o termo indica, fazer com que o corte não seja sentido como uma ruptura definitiva e radical, mas como uma costura, que permite juntar pedaços diferentes com maior discrição (EISENSTEIN, 2016, p.29)

Sendo assim, é importante observar que o *raccord* é um dos principais atributos no universo da montagem, ela é a sua principal ferramenta de continuidade. Os exemplos que pode-se verificar são diversos e em inúmeras produções audiovisuais.

---

Em Dunkirk (Christopher Nolan 2017) é possível verificar o uso do *raccord* em diversos momentos. Um deles, é as cenas dos bombardeios, especialmente quando se é em direção aos soldados na praia. Em alguns momentos, quando os aviões se preparam para dar um rasante e atacar os soldados, o *raccord* se faz presente, mostrando primeiro os soldados olhando para o alto, depois um plano de um avião descendo, posteriormente a reação de todos os soldados, seguidamente volta aos aviões vindo em direção deles. O *raccord* nesse caso forma uma sequência coerente que o espectador pode entender o que está acontecendo na cena e o que pode vir a acontecer, tanto que em muitas dessas cenas que ocorre no longa, não se faz necessário o uso explícito dos aviões atirando, somente esse *raccord*, aliado com o *raccord* sonoro dos tiros e explosões na areia se mostra suficiente para passar a intenção do diretor.

Por conseguinte, ainda é possível afirmar que o *raccord*, além de impor uma ordenação, permite um propósito narrativo nas produções audiovisuais. Desse modo, “ele conta talvez mais do que qualquer outro signo visual. Mesmo não 'mostrando' nada, no sentido estrito do termo, estabelece ligações que são da ordem da narração, e por vezes da mais explícita das narrações” (EISENSTEIN, 2016, p.32).

Os exemplos são diversos, uma interação simples entre dois personagens dialogando, com os campos-contracampo devidamente aplicados compõe o *raccord*. Um exemplo interessante disso acontece no longa Batman: O Cavaleiro das Trevas (2008), dirigido por Christopher Nolan. A cena em que Batman interroga o Coringa em uma sala fechada demonstra diversas variações de campos-contracampo entre o rosto de Batman e o Coringa, a tensão crescente da cena faz necessário essas variações entre um personagem e o outro e por vezes, Nolan deixava por mais tempo no rosto de um ou de outro para acentuar a mudança de expressão, seja na explosão de raiva do Batman ou no surto de loucura que o Coringa tem ao apanhar de seu oponente.

Aliado à esse princípio, há ainda a aplicação do *raccord* sonoro que basicamente mantém a harmonia sonora, seja por efeitos sonoros específicos, trilha sonora ou diálogos dos personagens. Eisenstein assim definiu

Consistem assim, na maior parte das vezes, em assegurar uma permanência musical ou dialogada enquanto, visualmente, os planos se articulam uns com os

---

outros por corte. É inútil citar exemplos: eles abundam em todos filmes, tanto e tão bem que, pelo contrário, é difícil imaginar que se possa sistematicamente adotar um princípio diferente, onde cada corte visual corresponderia ao idêntico corte sonoro; quando isso se dá, é o efeito de ruptura que é manifestamente procurado (EISENSTEIN, 2016, p.33).

Partindo deste princípio, é interessante notar que o *raccord* sonoro seria a “costura sonora” que compõe as produções audiovisuais que, assim como o *raccord*, ele mantém a coerência na obra. Vários filmes usam desse atributo para manter os mesmos compreensíveis. Exemplo nesse sentido é o longa *Um Lugar Silencioso* (John Krasinski 2018), em uma das cenas iniciais quando a família está voltando para casa, o filho mais novo Beau Abbott liga um brinquedo que encontrou na loja anteriormente. E considerando que na narrativa, ninguém pode fazer nenhum tipo de barulho pois os monstros que vivem perto são atraídos pelo som. Com essa problemática exposta, o pai deles (Lee Abbott) sai correndo em direção do filho para tentar salvá-lo do monstro que vai pegá-lo. Desse modo, essa cena foi adequada em relação ao *raccord* sonoro, pois à princípio, tudo está quieto como deve ser, contudo, o silêncio é quebrado pelo barulho do brinquedo de Beau. Na sequência, há alguns cortes e Lee corre em direção de seu filho, neste momento a perspectiva muda para a sua filha Regan Abbott que é surda, então na visão dela, tudo ainda está quieto. A coerência sonora aqui se faz tão presente que até na perspectiva de Regan, a ausência do som se mostra totalmente adequado para o espectador.

Quando se afasta da seara mais operacional, pode-se inferir que a montagem tem uma capacidade única de conduzir uma narrativa, portanto, o montador pode manipular as emoções do espectador, Leone descreve que “o montador pode dirigir e controlar as emoções do espectador, reorganizando a realidade descrita pelos planos e fazendo com que o público seja envolvido pelo filme, relacionando-se com ele de maneira passiva” (LEONE, 1987, p.51). Christopher Nolan em *Interestelar* (2014) nos mostra muito bem isso. Na cena em que o protagonista Cooper está vendo as mensagens deixadas para ele do Planeta Terra de vários anos atrás e vê uma de sua filha que está com a idade que ele tinha quando partiu do planeta azul. A interação entre a visualização da mensagem e a mensagem propriamente dita é intensa, porém os cortes e os movimentos não. Nolan

---

parece ter implementado um contraste da montagem e da movimentação em relação a intensidade da reação de Cooper perante a mensagem de Murphy. Em um dado momento a câmera fica um bom tempo na tela enquanto ela fala, ela aproxima lentamente, dando a impressão de que Cooper quer estar lá, mas está muito longe. Essa variação de planos mais simples e lenta reforça a melancolia que é a cena em si, a montagem nesse caso faz diferença, até porque, se os cortes fossem mais rápidos, ou simplesmente não houvesse corte, a cena poderia não causar tanto impacto no espectador.

### **3. A análise fílmica**

#### **3.1 O longa-metragem Dunkirk**

O objeto de estudo deste artigo é compreender a montagem espaço-temporal no longa-metragem intitulado Dunkirk, dirigido por Christopher Nolan e lançado no ano de 2017. Nessa perspectiva, é fundamental se abordar, neste primeiro momento sobre a sinopse do filme.

O filme Dunkirk se passa na Segunda Guerra Mundial, na qual as tropas alemãs dominaram a França. Em uma tentativa falha em tentar expulsá-los, as tropas aliadas são cercadas pelos inimigos na praia de Dunkirk. As tropas são paulatinamente evacuadas com auxílio aéreo e terrestre das forças britânicas e francesas.

Com os elementos do enredo estabelecidos, tem-se agora a exposição e explicação da estrutura espaço-temporal do longa de Nolan. O filme se passa em três linhas temporais distintas, bem como cada uma composta por um núcleo. A maior parte do filme se passa na praia, ou como bem definiu no longa, O Molhe<sup>1</sup>. No mesmo, se passa a tensão dos soldados presos na praia de Dunkirk e que precisam voltar para Inglaterra. O período estabelecido nesta linha temporal é de uma semana. O segundo núcleo se passa no Mar, na qual possui três tripulantes que partem da Inglaterra com um pequeno barco em direção à Dunkirk com o objetivo de resgatar alguns soldados. Neste período, há o tempo de um dia. Por último tem-se O Ar na qual conta com a perspectiva

---

<sup>1</sup>Molhe é um paredão construído que avança para o mar. É uma ligação entre terra e mar em forma de um pontão. É necessário que uma das pontas esteja em terra e outra no mar. Dependendo do molhe, ele pode ser usado como ponto de atracação para navios e embarcações

---

de um dos pilotos que estão sobrevoando a região de Dunkirk em busca de abater caças inimigos, bem como auxiliar pelo ar os soldados de Dunkirk na praia. Nesta linha temporal dispõe o ciclo de apenas uma hora.

### **3.2 A montagem Espaço-Temporal**

O diretor Christopher Nolan monta a narrativa do filme em torno desta idealização de linhas temporais. Inicialmente, contém a linha temporal do Molhe que é onde a maior parte do filme decorre, aqui acontece a introdução gradual de alguns personagens, a situação do conflito e a problemática da evacuação dos soldados. Posteriormente, de forma bem breve, é apresentado a linha temporal do Mar, onde é apresentado três personagens que estarão atuantes nesse núcleo com o objetivo de resgatar os soldados em Dunkirk. Por fim, nos aparece os três aviões que compõem a linha temporal do Ar. Nesta é exposto a questão do combustível dos aviões e a constatação que devem ir à praia e guardar o mesmo para retornar.

A partir desse pressuposto, o diretor trabalha em cima da montagem em detrimento das linhas temporais estabelecidas. Ainda é evidenciado uma presença mais recorrente do Molhe, é desenvolvido toda a tensão na evacuação de alguns navios e ataques eventuais da linha inimiga. Os tripulantes que embarcam no barco rumo a Dunkirk na linha temporal do Mar partem enfim da Inglaterra em direção ao conflito.

No Ar, há o início de um conflito de aviões, bem como o acontecimento de que um deles é atingido e fica sem saber medir com precisão seu nível de combustível.

### **3.3 O cruzamento das linhas temporais**

Sucessivamente verifica-se um dos primeiros cruzamento das linhas temporais: na primeira apresentação dos aviões que estão indo para Dunkirk, os três aeroplanos passam por cima de um pequeno navio. Este navio é Moonshine, o que tem os três tripulantes e que se deslocam para Dunkirk. Sendo assim, há a interação entre a linha temporal do Ar com a do Mar. Nolan parece utilizar neste caso (e em vários com o decorrer do longa) o atributo do *raccord*, porém para interligar e referenciar as linhas temporais. Estes planos em que há a interação entre as duas temporalidades ressalta que

---

as linhas se cruzam introduzindo um *raccord* não tão próximo no quesito de tempo de projeção, porém são próximas no que se entende da narrativa posteriormente.

No decorrer do longa há outras interações temporais ou simplesmente a montagem se faz presente para esclarecer algumas coisas. Por exemplo, um personagem que foi resgatado pelos três tripulantes do Mar aparece em uma outra cena, no Molhe, em que o mesmo comanda um barco que está evacuando de Dunkirk. Essa montagem de cenas nos esclarece o porquê deste soldado resgatado estar tão traumatizado e também nos explica o motivo de não querer retornar para Dunkirk. Assim como a linha temporal estabelecida é importante ser respeitada, o ato da montagem filmica nesse caso é uma ferramenta inexoravelmente fundamental para o entendimento do público perante essas interações.

Posteriormente há mais uma interação para comprovar a eficiência das linhas temporais: Em um dado momento, no Ar, um dos aviões britânicos é abatido pelo inimigo, o piloto deste resolve aquaplanar ao invés de pular de paraquedas. O processo foi um sucesso e pela perspectiva do outro avião, é possível notar que o avião atingido pousou bem, e perto dali, há um barco se aproximando para resgatá-lo. Esse barco é o Moonshine, o mesmo que está indo para Dunkirk.

Por fim, as três linhas temporais se fundem perto do final do filme. Este acontecimento chega no momento em que vários barcos de civis chegam a praia de Dunkirk, porém nosso barco protagonista do Mar (Moonstone) não necessariamente chega à praia, pois um navio é atacado perto deles por um bombardeio fazendo o mesmo afundar. Ali perto, há um navio menor, onde estava os protagonistas do Molhe, que também está afundando. Acima no ar, tem-se o avião inimigo que acabou de atacar um desses navios, ele está dando uma volta para realizar outro ataque, e também é visto um avião aliado, no caso do protagonista do Ar. Enfim, as três linhas temporais, com seus respectivos protagonistas se unem. Moonstone corre para resgatar os soldados na água, entre eles, o protagonista do Molhe, enquanto isso, no Ar, o avião inimigo é abatido e cai na região onde vazou muito óleo do navio afundado causando uma explosão.

---

Essa manipulação temporal que Nolan tem costume de fazer, reforça o que Andrei Tarkovski idealiza sobre o tempo. Esta capacidade única de poder registrar e moldar o tempo como bem entende mostra-se pertinente nos filmes de Nolan.

É válido ressaltar que, aparentemente, esta quebra na temporalidade em três núcleos possui um propósito narrativo. Por se tratar de um filme que se passa na Segunda Guerra Mundial e a problemática sendo a evacuação dos soldados, tem-se a impressão de ter um senso de emergência neste objetivo. Nolan parece sintetizar esta percepção, mas em pontos de vistas diferentes.

O molhe, onde os soldados estão esperando para serem evacuados, no ponto de vista deles, o tempo que se passa à espera de ajuda é demorado, justificando assim o período de uma semana, ou seja, o tempo mais longo que se passa na linha temporal. No caso do mar, pode-se entender que o senso de urgência é um pouco menor (apesar de sua importância que terá posteriormente) por se tratar de civis com um pequeno barco em busca de resgatar algumas dezenas de soldados, além disso, depende de um veículo um pouco mais lento, esclarecendo assim o período de um dia. Por fim tem-se o ar, que é a temporalidade mais curta (uma hora), isto se justifica pelo fato dos aviões serem mais rápidos, mas principalmente pelo senso de urgência e importância que eles possuem em relação ao conflito. O objetivo deles é chegarem o quanto antes para impedir que os navios embarcados sejam afundados pela tropa inimiga.

Cada núcleo tem sua percepção de tempo diferente, e isto é reforçado pela importância que o tempo tem com relação a cada um em seus respectivos núcleos, seja com os soldados com risco de vida querendo embarcar o quanto antes, os marinheiros civis visando chegar o quanto antes mas é prolongado por conta de conflitos internos entre os personagens ou no ar em que se inicia com três pilotos e dois são abatidos, impondo assim toda a responsabilidade do objetivo aéreo em apenas um piloto.

#### **4. Considerações Finais**

Após toda a análise metodológica dos estudos feito por diversos escritores no campo do tempo no cinema e montagem fílmica, pode-se concluir que para compor as linhas temporais e utilizar da montagem para compor todas essas cenas e que façam

---

sentido para o espectador, exige conhecimento aprofundado em temas como montagem e espaço-tempo. A idealização de três linhas temporais dentro do longa exige um planejamento do tempo necessário para cada uma delas, posteriormente, com o montador, o diretor supervisiona as cenas gravadas e procura uma forma orgânica de os organizar de forma inventiva e harmoniosa. Sendo assim, depois dessa análise da montagem espaço-temporal em Dunkirk, pode-se concluir que a execução dessa ideia se mostra presente aos moldes das escolas cinematográficas idealizada por tantos diretores bem como se mostra adequado e coerente.

Como fator narrativo, pode-se dizer que a apresentação das três linhas temporais aparenta ser confusa a princípio, mas com a montagem estabelecida e aliado com a própria temporalidade idealizada, é possível notar que o desenvolvimento narrativo dos três núcleos se mostra apropriado, por mais que se possa dizer que o molhe tenha sido mais desenvolvido perante os outros núcleos, é válido afirmar que isso se deve ao período de tempo maior deste núcleo, bem como o enredo ter como foco central o resgate desses soldados na praia. Ao mesmo tempo que, Nolan inova trazendo o senso de urgência, fragmentado em três linhas temporais e conseqüentemente segmentando o princípio da urgência em cada núcleo, é pertinente dizer que essa fragmentação decorreu de um desenvolvimento mais raso dos protagonistas em cada núcleo, a afeição pelos personagens se mostra mais superficial e demonstra que o conflito em si é mais relevante que o desenvolvimento dos mesmos.

Sendo assim, conclui-se que, em Dunkirk, Christopher Nolan inova novamente no que se diz respeito à manipulação de linhas temporais, utiliza-se da montagem filmica para ligar as linhas temporais estabelecidas, mas isto traz como consequência um desenvolvimento mais superficial dos protagonistas, tornando o espectador mais preocupado com o rumo do conflito como um todo ao invés de temer pela vida dos personagens principais.

## Referências

- TARKOVSKI, Andrei - **Esculpir o Tempo**. EDITORA, Martins Fontes, 1998
- MARTIN, Marcel - **A Linguagem Cinematográfica**. EDITORA, Dinalivro, 2005
- EISENSTEIN, Sergei - **A Estética da Montagem**. EDITORA Edições Texto & Grafia, 2016
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel - **A Análise do Filme**. EDITORA Edições Texto & Grafia, 2004
- XAVIER, Ismail - **O Discurso Cinematográfico**. EDITORA Paz e Terra, 2005
- LEONE, Eduardo; Mourão, Maria Dora - **Cinema e Montagem**. EDITORA Ática, 1987

## Filmografia

- DUNKIRK**, Christopher Nolan, 2017, Warner Bros.
- A MÁQUINA do Tempo**, George Pal, 1960, Loew's
- A ORIGEM**, Christopher Nolan, 2010, Warner Bros.
- AMNÉSIA**, Christopher Nolan, 2001, Newmarket Films
- FORREST Gump**, Robert Zemeckis, 1994, Paramount Pictures
- A COLINA Escarlate**, Guillermo del Toro, 2015, Universal Pictures
- ADVOGADO do Diabo**, Taylor Hackford, 1998, Warner Bros.
- A BRUXA**, Robert Eggers, 2016, A24 e Universal Pictures
- FARGO**, Joel Coen e Ethan Coen, 1996, Gramercy Pictures
- BATMAN: O Cavaleiro das Trevas**, Christopher Nolan, 2008, Warner Bros.
- UM LUGAR Silencioso**, John Krasinski, 2018, Paramount Pictures
- INTERESTELAR**, Christopher Nolan, 2014, Warner Bros.