

Inception

Atenção: este artigo contém spoilers para quem não viu o filme.

Que fique claro que gostei do Inception. Valeu o preço do bilhete e o tempo do filme. Considerando que o cinema está barato e que são 148 minutos de filme, isso já é dizer bastante.

Como produto de entretenimento, Inception é muito bom. Visualmente é arrebatador, o enredo prende-nos até ao final e os actores são reconhecidamente competentes. Inception é o blockbuster do ano e isso é excelente para os seus criadores.

Apesar disso, eu esperava algo mais. Inception não acrescenta conceitos que não tenham sido explorados em filmes como Vanilla Sky ou The Matrix. A forma simplista como as trata também não abona a seu favor. E os diálogos são geralmente pobres.

Mas aquilo que me desiludiu mais em Inception, é que tinha tudo para ir ainda mais longe e não foi.

Don't be afraid to dream a little bigger, darling. É isto que apetece dizer a Christopher Nolan no final do filme. Depois de vermos o que Ariadne é capaz de fazer no seu primeiro sonho, ficamos a salivar para descobrir o que ela vai fazer a seguir!

Mas as fantasias loucas da arquitecta ficam por aí. Até ao final do filme, a única distorção da "realidade" que vamos ver são umas escadas defeituosas. Esperava muito mais de uma personagem que prometia tanto ao início.

Sou só eu que gostava de ver mais?

Ao contrário do que é habitual neste tipo de filmes, Inception não confunde muito o espectador. O filme tem regras muito claras que são explicadas durante a primeira fase da história. O realizador usou uma técnica muito habitual em jogos de computador, onde os primeiros passos são em forma de tutorial.

O problema é que, enquanto as personagens nos explicam tudo o que está a acontecer, não deixam quase nada para a nossa própria imaginação preencher. E tornam-se demasiado superficiais, meros guias que nos levam pela mão através dos vários níveis do jogo.

A única mudança de vida surge no final do filme, mas é isso que prevê e teria uma resposta fácil se nos dessem mais uns segundos antes de entrar o génio.

Não deixa de ser curioso que a personagem que mais me tocou e que transmite mais emoções em todo o filme é apenas uma projecção de alguém que já morreu. O que não faz tanto sentido que os outros personagens, com o estilo de vida que levam, não tenham os seus próprios fantasmas a assombrar cada sonho.

Apesar do conjunto bem definido de regras, há cenas que não fogem à lógica.

As cenas de acção em gravidade zero são das mais memoráveis do filme, no entanto não fazem qualquer sentido. Dentro de um sonho a gravidade tem uma existência real, todas as propriedades físicas do mundo são imaginadas. Seria de esperar que fosse possível controlar todos os elementos, incluindo a gravidade. Como alguém uma vez disse, "there is no spoon";

Outra falha incompreensível é ignorância da equipa em relação às adversidades que iam encontrar durante a missão. Uma equipa tão profissional e especializada nunca iria cometer um erro tão básico. Simplesmente não é credível.

Haveria mais a dizer sobre as falhas de Inception, mas o melhor é aproveitar o filme sem analisar demasiado.

Sobre o Autor

[Fernando Amaral](#) gosta de [jogos de futebol](#) e de [vídeos para rir](#).

Source: <http://www.artigopt.com>