



**Universidade Federal da Bahia**  
**Instituto de Letras**  
**Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística**

Rua Barão de Geremoabo, nº147 - CEP: 40170-290 - Campus Universitário Ondina Salvador-BA  
Tel.: (71) 3263 - 6256 – Site: <http://www.ppgll.ufba.br> - E-mail: [pgletba@ufba.br](mailto:pgletba@ufba.br)



***MATRIX E CIDADE DOS SONHOS:***  
**REPRESENTAÇÕES DA IRREALIDADE NA FICÇÃO CONTEMPORÂNEA**

por

**ADRIANO ANUNCIAÇÃO OLIVEIRA**  
**Orientador: Prof. Dr. Décio Torres Cruz**

**SALVADOR**  
**2006**



**Universidade Federal da Bahia**  
**Instituto de Letras**  
**Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística**

Rua Barão de Geremoabo, nº147 - CEP: 40170-290 - Campus Universitário Ondina Salvador-BA  
Tel.: (71) 3263 - 6256 – Site: <http://www.ppgll.ufba.br> - E-mail: [pgletba@ufba.br](mailto:pgletba@ufba.br)



***MATRIX E CIDADE DOS SONHOS:***  
**REPRESENTAÇÕES DA IRREALIDADE NA FICÇÃO CONTEMPORÂNEA**

por

**ADRIANO ANUNCIÇÃO OLIVEIRA**  
**Orientador: Prof. Dr. Décio Torres Cruz**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras.

**SALVADOR**  
**2006**

Biblioteca Central Reitor Macêdo Costa

O48 Oliveira, Adriano Anunciação.

Matrix e Cidade dos Sonhos : representações da irrealidade na ficção contemporânea /  
por Adriano Anunciação Oliveira, 2006.

147 f. : il.

Orientador : Prof Dr<sup>o</sup> Décio Torres Cruz.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, 2006.

1. Cinema-Semiótica. 2. Realidade virtual na arte. 3. Interpretação de sonhos. 4. Matrix  
(Filme). 5. Cidade dos sonhos (Filme). I. Cruz, Décio Torres. II. Universidade Federal da  
Bahia. Instituto de Letras. III. Título.

CDU – 791.43

CDD – 791.4372

TERMO DE APROVAÇÃO

ADRIANO ANUNCIAÇÃO OLIVEIRA

*MATRIX E CIDADE DOS SONHOS:*  
REPRESENTAÇÕES DA IRREALIDADE NA  
FICÇÃO CONTEMPORÂNEA

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

.....  
Prof. Dr. Décio Torres Cruz

.....  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marinyze Prates de Oliveira

.....  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Noélia Borges

Salvador, 29 de março de 2006.

Para Vladia, sempre.

## **AGRADECIMENTOS**

A Décio Cruz, pela paciência e pela orientação.

A Antônia Herrera, pelo início da longa jornada.

A Marcela Antelo, pela persistência.

A Lys Vinhaes, por ser a leitora-modelo deste e de outros textos.

*Dont't play it for real,  
until it gets real.*

*Cidade dos Sonhos, 2001*

## RESUMO

Esta pesquisa procurou identificar de que maneira certas obras contemporâneas de ficção refletem concepções sobre a subjetividade em nossa época, através de variações na forma de “representação da irrealidade”, entendida como uma abordagem narrativa na qual a trama conduz tanto o protagonista quanto o leitor a não perceberem que o mundo ficcional apresentado em primeiro plano é uma ilusão e que uma outra realidade subjaz a essa aparência. Para tanto, a pesquisa se pautou na análise dos filmes *Matrix* e *Cidade dos Sonhos*, tendo como marco teórico a semiótica textual de Umberto Eco. Como resultado, *Matrix* revelou-se uma obra que propõe uma representação maniqueísta e ingênua das fronteiras entre realidade e irrealidade, sustentando-se em uma dualidade que contrasta com os ideais de dissolução das fronteiras da era pós-moderna. Com o auxílio da teoria psicanalítica, verificamos que *Cidade dos Sonhos*, por sua vez, apresenta-se como uma obra comparativamente mais complexa, oferecendo uma instigante relação entre subjetividade e irrealidade balizada pelo desejo.

**Palavras-chave:** Representação; Cinema; Semiótica; *Matrix*; *Cidade dos Sonhos*.



## ABSTRACT

This thesis aims at identifying how some contemporary fictional works reflect conceptions on the subjectivity of our time through variations in the form of the so-called “representation of the unreality,” conceived as narratives in which plot leads the main characters as well as the readers not to perceive that the presented fictional world is an illusion and that another reality lies beneath appearance. In this sense, the motion pictures *The Matrix* and *Mulholland Drive* are analyzed based on Umberto Eco’s textual semiotics. As a result, *The Matrix* is revealed as a naive representation of the borders between reality and unreality, showing a duality that contrasts with the ideals of the blurring of boundaries of the postmodern era. With the aid of psychoanalytic theory, we verified that *Mulholland Drive* is comparatively more complex, by establishing a relationship between subjectivity and unreality based on desire.

**Keywords:** Representation; Cinema; Semiotics; *The Matrix*; *Mulholland Drive*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Comparação entre o plano filmado e seu projeto inspirado em HQ.....	54
Figura 2: Cena em que Neo abre o livro de Baudrillard. ....	60
Figura 3: Neo sendo resgatado pela nave de Morpheus.....	65
Figura 4: Seqüência inicial de <i>Cidade dos Sonhos</i> .....	92
Figura 5: Seqüência de telefonemas. ....	94
Figura 6: Chegada em “Lynchtown” .....	95
Figura 7: Rita no espelho .....	96
Figura 8: A transformação de Rita.....	104
Figura 9: <i>Club Silencio</i> .....	108
Figura 10: Diane acorda .....	110
Figura 11: De novo em Mulholland Drive .....	113
Figura 12: O jantar de noivado .....	115
Figura 13: Diane encomenda a morte de Camilla.....	116
Figura 14: Seqüência final de <i>Cidade dos Sonhos</i> .....	117
Figura 15: O significante sobre o significado.....	123

# SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>REPRESENTAÇÕES E LEITORES.....</b>	<b>23</b>
2.1	A FICÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE .....	24
2.1.1	Narrativas pós-modernas .....	25
2.1.2	O cinema e a representação objetiva da realidade.....	32
2.2	AS ESTRATÉGIAS TEXTUAIS E O LEITOR .....	37
2.2.1	O texto, o leitor e o autor .....	40
2.2.2	Verdade e mundos ficcionais .....	47
<b>3</b>	<b>MATRIX: A REALIDADE ESTÁ LÁ FORA.....</b>	<b>50</b>
3.1	DO MERCADO PARA A ACADEMIA.....	50
3.2	REFERÊNCIAS INTERTEXTUAIS E DISCURSOS FILOSÓFICOS.....	59
3.2.1	Simulacro de Baudrillard.....	59
3.2.2	Neo na caverna de Platão .....	63
3.2.3	O gênio maligno e o desejo de despertar o outro .....	69
3.3	CONFIGURAÇÕES DO IRREAL EM <i>MATRIX</i> .....	76
3.3.1	O leitor na irrealidade .....	77
3.3.2	Os mundos paralelos de Alice, Dorothy e Baudrillard .....	79
<b>4</b>	<b>CIDADE DOS SONHOS: O REAL NÃO ESTÁ LÁ FORA.....</b>	<b>83</b>
4.1	EM BUSCA DA FÁBULA PERDIDA .....	83
4.1.1	Mulholland Drive e outras ruas que se bifurcam .....	91
4.1.2	A segunda fase do enredo .....	109
4.2	A IRREALIDADE COMO REALIZAÇÃO DO DESEJO .....	117
4.2.1	A segunda leitura.....	117
4.2.2	Diane, não vês que estás sonhando?.....	122
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>134</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>140</b>

## 1 INTRODUÇÃO

---

Uma das características marcantes da cultura ocidental contemporânea é o interesse por narrativas sobre a perda da possibilidade de distinção entre realidade e ilusão. O tema não é em si uma novidade e pode ser observado em clássicos como *Édipo Rei* e *Dom Quixote*. Entretanto, o fascínio que exerce sobre o gosto popular atual parece insinuar que algo da nossa época nos torna particularmente sensíveis a ele. Podemos exemplificar esse interesse a partir de uma rápida passagem sobre os enredos de alguns filmes recentes de grande apelo popular. Não se trata de uma lista que se proponha exaustiva, mas essas poucas obras evidenciam o interesse de produtores e do público em geral por filmes que apresentem variações do tema de protagonistas que, até certo ponto da trama, não conseguem perceber que a realidade em que pensam viver não passa de uma ilusão.

*Blade Runner: O Caçador de Adróides* (1982): A personagem Rachel descobre que suas memórias são falsos implantes e que ela não é uma mulher de verdade, mas uma “replicante” (um produto da engenharia genética do futuro, destinado a substituir os seres humanos em trabalhos escravos). Na versão original do roteiro, o

tema seria ainda mais explícito: Deckard, o personagem principal, também se descobriria um replicante (cf. CRUZ, 1997).

*Coração Satânico [Angel heart]*(1987): Um detetive é contratado por um homem misterioso para encontrar um desaparecido. Termina por descobrir ser ele mesmo o fugitivo que procura, percebendo que vivera desmemoriado atrás de uma falsa identidade, após ter sido protagonista em um ritual de magia negra cujo objetivo era livrá-lo de um pacto com o demônio. Ao final do filme, o cliente que encomendara a busca revela-se como o próprio Lúcifer, pronto para cobrar a dívida.

*O Vingador do Futuro [Total Recall]* (1990): O protagonista descobre que sua vida é uma ilusão criada a partir de memórias implantadas, que visam a evitar que ele relembra sua verdadeira identidade de agente secreto envolvido na investigação de crimes numa colônia humana em Marte.

*O Show de Truman [Truman Show]* (1998): O protagonista vive sem o saber em um programa de televisão transmitido 24 horas por dia desde o seu nascimento. Ele termina percebendo que é a única pessoa de verdade (*true man*) numa cidade cenográfica repleta de atores.

*Clube da Luta [Fight Club]* (1999): O protagonista descobre que o homem que ele toma como modelo de virilidade não passa de uma alucinação esquizofrênica.

*O Sexto Sentido [The Sixth Sense]* (1999): O protagonista ajuda um menino a lidar com seu dom de falar com os mortos, para ao final descobrir que ele mesmo já não está entre os vivos.

*Matrix* [*The Matrix*] (1999): Os seres humanos vivem presos num sistema de realidade virtual, construído para mantê-los na ignorância de sua servidão às máquinas depois que a Terra foi arrasada por guerras. O protagonista descobre essa verdade e assume a identidade mística do escolhido que salvará a humanidade do cativeiro cibernético.

*Amnésia* [*Memento*] (2000): O protagonista descobre, para logo esquecer, que manipula constantemente a própria condição de portador de perda-de-memória-recente, ao entender que a busca pelo suposto assassino da esposa não passa de um teatro auto-infligido através de falsas anotações (mementos), destinado a fazê-lo esquecer a culpa pelo suicídio da mulher amada.

*Os Outros* [*The Others*] (2001): Ao finalmente lembrar ter, num acesso de loucura, assassinado seus filhos e depois se suicidado, a protagonista descobre que ela e suas crianças estão mortas há muitos anos, e que os supostos fantasmas que habitam sua casa são de fato pessoas reais.

*Cidade dos Sonhos* [*Mulholland Drive*] (2001): A protagonista sonha que protege a mulher amada de perversos gângsteres, quando de fato foi ela quem encomendou a morte da ex-companheira.

*A Ilha* [*The Island*] (2005): Em meados do século XXI, o protagonista sonha em ser escolhido para ir para a Ilha, o único lugar descontaminado no planeta. Logo, o protagonista descobre que tudo sobre sua existência é uma farsa. Ele e todos os seus conhecidos são de fato clones cujo único propósito é fornecer órgãos para seres humanos reais.

Em todas essas narrativas ficcionais, durante a maior parte do tempo os protagonistas são incapazes de discernir em que mundo se encontram: real ou ilusório, humano ou inumano, da vigília ou onírico, vida ou além túmulo. Como conseqüência, o momento da revelação da verdade coincide com uma crise de identidade para esses personagens. Eles inevitavelmente descobrem em determinado ponto da trama que não apenas vivem num espaço diferente daquele que imaginavam habitar, mas que, em última instância, também não são quem pensavam ser. Trata-se de uma estrutura de enredo cujas raízes podemos encontrar no *Édipo Rei*<sup>1</sup> de Sófocles. A mais exemplar das tragédias gregas, segundo a *Poética* de Aristóteles<sup>2</sup>, enfoca o período do mito em que Édipo, já rei de Tebas, promove uma busca pelo assassino de Laio. Durante a maior parte da trama, Édipo crê governar um mundo em que, após vencer a temida esfinge, ganhou da agradecida população o direito de desposar a viúva do antigo rei e assumir o trono. Cego de arrogância e incapaz de perceber os mais evidentes sinais de sua ruína, Édipo por fim descobre ser ele mesmo o assassino do próprio pai e o incestuoso marido da própria mãe. Da forma como Sófocles conduz seu enfoque sobre esse conhecido mito, mais do que uma purgação, o ato final extremo de Édipo pode ser mais bem interpretado como a assunção de sua verdadeira identidade: não mais o de “pés inchados” ou o rei de Tebas, mas fundamentalmente o homem que foi incapaz de enxergar o óbvio: um cego.

---

<sup>1</sup> Cf. tradução brasileira (SÓFOCLES, 1996).

<sup>2</sup> Cf. tradução brasileira (ARISTOTELES, 2003).

Tanto em *Édipo Rei* como nas narrativas contemporâneas mencionadas acima deparamo-nos com personagens incapazes ou impossibilitados de discernir a verdade sobre o mundo e sobre seu verdadeiro ser. Todavia, encontramos uma distinção importante entre a tragédia grega e nossa lista de filmes. Como *Édipo Rei* deriva de um mito conhecido entre os gregos antigos, seria difícil encontrar entre os espectadores<sup>3</sup> daquela época alguém que desconhecesse o destino final dos personagens. Entretanto, à exceção de *O Show de Truman*, em todos os demais filmes listados anteriormente o público é conduzido pela estratégia textual a compartilhar a “cegueira” dos protagonistas. Durante boa parte da projeção a platéia é levada a perceber o mundo ficcional da mesma forma “distorcida” que os personagens. O exemplo perfeito disso é *Matrix*. A seqüência em que Neo é expulso da realidade virtual é igualmente desnorteante para os espectadores e para o herói. Até esse momento do enredo, a platéia fora levada, através de uma serie de referências intertextuais, a supor estar diante de um típico filme de ação policial ou de espionagem, para só então perceber estar assistindo a uma narrativa fantástica<sup>4</sup>.

Umberto Eco oferece uma distinção entre narrativas realísticas e fantásticas. A narrativa realística propõe mundos compatíveis com o mundo

---

<sup>3</sup> Na presente pesquisa, em função de empregarmos um conceito mais amplo de texto (ver 2.2), utilizaremos muitas vezes “leitor” como sinônimo de “espectador”.

<sup>4</sup> Outro exemplo evidente entre os filmes citados é *O Sexto Sentido*. Essa produção ficou tão famosa por sua reviravolta final ao ponto de o diretor e roteirista M. Night Shyamalan ter produzido três filmes subseqüentes — *De corpo fechado* (2000), *Sinais* (2002) e *A vila* (2004) — explorando sem tanto sucesso a mesma lógica de surpreender a platéia com uma revelação inesperada que redefine o que fora percebido até então.



“normal” ou “real”, entendido como “o mundo no qual vivemos ou supomos viver, tal qual no-lo define o senso comum ou a enciclopédia cultural de nossa época” (ECO, 1989, p. 166). Em termos lógicos<sup>5</sup>, na raiz de toda ficção encontraríamos uma conjectura contrafactual, ou seja, uma conjectura que de alguma forma transgride uma determinada configuração aceita como factual. Narrativas realísticas jogariam com contrafactuais do tipo: “o que aconteceria se, num mundo biológica, cosmológica e socialmente semelhante ao normal, acontecessem eventos que na verdade não aconteceram, mas que todavia não são contrários à lógica?” (p. 167). A literatura fantástica, por sua vez, partiria de contrafactuais como: “o que aconteceria se o mundo real não fosse semelhante a si mesmo, isto é, se sua própria estrutura fosse diferente?” (p. 167).

No âmbito desta pesquisa, nosso entendimento do *real* e do *irreal* dentro do universo narrativo é compatível com a forma com a qual Eco descreve as premissas das narrativas realísticas e fantásticas, respectivamente. Nosso recorte pressupõe, todavia, a presença de um “mundo real” e um “mundo irreal” na mesma narrativa, e que em algum ponto eles colidam diante do protagonista e da platéia. Ou melhor, estamos identificando obras narrativas ficcionais que convidam a platéia a experimentar, junto aos protagonistas, a impossibilidade de discernir o real do irreal. Trata-se, pelo lado das obras, de uma forma muito particular de representação da

---

<sup>5</sup> Em seus trabalhos sobre a semiótica da interpretação, Eco emprega conceitos provenientes da Lógica Modal, como os “mundos possíveis” e os “contrafactuais” (cf. ECO, 1984a).

realidade — que identificaremos doravante como *representação da irrealidade*<sup>6</sup>, de forma a melhor demarcar nosso objeto. Pelo lado da audiência, tendo em vista a repercussão dessas obras, estamos diante de um modo muito específico de prazer estético. Visto como um conjunto, estamos diante de um fenômeno que parece dizer muito sobre nossa época.

O animal humano relaciona-se com o mundo através da linguagem. Nas palavras de Max Weber, somos seres suspensos em teias de significados tecidas por nós mesmos (*apud* GEERTZ, 1973, p. 5). Assim, o problema enfrentado por toda teoria da percepção é definir até que ponto podemos discernir entre o verdadeiro e o falso se vivemos imersos num mundo de representações. Essa questão onto-epistemológica tem sido bastante retomada pela filosofia contemporânea em função da particular configuração do papel da representação nas sociedades atuais.

Por sermos tão dependentes da linguagem para estruturar nossas percepções, qualquer representação da realidade é prontamente ideológica. Dessa perspectiva a humanidade não pode fazer outra coisa que ver a realidade sob o prisma ideológico. A idéia de verdade ou realidade objetiva, portanto, não tem sentido. No entender de alguns pós-modernistas, isso sempre ocorreu; no entender de outros teóricos pós-modernistas o período aproximadamente posterior à Segunda Guerra Mundial representa uma ruptura radical, no qual vários fatores contribuíram para aumentar ainda mais nossa distância da “realidade”. (FELLUGA, 2003, p. 83-4)

Para alguns autores, a vertiginosa evolução tecnológica da segunda

---

<sup>6</sup> O termo “irrealidade” foi inspirado em *Viagem na irrealidade cotidiana*, título de uma coletânea de ensaios de Umberto Eco, onde o autor trabalha aspectos diversos da cultura de massas, mas sem precisar conceitualmente o referido termo (cf. ECO, 1984b).

metade do século XX mudou de tal maneira a forma e a velocidade com que os seres humanos se relacionam com a informação e seus veículos que não mais vivemos no mundo, mas sim em um espaço virtual. Jean Baudrillard é um dos teóricos mais importantes desse contexto. Em seus trabalhos dos anos 70 até o início dos anos 80, o filósofo francês descreveu a emergência de uma nova sociedade organizada em torno de simulacros, onde modelos, códigos, informações e a mídia em geral contribuem para gerar uma ruptura radical com a modernidade. Para Kellner (1995), Baudrillard percebe o mundo atual como um delirante parque de diversões pós-moderno, onde as subjetividades teriam se fragmentado ao tempo em que surgiria no horizonte uma nova dimensão da experiência, tornando todas as teorias sociais e políticas até hoje desenvolvidas obsoletas e irrelevantes. O mundo sob os olhos de Baudrillard teria sofrido uma implosão dramática na qual classes, gêneros, diferenças políticas e os domínios anteriormente autônomos da sociedade e da cultura colapsaram uns sobre os outros, diluindo fronteiras e diferenças (KELLNER, 1995, p. 297)

Baudrillard (1997) problematiza o que entende como uma perda irremediável da contemporaneidade: hoje não há mais possibilidade de distinção entre os espaços do real e do irreal, que coincidiria com o reino dos simulacros e da virtualidade da sociedade de consumo capitalista. O autor afirma que no atual contexto nossa relação com as representações foi subvertida a tal ponto que não pensamos o virtual, somos hoje pensados por ele. Trata-se de uma transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real: somos como uma mosca que bate contra uma vidraça sem compreender o que a separa do mundo exterior.

Segundo Baudrillard:

[...] nem podemos imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo. Não podemos imaginá-lo, pois o virtual caracteriza-se por não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social — não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro[...]. (BAUDRILLARD, 1997, p. 71-2)

Janet Murray afirma que em um mundo pós-moderno a experiência cotidiana tem se tornado cada vez mais parecida com um jogo e que nós estamos cada vez mais conscientes do caráter narrativo/ficcional de nossas vidas (2004, p. 3). Para a autora, categorias comuns da experiência individual antes compreendidas como “naturais” (paternidade, filiação, amor, profissão, amizade etc.) passaram a ser aceitas como “papéis” culturalmente construídos. O sujeito na contemporaneidade se perceberia assim como um portador de máscaras sociais ludicamente intercambiáveis. Murray acredita que essa experiência subjetiva condiciona o gosto atual por narrativas multiformes, imersivas e interativas, que têm atualmente sua melhor expressão nos videogames, mas cujas bases permeiam o cinema e a literatura desde a segunda metade do século XX (MURRAY, 2003).

Seguindo esta linha, talvez possamos especular que uma reação subjetiva à configuração do mundo contemporâneo esteja na raiz da relação de fascínio do público para com narrativas sobre a perda do contato com o real. A representação da irrealdade desempenharia assim a função de encenar para nós mesmos nosso drama cotidiano de viver imersos no virtual, ajudando-nos a compreender o espaço que

habitamos, pois as narrativas são também “mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (MURRAY, 2003, p. 9).

Contudo, se por um lado, a categoria da representação da irrealidade se mostra tão presente na ficção contemporânea, isso não quer dizer que ela se dê de modo uniforme. Como demonstrou Erich Auerbach (2004), através da análise comparativa entre a *Odisséia* de Homero e o relato bíblico do sacrifício de Isaac, não há representação da realidade que não reflita uma concepção específica de mundo. É de se esperar, portanto, que as narrativas contemporâneas que identificamos nessa pesquisa apresentem diferenças importantes no modo como abordam a relação do sujeito com o irreal.

A presente pesquisa estuda um modo particular de representação da experiência subjetiva, através de enredos que põem em tensão o real e o irreal perante os personagens e os leitores/espectadores. O objetivo do nosso estudo não será de modo algum sair em busca de uma representação mais “adequada” à realidade atual – empreitada de antemão condenada ao fracasso. Nosso objetivo será, antes, identificar, através das variações na forma de representação da irrealidade, de que maneira algumas obras contemporâneas de ficção, além de simplesmente irem ao encontro do gosto popular, refletem concepções sobre a posição particular da subjetividade em nossa época.

Para atingir esse objetivo, a pesquisa se pautará na análise dos filmes *Matrix* (*The Matrix*, 1999), dos irmãos Andy e Larry Wachowski, e *Cidade dos Sonhos* (*Mulholland Drive*, 2001), de David Lynch. A escolha por essas obras atendeu aos

seguintes critérios: (i) ambas se enquadram na categoria proposta de representação da irrealidade, ao conduzirem o espectador, através de estratégias textuais, a compartilhar com os personagens uma falsa percepção sobre a verdadeira natureza do mundo ficcional; (ii) ambas obtiveram, em diferentes proporções, considerável repercussão entre o público e a crítica especializada; (iii) ambas oferecem visões diametralmente opostas sobre as relações entre a subjetividade e a irrealidade.

No capítulo sobre *Matrix*, partiremos do debate teórico em torno da forma como o filme representa a distinção entre um mundo real e outro virtual, para questionar aquilo que é alegadamente um dos seus diferenciais: *Matrix* parece se oferecer como algo mais que um espetáculo de ação típico, ao aparentemente explicitar um diálogo entre sua trama e conceitos pertencentes a correntes filosóficas contemporâneas e clássicas. Durante esse percurso, buscaremos extrair do enredo os reflexos de uma possível concepção do papel e da responsabilidade do sujeito no espaço da irrealidade.

No capítulo sobre *Cidades dos Sonhos*, apoiados em uma análise do filme a partir de conceitos da semiótica textual, sustentaremos a existência de uma história linear por detrás do enredo superficialmente caótico. Tal premissa será a base para postularmos a pertinência desta obra para o presente estudo e para aplicarmos aspectos da teoria psicanalítica ao filme. Neste sentido, utilizaremos referências freudianas e lacanianas sobre o sonho e a fantasia para analisarmos o modo como *Cidade dos Sonhos* propõe uma instigante relação entre subjetividade e irrealidade balizada pelo desejo.

Antes de partirmos para o trabalho direto com os filmes, aprofundaremos no primeiro capítulo algumas discussões acerca da ficção contemporânea e de sua relação com o leitor. Para tanto começaremos analisando aspectos da pós-modernidade e como eles influenciam a crítica e as formas de representação atuais. Argumentaremos como a escolha de obras provenientes do cinema não é acidental para os objetivos do estudo. Por fim, diante do modo particular como as obras escolhidas capturam os espectadores em sua trama, discutiremos o papel do leitor na ficção à luz da semiótica textual.

## 2 REPRESENTAÇÕES E LEITORES

---

Definimos como objeto desta pesquisa obras ficcionais cujas estratégias narrativas convidam o leitor a experimentar, junto aos personagens, a impossibilidade de discernir a realidade da irrealidade. Verificamos haver uma preferência contemporânea por obras desse tipo, evidente ao menos no universo da produção cinematográfica internacional, e que tal aspecto do gosto popular poderia estar relacionado a contingências atuais da cultura ocidental: hipertrofia midiática das representações e concomitante fragmentação de identidades subjetivas.

Neste capítulo, começaremos a aprofundar nosso estudo a partir da exploração de dois aspectos importantes: as configurações da produção ficcional contemporânea, principalmente no tocante à influência pós-moderna e à variação dos meios expressivos (cinema e literatura); e uma incursão na semiótica textual, objetivando identificar conceitos que nos ajudem a entender a relação dos leitores com as narrativas atuais. Este aprofundamento nos servirá como horizonte teórico para as análises de caso dos capítulos subseqüentes.



## 2.1 A FICÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

Narrar é expor um acontecimento ou uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens (HOUAISS; VILLAR, 2001). As pinturas rupestres, repletas de “relatos” de caçadas e conquistas, dão testemunho de uma “compulsão narrativa” presente em nossa espécie desde suas origens. Nesse sentido, narrar, ou contar histórias, é uma atividade tão antiga quanto a própria humanidade, ao menos se aceitarmos que a linguagem como forma complexa e particular de comunicação é o que nos distingue (sem nenhum cunho valorativo ou hierárquico) dos outros seres vivos.

A narrativa enquanto atividade ficcional (criar histórias e comunicá-las ao outro) conheceu no ocidente um desenvolvimento que permitiu a produção de formas tão elaboradas como a tragédia grega e o romance. Cada uma dessas formas guarda profunda relação com as configurações sociais e técnicas das épocas em que foram criadas ou modificadas. O romance é um belo exemplo. Derivado de relatos e histórias de cavaleiros medievais, a forma romance só se torna possível a partir da invenção da imprensa por Gutenberg, que permitiu a gradual difusão de obras escritas e possibilitou a consolidação de um suporte (mídia) baseado em páginas encadernadas e numeradas, organizadas em capítulos (MURRAY, 2003). O romance é também um fenômeno do século XVII, pois reflete uma Europa ao mesmo tempo eufórica pelo fascínio das descobertas de além-mar e perplexa pelas implicações de descentramento e colapso de certezas decorrentes das dissoluções dos limites do

mundo (WATT, 1997). O romance e a arte barroca em geral permitiram aos homens do século XVII a representação do desequilíbrio de suas alegrias e angústias, bem como a elaboração de suas perdas.

O romance atual sofreu mutações significativas em relação às suas origens, mas a função fundamental de refletir e permitir a discussão de uma época é ainda hoje desempenhada pela arte e pelas abordagens narrativas em especial. Sendo assim, cabe perguntar quais seriam as contingências culturais, ideológicas e tecnológicas que condicionam e transformam a atividade ficcional na contemporaneidade?

### **2.1.1 Narrativas pós-modernas**

Ao escolhermos narrativas contemporâneas como corpus desta pesquisa, estamos primordialmente nos referindo à obras produzidas nas últimas três ou quatro décadas. Apesar de não estarmos visando uma abordagem classificatória, é forçoso reconhecer como essas obras, ao representarem a irrealidade, tocam diretamente naquele que é tido como um dos temas fundamentais da produção estética dita pós-moderna, a saber: a dissolução das fronteiras entre cópia e original, tornando a reprodução mais real do que a coisa reproduzida (CRUZ, 1997).

Como demonstra Décio Cruz (1997), ao resumir e analisar as controversas teorias acerca do pós-moderno, o filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, é o exemplo perfeito disso. Baseado em um livro de Phillip K. Dick, o filme de ficção científica se

passa em 2019 e narra a história de replicantes (*replicants*), organismos geneticamente modificados, fabricados para servirem como escravos em colônias humanas no espaço. Descartáveis e considerados seres inferiores, os replicantes têm “vida-útil” limitada em quatro anos, sendo “aposentados” após esse período — ou seja, morrem. Devido a constantes insurreições, foram proibidos de retornar à Terra. Na trama, alguns replicantes fogem, retornam ao nosso planeta e passam a ser perseguidos por um caçador de recompensas (um *blade runner*) com autorização para eliminá-los. Ao final do filme somos surpreendidos com a revelação de que essas cópias consideradas como máquinas apresentam desejos humanos: querem encontrar o criador para receber dele o sentido de suas existências.

Em *Blade Runner*, deparamo-nos com a impossibilidade de uma identidade original “natural”. O filme põe em crise a noção de que o original (ser humano) seria valorativamente melhor que suas cópias (replicantes). No horizonte da trama está a certeza de que, independente de como nascemos, são nossos atos e desejos que nos tornam reconhecíveis enquanto “humanos”. Em conseqüência, tanto original quanto cópia revelam-se como simples possibilidades não hierarquizáveis de representação.

Entretanto, a pós-modernidade é um fenômeno mais amplo que a tematização da crise entre originais e cópias. Para muitos teóricos, pós-moderno refere-se a uma condição histórica que determina razões para o fim da modernidade (definida como um período vagamente identificável a partir da revolução industrial ou do iluminismo). Lyotard (1998) vê a modernidade como uma condição cultural caracterizada por uma constante mudança em direção ao progresso e a pós-

modernidade como sua conseqüência: o momento em que a mudança constante se tornou o *status quo* e a noção de progresso ficou obsoleta. Para outros críticos, o pós-moderno pode não passar de uma atitude cínica associada à crença em uma ausência de ordem e na disjunção das relações de causa e efeito (cf. POSTMODERNITY, 2005). Jean Baudrillard, considerado um dos autores mais importantes a falar sobre as configurações da sociedade atual pós-moderna, é curiosamente bastante refratário ao uso do termo, conforme salienta Cruz (1997, p. 13).

Décio Cruz (1997) reconhece que a controversa história do termo pós-moderno pode ser vista até mesmo nas constantes variações de sua grafia em inglês entre os teóricos: ora com, ora sem hífen; ora em maiúsculas, ora em minúsculas. Para o autor, entretanto, é possível identificar denominadores comuns às várias acepções do conceito: seja constituindo uma tendência estética, um período histórico, um fenômeno social, uma transformação no humanismo ocidental ou uma mutação no pensamento contemporâneo, o termo tem sido aceito como a expressão dos aspectos contraditórios e ambivalentes da cultura, estilo de vida e estética contemporâneas (p. 22-23).

No âmbito da crítica cultural, os teóricos do pós-modernismo conseguiram sistematizar algumas idéias que passaram a ser largamente aceitas a partir da década de 60: o reconhecimento de que um texto podia apresentar um enredo mesmo sob a forma de citações de outros enredos; a percepção de que a citação poderia ter um caráter menos comercial do que os originais citados; e a quebra do paradigma de que um texto “agradável” seria necessariamente comercial e desprovido de valor estético,

rompendo com a barreira entre arte e divertimento (ECO, 1985).

Tal ampliação do horizonte da crítica foi, por exemplo, fundamental para a assimilação do movimento *pop* — considerado por muitos como um dos primeiros fenômenos culturais propriamente pós-modernos. O pop promoveu nos anos 60 uma revolução nas artes, representando de forma banal e irônica os símbolos veiculados pela cultura de massa: histórias em quadrinhos, revistas, anúncios, embalagens, o mundo do espetáculo com seus ícones (CRUZ, 2003). O pop assumia-se como jogo textual, intertextual e extratextual, e destacava-se como digno representante de “uma época em que se privilegia a imagem visual icônica e se desestabiliza a hegemonia da palavra como linguagem única” (p. 215). O pop não foi um fenômeno isolado, ele assinala um momento maior de ruptura com um modelo estético, ruptura que influenciará toda produção cultural posterior.

Cruz (1997) acredita que o pós-moderno pode ser entendido como uma mudança radical na forma como os textos são produzidos e interpretados. Algumas narrativas contemporâneas — histórias sem fim definido que constantemente se desdobram em outras histórias — põem em xeque a clássica distinção entre criador e criatura e dissolvem os espaços entre autor, texto e leitor. Nos textos pós-modernos, o leitor adquire o status de autor na medida em que cada história passa a conter chaves para uma “multiplicidade de leituras, onde a interpretação constitui verdades individuais sem um centro” (CRUZ, 1997, p. 2). Nesse cenário, já não há mais garantia de que o autor esteja na origem da obra. Para Cruz, seria inútil querer identificar o momento histórico preciso em que o pós-moderno se estabelece, já que a

fixação de uma origem vai de encontro ao princípio essencial que define o termo.

Umberto Eco vê com ressalvas os excessos em torno desse conceito “*bom à tout faire*”, que pode ser aplicado a tudo que agrada a quem o usa. No âmbito da produção literária, o autor identifica e descreve quatro características comumente associadas às narrativas pós-modernas: metanarratividade, dialoguismo [*sic*], *double coding* e ironia intertextual. Eco argumenta que estes não são fenômenos extraordinários, mas costumeiros na história da arte, embora em cada época possam ser explicadas de modo diferente (ECO, 2003c).

A metanarratividade, como reflexão que o texto faz sobre si mesmo ou como a intromissão do autor ao refletir sobre o que está contando e mesmo convidando o leitor a compartilhar suas reflexões, precede em muito o pós-moderno (é identificável, por exemplo, no antigo poema italiano *Cantami o diva*), apesar de ser uma estratégia que se faz presente com mais insistência em textos contemporâneos. O dialoguismo [*sic*] (citação intertextual explícita) pode ser encontrado mesmo no *Purgatório* de Dante e, portanto, “não é nem virtude nem vício pós-moderno, ou não teria sido possível a Bakhtin falar a seu respeito com tanta antecedência” (ECO, 2003c, p. 200). O *double coding* seria a característica de uma obra que consegue agradar a públicos diversos, por conseguir empregar ao mesmo tempo códigos estéticos sofisticados e populares. Ao fundirem o comercial e o erudito, essas obras são comumente chamadas hoje de “*best-seller* de qualidade” (categoria da qual os romances de Eco são considerados exemplos típicos). Mas, afirma Eco, o *best-seller* de qualidade é um fenômeno muito antigo: certamente assomam-se ao grupo dos textos

que agradaram ao gosto popular de suas épocas a *Divina comédia*, as peças de Shakespeare, a *Eneida*, *Dom Quixote* e outras inúmeras obras, hoje vistas como eruditas. Por fim, também antiga é a ironia intertextual, uma forma de citação que, diferentemente do *double coding*, só pode ser reconhecida por um leitor sofisticado — diante dela o leitor ingênuo está excluído do jogo interpretativo, a não ser que, instigado por encontrar algo “estranho” no texto, parta para a busca do sentido perdido.

Eco (1985) acredita que o pós-moderno deva ser entendido como uma categoria meta-histórica, reconhecível em movimentos estéticos de diversas épocas. Cada período histórico poderia ter seu próprio ciclo pós-moderno, depois de superada a crise ensejada pela ruptura com a tradição, representada pela vanguarda moderna. Eco descreve assim um modelo ideal que vai da tradição, passa pela vanguarda e culmina no pós-moderno:

[Chega-se a conclusão de que] O passado nos condiciona, nos oprime, nos ameaça. A vanguarda histórica (mas aqui eu entenderia vanguarda também como categoria meta-histórica) procura ajustar contas com o passado. “Abaixo o luar”, *slogan* futurista, é um programa típico de toda vanguarda [...]. A vanguarda destrói o passado, desfigura-o [...]; depois a vanguarda vai mais além, destrói a figura e em seguida, a anula, chegando ao abstrato, ao informal, à tela branca, à tela queimada; em arquitetura, será a condição mínima do *curtain wall*, o edifício como coluna, puro paralelepípedo; em literatura, será a destruição do fluxo do discurso, até à colagem à maneira de Burroughs, até ao silêncio ou à página em branco [...]. Mas chega um momento em que a vanguarda (o moderno) não pode ir mais além [...]. A resposta pós-moderna ao moderno consiste em reconhecer que o passado, já que não pode ser destruído porque sua destruição leva ao silêncio, deve ser revisitado: com ironia, de maneira não inocente. (ECO, 1985, p. 56-57)

Se o pós-moderno é isso — ironia, jogo metalingüístico, enunciação elevada ao quadrado —, não apenas obras contemporâneas seriam pós-modernas, mas também textos de autores como Stern, Rabelais e Joyce, conclui o autor. Ou melhor, não necessariamente todo Joyce. Seguindo seus critérios, Eco considera *O retrato* como uma tentativa moderna, *Os dublinenses*, embora anterior, mais moderno ainda, *Ulisses* seria uma obra limítrofe, mas *Finnegans Wake*, já decididamente pós-moderno (1985, p. 58). Estamos igualmente autorizados a reconhecer como pós-moderno o autor que fez do jogo com a intertextualidade a condição de seu ofício: Jorge Luis Borges. Segundo Eco (2003a), Borges realiza um trabalho experimental, não sobre palavras, como Joyce, mas sobre estruturas conceituais. Ambos transformaram a cultura universal em terreno de jogo — Joyce ao nível do significante e Borges ao nível do significado. Para Eco, Borges não apenas anteciparia o que hoje chamamos pós-moderno na literatura, ele superaria a intertextualidade para antecipar a era hipertextual, na qual “não somente um livro fala do outro, mas também se pode, do interior de um livro, penetrar em outro” (2003b, p. 111).

Pensar o pós-moderno como categoria meta-histórica protege-nos da tentação de, pondo em evidência o prefixo “pós”, identificá-lo como o “melhor-do-que-o-moderno” — um movimento que teria superado seu antecessor numa pretensa gradação evolutiva das artes. Na presente pesquisa, não nos furtaremos a empregar o termo pós-moderno quando quisermos nos referir às configurações da produção artística atual diante das contingências da cultura contemporânea, no tocante à hipertrofia midiática das representações e à concomitante fragmentação de



identidades subjetivas, mas sempre tendo como horizonte a acepção proposta por Eco.

### 2.1.2 O cinema e a representação objetiva da realidade

Obras como *Blade Runner* também evidenciam um outro aspecto da produção ficcional contemporânea: a dissolução das fronteiras entre os meios expressivos, à medida que os filmes tornam-se mais literários e a literatura mais cinematográfica (CRUZ, 1997, p. 24). Para Décio Cruz (p. 28) a teoria pós-moderna concernente à diluição dos gêneros pode ser aplicada à diluição das mídias, e o melhor exemplo disso seria o filme *Blade Runner*. Para o autor, da mesma maneira que a literatura toma emprestados discursos de outras mídias, especialmente do cinema, também os filmes tomam emprestado artifícios e técnicas literárias.

Cruz discorda daqueles que vêem limites intransponíveis entre literatura e cinema e afirma existir uma notável relação entre esses meios, em seus aspectos mutuamente visuais, dialógicos e narrativos (cf. CRUZ, 1997; 2004). Alguns críticos preferem associar o cinema às artes visuais, pondo em evidência o aspecto imagético sobre o narrativo. Cruz nos lembra que a literatura também promove a figuração, pois os leitores criam imagens mentais à medida que se deslocam pelo texto, e que, por isso mesmo, a literatura foi igualmente associada às artes visuais em estudos importantes (CRUZ, 1997, p. 25).

O cinema compartilha com a literatura escrita a possibilidade do registro

físico da mensagem. Sob este aspecto, um filme está mais próximo dos livros (sempre reproduzíveis) que de uma apresentação teatral (sempre variável). O cinema baseia-se na captura de imagens e sons num suporte (película) manipulável. Esse recurso, em si mesmo técnico, permite que o material bruto seja cortado, fragmentado e rearranjado livremente. Que esse rearranjo (montagem) eventualmente possa se dar de forma a atender um uma série de convenções estéticas e sintáticas foi o que permitiu a D.W. Griffith inspirar-se em Charles Dickens para lançar as bases de uma linguagem narrativa propriamente cinematográfica (cf. EISENSTEIN, 2002).

Há, todavia, um outro aspecto importante que torna a escolha do campo cinematográfico especialmente oportuna no tocante ao objeto desta pesquisa: a sétima arte realiza, de modo particular, uma tendência presente na estética ocidental de representação objetiva da realidade e captura do espectador/leitor para o espaço virtual da obra.

Este ideal de representação pode ser discernido como técnica a partir da invenção da perspectiva pela pintura renascentista. Segundo Marie-Laure Ryan (2001), antes da Renascença a pintura era mais uma representação simbólica de uma essência espiritual do que a tentativa de produzir a ilusão de sua presença: seu modo semiótico era mais o da significação que o da simulação. O espaço pictórico era estritamente bidimensional, e, portanto, excluía o corpo tridimensional do espectador (p. 2). Tudo isso mudou quando a descoberta da perspectiva permitiu a representação do espaço tridimensional através de sua projeção numa superfície plana. A pintura em perspectiva captura o corpo virtual em um ambiente que amplia

a imaginação para muito além dos limites da tela. De seu ponto de vista espacial, o olhar do espectador percebe os objetos pintados como virtualmente presentes, mesmo que a superfície funcione como uma parede invisível que impede a interação física (p. 3).

Para Cohen e Braudy, o cinema representa o momento de culminação técnica e estética de um ideal mimético que a arte ocidental persegue desde Aristóteles:

*The main tradition of Western aesthetics, deriving from Aristotle's Poetics, adopts the view that art "imitates" nature or, in Hamlet's phrase, holds "the mirror up to nature." Painting, from early Renaissance to the late nineteenth century, from Giotto to Manet and the Impressionists, pursued this ideal with ever-increasing success. Later the novels of Balzac and Tolstoy provided a more detailed representation of nature and society than anything literature had previously known, and the plays of Ibsen and Chekhov seemed to carry Hamlet's ideal of the theater to its limit. All these achievements were eclipsed, however, by the invention of photography. For the camera, and especially the motion picture camera, was unique in its ability to represent nature. If the ideal of art is to create an illusion of reality, the motion picture made it possible to achieve this ideal in an unprecedented way. (MAST; COHEN; BRAUDY, 1992, p. 3)<sup>7</sup>*

Em seu estudo sobre a origem da sétima arte, Ismail Xavier afirma que o

---

<sup>7</sup> "A principal tradição da estética ocidental, derivada da *Poética* de Aristóteles, adota a visão de que a arte 'imita' a natureza ou, segundo a frase de Hamlet, segura 'o espelho sobre a natureza'. A Pintura, do início da Renascença ao final do século XIX, de Giotto a Manet e os Impressionistas, persegue esse ideal com sucesso cada vez maior. Mais tarde, os romances de Balzac e Tolstoy ofereceram uma representação mais detalhada da natureza e da sociedade do que qualquer coisa conhecida anteriormente pela literatura, e as peças de Ibsen e Chekhov pareceram levar o ideal hamletiano de teatro a seus limites. Todas essas conquistas foram eclipsadas, entretanto, pela invenção da fotografia. Pois a câmera, e em especial a câmera de cinema, era única em sua habilidade de representar a natureza. Se o ideal da arte é criar a ilusão da realidade, a imagem em movimento tornou possível atingir esse ideal de uma forma sem precedentes." (MAST; COHEN *et al.*, 1992, p. 3, tradução nossa)

cinema surge no fim do século XIX nos EUA e na Europa de um quadro onde se impunham:

Um credo de fé na ciência positiva, a perspectiva otimista de seu progresso material ilimitado, conduzindo o homem ao domínio crescente da natureza, a hipertrofia do aspecto técnico da cultura como depósito das mais altas significações. Uma ideologia da solução material dos problemas humanos como efeito direto do aumento da capacidade produtiva da sociedade e da racionalização crescente das relações entre os homens, entendida como harmonização obtida pelo “bom senso” próprio à atitude do sábio perante seu objeto. (XAVIER, 1978, p. 24)

Não é de surpreender que o cinema tenha passado a ser um dos ícones do século XX. Como produto e signo da técnica, ele tem incorporadas à sua significação desde sua origem, “as condições que a técnica adquiria como força de manipulação da natureza e fonte de um progresso, bem-vindo aos olhos dos que dele usufruam, e admirável aos olhos de todos, porque uma ideologia dominante o instaurava socialmente como símbolo do poder da humanidade em geral” (p. 24).

O cinema consolida, segundo Xavier, a valorização de um modo particular de figuração do real (ponto de vista — perspectiva renascentista) e a instauração deste tipo de olhar como modelo de objetividade visual. Segundo o autor, é a proximidade deste modelo com o modo de ver da lente que constitui uma das bases para o efeito de realismo da fotografia: a fidelidade da reprodução cinematográfica a um modelo de olhar é que sanciona sua objetividade. Mais ainda, este efeito realista multiplica-se pela presença fundamental do movimento, uma vez que o poder de ilusão da fotografia animada se exerce tanto pela animação quanto pela fotografia. Estamos assim, segundo o autor, diante de três condições ideológicas que cercam o

advento do cinema: uma noção de “objetividade visual” que se encontra repetida pelo modo de ver da lente; uma valorização desta objetividade como finalidade da representação e parâmetro de medida da figuração visual dos objetos; uma noção das aparências na qual o movimento é um componente privilegiado, logo decisivo na tentativa de reprodução (XAVIER, 1978, p. 22-23).

Para Xavier a inclusão do som no cinema reforça essa lógica, pois o ideal de representação objetiva da realidade implica reproduzir as condições naturais da percepção de um elemento qualquer em termos de imagem, mas também de som. Neste sentido, o cinema e o fonógrafo constituem duas cristalizações deste ideal: “Se por algum tempo estiveram separados, a sua fusão no cinema falado coroou todo um processo de desenvolvimento técnico promovido dentro da orientação rumo à duplicação ‘objetiva’ do real percebido” (XAVIER, 1978, p. 23).

As observações de Xavier referem-se ao contexto original que possibilitou o advento do cinema. Como salienta Ryan (2001, p. 5), o ideal mimético não é uniforme e conhece altos e baixos na história das artes e do próprio cinema. Movimentos como Cubismo, Surrealismo e experimentalismos de linguagem em geral tendem a abrir mão da objetividade representativa e a denunciar a artificialidade do meio expressivo, rompendo com a condição fundamental de captura do leitor na ilusão realista: a transparência do meio. Não obstante, dada a filiação original explícita da sétima arte ao ideal de representação objetiva da realidade, a opção por analisar a representação da irrealidade em obras cinematográficas revela-se de extrema pertinência para os destinos desta pesquisa.

## 2.2 AS ESTRATÉGIAS TEXTUAIS E O LEITOR

O cinema interessa a este estudo enquanto veículo para uma linguagem narrativa. Neste sentido, apesar de reconhecermos as especificidades e potencialidades de cada mídia, não se fará distinção entre narrativas escritas ou imagéticas. Empregaremos, em ambos os casos, o conceito mais amplo de *texto* em seu sentido semiótico.

A semiótica textual é uma disciplina que se dedica a estudar o fenômeno da produção de sentido através das interações dialéticas entre leitores e textos (entendidos como estruturas de signos não necessariamente verbais ou escritos). Nesta seção, iremos explorar aspectos dessa disciplina através de um percurso pela produção teórica de Umberto Eco. Os conceitos que serão identificados servirão de marco teórico para as análises das estratégias textuais dos filmes *Matrix* e *Cidades dos Sonhos* nos capítulos seguintes.

Umberto Eco é um dos teóricos mais ativos e influentes do campo da semiótica. O autor italiano ainda hoje é primordialmente conhecido no Brasil devido a *Obra Aberta* (1997b), livro em que defendia o papel ativo do intérprete na leitura de textos dotados de valor estético. Naquele trabalho, Eco se perguntava como essas obras de arte poderiam postular uma livre intervenção por parte dos destinatários e, ao mesmo tempo, regular a ordem de suas interpretações. Influenciado pela ressonância de seu título, este livro muitas vezes tem sido exclusivamente identificado com a primeira parte da pergunta, e muitos — sem o terem lido — ainda

hoje o associam às teorias que defendem os poderes ilimitados dos leitores sobre os textos.

Em *Obra Aberta*, Eco combinava o uso de conceitos semânticos e informacionais com procedimentos fenomenológicos, assumia-se inspirado pela teoria da interpretação procedente da estética de Luigi Pareyson e se opunha a uma estética do inefável, cujo maior expoente era Croce. Todavia, como reconhecerá mais tarde, o autor não dispunha ainda naquele trabalho de instrumentos para analisar de forma eficiente as estratégias textuais que pretendia abordar. Eco começa a encontrar tais instrumentos, ainda na década de 60, junto aos formalistas russos, na lingüística estrutural e nas propostas semióticas de autores como Jakobson e Barthes.

Os métodos estruturais permitiam a Eco especular de que modo os textos regulavam suas interpretações, todavia fechavam-lhe a porta para o papel ativo do leitor. Naquele momento, o estruturalismo defendia que os textos deveriam ser estudados na sua própria materialidade objetiva, identificável através da sua superfície significativa. Neste contexto teórico “a intervenção interpretativa do destinatário era deixada na sombra, quando não decididamente eliminada como impureza metodológica” (ECO, 1984a, p. 8). Estruturalistas como Lévi-Strauss, criticaram abertamente a obra de Eco por recusarem-se a abrir mão da análise das propriedades intrínsecas (e auto-suficientes) de um texto em nome de uma dialética com os destinatários (LÉVI-STRAUSS, apud ECO, 1984a, p. 8). Entretanto, postular a cooperação do leitor não significa contaminar a análise estrutural com elementos extra-textuais, pois “o leitor, como princípio ativo da interpretação, faz parte do

quadro generativo do próprio texto” (1984a, p. 9).

Em seus estudos posteriores à *Obra Aberta*, Eco está sempre em busca de uma “estrutura da abertura”, ou como definirá mais tarde, dos “fundamentos semióticos da abertura”. Em *A Estrutura Ausente* (1997a), o autor formaliza os limites de sua apropriação do conceito de estrutura enquanto método e recusa aquilo que passa a identificar como “estruturalismo ontológico”. Com o *Tratado Geral de Semiótica*<sup>8</sup> (1980), Eco afasta-se em definitivo da tradição “semiológica” inspiradora dos ensaios de *Obra Aberta* em direção a uma disciplina propriamente “semiótica”, empreendendo um grande esforço de sistematização do novo campo e assumindo a eleição de Charles Sanders Peirce como referência fundamental do seu pensamento. No *Tratado*, Eco argumenta que um código lingüístico baseado apenas em aspectos sintáticos e semânticos seria insuficiente para possibilitar um entendimento do processo da interpretação textual. Eco propõe, então, um novo modelo que abrange também aspectos pragmáticos e intertextuais. Em oposição ao modelo clássico, cuja estrutura evoca um dicionário, Eco nomeia sua proposta de código semântico/pragmático de “enciclopédia”.

---

<sup>8</sup> O título brasileiro modifica com uma inversão o sentido do original italiano (*Trattato di semiótica generale*). O livro de Eco não pretende demarcar o campo de toda semiótica possível, como parece insinuar o inadvertido tradutor, mas antes procura lançar as bases do que seria uma “semiótica geral”.



### 2.2.1 O texto, o leitor e o autor

Em 1979, Eco publica *Lector in Fabula*<sup>9</sup>, a síntese de sua teoria semiótica sobre a cooperação textual, formalizando e especificando o papel do leitor como fundamental para a interpretação dos textos. Segundo o autor, um texto é, em sua superfície lingüística, uma cadeia de artifícios que o destinatário deve atualizar e, portanto, está sempre incompleto (1984a, p. 53). Uma expressão permanece sem significação enquanto não for correlacionada a um dado código, cujo conteúdo é estabelecido por convenções. Neste sentido, o destinatário é sempre postulado como o operador “capaz de abrir, por assim dizer, o dicionário a cada palavra que encontra, e de reconhecer as funções recíprocas dos termos no contexto da frase” (1984a, p. 53).

Todo texto está repleto de não-ditos, de espaços em branco e interstícios a preencher. Quem emite um texto prevê que essas lacunas serão preenchidas e as deixa em branco por dois motivos:

Antes de mais, porque um texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da mais-valia de sentido que o destinatário lhe introduz, e só em casos de extrema pedanteria, de extrema preocupação didascálica ou de extrema repressão, o texto se complica com redundâncias e especificações ulteriores [...]. Em segundo lugar porque, à medida que se passa, a pouco e pouco, da função didascálica à função estética, um texto pretende deixar ao leitor a

---

<sup>9</sup> O título original *Lector in fabula* evidencia a importância do leitor através de uma brincadeira com a expressão italiana “*lupus in fabula*”, equivalente ao nosso “quem é vivo sempre aparece” (cf. ECO, 1994b).

iniciativa interpretativa, ainda que habitualmente deseje ser interpretado com uma margem suficiente de univocidade. (ECO, 1984a, p. 55)

Um texto precisa de alguém que o ajude a funcionar e, portanto, postula o destinatário como condição indispensável. Esse aspecto é especificamente evidente em textos narrativos. Em *Seis passeios pelos bosques da ficção* (1994b), Eco utiliza “bosque” como metáfora para textos narrativos e “passeios” para ilustrar a atividade cooperativa do leitor. Inspirado em Borges, o bosque textual é um jardim de caminhos que se bifurcam, um espaço virtual onde o leitor é convidado a se deslocar (navegar) constantemente. Segundo a concepção estética de Eco, há bosques de caminhos muito delineados que convidam o leitor a um passeio direto e sem surpresas. Mas há também aqueles onde as trilhas são labirínticas e o leitor é estimulado a criar percursos inusitados — *Finnegans Wake* de James Joyce seria um paradigma deste modelo. O passeio pelo bosque proposto por Eco é uma metáfora de figuração nada contemporânea, mas bem poderia ser aplicada ao que os teóricos do ciberespaço hoje entendem por hipertextualidade.

Para Eco, gerar um texto é atuar (conscientemente ou não) segundo uma estratégia que inclui as previsões dos movimentos do outro, mesmo quando não se espera que o leitor exista enquanto sujeito real:

Para organizar a própria estratégia textual, um autor deve referir-se a uma série de competências [...] que conferem conteúdo às expressões que utiliza. Deve assumir que o conjunto de competências a que se refere é o mesmo do seu leitor. Por conseguinte, deverá prever um Leitor-Modelo capaz de cooperar na atualização textual como ele, o autor, pensava, e de se mover interpretativamente tal como ele se moveu generativamente. (ECO, 1984a, p. 58)

Na semiótica de Eco, o leitor-modelo é uma instância virtual prevista pela estratégia textual e, portanto, não se confunde com indivíduos reais, os chamados leitores empíricos. O leitor-modelo é uma competência enciclopédica (sintática, semântica, pragmática e intertextual) mínima, “um tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (1994b, p. 15). O leitor empírico é o indivíduo de carne e osso que toma o texto em mãos para realizar a leitura — ele pode ler de várias formas e está livre para utilizar “o texto como um receptáculo de suas paixões, as quais podem ser exteriores ao texto ou provocadas pelo próprio texto” (1994b, p. 14).

Uma abordagem simplista deste conceito poderia nos levar à falsa conclusão de que, para a semiótica, o texto cria o leitor e concomitantemente “determina” sua própria e unívoca interpretação. Todavia, o leitor-modelo de Eco não equivale a uma “leitura”. Ele é um “conjunto de condições de felicidade textualmente estabelecidas, que devem ser satisfeitas a fim de que um texto seja plenamente atualizado no seu conteúdo potencial” (1984a, p. 65). O leitor-modelo nasce com o texto, é um conjunto de instruções textuais apresentadas pela manifestação linear do texto. Ele se configura como ponto virtual sobre o qual um leitor empírico precisa se posicionar para conseguir “ver” o texto e completar suas lacunas de modo coerente.

Segundo Eco (1994b), um texto pode prever inúmeros leitores-modelo, mas todo texto prevê ao menos dois: o leitor de primeiro nível, ou ingênuo, e o leitor de segundo nível, ou crítico. O leitor de primeiro nível é aquele que, capturado pela

estratégia textual, não percebe estar sendo conduzido por artifícios expressivos para uma determinada experiência interpretativa. Por outro lado, quando o leitor empírico é capaz de identificar o modo como a estratégia textual tenta capturá-lo, temos a leitura crítica.

Eco entende que a liberdade interpretativa que um leitor-modelo desfruta só existe enquanto promovida pelo texto. Há textos diretos que não permitem margem de dúvidas, como os sinais de trânsito, mas há também sistemas mais complexos, como os romances, que estimulam os leitores a constantes “passeios inferenciais”, constituindo o que Eco chama de máquinas de gerar interpretações. Mas mesmo entre os romances temos extremos que vão de ingênuas novelas repletas de heroínas românticas a *Finnegans Wake*, de Joyce. A questão da liberdade do leitor leva Eco a estabelecer uma diferença entre *uso* e *interpretação* de um texto (cf. ECO, 1984a; 1993; 1995). Interpretar é navegar pelo espaço cooperativo aberto e estimulado pelo texto, que se não determina necessariamente leituras “legítimas”, ao menos oferece balizas para que possamos identificar aquelas que seriam “legitimáveis”. Segundo Eco, usar um texto é ignorar as instruções textuais, recusando-se a funcionar como leitor-modelo de qualquer nível, e empreender jogos semióticos que, apesar de exeqüíveis e muitas vezes interessantes, não podem ser classificados como leitura (ECO, 1984a, p. 63).

No âmbito desta pesquisa, o conceito de leitor-modelo é fundamental para entendermos como *Matrix* e *Cidade dos Sonhos* conduzem os espectadores a não perceberem a representação da irrealidade. Em *Matrix*, o leitor-modelo é encorajado,

através de referências intertextuais ao cinema de gênero, a acreditar estar assistindo a um filme de espionagem até o momento em que Neo, o protagonista, atravessa o espelho para fora do ventre cibernético. Em *Cidade dos Sonhos*, o leitor-modelo é induzido a prestar atenção na suposta trama policial linear e a ignorar os inúmeros, mas fragmentários, indícios de que tudo não passa de um sonho. *Matrix* “deseja” um leitor-modelo que experimente a revelação de forma tão vertiginosa quanto Neo. *Cidade dos Sonhos* “deseja” um leitor-modelo que saia da exibição incomodado por não conseguir assimilar a experiência e volte para empreender uma segunda leitura. *Matrix* convida o leitor para uma volta linear na montanha russa. *Cidade dos Sonhos* arrasta o leitor a um bosque de caminhos que se bifurcam e esconde-lhe o fio de Ariadne. Em ambos os casos, os leitores empíricos podem ou não entrar no jogo.

Aquilo que chamamos acima de “desejo” da obra equivale à atribuição de intencionalidades às suas estratégias textuais — trata-se do que Eco (1993; 1995) chamou de *Intentio Operis* [intenção da obra]. Isso pode ser mais bem compreendido através do emprego da oposição entre *fábula* e *enredo* proposta pelos formalistas russos e retomada por Eco:

A fábula é o esquema fundamental na narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso dos acontecimentos ordenado temporalmente [...]. O enredo é, pelo contrário, a história como de fato é contada tal como aparece em sua superfície, com as suas deslocções [sic] temporais, saltos para frente e para trás (ou seja, antecipações e *flash-back*), descrições, digressões, reflexões parentéticas. (ECO, 1984a, p. 109)

Segundo Eco, existem narrativas simples, como *Chapeuzinho Vermelho*, em

que o enredo, de tão linear, é quase idêntico a fábula. Mas há também o extremo oposto, como *Cidade dos Sonhos*, onde o enredo é aparentemente tão caótico que muitos espectadores saem do cinema certos de que o filme não conta nenhuma história (fábula). Quando se chega a identificar a fábula no filme, parece ficar evidente que “alguém” havia tomado a “decisão” de contar a história sob um determinado viés, no “intuito” de induzir à platéia a uma determinada experiência de leitura. Normalmente, chamaríamos este alguém de “autor” ou, no caso, “diretor”. Porém, da mesma maneira como fez com o leitor, Eco também diferencia o autor empírico de um autor-modelo.

Para a semiótica, o autor empírico de um texto deve (mesmo que inconscientemente) formular uma hipótese de leitor-modelo. Por sua vez, também o leitor empírico, como sujeito concreto dos atos de cooperação, precisa delinear uma hipótese de autor (modelo) deduzindo-a dos dados da estratégia textual (1984a, p. 65). O autor-modelo é o sujeito oculto e virtual da estratégia textual, tal qual o leitor empírico o supõe.

Como todo texto pressupõe e procura construir um leitor (modelo) para funcionar, os leitores (empíricos) são estimulados a identificar por detrás deste mecanismo de chamado à cooperação uma intencionalidade subjetiva concreta. O autor é uma resposta do leitor à sua própria indagação: quem escreveu esse texto e o que pretendia que eu entendesse através dele? Para a semiótica, nada garante que a resposta encontrada pelo leitor empírico coincida com as intenções e desejos de quem efetivamente produziu o texto — até porque um autor empírico habilidoso pode

escrever de forma a levar os leitores empíricos a conclusões equivocadas. Portanto, as especulações sobre a “psicologia” do autor empírico (e por correlato sobre a do leitor empírico) não pertencem ao campo da semiótica (ECO, 1984a).

O cinema é uma das áreas de produção cultural que tornam a questão da autoria extremamente problemática, o que faz dele um terreno privilegiado para identificarmos a pertinência do conceito de autor-modelo proposto por Eco. Diferente da feitura de um romance, onde geralmente podemos identificar um único ser humano como criador do texto, os filmes envolvem em sua produção vários profissionais diferentes além da figura do diretor: de atores a cinegrafistas, de produtores a roteiristas. É inegável que todos esses profissionais, em diferentes graus, contribuem para o resultado criativo final da obra cinematográfica.

Nesse sentido, mesmo no chamado “cinema de arte”, há uma imprecisão fundamental quando atribuímos determinada mensagem à exclusiva intencionalidade autoral de sujeitos concretos chamados Hitchcock, Woody Allen ou Glauber Rocha. Não se trata aqui de negar a influência regencial ou a genialidade pessoal do diretor, mas de, seguindo Eco, percebermos que desde a perspectiva do leitor a autoria é sempre uma suposição de responsabilidade sobre uma estratégia estética identificável a partir da obra. Coerente com este entendimento, no âmbito da presente pesquisa, nomes como David Lynch, Andy e Larry Wachowski não nos interessam enquanto “designadores rígidos” de autores empíricos — e por isso não se fará suposições sobre sua psicologia —, mas sim enquanto forma de designar estratégias textuais.

## 2.2.2 Verdade e mundos ficcionais

Todo leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge (1818) chamou de “suspensão da descrença”, para lidar com uma obra narrativa. Ou seja, “o leitor deve entender que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso pensar que o escritor está contando mentiras” (ECO, 1994b, p. 81). Para entrar no bosque narrativo o leitor assina um acordo ficcional e se dispõe a aceitar, por exemplo, que Capitu era casada com Bentinho, que o Lobo fala com Chapeuzinho, ou ainda que o personagem de Keanu Reaves possa voar dentro da Matriz.

Essas observações evidenciam o problema da definição do verdadeiro e do falso na ficção: por que aceitamos tão facilmente que a Vovó sobreviva ao aparelho digestivo do Lobo, mas ao mesmo tempo diríamos ser mentira que foi o pai e não a mãe de Chapeuzinho quem encomendou sua ida à casa da anciã?

Para solucionar questões como essa, Eco recorre ao conceito de “mundos possíveis”, proveniente da Lógica Modal. A lógica tradicional, chamada de Lógica Alética, não tem dificuldade de definir que a expressão  $1+1=2$  seja verdadeira ou que  $2+2=5$  seja falsa. Todavia, existem proposições como “o rei da França é calvo” que são inverificáveis, pois, em não havendo rei na França atualmente, não é possível saber se ele teria ou não cabelo em quantidade satisfatória. A Lógica Modal propõe como solução que toda proposição só pode ser verificada dentro de um mundo possível, ou melhor, de um contexto razoavelmente definido.



Eco se apropria dessa noção e estabelece que toda narrativa ficcional constrói e oferece a seu leitor um mundo possível, com propriedades particulares e não necessariamente compatíveis com o mundo real — aquele da nossa experiência cotidiana (ECO, 1989, p. 166). Os mundos possíveis ficcionais são como pequenos mundos que delimitam a maior parte de nossa competência do mundo real e permitem que nos concentremos num mundo finito, fechado, muito semelhante ao nosso, embora ontologicamente mais pobre.

Ambos os filmes que serão trabalhados nesta pesquisa propõem um mundo possível no qual seus habitantes imaginam viver em outro mundo possível. Em *Matrix*, o protagonista vive preso a um casulo cibernético em um mundo do futuro devastado por guerras, mas é induzido pela realidade virtual a se imaginar morando em uma metrópole típica do final do século XX, onde é funcionário de uma empresa de softwares durante o dia e um habilidoso *hacker* durante a noite. Em *Cidade dos Sonhos*, a protagonista vive decadentemente em uma Los Angeles cruel com artistas inexpressivos como ela, mas, em seus sonhos, mora em uma Hollywood idílica, onde é uma atriz de sucesso cobiçada por produtores e diretores.

Diante de um mundo possível, o leitor não apenas põe sua descrença em suspensão, mas aposta nas configurações daquele micro-universo ficcional que o texto narrativo lhe oferece. A extensão desta lógica é que também o mundo real é em grande medida um mundo possível e que, para habitá-lo de forma não neurótica, os “leitores da realidade” estão frequentemente suspendendo sua descrença e apostando tudo naquilo que a cultura propõe como verdadeiro:

[Para viver no mundo real de forma saudável] Limito minhas dúvidas a um setor especializado do conhecimento e, em relação ao resto, deposito minha confiança na Enciclopédia. Por “Enciclopédia”, entendo a totalidade do conhecimento, com o qual estou familiarizado apenas em parte, mas ao qual posso recorrer porque é como uma enorme biblioteca composta de todos os livros e enciclopédias — todos os papéis e documentos manuscritos de todos os séculos, inclusive os hieróglifos dos antigos egípcios e as inscrições cuneiformes.

A experiência e uma longa série de decisões que me levaram confiar na comunidade humana me convenceram de que o que a Enciclopédia Total descreve (em geral de maneiras contraditórias) representa uma imagem satisfatória do que chamo de mundo real. (ECO, 1994b, p. 96)

O modo como aceitamos a representação do mundo real difere pouco do modo como aceitamos a representação de mundos ficcionais. A diferença é que a definição do verdadeiro é muito menos complexa no universo limitado da ficção do que no universo aberto da experiência — é, por exemplo, mais fácil afirmar que Baleia foi morta por Fabiano, que assegurar que Lee Oswald foi o único responsável pelo assassinato de Kennedy. Talvez por isso, como afirma Eco, o ser humano goste de ler, ouvir e ver narrativas ficcionais, pois elas “nos dão a confortável sensação de viver em mundos nos quais a noção de verdade é indiscutível, enquanto o mundo real parece um lugar mais traiçoeiro” (ECO, 1994b, p. 97).

### 3 *MATRIX*: A REALIDADE ESTÁ LÁ FORA

---

#### 3.1 DO MERCADO PARA A ACADEMIA

*The Matrix* (1999) é, sob vários aspectos, um fenômeno na indústria de entretenimento. Sucesso de público e crítica, o filme, escrito e dirigido pelos irmãos Andy e Larry Wachowski, renovou o gênero da ficção científica, mesclando elementos aparentemente tão díspares como literatura fantástica, realidade virtual, artes marciais e referências à filosofia pós-moderna. A produção custou cerca de US\$ 63 milhões<sup>10</sup>, um orçamento elevado para os padrões da indústria cinematográfica norte-americana da época. Foi um sucesso desde a estréia, arrecadando US\$ 45 milhões no primeiro fim de semana de exibição. Até hoje, o filme sozinho angariou mais de US\$ 456 milhões nas bilheterias dos cinemas em todo o mundo, merecendo a classificação de *blockbuster* [arrasa quarteirão], forma como a imprensa norte-

---

<sup>10</sup> Para os valores, cf.: <<http://www.warnerbrosfilmes.com.br/filmes/navio/temiolo02.htm>>; <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u33306.shtml>>; <[http://www.cinemaemcena.com.br/crit\\_cinefilo\\_filme.asp?cod=228&codvozcinefalo=3903](http://www.cinemaemcena.com.br/crit_cinefilo_filme.asp?cod=228&codvozcinefalo=3903)>.

americana costuma se referir a mega-sucessos cinematográficos.

Para se ter uma idéia da amplitude do fenômeno, *Matrix*, como foi batizado no Brasil, foi o primeiro DVD a ultrapassar a barreira de 1 milhão de cópias vendidas em todo o mundo, sendo considerado o título que efetivamente popularizou a nova mídia entre os consumidores. A repercussão do filme junto ao público foi responsável pelo ressurgimento de Keanu Reeves (seu primeiro grande sucesso desde *Velocidade Máxima*, de 1994) e pelo impulso dado à carreira de atores relativamente desconhecidos, como Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Anne Moss (Trinity) e Hugo Weaving (Smith). Além disso, o filme tornou-se o ponto de partida para uma das mais lucrativas franquias da indústria de entretenimento internacional. Em 2003, o filme ganhou duas seqüências — *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions* —, que não serão objeto deste estudo. Naquele mesmo ano, aproveitando o interesse provocado pelo lançamento dessas continuações, também vieram a público um videogame (*Enter the Matrix*) e uma série de curtas de animação baseados na série (*Animatrix*). Independentemente das suas qualidades individuais, o videogame e os curtas tornaram-se mais aguardados por não se proporem a ser apenas obras-satélite sem importância. Em ambos os casos, é possível encontrar informações complementares à narrativa, principalmente articuladas aos dois últimos filmes.

*Matrix* influenciou os filmes de ação subseqüentes, muitos dos quais exploraram seus temas e efeitos visuais inovadores: de lutas marciais coreografadas em estilo asiático e tecnologicamente modificadas ao *bullet-time* — simulação do

retardo do movimento filmado ao ponto de ser possível ver balas saindo das armas e atores esquivando-se delas, uma transposição de um recurso narrativo freqüente em histórias em quadrinhos para o cinema.

*Matrix* conta a história de Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem e pacato cidadão que vive uma vida dupla. O mundo de Thomas Anderson é aparentemente frio e tedioso. Ele é um empregado medíocre e relapso de uma corporação impessoal localizada numa metrópole ocidental indefinida. Sua burocrática vida diurna contrasta com sua identidade secreta: Thomas Anderson é também o hacker de codinome Neo, responsável por vários crimes no ciberespaço. Ele está atrás de um grupo de *hackers* liderados pelo misterioso Morpheus, por acreditar que eles teriam a resposta para a pergunta que não sai de sua cabeça: “o que é a Matriz<sup>11</sup>?”. Porém, sem o saber, é Neo quem está sendo seguido pelo grupo e por agentes especiais, aparentemente vinculados a um tipo de polícia secreta governamental. Ao finalmente encontrar Morpheus, Neo recebe dele a desnorteante revelação: Matriz é o nome da realidade virtual criada por máquinas para manter os seres humanos na ignorância de sua escravidão, enquanto sugam a energia de seus corpos.

MORPHEUS: *What is the Matrix? Control. The Matrix is a computer-generated dream world built to keep us under control in order to change a*

---

<sup>11</sup> Doravante usaremos *Matrix* para nos referirmos ao filme com um todo e Matriz para identificar a estrutura cibernética que aprisiona os humanos na obra.

*human being into this.* [segurando uma pilha Duracell]<sup>12</sup>

No mundo possível proposto por *Matrix*, as máquinas parecem gastar mais energia na manutenção da ilusão virtual do que conseguem absorver de suas pilhas humanas, e talvez essa seja a maior incongruência narrativa do filme. De todo modo, no futuro onde se passa a trama, a raça humana vive, não no mundo de aparências que crê habitar, mas em casulos, onde cabos elétricos conectam seus músculos e sistema nervoso diretamente aos supercomputadores das máquinas. A ilusão é eficiente, pois, como argumenta Morpheus, o que os seres humanos percebem como “real” — sensações, cheiro, sabor, visão etc. — não passa de um conjunto de sinais elétricos interpretados pelo cérebro.

Após a revelação, Morpheus oferece a Neo a chance de ver com seus próprios olhos<sup>13</sup>. Mas para isso Neo terá que sair da ilusão virtual para o mundo real, pois, como afirmara Trinity — usando a expressão símbolo da série televisiva *The X-Files* — “a verdade está lá fora”. A escolha entre sair ou ficar é dada a Neo em forma de um ritual no qual lhe são ofertadas duas pílulas, uma vermelha e outra azul, para que ele escolha e tome apenas uma delas.

Um dos planos desta seqüência do filme exhibe Neo e as pílulas no

---

<sup>12</sup> “[Morpheus:] O que é a Matriz? Controle. A Matriz é um mundo de sonhos gerado por computador, construído para nos manter sob controle, no intuito de nos transformar nisto”. Tradução nossa.

<sup>13</sup> Eis aqui um exemplo dos vários jogos alegóricos com nomes próprios presentes no filme. Numa mesma seqüência, Morpheus — nome do deus do sono — oferece a Neo a chance de “acordar”, dando a Thomas Anderson a oportunidade de ver a verdade com os próprios olhos — ressaltando-se que Thomas [Tomé], é o nome do apóstolo que precisou “ver para crer”.

momento de sua decisão, refletidos simultaneamente nos óculos de Morpheus. Trata-se de um exemplo do apuro visual de *Matrix*, inspirado na linguagem gráfica das histórias em quadrinhos contemporâneas (a partir de agora denominadas HQ), principalmente na vertente da estética japonesa, os chamados mangás. De fato, os autores têm em seu currículo inúmeros roteiros de *graphic novels* e *Matrix* originalmente seria mais um deles. Para conseguir o financiamento da produção, os irmãos Wachowski chegaram a contratar um ilustrador de HQ para produzir uma versão em quadrinhos do roteiro. A figura seguinte evidencia isso, comparando o referido plano a seu projeto original, muito mais próximo da linguagem gráfica das HQ do que os tradicionais desenhos de pré-produção cinematográfica, chamados *story-boards*.



Figura 1: Comparação entre o plano final e seu projeto inspirado em HQ.

Neo escolhe tomar a pílula vermelha, para só depois ser informado que ela é a representação virtual para um software capaz de desconectá-lo da realidade virtual e, ao mesmo tempo, permitir que os hackers identifiquem a localização do seu corpo físico no mundo real. Começa a vertiginosa viagem de Neo (e do espectador) para fora da Matriz.

A partir da saída de Neo, *Matrix* explicita em definitivo seu caráter pop, revelando-se uma elaborada, mas típica, história de surgimento ou gênese de um super-herói, em uma identificação ao universo temático e não apenas estético dos quadrinhos. A história de Thomas Anderson resume-se afinal a de um homem comum que deve aceder definitivamente à identidade do “Escolhido” [*the One*], aprendendo a lidar com os super-poderes que o ajudarão no messiânico desígnio de salvar a humanidade da opressão das máquinas. Ao final da trama, o protagonista se revelará um verdadeiro super-homem do espaço virtual, encerrando o filme com um vôo apoteótico pelos céus da Matriz.

O filme *Matrix* tem sido alvo de uma significativa repercussão crítica. Só no Brasil já foram lançados dois livros contendo artigos e ensaios de renomados autores: *A pílula vermelha* (YEFFETH, 2003) e *Matrix – Bem-vindo ao deserto do real* (IRWING, 2003). Tal fato pode ser visto, em parte, como consequência da forma como o filme retratou explicitamente a realidade virtual, numa época em que a cultura do ciberespaço havia se tornado foco de vastos esforços teóricos. *Matrix* é de fato o primeiro (e talvez único) filme bem sucedido sobre o tema numa década repleta de obras de menor expressão, como *Johnny Mnemonic* (1995), com o mesmo Keanu



Reeves no papel do protagonista.

Para muitos, *Matrix* representa nos anos 90 o que *Blade Runner* havia sido nos anos 80: uma obra de ficção científica elaborada, repleta de referências intertextuais sofisticadas. *Matrix* também brinda um público mais exigente com referências a obras clássicas da ficção fantástica. Na seqüência de cenas que vão da ida ao encontro com Morpheus à saída de Neo da Matriz, há inúmeras referências explícitas aos livros de Lewis Carrol *Alice no País das Maravilhas* (Neo segue um coelho branco para chegar até Morpheus) e *Através do espelho e o que Alice encontrou lá*<sup>14</sup> (a saída da Matriz é representada por Neo transformando-se em espelho após tocar em um, que, como no livro, torna-se maleável). Há, também, uma citação intertextual direta ao filme *O Mágico de Oz*<sup>15</sup> (1939), quando Cypher diz a Neo “*buckle up, Dorothy, 'cause Kansas is going bye-bye*”<sup>16</sup>.

Outro aspecto intertextual importante é que, como *Blade Runner*<sup>17</sup>, *Matrix* é uma narrativa profundamente influenciada pela ficção cyberpunk, gênero extensamente abordado pelos teóricos do pós-moderno. Há mesmo, nas palavras de

---

<sup>14</sup> *Alice no País das Maravilhas* foi publicado em 1865 e *Através do espelho e o que Alice encontrou lá*, em 1871. Cf. estas e outras obras de Carroll na coletânea organizada e traduzida por Sebastião Uchoa Leite (CAROLL, 1980).

<sup>15</sup> O filme *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming, é uma adaptação cinematográfica do livro de Lyman Frank Baum *The Wonderful Wizard of Oz*, escrito em 1899. O mundo de Oz foi também tema de outros livros de Baum. Para maiores informações, cf. <<http://mywebpages.comcast.net/scottandrewh/oz.htm>>. Para versões on-line de livros de Baum, cf. <<http://www.cs.cmu.edu/People/rgs/wizoz10.html>> e <<http://www.cs.cmu.edu/People/rgs/ozland-table.html>>.

<sup>16</sup> “[Cypher:] Aperte o cinto, Dorothy, pois o Kansas vai ficar para trás”. Tradução livre nossa.

<sup>17</sup> Para uma análise detalhada da influência do cyberpunk em *Blade Runner*, cf. CRUZ, 1997.

Kellner (1995), uma profunda ligação entre a pós-modernidade e a ficção cyberpunk. Segundo o autor, como o pós-moderno, o cyberpunk é uma resposta à proliferação da tecnologia e da cultura de massa, elementos que ele incorpora em seu material temático. Para Kellner, a cultura pós-moderna e ficção cyberpunk são produtos do mesmo ambiente high-tech e ambos servem para iluminá-lo (p. 303).

Dino Felluga (2003) vê em *Matrix* um exemplo daquelas obras de arte tipicamente pós-modernas que não apenas diluem as fronteiras entre o erudito e o popular, mas ajudam a construir pontes entre esses espaços. Para ele, o filme conseguiria, através de um enredo linear baseado na ficção científica e na mesclagem de vários sub-gêneros ligados ao cinema de ação contemporâneo, transmitir conceitos complexos sobre a natureza do real e da ilusão:

No mínimo, os Wachowski conseguiram fazer o público *pensar*, coisa demasiado incomum na produção convencional de Hollywood. Eles fazem um mercado de massa dialogar com alguns dos “grandes” teóricos mais influentes da era pós-moderna. Desafiam o desejo do público de ver, por meio do veículo do filme, uma “realidade” mimética acessível. (FELLUGA, 2003, p. 94)

Para Felluga, *Matrix* insinuaria inclusive uma vertente de “crítica da ideologia”, obrigando-nos a ver as “matrizes que estruturam, manipulam e reapresentam a realidade para nós, alimentando as nossas fantasias” (p. 95).

Por si só, a abordagem de temas de interesse acadêmico não explicaria a repercussão crítica ao filme. Possivelmente o fato que despertou a atenção de muitos teóricos foi a maneira como *Matrix* parece explicitar diálogos com correntes contemporâneas de pensamento e mesmo com cânones da filosofia, como Platão e

Descartes. Visto sob esse ângulo, *Matrix* ostentaria referências intertextuais a abordagens filosóficas que sustentariam as concepções de realidade e virtualidade que estão na base de sua trama, pleiteando, mais além do rótulo de produto de puro entretenimento, o status de filme de ação intelectualizado. Alguns autores vão mais longe: “*Matrix* é uma tese de pós-graduação disfarçada de filme de ação e aventura. Não importa se você é analfabeto ou tem doutorado: vai encontrar no filme alguma coisa que lhe sirva.” (SCHUCHARDT, 2003, p. 12).

Entretanto, outros teóricos que também se debruçaram sobre o filme não o vêm tão positivamente. Slavoj Žižek, por exemplo, acredita que muitos críticos se excederam ao analisar *Matrix* como quem se submete ao teste psicológico de manchas de Rorschach, projetando seu próprio universo ideológico como qualidades do filme, ali onde a obra apenas promove alusões ou referências:

Quando vi *Matrix* num cinema local na Eslovênia, tive a oportunidade única de me sentar perto do espectador ideal do filme — ou seja, um idiota. [...] Decididamente, prefiro essa forma de imersão ingênua às interpretações intelectuais pseudo-sofisticadas que projetam distinções conceituais filosóficas ou psicanalíticas no filme. (ŽIŽEK, 2003, p. 259)

Outro autor que também vê excessos nos elogios a *Matrix* é Andrew Gordon. Para ele, o filme, assim como o foi *Guerra nas Estrelas*, “é um pastiche pós-moderno de retalhos da cultura popular” onde a filosofia não passa de “um elemento nas várias camadas de intertextualidade” (GORDON, 2003, p. 105 e 107).

Independentemente dessas opiniões, para cumprirmos os objetivos desta pesquisa e indagar o modo particular de representação da irrealidade presente em

*Matrix*, precisaremos percorrer os momentos em que o enredo do filme parece estabelecer um diálogo direto com alguns filósofos, para verificarmos se de fato essas citações intertextuais contribuem para formar um discurso coeso sobre a irrealdade, atribuível a intenção textual da obra.

## 3.2 REFERÊNCIAS INTERTEXTUAIS E DISCURSOS FILOSÓFICOS

### 3.2.1 Simulacro de Baudrillard

Há pelo menos uma citação a um texto filosófico presente em *Matrix*. Logo na seqüência em que vemos Neo pela primeira vez, ele apanha na estante de seu quarto um volume intitulado *Simulacros e Simulações*. O livro é, ele mesmo, um simulacro. Oco, como em filmes de espionagem, o volume é usado por Neo para esconder material digital, possivelmente programas ilegais de computador.



Figura 2: Cena em que Neo abre o livro de Baudrillard.

Essa referência imagética ao texto de Jean Baudrillard sugere uma dívida dos autores para com o filósofo francês que decretou que no mundo contemporâneo a hiper-utilização dos simulacros tornou impossível qualquer acesso ao real. A emblemática fala de Morpheus a Neo, “Bem-vindo ao deserto do real”, provém justamente de um trecho de *Simulacros e Simulações*. Lá, referindo-se a um texto de Borges<sup>18</sup>, Baudrillard afirma:

---

<sup>18</sup> O trecho a que Baudrillard se refere é: “... Naquele império, a Arte da Cartografia chegou a tal Perfeição que o Mapa de uma Província ocupava toda uma cidade, e o Mapa do Império toda uma Província. Com o tempo, esses Mapas desmesurados já não bastavam mais. Os Colégios dos Cartógrafos elaboraram um Mapa do Império que tinha a Imensidão do próprio Império e coincidia perfeitamente com ele. Mas as Gerações Seguintes, menos afeitas ao Estudo da Cartografia, pensaram que este Mapa enorme era inútil e, não sem Impiedade, abandonaram-no às Inclemências do Sol dos invernos. Nos Desertos do Ocidente ainda sobrevivem Ruínas dilaceradas do Mapa, habitadas por Animais e Mendigos; em todo o País, não existe nenhuma outra Relíquia das Disciplinas Geográficas.” (Tirado de *Viajes de Varones Prudentes, de Suarez Miranda*, livro IV, cap. XIV,

*The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory — precession of simulacra — it is the map that engenders the territory and if we were to revive the fable today, it would be the territory whose shreds are slowly rotting across the map. It is the real, and not the map, whose vestiges subsist here and there, in the deserts which are no longer those of the Empire, but our own. The desert of the real itself. (BAUDRILLARD, 1988, p. 166)<sup>19</sup>*

Igualmente verificável é a analogia com um trecho em que Baudrillard emprega a palavra “matrizes” para descrever os elementos reprodutores do hiperreal em que estamos condenados a viver na contemporaneidade, um “hiperespaço sem atmosfera”:

*The real is produced from miniaturized units, from matrices, memory banks and command models — and with these it can be reproduced an indefinite number of times. It no longer has to be rational, since it is no longer measured against some ideal or negative instance. It is nothing more than operational. In fact, since it is no longer enveloped by an imaginary, it is no longer real at all. It is a hyperreal: the product of an irradiating synthesis of combinatory models in a hyperspace without atmosphere. (BAUDRILLARD, 1988, p. 167)<sup>20</sup>*

Não teriam as “unidades miniaturizadas” acima descritas influenciado a representação gráfica da Matriz, na forma de pequenos hieróglifos verdes

---

Lérida, 168. Citado por Jorge Luís Borges, História universal da infâmia “Etc.”) *apud* ECO, 1994a, p. 213 [as maiúsculas estão como no original].

<sup>19</sup> “O território não mais precede o mapa, nem sobrevive a ele. Desse modo, é o mapa que precede o território — a precedência dos simulacros —, que engendra o território, e, se é necessário retornar à fábula, hoje são os fragmentos do território que lentamente apodrecerão na superfície do mapa. São os vestígios do real, e não do mapa, que persistem aqui e acolá nos desertos que não mais são os do Império, mas os nossos. O próprio deserto do real.” (BAUDRILLARD, 1988, p. 166, tradução nossa)

<sup>20</sup> “O real é produzido a partir de unidades miniaturizadas, a partir de matrizes, bancos de memória e modelos de comando — e com isso ele pode ser reproduzido um número infinito de vezes. Ele não precisa mais ser racional, pois já não é medido em relação a algum ideal ou instância negativa. Ele não é mais do que operacional. De fato, como ele não está mais envolto por um imaginário, ele já não é, de modo algum, real. É um hiperreal: o produto de uma síntese irradiante de modelos combinatórios em um hiperespaço sem atmosfera.” (BAUDRILLARD, 1988, p. 167, tradução nossa)

alternando-se modularmente numa tela de computador? Todavia, justamente pelas referências dos irmãos Wachowski à obra do filósofo francês, o desprezo de Jean Baudrillard pela saga de Neo e seus amigos é, possivelmente, a crítica mais contundente e mais lacônica à suposta pretensão intelectual de *Matrix*. Entretanto, outros autores chegam a ler certa arrogância francesa na postura de Baudrillard:

Suas teorias sobre realidade, simulacros e simulação influenciaram vários dos complexos temas do filme. Como é típico da tradição filosófica francesa, Baudrillard reagiu com desdém à *Matrix*. Diz que nenhum filme consegue explorar plenamente as idéias de *Simulacros e Simulações* e que a tentativa de fazê-lo em *Matrix* é ingênua e mal encaminhada. (YEFFETH, 2003, p. 266)

Certamente podem soar como imperdoáveis grosserias as colocações de Baudrillard, como, por exemplo, sua alegada recusa em assessorar os Wachowski:

Os Wachowskis me chamaram para prestar uma assessoria filosófica para *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, mas não aceitei o convite. Como poderia? Não tenho nada a ver com kung fu. Meu trabalho é discutir idéias em ambientes apropriados para essa atividade. (BAUDRILLARD, 2003)

O que de fato nos interessa aqui é reconhecer que Baudrillard faz ponderações extremamente precisas, mesmo que sintéticas, sobre a forma como *Matrix* aborda a relação entre realidade e ilusão:

[...] *Matrix* faz uma leitura ingênua da relação entre ilusão e realidade. Os diretores se basearam em meu livro *Simulacros e Simulação*, mas não o entenderam. Prefiro filmes como *Truman Show* e *Cidade dos Sonhos*, cujos realizadores perceberam que a diferença entre uma coisa e outra é menos evidente. Nos dois filmes, minhas idéias estão mais bem aplicadas. (BAUDRILLARD, 2003)

Não podemos subestimar essa opinião. Como afirma Andrew Gordon,

*Matrix*, apesar de claramente influenciado por ele, dilui as idéias de Baudrillard. O autor francês é um pensador radical e essencialmente pessimista, mas *Matrix* apresentaria um otimismo romântico pueril, afirmando o retorno possível ao real, que está irremediavelmente inacessível em nossa época, na concepção de Baudrillard (GORDON, 2003, p. 111).

### 3.2.2 Neo na caverna de Platão

O mito da caverna, apresentado por Platão no livro VII da sua *República*, é uma das referências filosóficas mais identificadas pelos críticos em *Matrix*. É realmente possível traçar analogias entre elementos narrativos do filme e da alegoria, principalmente se isolarmos a seqüência em que Neo, após tomar a pílula vermelha, sai do mundo virtual e desperta para a “verdadeira” realidade em um casulo cibernético. No diálogo que antecede essa seqüência, Morpheus deixa claro para Neo o caráter onipresente da ilusão da Matriz e sua verdadeira função:

MORPHEUS: *The Matrix is everywhere. It is all around us. Even now, in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work... when you go to church... when you pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.*

NEO: *What truth?*

MORPHEUS: *That you are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage. Into a prison that you cannot taste or see or touch. A prison*



*for your mind.*<sup>21</sup>

A alegoria platônica propõe justamente um mundo onde os homens são prisioneiros ignorantes de sua condição, como em *Matrix*:

Imagina homens numa morada subterrânea, em forma de caverna, com uma entrada aberta à luz; esses homens estão aí desde a infância, de pernas e pescoços acorrentados, de modo que não podem mexer-se nem ver senão o que está diante deles, pois as correntes os impedem de voltar a cabeça [...] (PLATÃO, 1997, p. 225)

A analogia mais evidente aqui está entre as correntes, no mito, e os cabos que, no filme, ligam os corpos dos humanos desde seu nascimento aos casulos. O local onde Neo desperta não é exatamente uma caverna, pois trata-se de uma instalação industrial de infinitas e gigantescas colunas repletas de casulos dispostos simetricamente, onde os seres humanos são “cultivados” por criaturas robóticas semelhantes a aranhas. Apesar de não ser possível divisar os limites dessa instalação, a escuridão e a trilha sonora reforçam uma sensação claustrofóbica e opressiva. Outro aspecto interessante é a associação possível entre as sombras projetadas na parede da caverna (como que numa sala de cinema pré-histórica) e as imagens que os humanos recebem da Matriz através de implantes neurais. Em ambos os casos, o simulacro é percebido como real.

---

<sup>21</sup> “[Morpheus:] A Matriz está em toda parte. Está em torno de nós. Aqui mesmo nesta sala. Você pode vê-la quando olha pela sua janela ou quando liga sua televisão. Você pode senti-la quando vai para o trabalho... quando vai à igreja... quando paga seus impostos. Ela é o mundo que foi imposto aos seus olhos para cegá-lo diante da verdade. [Neo:] Que verdade? [Morpheus:] De que você é um escravo, Neo. Como todos os outros, você nasceu no cativo. Numa prisão que você não pode provar, ver ou tocar. Uma prisão para sua mente.” Tradução livre nossa.

Neo, assim como o prisioneiro platônico, é liberto de seu cativo e segue em direção à luz, quando, após ter sido expulso de seu casulo, é recolhido do esgoto pelo guindaste da nave de Morpheus. Devido ao enquadre dessa cena, a luminosidade projetada pela escotilha da nave pode ser comparada à luz que entraria através da abertura de uma caverna.



Figura 3: Neo sendo resgatado pela nave de Morpheus.

Tanto no filme quanto no mito, a visão da luz “verdadeira” é traumática ao corpo e à cognição. Na alegoria, o prisioneiro que sai da caverna tem os olhos doloridamente ofuscados pela luz direta e, por isso, não consegue de início reconhecer os objetos reais. Ao despertar após ter sido resgatado, Neo pergunta por que seus olhos doem. “Porque nunca foram usados”, responde Morpheus. Como o prisioneiro, Neo precisará de tempo para conhecer a verdadeira realidade e para aceitar sua antiga experiência como ilusão.

O mito da caverna é mais conhecido que o livro onde se encontra. Ele é comumente confundido pelo senso comum com o momento em que Platão ilustra

sua concepção de realidade. Apesar de refletir a concepção platônica de um mundo das idéias distinto e superior ao mundo físico, essa parábola faz parte de uma argumentação sobre as implicações da educação filosófica dos governantes. Através dela, Sócrates tenta demonstrar a seu interlocutor, Glauco, a dificuldade que há em fazer um homem público aplicar seus conhecimentos em prol da comunidade, após ter sido levado a contemplar a mais soberana das idéias: o bem. Trata-se, falando em jargão contemporâneo, de um mito sobre a responsabilidade social. Através da alegoria, Sócrates demonstra que, após a experiência de iluminação, seria difícil convencer um filósofo a retornar à comunidade para compartilhar seus novos conhecimentos. Não obstante, é justo que assim se proceda:

[Sócrates:] Diremos a eles [nossos alunos]: “Nas outras cidades, é natural que aqueles que se tornaram filósofos não participem nos trabalhos da vida pública, visto que se formaram a si mesmos, apesar do governo dessas cidades; ora, é justo que aquele que se forma a si mesmo e não deve o sustento a ninguém não queira pagar o preço disso a quem quer que seja. Mas vós fostes formados por nós, tanto no interesse do Estado como no vosso, para serdes o que são: os reis nas colméias [...]. Por isso, é preciso que desçais, cada um por sua vez, à morada comum e vos acostumeis às trevas que aí reinam; quando vos tiverdes familiarizado com elas, vereis mil vezes melhor que os habitantes desse lugar e conhecereis a natureza de cada imagem e de que objeto ela é imagem, porque tereis contemplado verdadeiramente o belo, o justo e o bem. [...]” (PLATÃO, 1997, p. 231)

Esse tema está também presente em *Matrix*. O personagem de Keanu Reeves ocupa justamente o papel do “rei filósofo” que deve retornar ao mundo das imagens. Porém, diferentemente do mito, nosso iluminado retorna não para governar, mas sim para libertar os homens da ilusão. Não encontramos essa perspectiva salvacionista na alegoria da caverna. Além desta diferença de propósitos,

cabe ressaltar que, no mito platônico, a iluminação é uma metáfora para a educação filosófica. No filme, o tema está revestido de ressonâncias místico-religiosas.

*Matrix* está repleto de citações religiosas. A mais evidente é a própria postura messiânica do protagonista. Como seu nome profetiza, após a iluminação, Neo torna-se um novo homem, o único capaz de cumprir a missão de salvar a humanidade decaída — “Neo”, prefixo para “novo”, também soa em inglês como *new* [novo] e é um anagrama para *one* [um; único; aquele que é; o escolhido]. Neo é um super-homem místico<sup>22</sup>.

Apesar das evidentes referências do filme ao cristianismo<sup>23</sup>, o tema da iluminação<sup>24</sup> em *Matrix* é mais fortemente influenciado por idéias inspiradas na filosofia zen-budista. Exemplo disso é o diálogo entre Neo e o garoto discípulo do Oráculo, que profere a antológica frase “não há colher”. Para o menino, só é possível entortar uma colher com a força do pensamento se nos dermos conta de sua imaterialidade, ou seja, segundo esse iniciado, não é no mundo físico que a transformação deve operar, é na própria mente.

---

<sup>22</sup> Em seu ensaio *O sagrado não é uma moda*, Eco promove uma comparação entre o Super-Homem do filme dos anos 80 e o original dos quadrinhos, de 1938. O autor identifica como o filme está carregado de referenciais místicos, em oposição aos aspectos cientificistas que prevalecem no original (cf. ECO, 1984b, p. 110-116).

<sup>23</sup> Por exemplo, o nome Trinity referir-se à Santa Trindade e Neo, ao final do filme, morrer, ressuscitar e ascender aos céus como um Jesus pop.

<sup>24</sup> A metáfora da luz como sabedoria não é exclusividade do platonismo ou do budismo, ela é comum a várias culturas. Talvez não por se tratar, como poderia desejar Platão, de uma idéia “universal”, mas muito possivelmente por uma razão antropomórfica: o *homo-sapiens* enxerga mal no escuro. Em função disso, qualquer ser humano em qualquer civilização compreende — como Glauco e os espectadores contemporâneos — que alguém numa posição “iluminada” percebe melhor a realidade que o cerca do que alguém no escuro ou de olhos vendados.

Para autores como Branningan, este trecho do filme evocaria mitos budistas similares, tornando explícita a influência da filosofia oriental no filme (2003, p. 132). Para Ford (2003, p. 151-152) as aproximações também estariam claras nos argumentos do filme contra o apego a uma falsa realidade, na valorização de uma consciência que deve transcender o real imediato e na crença de uma espécie de destino cármico que precisa ser assumido por Neo. Neste sentido, poderíamos também pensar em referências intertextuais à própria carreira de Keanu Reeves: além de ter sido o cyberpunk Johnny Mnemonic, o ator já encarnou o próprio Sidartha Gautama no filme *O pequeno Buda* (1993), de Bernardo Bertolucci.

O mestre que ensina elevados preceitos budistas enquanto educa os discípulos nas artes marciais é também um *topos* obrigatório em filmes asiáticos do gênero kung-fu, aos quais diretores contemporâneos como os Wachowski e Quentin Tarantino prestam constante reverência intertextual. O personagem Morpheus, responsável pela iniciação de Neo, é um típico mestre budista. Mas também o são Obi-Wan Kenobi e Yoda em relação a Luke Skywalker, na série *Guerra nas Estrelas* de George Lucas. Lembremos que Luke é igualmente convidado a afastar sua mente da racionalidade e do mundo físico para poder controlar a “Força” e tornar-se um Jedi. Além disso, antes de entregar-se ao lado escuro e tornar-se o vilão Darth Vader, o jovem Anakin Skywalker era reconhecido como possível realização do mito que profetizava a chegada de um “Escolhido” que restauraria o equilíbrio da Força: mais um mito judaico-cristão absorvido pela cultura de massas.

Em recente artigo sobre o lançamento do último episódio da saga *Guerra*

nas *Estrelas*, Žižek (2005) traça interessantes considerações sobre a influência do que ele chama de “budismo pop” na cultura de massa ocidental. Os aspectos budistas de seus filmes têm sido apresentados por George Lucas (autor empírico) como uma crítica ao poder econômico e ao materialismo das sociedades atuais. Mas para o filósofo esloveno, o fascínio ocidental pelo budismo atende à própria lógica capitalista. O budismo pop critica o mundo material, acusando-o de fonte de toda ilusão e mal-estar subjetivo. Todavia esse discurso superficial seria ele mesmo um produto oferecido aos consumidores. Aqueles que o “compram” consolam-se em sua impotência frente ao próprio desejo consumista irrefreável, pois os objetos oferecidos pelo mercado é que são imaginariamente responsabilizados por estimular-lhes um apetite voraz.

Conclui-se que as reverberações místicas identificáveis no filme *Matrix* esgotam-se em referências intertextuais a um modelo idealizado de religiosidade e ética oriental, acolhido por uma sociedade que quer continuar consumista ao mesmo tempo em que alimenta a fantasia apaziguadora da transcendência.

### **3.2.3 O gênio maligno e o desejo de despertar o outro**

Talvez a principal diferença entre o mito platônico e o filme esteja na presença neste e ausência naquele de uma instância opressiva. Platão fala de escravos, mas não menciona os senhores. Os prisioneiros simplesmente estão acorrentados e as causas desta condição não necessariamente precisam ser

explicitadas para que a história funcione como parábola. Da mesma maneira, não há demanda de libertação: o prisioneiro que fugiu deve retornar para governar o “teatro de sombras”, não para destruí-lo. A caverna é o verdadeiro habitat da humanidade.

Em *Matrix*, ao contrário, tudo gira em torno de uma batalha entre o bem e o mal para libertar a raça humana dos grilhões virtuais da irrealdade, sem que os heróis se dêem ao trabalho de tecer considerações racionais e logísticas do tipo: “como abrigar e alimentar a população de egressos do cativeiro se a Terra está em ruínas?”, algo a se esperar de um filme de ação intelectualizado. O princípio inquestionável que está no horizonte da trama é que a Matriz é uma instância maligna onipresente que deve ser sobrepujada para que os sujeitos tenham acesso à verdade. Podemos identificar semelhanças entre essa instância perversa e o “gênio maligno” cartesiano.

Na primeira de suas *Meditações*, Descartes argumenta que o homem, estando sujeito a receber falsas opiniões e a ser enganado pelos sentidos, nunca pode estar seguro de conhecer a realidade. Uma ilustração disso nos é dada no exemplo do sonho. Segundo o filósofo francês, na maioria das vezes que sonhamos, acreditamos estar diante de representações verdadeiras<sup>25</sup>:

[...] vejo tão manifestamente que não há quaisquer indícios concludentes, nem marcas assaz certas por onde se possa distinguir entre vigília e sono, que me sinto inteiramente pasmado: e o meu

---

<sup>25</sup> Descartes parece aqui propor uma referência *avant-la-lettre* à suspensão da descrença, fazendo-nos antever relações possíveis entre sonho e ficção, que serão mais bem exploradas no capítulo seguinte.

pasmo é tal que é quase capaz de me persuadir de que estou dormindo. (DESCARTES, 1996b, p. 259)

De modo aparentemente análogo ao exemplo cartesiano, Morpheus ilustra para Neo a natureza da Matriz através da impossibilidade de distinção entre vigília e sono:

MORPHEUS: *Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? What if you were unable to wake from that dream? How would you know the difference between the dream world and the real world?*<sup>26</sup>

Descartes verifica com o exemplo do sonho que nós, seres humanos, somos passíveis de engano e se questiona como podemos saber estar ou não diante do irreal — condição fundamental para a ciência. Eis então que o filósofo propõe o exercício da “dúvida hiperbólica” como condição para o conhecimento da verdade: já que não posso confiar em meus sentidos, devo duvidar incessantemente de tudo que chega até mim. Levado ao limite, entretanto, o método da dúvida infinita poderia culminar num irracionalismo onde a verdade seria inatingível. Descartes tenta evitar isso criando um artifício epistemológico. Ele reserva para Deus um lugar estratégico: ser a garantia última da verdade. O Deus de Descartes não engana. Todavia, para que seu espírito não se resigne a essa crença, ele propõe a si mesmo imaginar um diabrete constantemente disposto a iludi-lo e a distorcer sua percepção das coisas:

---

<sup>26</sup> “[Morpheus:] Você já teve um sonho, Neo, que você tivesse muita certeza de ser real? E se você fosse incapaz de sair desse sonho? Como você saberia a diferença entre o mundo do sonho e o mundo real?” Tradução livre nossa.



Suporei, pois que há não um verdadeiro Deus, que é a soberana fonte da verdade, mas certo gênio maligno, não menos ardiloso e enganador do que poderoso, que empregou toda sua indústria a enganar-me. Pensarei que o céu, o ar, a terra, as cores, as figuras, os sons, e todas as coisas exteriores que vemos são apenas ilusões e enganos de que ele se serve para surpreender minha credulidade. (DESCARTES, 1996b, p. 262).

O gênio maligno de Descartes não é uma entidade natural, mas simplesmente um artifício psicológico, uma imagem que devo ter em mente para não esquecer de duvidar das informações que chegam a mim através dos sentidos. A dúvida, amplificada pela hipótese do *malin génie*, coloca em xeque a objetividade do conhecimento científico, pois a única certeza a que posso chegar é pautada na própria subjetividade: a certeza de que, se duvido, eu “penso”. Descartes encontra a saída do impasse em seu *Discurso do método* (1996a), obra anterior às *Meditações*, através do postulado do “penso, logo existo” [*cogito ergo sum*], pois se o homem existe como “coisa pensante”, podemos passar do *pensamento* ao *ser* que pensa, saltando o abismo que separa a subjetividade da objetividade (PESSANHA, 1996, p. 17).

Filmes que representam a irrealidade, tal qual a definimos, postulam algo que poderíamos chamar de “cógitos alternativos”. Em *Blade Runner*<sup>27</sup>, notadamente na versão originalmente pretendida pelo diretor, encontraríamos um “não sou quem penso ser” — ressaltando que, como observa Žižek (1993, p. 12), Deckard, o nome do protagonista, é quase homófono a Descartes. Especificamente em *Matrix* e *Cidade dos*

---

<sup>27</sup> Para uma discussão mais aprofundada sobre o modo como a certeza cartesiana é questionada em *Blade Runner*, cf. CRUZ, 1997.

*Sonhos*, teríamos uma outra variação: “penso, logo existo em outro lugar, sem o saber”. Em todos os casos, estamos diante de questionamentos da idéia segundo a qual, através da subjetividade, poderíamos ter acesso a uma objetivação da experiência humana.

Há ainda uma outra passagem das *Meditações* que reforça a lista das possíveis citações filosóficas em *Matrix*. Em um outro trecho da meditação cartesiana, poucas linhas abaixo da hipótese do gênio maligno, Descartes prossegue:

E, assim como um escravo que gozava de uma liberdade imaginária, quando começa a suspeitar de que sua liberdade é apenas um sonho, teme ser despertado e conspira com essas ilusões agradáveis para ser mais longamente enganado, assim eu reincido por mim mesmo em minhas antigas opiniões e evito despertar dessa sonolência [...]. (DESCARTES, 1996b, p. 262-3).

Essa passagem evoca a traição do personagem Cypher, aquele que não se conformou em ter sido salvo da Matriz para uma vida real desconfortável. Sua fala no restaurante, enquanto negocia com os agentes virtuais a delação dos companheiros e seu retorno ao ventre cibernético, é exemplar:

CYPHER: *You know, I know this steak doesn't exist. I know that when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, you know what I realize? Ignorance is bliss.*<sup>28</sup>

Cypher é um vilão patético, prisioneiro de uma lógica hedonista do prazer

---

<sup>28</sup> “[Cypher:] Sabe, eu sei que este bife não existe. Eu sei que quando eu o coloco na boca a Matriz está dizendo ao meu cérebro que ele é suculento e delicioso. Depois de nove anos, sabe o que eu percebi? A felicidade é a ignorância.” Tradução livre nossa.

imediatamente e a qualquer custo. Ele poderia ser um dos personagens mais complexos da trama, mas é simplesmente apresentado como um traidor simplório, covarde, egoísta e insensível. Não obstante, através dele podemos questionar o profundo maniqueísmo entre o bem e o mal presente em *Matrix* e levantar questões éticas, não apenas sobre seus atos, mas principalmente sobre as motivações de Neo e de seus amigos libertadores. Para Cypher, Morpheus não tinha o direito de despertá-lo para uma realidade devastada, tirando-lhe a possibilidade de permanecer na ilusão que, de todo modo, lhe parecia inigualavelmente superior ao real. Através desta queixa, podemos perceber o quão violento é o aparentemente justo desejo messiânico de Neo, que pretende, a qualquer preço, libertar os seres humanos da irrealidade.

O exemplo mais eloqüente da ação desmedida do grupo de Neo é dado na seqüência da invasão do prédio onde os agentes torturam Morpheus durante seu interrogatório. A cena empolga a platéia com performáticas coreografias em câmera lenta, rajadas de tiro e cartuchos ejetados de armas automáticas, impedindo que os leitores-modelo se choquem com a tranqüilidade com que Neo e Trinity aniquilam dezenas de policiais (humanos) que se opõem às suas ações. Durante o período de doutrinação de Neo, Morpheus lhe havia oferecido a justificativa para atos como este, afirmando que qualquer ser humano ainda não libertado da Matriz é um inimigo em potencial:

*MORPHEUS: The Matrix is a system, Neo. That system is our enemy. But when you're inside, you look around, what do you see? Businessmen, teachers, lawyers, carpenters. The very minds of the people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of that system and that makes them our enemy. You have to understand, most of these people are not*

*ready to be unplugged. And many of them are so inured, so hopelessly dependent on the system, that they will fight to protect it.*<sup>29</sup>

Dentro da lógica ficcional, trata-se de uma fala que anuncia a dimensão dramática da fábula, amplifica o desafio tremendo dos personagens e expõe a dimensão altruística do sacrifício do herói por um outro incapaz de reconhecer o porquê de estar sendo “salvo” de sua própria vida — além de poder ser vista como mais uma referência à caverna platônica. Sob outro ângulo, todavia, o texto de Morpheus bem poderia servir a um panfleto de divulgação da Al-Qaeda. Na lógica do mundo possível de *Matrix*, os seres humanos ora são seres iludidos à espera da salvação, ora são potenciais obstáculos à consecução de um fim que se justifica por si mesmo. Crenças como essas assemelham Neo e seus companheiros muito mais a terroristas fundamentalistas que a salvadores iluminados. Curiosamente, haja vista a repercussão em geral positiva sobre o filme, é notável que este aspecto não seja percebido pelo espectador ocidental comum (leitor-modelo de primeiro nível), que consegue, ao mesmo tempo, estabelecer uma relação empática com Neo, sua causa e seus métodos, mas, saindo do cinema, pergunta-se perplexo sobre as misteriosas motivações de terroristas islâmicos suicidas. Neo não chega a atirar um avião-bomba

---

<sup>29</sup> “[Morpheus:] A Matriz é um sistema, Neo. Esse sistema é nosso inimigo. Mas quando você está dentro, você olha em volta, o que você vê? Homens de negócio, professores, advogados, carpinteiros. As próprias mentes das pessoas que estamos tentando salvar. Mas até que o façamos, essas pessoas são ainda uma parte do sistema e isso as torna nossas inimigas. Você precisa entender que a maioria dessas pessoas não está pronta para ser desconectada. E muitas delas estão tão acostumadas, tão irremediavelmente dependentes do sistema, que lutarão para protegê-lo.” Tradução livre nossa.

sobre um prédio civil, mas, durante o curso de seu socorro a Morpheus, um helicóptero explode contra a fachada de vidro de um edifício para depois espatifar-se em chamas contra o solo. Nenhuma preocupação é demonstrada pelos heróis quanto à possibilidade de haver inocentes entre as vítimas de tamanha destruição. Não há tempo para isso: o espetáculo deve continuar.

Mesmo a idéia de que o grupo de Morpheus respeita o livre arbítrio dos seres humanos, oferecendo àqueles que estão prestes a ser libertados o ritual iniciático das pílulas coloridas, revela-se paradoxal. O que temos ali está mais ao nível de uma “escolha forçada”, uma falsa oferta de liberdade, pois qualquer escolha conduz a uma perda irremediável, sobre a qual, durante todo o filme, apenas Cypher parece querer dar testemunho.

### 3.3 CONFIGURAÇÕES DO IRREAL EM *MATRIX*

Recortado em partes, *Matrix* oferece analogias para argumentações teóricas. Visto globalmente, prevalece no filme a vertente *blockbuster*. Como afirma Andrew Gordon, embora *Matrix* divirta e nos dê muito no que pensar, seria possível classificá-lo como “uma tentativa fracassada de ser um ‘filme de ação intelectualizado’, no qual o espetáculo às vezes atropela ou contradiz as idéias que propõe” (GORDON, 2003, p. 113).

Em grande parte das argumentações favoráveis a reconhecer em *Matrix* a presença de um discurso filosófico coeso, parece-nos fazer falta uma clara distinção

entre “uso” e “interpretação” textual, nos moldes do que levantamos no capítulo anterior. Seria importante que algumas posições críticas fossem revistas em termos do limite entre o que se pode atribuir a *Matrix* como discurso e aquilo que o filme efetivamente permite que se diga através da análise da sua manifestação textual. Nesse sentido, verificamos que muitos autores atribuem à obra uma “vontade” crítica dificilmente verificável, ali onde vemos prevalecer o convite à fruição mais imediata. Convite legítimo e bem realizado, em todo caso.

É forçoso reconhecer que as possíveis citações intertextuais eruditas em *Matrix* nunca vão muito além da superfície imagética das narrativas empregadas nos textos filosóficos como parábolas para discussões mais amplas. *Matrix* talvez cite o real devastado de Baudrillard, a opressão dos humanos prisioneiros da ilusão no mito platônico e mesmo promova uma encarnação cibernética para o gênio maligno cartesiano, mas não encontramos no filme uma verdadeira reverberação das idéias às quais as narrativas míticas serviram de apoio nos textos de origem. As discussões filosóficas em *Matrix* dão um ar solene e douto aos diálogos, conferem estofo para a trama, mas, desprovidas de cunho crítico, não passam de *flatus voci*.

### 3.3.1 O leitor na irreabilidade

De forma similar a outras obras que representam a irreabilidade, encontramos em *Matrix* um modo espacial de captura do leitor. A seqüência de eventos que culmina com a saída de Neo para o “deserto do real” não é

surpreendente apenas para o personagem, mas também para o espectador identificado ao leitor-modelo que o texto fílmico vinha ajudando a construir. Trata-se de uma reviravolta em um enredo que até então conduzia o leitor-modelo a supor estar diante de uma fábula de gênero misto entre policial, espionagem e suspense. A trama já vinha sendo permeada por constantes irrupções de elementos que afetavam a verossimilhança realística do texto (como os super-poderes de Trinity na seqüência inicial e Neo perdendo a boca durante o interrogatório e tendo uma sonda robótica vermiforme implantada em sua barriga<sup>30</sup>), porém a narrativa nunca prosseguia nessa linha e retomava sempre o seu curso “normal”. Por motivos de economia semiótica, o leitor ingênuo ignora estes elementos estranhos, privilegiando as linhas temáticas mais evidentes em prol de uma leitura global. Mas a partir do momento em que Neo encontra Morpheus e toma a pílula, tudo o que havia sido narrado até então é redefinido — de uma trama policial atual, passamos abruptamente para a ficção científica radical. Essa reviravolta vertiginosa no enredo é certamente um dos trunfos narrativos de *Matrix*. Possivelmente, a falta de um artifício similar contribuiu para que *Reloaded* e *Revolutions*, mesmo repetindo outros motivos do original, sejam filmes menos instigantes.

Como já havíamos discutido no capítulo anterior, essa captura do leitor corresponde em *Matrix* a uma estratégia narrativa voltada para a potencialização de

---

<sup>30</sup> A cena na qual a sonda é extraída da barriga de Neo é uma clara referência ao filme *Alien* (1979) de Ridley Scott.

uma experiência lúdica do tipo “montanha-russa”, típica do cinema de ação norte-americano. Entretanto, diferentemente do que ocorre em *Cidade dos Sonhos*, este artifício não apresenta maiores conseqüências para a representação da irrealidade pelo filme.

### 3.3.2 Os mundos paralelos de Alice, Dorothy e Baudrillard

Verificamos que *Matrix* atualiza estruturas narrativas míticas tradicionais e elementos da cultura contemporânea que compartilham uma abordagem particular do irreal. Essa é certamente uma das estratégias narrativas fundamentais da obra, e atende ao objetivo de “amplificar” o motivo fundamental da trama.

Em todas as citações filosóficas atribuídas ao filme, encontramos um denominador comum fundamental para nossa análise: a referência a uma demarcação clara entre os espaços do real e do irreal. Em Baudrillard, temos a imagem do mapa e do território como metáfora para um real distinto do simulacro. Na caverna, encontramos referência à bipartição platônica entre mundo físico e mundo das idéias. Com o gênio maligno cartesiano, vemos um ser capaz de manter o homem numa realidade baseada no engano, longe da verdade.

Da mesma maneira, as referências aos dois livros de Lewis Carrol sobre Alice e ao filme *O Mágico de Oz* repercutem uma lógica equivalente. Em *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através dos espelhos e o que ela encontrou por lá* temos um País das Maravilhas [*Wonderland*] que existe paralelo à realidade onde a menina vive com sua



família. Trata-se de um mundo possível constituído de paradoxos que subvertem as características do mundo possível que a menina reconhece como real, mas, por isso mesmo, guarda uma lógica referencial. Em *O Mágico de Oz* temos uma lógica ficcional semelhante, porém menos radical que a de Lewis Carrol. O país de Oz é uma versão fantástica do Kansas para onde a menina é levada pelos ventos de uma tempestade. A maioria de seus personagens são versões fantásticas de amigos e familiares de Dorothy, pois a história joga com a possibilidade de que a viagem àquele mundo não tenha passado de um sonho da menina, mesmo que tenha sido vivido por ela como uma experiência real. Em ambas as fábulas, temos a representação de uma realidade “verdadeira” à qual se precisa retornar, e a presença de espaços de transposição bem delineados entre os mundos: buracos, espelhos, ciclones etc.

A identificação desses denominadores comuns permite-nos sustentar que, em termos de estratégia narrativa, as referências à filosofia, à literatura fantástica e à cultura de massas de uma forma geral presentes em *Matrix* existem basicamente para reforçar o núcleo “ontológico” da fábula: a representação do real e do irreal como universos paralelos distintos, onde o segundo é uma variação opressiva do primeiro e, por isso mesmo, um espaço a ser abandonado.

Estamos agora em condição de propor uma síntese daquilo que identificamos como o discurso de *Matrix* acerca da representação da irrealidade. Diante de tudo que foi levantado e analisado é possível identificar as principais premissas ideológicas sobre as quais se sustenta a fábula de Neo e seus amigos: Em

*Matrix*, o irreal é uma representação verossímil do real, a ponto de personagens e espectadores não se darem conta de estar diante de um simulacro. Como os personagens usam conectores e telefones para entrarem e saírem da Matriz quando bem entendem, o filme propõe que o limiar entre o real e o irreal é uma fronteira tangível e transponível. O filme também sustenta que o irreal é falso e o real é verdadeiro, e essa oposição equivale à outra — apesar de atualmente devastado, o real é intrinsecamente bom, pois é o espaço “natural” dos seres humanos, e o irreal é intrinsecamente mau, pois é o espaço da ilusão opressiva. Como o real é um bem e o irreal é um mal, todos os meios se justificam em relação ao fim de retornar ao real. O irreal é um erro de percepção imposto por uma instância inumana autônoma; portanto, os seres humanos não são responsáveis por ele, mas querer permanecer no irreal é um desejo ilegítimo, como demonstram as vicissitudes de Cypher. Além disso, *Matrix* sustenta que a saída definitiva do irreal só é possível através de uma intervenção supra-humana.

Percebemos como o filme se sustenta em uma dualidade irreconciliável, que contrasta com os ideais de dissolução das fronteiras da era pós-moderna, a qual o filme é frequentemente referido. Diante disso, poderíamos até questionar autores que classificam a obra como pós-moderna, mas não é esse o nosso objetivo. O que se mostra importante aqui é verificar que *Matrix*, em momento algum, sinaliza para um questionamento de qualquer das premissas identificadas acima. Ao contrário, todas são reforçadas do início do filme até o momento culminante onde Neo ascende aos céus. Juntas, essas premissas dão densidade dramática aos mundos possíveis de um

filme de ficção científica, mas oferecem problemas insolúveis para uma aplicação direta destas idéias na crítica da cultura e da ideologia, como querem alguns. De qualquer modo, independente do desejo de seus autores e leitores empíricos, o filme enquanto mecanismo textual voltado para o prazer direto não demonstra desejar tal futuro.

Desse modo, concordamos com a leitura do próprio Baudrillard: *Matrix*, ao não em questão seus pressupostos narrativos, propõe uma representação simplista, maniqueísta e ingênua das fronteiras entre realidade e irreabilidade, sem qualquer aplicação crítica que não em termos de negação e oposição.

Vejamos então o que *Cidade dos Sonhos* nos tem a dizer.

## 4 CIDADE DOS SONHOS: O REAL NÃO ESTÁ LÁ FORA

---

### 4.1 EM BUSCA DA FÁBULA PERDIDA

O filme *Cidade dos Sonhos* [*Mulholland Drive*<sup>31</sup>] foi inicialmente concebido como um piloto<sup>32</sup> de duas horas para uma série da rede de televisão americana ABC, a ser produzida por David Lynch e Robert Engels. Havia a expectativa de que se repetisse o êxito de público e crítica que a série *Twin Peaks*<sup>33</sup> (de Lynch e Mark Frost) obtivera entre 1990 e 1991. Quando Lynch apresentou o piloto editado, a ABC solicitou uma grande quantidade de cortes, no que foi atendida, mas mesmo assim não ficou satisfeita com o resultado final. A rede americana decidiu arquivar o projeto, alegando, entre outros motivos, que as muitas cenas violentas do piloto

---

<sup>31</sup> “Mulholland Drive” é o nome de uma estrada de Los Angeles que contorna as colinas de Hollywood.

<sup>32</sup> Um “piloto” é um programa-teste especialmente produzido para verificar a aceitação do público a um possível futuro seriado de televisão. Se for bem acolhido, o piloto é, em geral, veiculado como o primeiro episódio da série.

<sup>33</sup> *Twin Peaks* durou apenas duas temporadas, mas influenciou várias produções subseqüentes, como a *The X-Files*. Em 1992, Lynch dirigiu um longa-metragem sobre os acontecimentos que antecedem o início da série, intitulado *Twin Peaks: Os últimos dias de Laura Palmer* [*Twin Peaks: Fire walk with me*].

seriam consideradas excessivas para uma época em que massacres, como o da escola de Columbine, acabavam de ocorrer nos EUA.<sup>34</sup>

Após a desistência da ABC, a produtora francesa Studiocanal comprou os direitos sobre o material filmado e levantou verbas para que a produção fosse concluída de forma a ser possível lançá-la nos cinemas. Todavia, dar um fechamento ao piloto não era uma tarefa simples. O primeiro episódio de uma série normalmente abre-se em várias tramas paralelas sem que muitas vezes os roteiristas tenham certeza de como concluí-las capítulos à frente, pois uma série é um produto sempre maleável e sem prazo para terminar. Segundo Michel Chion (2003), é justamente essa liberdade formal que atrai David Lynch, diretor de vasta obra cinematográfica, para produções televisivas. Apesar de a televisão apresentar qualidades inferiores de som e imagem em relação ao cinema, Lynch sente-se atraído pela possibilidade de contar uma história que nunca termina. Essa liberdade narrativa não quer dizer que Lynch não se importe com a história, como se costuma afirmar. Ao contrário, ressalta Chion (p. 151), trata-se de uma confiança tal na história que, como se fosse uma criança, deseja-se levá-la tão longe e desenvolvê-la tão literalmente quanto seja possível.

Em entrevistas, David Lynch declarou que se, por um lado, ficara feliz em não ter que veicular *Cidade dos Sonhos* como um produto mutilado, como queria a ABC, por outro era assustador não ter uma idéia clara de como levar o piloto a se

---

<sup>34</sup> Para informações sobre a reação da ABC ao piloto, cf. <<http://www.lynchnet.com/mdrive/>>.

tornar um filme. Até que tudo se resolveu, segundo o autor, num momento de inspiração:

*I had zero idea how I was going to do that, so it was a time of high anxiety. One night, I sat down, the ideas came in, and it was a most beautiful experience. Everything was seen from a different angle. Everything was then restructured, and we did additional shooting. Now, looking back, I see that [the film] always wanted to be this way. It just took this strange beginning to cause it to be what it is. (LYNCH, 2001b)<sup>35</sup>*

O piloto<sup>36</sup> ganhou então novas cenas, perdeu outras tantas e foi completamente remontado. *Cidade dos Sonhos* foi lançado no Festival de Cinema de Cannes de 2001 e obteve grande repercussão crítica, ao ponto de Lynch dividir com Joel Coen o prêmio de melhor diretor. O filme também foi considerado o melhor do ano pelo *New York Film Critics Circle*. Lynch ainda concorreu ao Oscar de melhor diretor, perdendo para Ron Howard. Para os padrões da indústria de cinema norte-americana, *Cidade dos Sonhos* obteve um pequeno sucesso comercial, tendo arrecadado cerca de US\$ 20 milhões (4% do faturamento mundial de *Matrix*)<sup>37</sup>. Não obstante, o filme tornou-se objeto de culto, cujo maior exemplo hoje são os vários

---

<sup>35</sup> “Eu não tinha idéia alguma de como iria fazê-lo, então foi um período de muita angústia. Uma noite, eu sentei, as idéias vieram, e foi uma belíssima experiência. Tudo passou a ser visto de um ângulo diferente. Tudo foi então reestruturado, e nós realizamos filmagens adicionais. Agora, olhando para trás, eu vejo que [o filme] sempre quis ser desse jeito. Foi preciso apenas esse estranho começo para fazê-lo ser o que ele é.” (LYNCH, 2001b, tradução nossa)

<sup>36</sup> Um roteiro apócrifo do piloto circula pela internet, cf. <<http://www.lynchnet.com/mdrive/mdscript.html>>.

<sup>37</sup> Cf. <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=mulhollanddrive.htm>>

sites de discussão a ele dedicados, espalhados pela Internet<sup>38</sup>.

Em termos de culto, *Cidade dos Sonhos* não é uma exceção na obra de Lynch, um dos autores mais polêmicos e admirados da atualidade. Seus filmes ora são vistos como exercícios de *nonsense*, ora são acolhidos como rara expressão de inteligência no cenário cinematográfico contemporâneo. Um dos aspectos que mais chamam a atenção sobre sua obra é uma aparente predileção pelo bizarro. Talvez à exceção de *A História Real* [*The Straight Story*] (1999), todos os seus outros longas-metragens são marcados por personagens estranhos envolvidos em situações extraordinárias: *Eraserhead* (1977), *O Homem Elefante* [*The Elephant Man*] (1980), *Duna* [*Dune*] (1984), *Veludo Azul* [*Blue Velvet*] (1986), *Coração Selvagem* [*Wild at Heart*] (1990), *Twin Peaks: Os Últimos Dias de Laura Palmer* [*Twin Peaks: Fire walk with me*] (1992), *Estrada Perdida* [*Lost Highway*] (1997).

Diferentemente de clássicos cineastas surrealistas, ao lado dos quais é muitas vezes classificado, Lynch é um dos grandes expoentes contemporâneos do cinema narrativo. Seus filmes não são mera sucessão de imagens e símbolos visando a desconstrução das expectativas dos espectadores. Eles são sempre histórias sobre alguma coisa.

Para Žižek (1997), a obra de Lynch condensa o pós-modernismo no cinema atual. Seus filmes nos apresentam uma realidade muito próxima e assimilável, ao

---

<sup>38</sup> Cf. <<http://www.rottentomatoes.com/vine/forumdisplay.php?f=101110157>> e <<http://www.mulholland-drive.net/>>.

tempo em que a subverte, mostrando a natureza perversa que subjaz ao aparente. Não é por acaso que referências estéticas aos anos 40 e 50 são constantes em seus filmes. A forma como Hollywood representou essa época oferece a Lynch um arsenal de estereótipos capazes de sugerir ao espectador um mundo idílico, purificado da corrupção e do pecado. A maneira com que o autor evoca esse contexto pode se dar através do figurino ou de elementos de cenário<sup>39</sup>, mas é particularmente sensível na composição das trilhas sonoras de seus filmes. Um exemplo disso é a ingênua canção *Blue Velvet*, que dá título a um de seus trabalhos mais cultuados. Essa música é tocada em sua gravação original no início do filme como fundo para imagens de uma bucólica cidadezinha do interior americano, com flores nos canteiros e pais de família regando gramados. Mais adiante percebemos o outro lado do paraíso: na voz de Dorothy, personagem de Isabella Rosselini, a música se torna o objeto-fetice da fantasia perversa do psicopata vivido por Dennis Hopper.

O que torna esse tipo de reviravolta nos filmes de Lynch ainda mais radical é que ela não se apresenta na conhecida estrutura da denúncia moral: “vejam a verdade por detrás da mentira”. Narrativas desta ordem tranqüilizam o espectador e geralmente apresentam um percurso no qual, após a revelação, uma nova ordem baseada na “verdade” é estabelecida. O cinema de Lynch não participa desta lógica e nem tem nada de moralizante. Um exemplo disso é a cena final de *Veludo Azul*, onde

---

<sup>39</sup> *Cidade dos Sonhos* se passa na atualidade, mas na trama o diretor Adam Kesher está produzindo um filme que se passa nos anos 50: *The Sylvia North Story*.



os personagens comemoram a volta da normalidade admirando um pássaro que surge na janela da cozinha. A ave é tão visivelmente artificial que poderíamos até supor um descuido na produção. Lida em consonância com o restante do filme, entretanto, a ave pode ser tomada como o signo hiperreal de que a realidade considerada normal sustenta-se numa artificialidade fundamental, cuja função não é somente ocultar a natureza sórdida do submundo da pacata cidadezinha retratada na obra, mas de forma mais ampla o próprio universo sombrio dos desejos e das perversões recalçadas de cada um dos personagens.

Lynch apresenta, em muitos de seus trabalhos, tensões entre uma realidade aparentemente tranqüila e sua face oculta, geralmente sexual e violenta. Em suas obras, o idílico e o traumático coexistem e são, em última instância, a própria constituição do tecido da realidade (cf. ŽIŽEK, 1997). *Cidade dos Sonhos* não foge a essa forma de representar a realidade, mas isso por si só não nos permite justificar seu enquadramento em nossa categoria de *representação da irrealidade*. Em *Matrix*, vimos que a representação da irrealidade constitui o próprio núcleo da trama. Com *Cidade dos Sonhos*, deparamo-nos com um problema: não é possível identificarmos, de forma direta, a representação da irrealidade ao nível do enredo, que se mostra fragmentado a uma primeira leitura. A irrealidade só pode ser encontrada no filme de Lynch ao nível da fábula. A questão é que, dado à estrutura narrativa de *Cidade dos Sonhos*, caberia antes discutirmos se haveria de fato *uma* fábula por trás do seu enredo aparentemente caótico.

A maior parte da narrativa de *Cidade dos Sonhos* trata de uma aparente

trama policial linear, mas em meio à história surgem cenas e personagens estranhos, que parecem não ter relação com o que está sendo contado, além de objetos com aparente status simbólico, mas cujo referente parece ser de impossível localização (caixas, chaves azuis etc.). Entretanto, é o terço final do filme que irrompe como completamente desconcertante: as atrizes principais passam a interpretar outras personagens, sem que nada pareça justificar essa passagem e a trama policial é definitivamente interrompida, ficando em aberto. O espectador assiste perplexo a uma sucessão vertiginosa de cenas que não consegue encadear, até o clímax onde a protagonista comete suicídio.

Muitos críticos defendem que *Cidade dos Sonhos* não tem nada a ser decodificado. Alguns, como Pereira Júnior (2001), foram ao extremo ao considerá-lo mais uma “picaretagem” do diretor. Outros foram mais comedidos. Daniel Coffeen, por exemplo, vê no filme a realização das melhores qualidades de Lynch (o universo instável, a deriva de sentido, a complexização da subjetividade etc.) e, no entanto, declara:

*We are [...] not meant to decode the film. If the viewer looks closely or a second time, the film will not whisper its revelations. This is not a puzzle in which all the varied pieces will eventually fall into place; this is not allegory. Nor is it a whodunit.*<sup>40</sup>. (COFFEEN, 2003)<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> A expressão “whodunit” é uma contração de *who has done it?* [quem fez isto?] e designa um estilo popular de filmes policiais, baseados na identificação de um criminoso.

<sup>41</sup> “Nós [...] não temos que decodificar o filme. Se os espectadores olharem de perto ou uma segunda vez, o filme não sussurrará sua revelação. Ele não é um quebra-cabeça no qual todas as variadas

Allen B. Ruch (2002), todavia, vê *Cidade dos Sonhos* como um quebra-cabeça em forma de filme, uma obra que apresenta alucinação e realidade de forma indistinguível e o hiperreal em constante colisão com o fantástico. Para Ruch, o obstáculo que dificulta nossa possibilidade de interpretar o filme em termos de sua história linear está em que a experiência do leitor diante dessa obra nunca é objetiva, pois ele é sempre refém do mundo ilusório onde os personagens vivem:

*Like the contents of the enigmatic blue box at the center of the film, Lynch allows the logical core of Mulholland Drive to remain locked away behind a changing façade of smooth, cool surfaces. Submerged beneath the emotional reality of the characters, we perceive some sort of coherent sense; but reason alone is not enough to understand exactly what's going on. (RUCH, 2002)<sup>42</sup>*

Para verificarmos, então, nossa hipótese de que só é possível identificar a representação da irrealidade em *Cidade dos Sonhos* ao nível da fábula e que a estratégia textual não apenas permite, mas de fato conduz o leitor-modelo a identificar uma linha narrativa coerente subjacente ao enredo, precisaremos inicialmente percorrer a superfície da obra, do modo como faria um espectador em sua primeira leitura<sup>43</sup>. Através desse percurso do enredo à fábula, evidenciaremos que essa experiência de leitura estimulada pelo texto do filme é ela mesma a forma

---

peças eventualmente se encaixarão em seus lugares; não se trata de uma alegoria. Nem de um *whodunit*" (COFFEEN, 2003, tradução nossa)

<sup>42</sup> "Como o conteúdo da enigmática caixa azul no centro do filme, Lynch deixa o núcleo lógico de *Cidade dos Sonhos* trancado atrás de uma fachada mutante de superfícies suaves e frias. Submersa à realidade emocional dos personagens, nós percebemos alguma forma de sentido coerente; mas apenas a razão não é suficiente para entender o que está se passando." (RUCH, 2002, tradução nossa)

<sup>43</sup> Cf. referências à semiótica textual na seção 2.2 desta dissertação.

particular com que *Cidade dos Sonhos* realiza aquilo que consideramos um modo específico de captura do leitor para a representação da irrealidade.

#### 4.1.1 Mulholland Drive e outras ruas que se bifurcam

Vejamos, então, passo a passo o encadeamento de ações que constitui o enredo de *Cidade dos Sonhos*. Logo na abertura do filme, deparamo-nos com uma seqüência de imagens estilizadas sobre um fundo roxo, onde jovens, caracterizados com roupas típicas dos anos 40, realizam uma dança acrobática típica daquela época, conhecida como *jitterbug*. Em rápidas inserções desfocadas, superpostas de forma quase indistinguível, surge uma jovem loira sorridente acompanhada de um casal idoso igualmente feliz, aparentemente sendo aclamada por uma platéia invisível. A cena se dissolve para um plano no qual a câmera, fora de foco, vai cambaleante de encontro a um travesseiro. Temos uma nova fusão de imagens, agora para uma limusine sendo dirigida na escuridão da noite pela Mulholland Drive — apesar das diferenças de ritmo e trilha sonora, a imagem do carro na estrada evoca diretamente cenas de filmes anteriores de Lynch, como *Estrada Perdida* e *Coração Selvagem*. Começam a aparecer os créditos iniciais. A música acompanha a sucessão de imagens, passando da trilha frenética da pista de dança para um tema agora solene e denso.



Figura 4: Seqüência inicial de *Cidade dos Sonhos*.

Após os créditos, vemos uma mulher de cabelos escuros (Laura Elena Harring) sentada no banco de trás do carro. Ela se inquieta quando os condutores do veículo estacionam na estrada deserta, apontam-lhe uma arma e ordenam-lhe que desça do carro. A ação é interrompida quando um outro carro repleto de adolescentes, vindo na direção contrária, choca-se violentamente contra a limusine parada. A mulher, única a sobreviver ao acidente, surge dos destroços e caminha trôpega em direção às luzes de Los Angeles, descendo a colina que a estrada circundava. Ela chega à cidade e atravessa a avenida Sunset Boulevard para chegar a uma rua residencial, onde, exausta, adormece ao relento, abrigada pelas folhagens da frente de uma casa. Estamos aqui diante de uma evidente homenagem intertextual ao filme *Crepúsculo dos Deuses* [*Sunset Boulevard*] (1950), que, como veremos, não será a única referência de *Cidade dos Sonhos* [*Mulholland Drive*] ao filme clássico de Billy Wilder, cujo título também menciona uma rua de Hollywood.

De volta ao local do acidente, vemos que a polícia já investiga o ocorrido. Dois detetives examinam um brinco e travam um diálogo repleto de elipses, a partir do qual se insinua que eles saibam quem é a mulher desaparecida. Na manhã seguinte, a morena desperta assustada e vê uma mulher saindo de um condomínio de casas com várias malas, rumo ao aeroporto. Ela entra sorrateiramente na casa

vazia e esconde-se sob a mesa da cozinha, mas quase é descoberta quando a proprietária retorna em busca das chaves que esquecera (primeira de muitas menções a chaves no filme). Após a mulher sair em definitivo, a morena adormece outra vez.

O filme nos transporta agora para um restaurante da fictícia rede Winkie, onde dois homens conversam. Um deles, com ar aterrorizado, conta que aquele local é o cenário de um sonho que ele tem tido recorrentemente, no qual seu interlocutor também aparece. Como observa Chion (2003, p. 323), a cena é filmada em um plano/contra-plano típico, mas a câmera em leve oscilação acrescenta uma atmosfera inquietante, demonstrando a capacidade de Lynch de renovar os recursos mais elementares do cinema. No diálogo, o jovem conta ao amigo incrédulo que em seus sonhos ele vê um homem assustador nos fundos daquele restaurante. Esse homem seria o responsável por algo que vem acontecendo: *"He's the one who is doing it"* ["É ele quem está provocando isso"]. O interlocutor insiste em levar o amigo para confrontar sua imaginação, mas, justamente onde o sonho previa, surge uma figura sinistra, um mendigo tão sujo que parece estar em decomposição. Apesar de o personagem não esboçar agressividade, a forma como este homem<sup>44</sup> irrompe e sai rapidamente de cena é assustadora tanto para a platéia quanto para o jovem, que cai desmaiado (ou em parada cardíaca). A cena termina sem que saibamos sequer os

---

<sup>44</sup> Interpretado, na verdade, por uma atriz.

nomes dos três personagens apresentados.

Na seqüência seguinte, a mensagem “*the girl is still missing*” [“a garota ainda está desaparecida”] é repassada através de uma rede de telefonemas entre um grupo de homens que evocam as representações típicas de mafiosos no cinema. A mensagem é interrompida quando o último telefone da série, sob um abajur vermelho, toca sem que seja atendido. Mais uma vez estamos diante de uma referência a *Estrada perdida*, filme em que, logo após a abertura, o personagem de Bill Pullman recebe de um interlocutor desconhecido, através de um telefone semelhante, a indecifrável mensagem: “*Dick Laurent is dead*” [“Dick Laurent está morto”].



Figura 5: Seqüência de telefonemas.

Do plano com o telefone que toca sem ser atendido, corta-se para o aeroporto de Los Angeles onde acaba de chegar Betty Elms (Naomi Watts), uma jovem loira ingênua repleta de esperanças de ser bem sucedida em sua futura carreira como atriz em Hollywood. Diante da forma como estão sendo expostas às informações, poucos leitores serão capazes de reconhecer que tanto a jovem quanto o casal de idosos que a acompanhou durante o vôo já haviam aparecido em flashes antes dos créditos iniciais do filme (ver figura 4). Ao final da seqüência atual, vemos este casal sentado ao fundo de uma limusine (o filme está repleto delas) ostentando

sorrisos estranhamente forçados que ganham ares sinistros também em função da trilha sonora.



Figura 6: Chegada em “Lynchtown”.

Não apenas o desfecho da seqüência é estranho. Como observa Ruch (2002), toda a cena do aeroporto é excessiva: tudo é muito claro, as pessoas são muito gentis, Betty é muito radiante, suas malas não são roubadas apesar de sua distração etc. Podemos reconhecer aqui o modo hiperrealista com que Lynch comumente retrata a realidade em seus filmes, insinuando, através de uma atmosfera de artificialidade, que algo de sórdido subjaz às aparências (cf. ŽIŽEK, 1997). Em outras palavras, é como se a Los Angeles de *Cidade dos Sonhos* fosse mais uma “Lynchtown”, nome com que Chion designa as cidadezinhas do interior americano estacionadas nos anos 50, retratadas por Lynch em filmes como *Veludo Azul* e na série de tv *Twin Peaks* (CHION, 2003, p. 125-126).

Após o riso sinistro do casal, a atmosfera idílica retorna com a chegada de Betty à casa de sua tia Ruth. Como a tia viajara, ela é recebida por Coco (Ann Miller), uma atriz aposentada responsável pelo condomínio de casas. Explorando sua nova morada, Betty se surpreende ao encontrar a mulher que sobrevivera ao acidente na casa que pensava desabitada. Betty passa a supor que a mulher seja uma amiga de



sua tia. Talvez em função do trauma sofrido, a morena de olhar perdido não consegue lembrar-se do próprio nome e resolve apresentar-se como Rita, inspirada em Rita Hayworth, cuja imagem em um cartaz do filme *Gilda* (1946) ela vê através dos espelhos do banheiro. O plano em que isso ocorre é dos mais plásticos de todo o filme e também uma das inúmeras referências da trama a identidades especulares.



Figura 7: Rita no espelho.

Na seqüência seguinte, a história linear que começava a se desenvolver em torno do encontro de Betty e Rita é interrompida e somos agora apresentados a Adam Kesher (Justin Theroux), um jovem diretor que está sendo pressionado por uma organização aparentemente mafiosa a aceitar a inexperiente atriz Camilla Rhodes como estrela de seu filme. O ponto alto desta cena é o momento absurdo em

que o mafioso, interpretado por Angelo Badallamenti<sup>45</sup>, regurgita seu café em um guardanapo branco. A bebida, segundo ele, tem gosto de “merda”, apesar dos esforços dos subservientes produtores do filme em agradá-lo. Após esse evento mais uma vez hiperreal, o mafioso, evitando olhar para Kesher e referindo-se à foto de Camilla Rhodes, profere a frase “*this is the girl*” [“eis a garota”], a qual será ouvida várias vezes e em diferentes contextos no decorrer da película. Como o diretor não aceita a imposição da atriz e até reage enfurecido quebrando o vidro da limusine (mais uma) dos mafiosos com um taco de golfe, o líder da organização ordena que ele seja pressionado.

Temos a seguir uma seqüência cômica aparentemente desnecessária, onde um pistoleiro de aluguel pratica uma série de assassinatos desastrados para conseguir uma agenda de telefones, à qual ele se refere como o “famoso livro preto de Ed”, sem que esse personagem seja mencionado antes ou depois no filme. Apesar de podermos intuir através do diálogo que o pistoleiro está em busca da morena desaparecida no acidente, ficamos momentaneamente com a impressão de que Lynch quis manter uma longa seqüência que devia ter desdobramentos mais significativos para a série de tv.

Retornamos para Betty e Rita. Betty fala ao telefone com sua tia e descobre

---

<sup>45</sup> Angelo Badallamenti é responsável pelas trilhas sonoras das produções de Lynch desde *Veludo Azul*. Em *Cidade dos Sonhos* ele faz uma participação especial como ator, demonstrando o reconhecimento de Lynch da importância de sua parceria com Badallamenti.

que Rita não é quem havia pensado. A morena confessa estar completamente sem memória e que só se recorda de ter sofrido um acidente de carro. Elas tentam encontrar alguma informação sobre a identidade perdida da moça, mas só encontram na bolsa de Rita, para seu pasmo, U\$ 50 000,00 em notas novas e uma misteriosa chave azul estilizada (evocando, pela forma atípica e pela proximidade com o dinheiro, o *topos* da chave do guarda volumes do aeroporto, comum em filmes policiais americanos). Elas resolvem esconder esses achados. A partir deste momento, Betty toma Rita sob sua proteção e se compromete a ajudar a jovem a recuperar sua identidade, dando início a uma parceria que depois ultrapassará os limites da amizade.

Michel Chion (2003, p. 324) destaca como a relação que começa a se estabelecer entre Betty e Rita evoca um dos filmes que Lynch sempre cita entre seus preferidos: *Persona* (1966). O autor nos lembra como esta obra de Ingmar Bergman apresenta duas mulheres: uma que está afetada de mutismo e outra, sua enfermeira, que é tão dinâmica, comunicativa e expansiva quanto sua paciente é discreta e reservada. Durante o filme, suas identidades se intercambiam, se completam, e às vezes se confundem. Para Chion, a enfermeira, com seu entusiasmo e excitação próxima à histeria, perpetuamente renovada devido à passividade da outra mulher, anuncia Betty de *Cidade dos Sonhos*.

O enredo retoma agora as desventuras de Adam Kesher, que vem se tornando o terceiro personagem mais importante do filme, apesar de ainda não ter encontrado Betty ou Rita. Kesher chega a sua casa e encontra sua mulher na cama

com outro homem, um lavador de piscinas. O tom da cena é cômico e ela reage como se o marido fosse o culpado, por aparecer sem avisar. Kesher revida jogando tinta sobre as jóias de sua esposa, é agredido pelo lavador e termina saindo humilhado de casa em seu carro. Mais uma cena que poderia, numa primeira leitura, ser considerada supérflua, por afastar-se demais do núcleo da trama.

Apesar da impressão geral de que o filme se abre em narrativas secundárias ao invés de limitar-se a um eixo único, como seria de se esperar em um longa-metragem típico, o leitor-modelo já tem à sua disposição elementos que permitem-lhe inferir uma fábula para o enredo que vem assistindo e projetar expectativas sobre seu desdobramento. A hipótese de leitura mais plausível até aqui é que *Cidade dos Sonhos* conta a história de uma mulher que perde a memória ao fugir de mafiosos por motivos ainda incertos, mas certamente ligados ao dinheiro e à chave encontrada em sua bolsa. Esses mafiosos estão ligados à indústria cinematográfica e exercem sua influência sobre produtores e diretores como Kesher. O espectador tende assim a prestar atenção nas grandes linhas narrativas, deixando de lado, por economia interpretativa, detalhes difíceis de integrar no curso dos eventos, como a seqüência de dança na abertura e o mendigo assustador.

Mesmo os elementos excêntricos parecem começar a convergir quando Betty, decidida a ajudar Rita, liga para a polícia para obter informações sobre acidentes que tenham ocorrido recentemente. Buscando manter-se anônima, Betty usa o telefone público do mesmo restaurante Winkie da Sunset Boulevard onde ocorrera o diálogo entre os dois homens e o encontro de ambos com o mendigo

misterioso, mas nenhum deles aparece agora. Após obterem informações superficiais com a polícia, Rita observa o nome “Diane” no crachá de uma garçonete, lembra-se do nome “Diane Selwyn” e imagina que possa ser o seu próprio. De novo em casa, Betty localiza no catálogo o telefone de uma pessoa homônima, liga para o número e enquanto aguarda comenta: *“it’s strange to be calling yourself”* [“é estranho ligar para você mesma”]. Ao que Rita contesta: *“maybe it’s not me”* [“talvez não seja eu”]. Do outro lado da linha uma voz na secretária eletrônica solicita que se deixe um recado. Rita percebe que não é sua voz, mas afirma conhecê-la.

Voltamos à casa de Kesher no momento em que personagens com *physique-du-rôle* mafioso chegam de limusine procurando-o. Encontram apenas sua mulher e o lavador de piscina e terminam agredindo-os, numa cena em tom de humor pastelão. Corte para um vôo noturno sobre o centro de Los Angeles. Descobrimos Kesher hospedado em um hotel decrepito, sendo informado pelo gerente que seus cartões de créditos estão cancelados. O gerente também informa que dois homens<sup>46</sup> vieram procurá-lo e que, portanto, não adianta mais se esconder. Kesher liga para sua secretária. Ela confirma que o diretor está financeiramente quebrado e lhe informa que alguém que se identifica como o Cowboy deseja encontrá-lo num curral abandonado distante da cidade. Kesher fica perplexo diante

---

<sup>46</sup> A constante menção a dois homens (mafiosos ou policiais) que procuram pessoas desaparecidas é mais uma referência intertextual a *Crepúsculo dos Deuses*, onde dois homens passam o filme perseguindo o personagem de William Holden.

do absurdo da situação, mas confirma o encontro.

Há um corte para uma cena na casa de Betty, no momento em que ela e Rita localizam o endereço de Diane Selwyn. A atmosfera é tensa e a trilha sonora inspira suspense. Rita demonstra receio em ir até o endereço, mas Betty tenta encorajá-la. Ouvem-se batidas na porta e ambas se assustam. Betty vai atender à porta e encontra uma assustadora mulher de capuz negro:

BETTY: *Yes? May I help you?*

LOUISE: *Someone is in trouble. Who are you? What are you doing in Ruth's apartment?*

BETTY: *I'm her niece. She's letting me stay here. My name is Betty.*

LOUISE: *No, it isn't. That's not what she said. Someone is in trouble! Something bad is happening.*<sup>47</sup>

Coco aparece e leva Louise (Lee Grant) embora, dando a entender que ela é uma das moradoras do condomínio e que sofre de problemas mentais, mas antes de ir-se, Louise vê Rita dentro da casa e volta a repetir que alguém está com problemas. Quando Louise se afasta com Coco, Betty entra em casa e encontra Rita em estado de choque. É possível ver nessa cena um exemplo daquilo que Žižek chama de perturbação da relação entre causa e efeito nos filmes de Lynch (ŽIŽEK, 1997, p. 225). Para Žižek, na raiz dessa perturbação, está o “gesto fundador da subjetividade, o ato primordial de liberdade, do rompimento de nossa inserção nonexo de causas e

---

<sup>47</sup> “[Betty:] Sim? Posso ajudá-la? [Louise:] Alguém está com problemas. Quem é você? O que você faz no apartamento de Ruth? [Betty:] Sou sobrinha dela. Ele me deixou ficar aqui. Meu nome é Betty. [Louise:] Não, não é. Não foi o que ela disse. Alguém está com problemas! Algo ruim está acontecendo.” Tradução nossa.

efeitos” (p. 230). Na referida cena, é possível verificar uma aparente desproporcionalidade entre a reação de Rita (efeito) e as palavras de Louise (causa), mas ainda não temos elementos para entender em relação a quê o ato de Rita é libertário.

Na próxima seqüência, segue-se o mesmo clima de tensão e suspense quando Kesher vai ao encontro do enigmático Cowboy. Após um diálogo insólito, o homem de expressões imutáveis e sotaque carregado ordena que o diretor retorne ao trabalho e que, ao ser apresentado à Camilla Rhodes, pronuncie a frase “*this is the girl*”, escolhendo-a para o papel principal em seu filme. Em uma ameaça velada, o Cowboy diz que se Kesher agir bem, ele o verá apenas mais uma vez; caso contrário, ele o verá duas vezes.

Na manhã seguinte, Betty repassa com Rita o texto de sua cena-teste para um filme. Betty demonstra recursos interpretativos limitados, mas sobressai-se diante da forma quase robótica com que Rita lê suas falas. Após o ensaio e de uma breve conversa com Coco, Betty sai para sua audição. Ela chega confiante aos portões de um típico estúdio hollywoodiano e é logo levada a uma sala repleta de profissionais de cinema, estranhamente acolhedores com uma principiante como ela. Antes de começar a cena, o diretor do teste profere uma série de instruções vazias acolhidas com desdém pelos outros participantes: “*It’s not a contest. The two of them, with themselves. So don’t play it for real until it gets real.*” [“Não é uma competição. Os dois, com eles mesmos. Então, não interprete pra valer até que seja verdadeiro/real.”] De forma surpreendente, Betty atua “*for real*”, subvertendo sua interpretação no

ensaio com Rita com uma leitura inesperadamente sensual de um texto aparentemente direto. Para Chion, esta é a melhor cena do filme devido, entre outras coisas, à decisão do diretor de não fazer nenhum plano de corte sobre os profissionais que assistem ao ensaio, cabendo ao espectador dizer se a cena é ridícula ou sublime (CHION, 2003, p. 325-326).

A atuação de Betty é tão forte que deixa a todos desconcertados. Ela ganha o papel, mas uma agente que assistira ao teste a convence que aquela produção não terá futuro e a leva ao local em que Adam Kersher, de volta ao trabalho, está escolhendo o elenco para seu filme *Sylvia North Story*. Ao chegar ao set de filmagem, Betty troca olhares intensos com Keshner, que supostamente a estaria encontrando pela primeira vez. Betty não chega a ser apresentada ao diretor, pois logo surge Camilla Rhodes e o diretor, a contragosto, profere a frase “*this is the girl*”, aceitando-a para o papel. Logo em seguida, Betty lembra-se do compromisso com Rita e sai correndo do estúdio.

Vestindo um *tailleur* cinza quase idêntico ao da personagem Madeleine Elster (Kim Novak) em *Um corpo que cai* [*Vertigo*] (1958), de Alfred Hitchcock, Betty segue de táxi com Rita para o endereço de Diane Selwyn em um local chamado Sierra Bonita. No local elas encontram outra mulher, que não reconhece Rita e indica a casa vizinha para onde Diane havia se mudado recentemente. Nessa casa ninguém responde à campainha e Betty termina forçando a entrada pela janela. Dentro da casa as mulheres percebem um odor nauseabundo e encontram o cadáver em decomposição de uma mulher loira sobre uma cama. Rita fica histérica e é acalmada



por Betty.

De novo em casa, Betty ajuda Rita a cortar os cabelos e a vestir uma peruca loira. Concluída a transformação, o plano que mostra Betty puxando Rita para perto de si como se fosse uma boneca, até que ambas estejam enquadradas frente ao espelho (o mesmo diante do qual Rita anteriormente se auto-batizara), evoca mais uma vez o filme *Um corpo que cai*. A referência aqui é a cena em que Scottie Ferguson (James Stuart) consegue convencer Judy Barton (Kim Novak) a se travestir de Madeleine. Em ambos os casos, uma morena torna-se loira. Esse plano também evidencia a frequência com que *Cidade dos Sonhos* faz uso da imagem especular como forma de demarcar a deriva identitária de Rita (ver figuras 7 e 8).



Figura 8: A transformação de Rita.

Betty agora está deitada e aguarda Rita sair do banho. Rita surge envolta em uma toalha vermelha e deseja boa noite à amiga. Betty convida Rita, que iria dormir no sofá da sala, para dividir com ela a mesma cama. Rita aceita, despe-se da

toalha, deita-se na cama e agradece a Betty por tudo que tem feito para ajudá-la. Um beijo de boa noite desencadeia uma sucessão de carícias, dando início a uma cena de envolvimento homossexual carregada de erotismo, conduzida com extrema sensibilidade pela direção, pela sonoplastia e pela montagem.

Uma fusão indica uma passagem de tempo. Estamos no mesmo quarto e as mulheres agora estão dormindo de mãos dadas. De olhos abertos, mas como quem ainda não acordou, Rita começa a pronunciar frases em espanhol: "*Silencio. No hay banda. No hay orquesta.*" ["Silêncio. Não há banda. Não há orquestra."<sup>48</sup>] Quanto mais ela repete essas frases, mais sua voz parece transmutar-se até quase virar um falsete, evocando uma estranha gravação. Planos fechados nos olhos perplexos de Rita ampliam a sensação de que a voz está de algum modo desarticulada do seu corpo. Quando Betty acorda tentando acalmá-la, a voz de Rita volta à normalidade. Rita diz que Betty precisa acompanhá-la a um determinado lugar, mesmo sendo ainda madrugada.

Ambas saem à rua a procura de um táxi. Neste momento, a palavra "*Hell*", que surge quase indistinguível impressa em um panfleto colado a um poste, anuncia que terá início, para as personagens, para o espectador e para a linearidade do enredo uma descida ao "*inferno*". Betty e Rita chegam a uma rua deserta do centro da cidade e entram em um local identificado como *Club Silencio*. Um *travelling*

---

<sup>48</sup> Vale ressaltar que na versão americana do DVD do filme não há legenda em inglês para essas frases em espanhol, o que evidencia uma decisão de amplificar o estranhamento do leitor-modelo.

forçado de câmara durante a entrada das mulheres no clube e o tom da música evocam filmes de terror, mas ao mesmo tempo, por contrastarem com a narrativa predominantemente realista de até então, sugerem ao leitor-modelo que tudo pode não passar de um sonho de Betty ou Rita, que ainda dormiriam depois do sexo.

O *Club Silencio* é em verdade um velho teatro decorado de maneira neoclássica. Na platéia, alguns espectadores olham fixamente para um palco vazio, dominado por uma cortina vermelha (já havíamos encontrado, no escritório do chefe da máfia do cinema, uma cortina semelhante). Trata-se de um elemento de cena freqüentemente utilizado por Lynch em outros filmes, como *Veludo Azul* e *Twin Peaks: Os últimos dias de Laura Palmer*. Ouve-se um arranjo musical. Da lateral do palco, surge um homem vestido como um mágico, pronunciando com voz grave e pausada: “*No hay banda! There is no band. Il n’y a pas d’orchestre. This is all a tape recording. No hay banda, and yet we hear a band.*” [“Não há banda! Não há orquestra. É tudo uma gravação. *No hay banda*, mas mesmo assim ouvimos uma banda.”] Rita e, principalmente, Betty estão perplexas e visivelmente angustiadas com o espetáculo. O mágico começa a enumerar os instrumentos que compõem a banda inexistente até que entra no palco um músico tocando um clarinete. No meio da performance, ele tira o instrumento da boca, mas continuamos a ouvir a música, indicando tratar-se da reprodução de um som previamente gravado, um *playback*. “É tudo gravado”, esclarece o mágico que começa a reger a orquestra invisível com movimentos teatrais. Olhando para Betty, ele sentencia: “*It is an illusion*” [“É uma ilusão”].

Independentemente das interpretações que proporemos mais adiante, o

leitor-modelo, por mais perplexo que esteja, pode inferir nas cenas no *Club Silencio* uma possível homenagem meta-narrativa ao próprio cinema. Apesar de a referência direta aqui ser ao registro sonoro, o cinema é ele mesmo uma ilusão baseada na reprodução de gravações de eventos que não estão mais presentes. Essa interpretação se mostra mais relevante se pensarmos que o espetáculo do mágico se dá num “teatro”, termo com que, em inglês, ainda se nomeia o local onde os filmes são exibidos. Entretanto, se o espaço semiótico é ele mesmo um universo em que signos são capazes de se referirem a objetos ausentes, a cena do *Club Silencio* é, em última instância, uma menção ao poder da linguagem em produzir ilusões, ou melhor, ficções.

Retomemos a cena. A câmera assume agora um plano lateral do palco e vemos, em um camarote, uma mulher portando uma estranha peruca azul. O mágico levanta os braços e relâmpagos azuis tomam o teatro. Betty começa a tremer de forma descontrolada, até que o prestidigitador, olhando para ela, faz um gesto e desaparece em uma nuvem de fumaça. Entra no palco um homem vestido de vermelho (que já havia aparecido no filme como o gerente do hotel em que Kesher se hospedara) e anuncia em espanhol uma cantora. Rebekah del Rio (interpretada por ela mesma) canta à capela *Llorando*, uma versão castelhana de *Crying*, de Roy Orbison. A beleza da voz da artista e o romantismo da canção fazem com que Rita e Betty se emocionem e chorem. O clima de imersão é rompido quando Rebekah cai desfalecida, mas sua voz permanece em *playback*. Mais uma vez, percebemos que o *Club Silencio* é um espaço em que a ilusão da vinculação da representação ao objeto é

denunciada, pois o que ali se encena é o modo como a representação pode “sobreviver” ao representado.



Figura 9: *Club Silencio*.

Após o corpo de Rebekah ser retirado do palco por dois homens, Betty decide abrir sua bolsa e encontra um cubo azul com uma pequena abertura triangular, compatível com a chave azul encontrada anteriormente na bolsa de Rita. As mulheres retornam para casa e Rita procura a chave, quando, assustada, percebe que Betty acaba de desaparecer. Rita decide abrir a caixa azul sozinha. Quando ela gira a chave, a tampa se abre e a câmera é como que arrastada para o interior negro do objeto. Corte para a caixa caindo no chão. A câmera desloca-se da caixa para enquadrar a porta do quarto, onde vemos surgir a tia de Betty. Ela examina o quarto, e um contra-plano<sup>49</sup> revela ao espectador que ele está vazio, sem Betty, Rita, chave ou caixa. A imagem escurece (*fade-out*).

---

<sup>49</sup> Este é mais um dos momentos (veremos outro a seguir) em que o filme parece evocar o emprego do plano e contra-plano nas seqüências finais de *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick.

#### 4.1.2 A segunda fase do enredo

As cenas descritas até aqui já duram 1 hora e 56 minutos de exibição. O que se verá nos próximos 25 minutos será mais facilmente percebido pelo espectador como um outro filme (ou um filme dentro do filme) com uma trama aparentemente independente, mas que retoma e subverte elementos e personagens do enredo até então. A maior parte do que fora visto até aqui fazia parte do episódio piloto (mesmo a seqüência no *Club Silencio*). O que se verá a seguir é basicamente composto pelas novas cenas filmadas após a retomada da produção. O problema é que se Lynch quis dar um fechamento à história com as novas cenas, como afirmou, o que o leitor-modelo vê em sua primeira leitura, paradoxalmente, não é complementaridade, mas ruptura.

Após uma sucessão de fusões de planos, somos levados ao quarto de Diane Selwyn, onde Betty e Rita haviam encontrado um cadáver. Vemos uma mulher morena (Rita?) deitada. Na porta do quarto surge o Cowboy que diz: *“Hey, pretty girl, time to wake up”* [“Ei, moça bonita, hora de acordar”]. Fusão para o plano da cama, e agora vemos o cadáver. Corte para o Cowboy que agora sai do quarto, fechando a porta. O plano escurece, a música aumenta e ouvimos batidas à porta. Voltamos gradualmente (*fade-in*) para o plano da cama, mas agora temos uma mulher loira deitada, começando a acordar. Trata-se da atriz Naomi Watts, mas ela já não interpreta Betty, e sim a própria Diane.

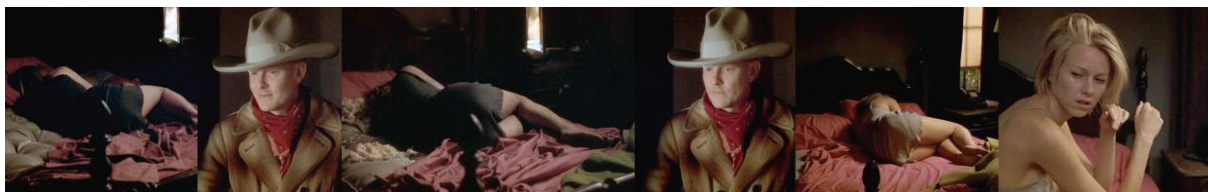


Figura 10: Diane acorda.

Diane acorda e abre a porta para sua vizinha, com quem já dividira a casa, e que agora volta para retirar seus últimos pertences. A mulher recolhe, por último, sobre a mesinha da sala, um cinzeiro em forma de piano de calda. No momento em que o objeto é retirado, somos levados por um *zoom* da imagem a ver uma chave azul sobre o mesmo móvel. Apesar da cor, a chave é comum e bastante diferente da chave azul estilizada e geométrica encontrada por Rita em sua bolsa. Antes de sair, a vizinha informa que dois detetives estiveram procurando por Diane. Diane dirige-se à cozinha e vê a imagem de uma mulher a quem chama de Camilla, mas quem vemos é a atriz Laura Harring, que interpretara Rita. Diane fica feliz por Camilla ter “voltado”, mas logo descobre tratar-se de uma alucinação. No lugar de Camilla, vemos agora um plano de Diane, mas com uma aparência mais jovial.

Lynch emprega aqui um uso particular do dispositivo de plano e contra-plano, evocando as seqüências finais de *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, onde o astronauta Dave Bowman (Keir Dullea) vê-se cada vez mais velho, em planos sucessivos. Aqui o dispositivo indica, ao contrário, um retrocesso temporal, um *flashback*. De fato, toda essa última parte do filme é constituída de inúmeros *flashbacks* [retrocessos] e *flash forwards* [avanços], cujas indicações só o espectador mais atento será capaz de perceber. O texto fílmico de *Cidade dos Sonhos*

não só demanda esse espectador, como ajuda a construí-lo como leitor-modelo capaz de perceber a desorganização temporal e identificar os elementos que permitem o re-encadeamento dos eventos. Um índice claro de passagem temporal nos é dado pela degradação física progressiva de Diane. Outro exemplo é a insistência com que o filme oferece *closes* da mesinha de centro da sala de Diane, de forma a chamar a atenção para a forma intermitente com que a chave azul e o cinzeiro aparecem em diversos planos. Mesmo que o significado da chave só seja oferecido nos últimos minutos do filme, o leitor-modelo pode inferir que, se o cinzeiro pertencia à ex-colega de quarto de Diane, e se ela o leva embora, todas as cenas em que ele aparece sobre a mesa estão em *flashback*. Mais ainda, se a chave azul estava junto ao cinzeiro no momento em que ele foi retirado, um plano do móvel com o cinzeiro, mas sem a chave indica um *flashback* para um tempo ainda mais remoto, quando a chave ainda não havia sido colocada ali.

Somos assim levados, por idas e vindas, a reconstruir a história dessas “novas” personagens. Camilla (a morena que era Rita) é uma atriz forte e decidida que usa seu poder de sedução para subir na carreira. Diane (a loira que era Betty) é uma atriz inexpressiva, que depende de Camilla para conseguir papéis secundários. Ambas mantêm uma relação amorosa conturbada, cheia de rompimentos e reencontros, onde Camilla se compraz em provocar ciúmes na amante. Um aspecto decisivo desta nova história é que Camilla e Diane trabalham num filme do diretor Adam Keshner, personagem que segue sendo interpretado por Justin Theroux. Não há mais Betty ou Rita, mas Keshner continua. Ainda, Camilla Rhodes não é mais uma



atriz sem talento que a máfia lhe impõe, é uma (outra) mulher que consegue ascender na carreira pelo poder da sedução, a qual Kesher não está imune. Através da figura do diretor, percebe-se um entrelaçamento entre tramas aparentemente independentes. Poderíamos nos imaginar aqui diante de um recurso semelhante ao empregado por Woody Allen em *Melinda e Melinda* (2004), onde amigos narram, durante um jantar, duas versões possíveis (uma cômica, outra trágica) para a história de uma mesma personagem, tornando o filme uma oscilação entre esses dois enredos. Em *Cidade dos Sonhos*, entretanto, não encontramos nenhuma voz narrativa unificadora que nos autorize a seguir adiante com essa hipótese.

Diane reage mal ao rompimento definitivo com Camilla e não aceita perdê-la para Kesher. Ela se isola em sua casa e começa a se desarticular psicologicamente. Isto é evidenciado na cena em que ela, possivelmente drogada, masturba-se raivosamente olhando para a parede da sala — sua parceira sexual, como afirma Geneviève Morel (2002). A cena é completamente desprovida de erotismo e até mesmo violenta, contrastando com a poética cena de sexo entre Betty e Rita, momentos antes. Durante o ato, Diane parece ouvir um telefone chamando. Corte para um *flashback*, onde um telefone toca próximo a um abajur vermelho — o mesmo que tocava sem ser atendido nas seqüências iniciais do filme (ver figura 5). Diane atende a ligação e finalmente percebemos ser dela aquele misterioso aparelho. Do outro lado da linha, Camilla diz que a está aguardando em uma casa localizada em Mulholland Drive e que já mandou um carro ir buscá-la.

Vemos uma fusão de imagens para um plano quase idêntico ao dos

créditos iniciais do filme, no qual uma limusine deslocava-se por uma estrada deserta e escura. No banco de trás está agora Diane. Quando o carro pára e o motorista pede que a mulher desça, sugere-se que a seqüência dos eventos anteriores se repetirá, mas desta vez não há armas ou acidente. Diane abre a porta e vê Camilla vindo a seu encontro pelas folhagens da encosta da estrada. Trata-se de um atalho, ela explica-lhe, uma entrada pelos fundos da casa através de uma subida íngreme. Diane se deixa ser conduzida por Camilla. A leve oscilação da câmera e a troca de olhares entre elas fazem-nos supor, junto com Diane, que as duas estão se reconciliando, mas, quando elas finalmente chegam à casa, percebemos que tudo não passara de mais um dos jogos de ciúme de Camilla, que atraiu Diane para uma festa na casa de Kesher, com quem já assumiu publicamente um romance.



Figura 11: De novo em Mulholland Drive.

Durante o jantar, vemos uma série de elementos e personagens que participaram da primeira etapa do filme, mas em contextos diferentes. Diane narra para a mãe de Kesher (Ann Miller, que interpretara *Coco*) como fora tentar a vida em Hollywood após vencer um concurso de dança *jitterbug* (mostrado na abertura do filme) em uma cidade do interior do Canadá e receber uma pequena herança de uma tia que havia sido atriz. Diane conta que conhecera Camilla durante as filmagens de

*Sylvia North Story*, do diretor Bob Brooker (que dirigira o teste de Betty). Ela perdera o papel principal para Camilla, pois o diretor não gostara de seu trabalho, mas desde aquele momento tornaram-se amigas. Camilla passou a ajudá-la, conseguindo-lhe pontas em outros filmes (nesse instante ouve-se a voz de Camilla falando em espanhol com um interlocutor). A mãe de Kesher demonstra um misto de pena e desprezo por essa menina do interior que confundiu o sucesso numa cidadezinha com a certeza do estrelato na indústria cinematográfica.

Enquanto toma uma xícara de café, Diane olha Camilla sendo acariciada por Kesher, que se vangloria de ter se separado de forma vantajosa de sua ex-mulher, ficando com a piscina, enquanto ela ficara apenas com o limpador de piscinas. Enojada, Diane vira o rosto e cruza rapidamente o olhar com um homem desconhecido, interpretado por Angelo Badallamenti, que anteriormente havia encarnado o mafioso que regurgitara café. Diane vê uma jovem aproximar-se de Camilla, sussurrar algo em seu ouvido e beijar-lhe a boca. A jovem (a Camilla Rhodes loira da primeira parte do filme) afasta-se e Diane a segue com os olhos. Ela entra em uma porta da qual vemos sair o Cowboy. Diane quase não consegue controlar as lágrimas e o ódio por Camilla, no momento em que Kesher pede a atenção dos convidados para anunciar seu noivado.

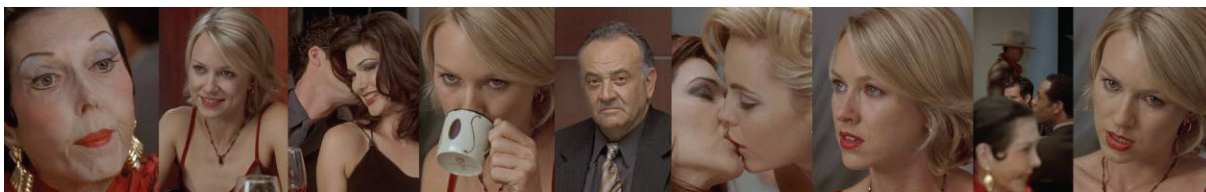


Figura 12: O jantar de noivado.

Um corte abrupto mostra Diane encontrando-se com o pistoleiro da primeira fase do filme, no restaurante Winkie de várias cenas anteriores. Do mesmo modo como Rita havia visto o nome “Diane”, Diane agora observa o nome “Betty” no crachá da mesma garçonete. Diane entrega uma foto de Camilla ao pistoleiro, dizendo: *“this is the girl”*. Apesar de não ser explicitado, fica claro que ela está encomendando a morte de sua ex-amante. Ela oferece ao homem um punhado de dólares, dispostos numa bolsa similar à que Rita trazia consigo. O pistoleiro informa-lhe que quando o serviço estiver concluído ele lhe dará um sinal, deixando uma chave azul em um local combinado. Diane vê um homem em frente ao caixa do restaurante, olhando fixamente para ela (o mesmo que no início do filme, e naquele mesmo ambiente, contara ao amigo a história do homem assustador). Ela volta-se outra vez para o pistoleiro e pergunta-lhe o quê aquela chave azul abre. Ele ri da ingenuidade de Diane e não responde. A chave não é mais um objeto funcional, ela não está ali para abrir nada. A chave azul é, a partir daquele ponto, um puro signo da morte de Camilla.



Figura 13: Diane encomenda a morte de Camilla.

O que se segue é vertiginoso. O plano de Diane contemplando o pistoleiro que ri de sua ingênua pergunta funde-se em um plano noturno que nos leva, em *travelling*, do fundo do restaurante ao encontro do mendigo misterioso, que está sentando em frente a uma fogueira, manuseando a caixa azul em forma de cubo. Ele a coloca em um saco de papel e a deixa cair no chão. Dela saem, com poucos centímetros de altura, o casal de idosos do início do filme, rindo histericamente e com os braços e mãos em posição de garras. Há um corte para a sala de Diane, que, sentada no sofá, contempla a chave azul sobre a mesinha: Camilla foi assassinada. Ouvem-se batidas insistentes à porta. Diane tenta ignorá-las, mas elas ficam cada vez mais fortes. Vemos entrar na casa, passando sob a soleira da porta, os velhos diminutos que haviam saído da caixa azul. Ouvem-se gritos. Os velhos, agora em tamanho normal, perseguem Diane, enlouquecida, pela casa. Ela joga-se em sua cama, apanha uma arma na gaveta do criado mudo e atira na própria boca. Os sons estridentes são interrompidos bruscamente. Diane está morta sobre sua cama. O quarto é tomado por fumaça azul e uma música suave começa a elevar-se, enquanto várias imagens (o rosto do mendigo, Betty e Rita sorridentes) se fundem em câmera lenta sobre a paisagem de Los Angeles à noite. Temos uma nova fusão de imagens, agora para um plano do interior do *Club Silencio*. A música é substituída por uma

reverberação soturna. Vemos de novo a mulher de peruca azul no camarote do teatro em frente a uma cortina vermelha. Ela diz, em espanhol, quase sussurrando: “*Silencio.*” A imagem escurece e começam a subir os créditos. O filme termina.



Figura 14: Seqüência final de *Cidade dos Sonhos*.

## 4.2 A IRREALIDADE COMO REALIZAÇÃO DO DESEJO

### 4.2.1 A segunda leitura

Ao final da exibição o espectador está diante de duas possibilidades. No primeiro caso, ele aceita que assistiu a uma obra que tem na deriva narrativa seu motor fundamental e na qual as experiências estéticas parciais sobrepõem-se a um sentido unificador oculto desnecessário ou mesmo inexistente. Em uma segunda hipótese, o espectador sai do cinema com a inquietante sensação de que as inúmeras coincidências de elementos e personagens nas duas grandes fases do enredo sugerem que, subjacente ao labirinto narrativo, encontra-se um fio de Ariadne. *Cidade dos Sonhos* prevê esses dois leitores-modelo: um que assiste ao filme como quem ouve música (sem se preocupar com um sentido geral passível de ser enunciado), e outro que percebe o filme como um quebra-cabeça à espera de uma solução. Entre os

autores que utilizamos, Daniel Coffeen é um leitor do primeiro tipo, enquanto Geneviève Morel e Allen B. Ruch são leitores do segundo tipo. É evidente que existem também espectadores que saem do cinema insatisfeitos com a experiência, eventualmente atirando o filme na vala comum dos excessos de Lynch, mas esses são, pela teoria de Umberto Eco, leitores empíricos que não conseguiram (ou se recusaram a, o que é legítimo) se comportar como os leitores-modelo que o filme demanda e ajuda a construir.

Morel (2002) vê esses tipos de leitura de modo contínuo. Segundo a autora, a todo o momento *Cidade dos Sonhos* cria para o espectador uma impressão de já-visto. O reenvio perpétuo, detalhe após detalhe, da significação de um termo a outro, constrói uma forma particular de sentido por falta de sentido: ele está lá, mas nos escapa a todo o momento, aludindo a uma verdade que desliza metonimicamente. Com efeito, acrescenta Morel, cada cena é plena de significação em si mesma. Nós as compreendemos localmente como referências autônomas, mas esse mosaico acaba por se desmembrar posteriormente para se recompor de um outro modo, criando um sentido novo mais global, produto vertiginoso da decifração a qual o filme incita insistentemente.

Ou seja, de certa maneira essas possibilidades de leitura são as duas faces de um mesmo leitor-modelo construído pelo texto fílmico. *Cidade dos Sonhos* busca um leitor que aproveite a deriva narrativa (que parece construir um filme baseado em esquetes) e que, ao final, retorne para empreender uma segunda leitura unificadora, recolhendo as migalhas de sentido deixadas pelo caminho. Podemos

defender que o filme demanda esse retorno por um motivo muito simples: os elementos-chave que permitem a unificação do enredo em uma fábula coerente são fornecidos apenas nas últimas cenas, numa sucessão tão vertiginosa que não deixa espaço para que o espectador possa parar para refletir sobre o que está vendo. Esse espaço surge apenas após a mulher de peruca azul pronunciar a palavra castelhana “*silencio*”, encerrando o filme. É só quando o texto se cala que o leitor pode começar a reconstruir o que foi visto. Todo texto permite e pode se beneficiar de uma segunda leitura, mas *Cidade dos Sonhos* a exige como condição fundamental de sua interpretação.

E o que nos salta aos olhos nessa segunda leitura? O que nos era evidenciado a todo o momento, sem que fôssemos capazes de perceber? Justamente que o filme é, em grande parte, um sonho, ou melhor, vários sonhos de uma mesma personagem. Seu enredo pode ser unificado a partir da inferência de que toda a primeira fase (a história de Betty e Rita) é constituída por uma sucessão de sonhos de Diane (Naomi Watts, na segunda fase). Não percebemos isso inicialmente porque o filme abre mão (intencionalmente, diríamos) do emprego dos elementos narrativos clássicos que comumente ilustram a passagem da vigília ao sono e, por fim, ao sonho. Quando normalmente se quer representar o ato de sonhar no cinema, mostra-se um personagem que se deita, toma-se um enquadre de seu rosto para mostrar seus olhos fechados e suas feições relaxadas, e passa-se suavemente desse plano para uma outra imagem (eventualmente com o emprego de uma outra textura visual). Essa linguagem, herdada da própria literatura, nos permite reconhecer nos filmes os



momentos limiares em que podemos determinar com segurança que tudo o que veremos em seguida diz respeito ao universo onírico, um espaço normalmente fantástico onde as leis da verossimilhança realista não devem ser aplicadas com rigor.

No filme de Lynch, os signos da passagem da vigília ao sono estão presentes, mas propositalmente eclipsados, à espera de uma segunda leitura. Uma das primeiras evidências que notamos ao assistirmos a *Cidade dos Sonhos* uma outra vez é que a câmera cambaleante que vai de encontro a um travesseiro nos primeiros minutos do filme indica que alguém estava sonhando (com o concurso de *jitterbug*), desperta por breves momentos e volta a dormir (ver figura 4). Quando bem mais adiante reencontramos uma cama com lençóis da mesma cor e uma personagem que desperta sobre eles (Diane, acordada por batidas em sua porta, ver figura 10), estamos autorizados, à luz do conjunto, a inferir que tudo que se passou entre os dois momentos foi uma sucessão de sonhos dessa mesma personagem.

A hipótese dos sonhos não apenas encadeia esses dois momentos, ela nos conduz a uma re-significação completa do filme, que agora pode ser unificado em uma fábula coerente: Diane, atriz sem expressão, tem um caso com a estrela Camilla Rhodes, que está impondo limites à relação para poder se envolver com Adam Keshner, diretor do filme do qual é a protagonista. Diane tenta desesperadamente manter o romance, mas é confrontada com a dura realidade de que Camilla não apenas irá casar-se com o diretor, como também já está mantendo um caso paralelo com uma outra mulher. Diane enlouquece de ciúmes e contrata um assassino para matar Camilla. Enquanto espera a confirmação da execução do crime (que virá

através de uma chave azul colocada sobre a mesa de sua sala), o mundo de Diane se desestrutura. Ela enlouquece, envenenada pelo ódio e pela culpa. Como válvula de escape para o horror de seu mundo real, Diane sonha que é Betty, uma jovem e bem sucedida atriz, e anula seu ato protegendo sua amada (transmutada numa convenientemente desmemoriada Rita) de vilões misteriosos que querem matá-la.

Como o protagonista do filme *Amnésia* (2000), Diane habita, sem o saber, um mundo de ilusão que ela própria constrói para si. Somando-se a isto o fato de que o espectador também não é capaz de discernir entre os mundos narrativos verdadeiros e ilusórios, estamos autorizados a incluir *Cidade dos Sonhos* em nossa categoria de representação da irrealidade. Todavia, o modo com que este filme envolve seu leitor vai muito além daquilo que presenciamos em *Matrix*. *Cidade dos Sonhos* não é apenas um texto permeado de lacunas que o leitor deve preencher. Seu êxito, como salienta Chion (2003, p. 328), se dá em grande parte porque a obra realiza um encontro particularmente feliz entre forma e conteúdo. O filme de Lynch convoca o leitor a experimentar junto a Diane os prazeres da ilusão apaziguadora e o tormento de uma realidade traumática que insiste em invadir o espaço onírico, ao ponto de constantemente transformar o sonho em pesadelo.

Visto como um todo, o filme de Lynch ilustra com veemência o avesso do sonho hollywoodiano, sua transformação em pesadelo. *Cidade dos Sonhos* pode ser lido como o crepúsculo daqueles que nem chegaram a ser deuses. E assim, separadas no plano da Los Angeles real, a Mulholland Drive cruza mais uma vez com a Sunset Boulevard no universo desta ficção.

#### 4.2.2 Diane, não vês que estás sonhando?

Justamente por ser *Cidade dos Sonhos* um filme sobre sonhos, como evidencia desnecessariamente a versão brasileira do título original, para concluir nossa análise desta obra será fundamental recorrermos a conceitos provenientes da psicanálise, teoria que no início do século passado deslocou os sonhos do âmbito do misticismo e do senso comum, abordando-os como um espaço privilegiado para o entendimento das matrizes simbólicas que determinam a subjetividade.

A análise psicanalítica dos sonhos evita uma exegese baseada na identificação de arquétipos universais (associações estereis do tipo “chave/pênis – caixa/vagina”) e nos conduz a uma análise baseada na historicidade local de cada signo. A chave, por exemplo, não representa em *Cidade dos Sonhos* um símbolo universal, ela é simplesmente o emblema particular e contextualizado da morte de Camilla/Rita, como somos informados nos últimos instantes do filme. A melhor ilustração dessa relação de sentido nos é dada na cena em que Rita se esconde da mulher que volta para pegar suas chaves. A imagem (ver figura 15) que nos mostra o tampo da mesa separando a chave e Rita é uma inusitada figuração da fórmula lacaniana que inverte a notação do signo lingüístico proposta por Saussure, colocando o significante acima, o significado abaixo e uma barra entre eles (LACAN, 1998, p. 500). A caixa azul, por sua vez, em termos narrativos é um dos vários “MacGuffin” empregados por Lynch, expressão com a qual Alfred Hitchcock se referia aos objetos em torno dos quais articulava suas tramas, mas que eram

desprovidos de conteúdo próprio (TRUFFAULT, 2004, p. 137). A caixa é aquilo que move Betty e Rita, mas também podemos percebê-la como a resposta onírica que Diane dá a sua pergunta sobre o quê a chave do pistoleiro abriria. Uma resposta que estrategicamente impede o acesso do sonho ao verdadeiro sentido da chave — é justamente por isso que o sonho é interrompido quando o interior vazio da caixa aberta nos é apresentado.



Figura 15: O significante sobre o significado.

Segundo Freud, os sonhos são produções do inconsciente dotadas de sentido. Eles são constituídos por um “trabalho” baseado em deslocamentos e condensações de memórias de eventos recentes da vigília (“restos diurnos”) com o objetivo de produzir alucinatoriamente uma “realização do desejo” que escape à censura (FREUD, 1987b). Geneviève Morel (2002) destaca o modo como o filme de Lynch nos apresenta sonhos construídos “segundo as melhores regras freudianas”. Dormindo, Diane realiza aquilo que acordada é incapaz: salvar Camilla/Rita de sua própria fúria e reconstruir a relação como se a parceira fosse uma tábua rasa sobre a

qual uma nova história pudesse ser escrita, sem as lembranças do passado conturbado; punir desafetos como Kesher, o diretor Bob Brooker e o pistoleiro; e conseguir o sucesso em Hollywood, através do reconhecimento unânime de seu talento como atriz. Os blocos de construção desta irrealidade são justamente os elementos da experiência diurna de Diane que apareceram fortuitamente associados a eventos mais significativos. A maior parte deles nos é apresentada durante a cena do jantar: o Cowboy, o futuro mafioso, a atriz inexpressiva, a personagem Coco, a referência ao concurso de *jitterbug*, Rita falando castelhano etc.

Allen B. Ruch (2002) também percebe essa dinâmica de deslocamentos metonímicos e condensações metafóricas de significantes em direção à satisfação dos anseios de Diane. Segundo Ruch, incapaz de aceitar que perdera seu primeiro papel principal para Camilla, Diane isola-se de seu fracasso em sua fantasia, construindo uma conspiração bizantina. Apesar de Betty (sua auto-imagem idealizada) ser claramente a melhor candidata para o papel principal no filme de Kesher, ele é coagido por poderes quase sobrenaturais a escalar uma atriz desconhecida chamada Camilla Rhodes. Essa personagem do sonho é uma versão fantasiosa da Camilla real. Ela é “interpretada” pela jovem loira que Diane encontrara na festa: a moça que dera em Camilla um beijo mais do que amigável. Essa substituição ilusória permite que Diane ridicularize sua rival ao tempo em que mantém a pureza de sua idealizada Camilla. Ruch salienta que a conspiração imaginária preserva a aura adorável de Betty, enquanto simultaneamente afirma que a Camilla real não possuía o talento requerido para conseguir o papel por si mesma.

O filme de Lynch acena para um diálogo mais estreito com a psicanálise quando mostra que a ilusão não é um abrigo seguro para o sujeito. Isso se evidencia nos momentos freqüentes em que algo externo à irrealdade em que Diane está imersa insiste em aparecer para denunciar a ficção, forçando o sonho a se reestruturar constantemente: a chave e o dinheiro na bolsa de Rita; a vizinha que diz que Betty não é quem afirma ser e que avisa, olhando para Rita, que alguém está com problemas (Camilla, prestes a ser morta); o nome “Diane” no crachá da garçonete; o cadáver sobre a cama. Em todos esses momentos, Betty deve fazer um movimento de afastamento para permitir que Diane continue a dormir, mas cada uma dessas irrupções promove um gradual esgarçamento do tecido do sonho, tornando-o cada vez menos verossímil, até o extremo em que o mágico do *Club Silencio* afirma com todas as letras que Betty e seu mundo são uma ilusão.

Freud inicia o clássico capítulo VII de sua *A Interpretação dos Sonhos* (1987b) referindo-se a um pai que, adormecendo após o velório do filho, sonha que o garoto vem a seu encontro e diz “pai, não vêes que estou queimando?”. O homem acorda assustado e percebe que uma vela acabara de cair sobre o caixão do filho, incendiando a mortalha que cobria o corpo. Para Freud, esse é um exemplo de como a realidade pode invadir o sonho, provocando o despertar do sujeito (FREUD, 1987b, p. 541). Lacan retoma essa mesma história no seminário *Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. Para ele, não é a realidade externa ao sonho que desperta o pai, mas o trauma que lhe causa a frase do filho, pois “ela própria é uma tocha — ela sozinha põe fogo onde cai” (LACAN, 1988, p. 61). A frase é insuportável para o

homem porque ecoa sua impotência e sua culpa diante da perda. Para Lacan, é para evitar defrontar-se com esse trauma que o sujeito desperta. Ou seja, o homem acorda para “continuar dormindo”, para não se defrontar com algo que não é a realidade, mas sim o que Lacan chama de o *real*.

O real é um dos três registros que mapeiam o campo da psicanálise lacaniana. Os outros dois são o simbólico, o universo da linguagem e da representação constituído pela cadeia significante, e o imaginário, o espaço onde a experiência especular constitui o eu a partir da imagem do semelhante. Bruce Fink (1998) apresenta o real lacaniano como a matéria amorfa que precede a linguagem, aquilo que “teria ocorrido antes do advento da letra” (p. 43), ou melhor, aquilo que “ainda” não foi simbolizado (p. 44). Seria como se a linguagem fosse insuficiente, como se existissem poucos significantes para representar o real, de modo que quando o tecido da linguagem tenta recobrir o mundo, por ser menor, deixa sempre áreas expostas. Nesse contexto, só teríamos acesso ao real através de rasgos ou nas bordas do tecido simbólico/imaginário, mas apenas em vislumbre, pois o real que “penetrasse” em nosso espaço seria imediatamente significado, normalmente como trauma. Esta interpretação nos levaria a postular a existência de dois universos paralelos, um simbólico/imaginário, compatível com a experiência humana, e outro real, inacessível por definição.

Tal perspectiva dualista poderia no máximo ser atribuída a um primeiro momento da teoria lacaniana, mas é incompatível com os rumos que ela assume, principalmente a partir dos anos 60 (cf. ŽIŽEK, 1997). Desde então, o real não pode

mais ser entendido como aquilo que existiria fora da realidade psíquica. O real lacaniano não é a matéria amorfa ainda não simbolizada, é tudo aquilo que funciona como impasse, limite à simbolização. O real é aquilo que faz com que o simbólico interrompa seu automatismo e se reestruture para dar conta de um evento radicalmente inassimilável. Por isso Lacan afirma<sup>50</sup> que o real é aquilo que não cessa de não se inscrever: sua incidência faz com que o simbólico se reestruture, se reescreva, mas ele mesmo não é um conteúdo a ser simbolizado. Como afirma Luis Alfredo Garcia-Roza, “o real da psicanálise não é [...] um dado, mas um suposto, opera como causa mas só conhecemos os seus efeitos distorcidos: as máscaras.” (GARCIA-ROZA, 1986, p. 65).

Para Lacan, o real é também o objeto da ciência, que é levada sempre a reformular-se ao estudá-lo. A melhor representação desse real científico é o monólito negro do filme *2001 — Uma odisséia no espaço*: uma pura presença inerte, mas que provoca (ou testemunha) a irrupção do novo no horizonte da humanidade, seja no advento do uso das ferramentas pelos hominídeos primitivos, seja na era tecnológica da exploração espacial. Diante da inapreensibilidade real do monólito, três milhões de anos de evolução são um piscar de olhos insignificante, como demonstra a cena em que astronautas na lua cercam o monólito de forma similar a como o fizeram os homens pré-históricos do início do filme.

---

<sup>50</sup> Lacan introduz a fórmula “não cessa de não se inscrever” em seu seminário 20, *Mais, ainda* (cf. LACAN, 1985, p. 81), mas é no seminário 24 (inédito) que ele articula a fórmula ao real.



O real laciano é uma pedra no meio do caminho da linguagem<sup>51</sup>. Quando o sujeito tenta ignorar a pedra, invariavelmente acaba topando contra ela dolorosamente. O real é, como afirma Lacan interpretando Freud, “o obstáculo ao princípio do prazer” (1988, p. 159). Nesse sentido, o real é propriamente o nome daquilo que impede a perpetuação do sonho de Diane, fazendo com que o princípio do prazer que rege o sonho converta-se em “mais além do princípio do prazer” (cf. FREUD, 1987a). Ou seja, *Cidade dos Sonhos* nos mostra como as satisfações mais ingênuas de Diane, promovidas pela irreabilidade onírica, transformam-se gradual e inexoravelmente em pulsão de morte.

A pulsão, para a psicanálise, é uma demanda de satisfação advinda do corpo, vivenciada pelo sujeito mediante uma fantasia. Segundo Garcia-Roza (1986, p. 112), a pulsão diz respeito às “relações entre o corpo e o mundo dos objetos, ou, mais precisamente, entre o corpo e a linguagem”. Mas o corpo deve ser entendido aqui como um real, não como uma totalidade estruturada em partes, mas como “um conjunto aditivo de elementos que funcionam em termos do diferencial prazer-desprazer, sem nenhum princípio unificador *a priori*” (p. 63).

A satisfação de Diane gira claramente em torno dos objetos pulsionais privilegiados por Lacan: o *olhar* e a *voz*. Ambos estão presentes já na cena de abertura do filme. O sonho inicial em que Diane é premiada no concurso de *jitterbug* é uma

---

<sup>51</sup> Cf. a interessante analogia feita por Jacques-Alain Miller (1998) entre o objeto *a* na psicanálise laciana e a pedra do poema *No meio do caminho*, de Carlos Drummond de Andrade.

lembança que retorna como cena de gozo, uma realização fantasmática. A voz é ali presentificada pelo barulho estridente de aplausos e ovações, transformados em um ruído irritante. O olhar é figurado nas imagens desfocadas da própria Diane e do edípico casal idoso que aparece a seu lado (seus pais ou avós?). Poderíamos inclusive ler o desfoque não como uma simples estratégia de dissimulação do diretor, mas antes como a melhor forma de representar uma imagem carregada de um prazer que transborda os próprios limites.

Em sua fantasia, Diane deseja ser o objeto que atrai o olhar e a voz do Outro. É curioso que seja justamente por isso que a relação com Camilla entra em curto circuito. Camilla realiza como atriz o que Diane não consegue: Camilla é seu “eu ideal”, a representação imaginária da forma como Diane desejaria ser vista e amada pelo Outro. Nesse sentido, quando a Betty do sonho “rouba a cena” durante seu teste de atriz, ela está ali “interpretando” a Camilla real. O problema desta relação especular entre as duas é que Camilla não abre mão de estar sempre no palco e de colocar Diane na platéia. O exemplo máximo são as várias cenas de sedução e ciúme que Camilla exhibe para o olhar perplexo de Diane. O ponto culminante se dá justamente no momento em que o ciúme é provocado com outra mulher loira, uma quase sócia de Diane. É o avesso completo e insuportável da fantasia inconsciente, é um roubo de imagem que Diane não pode admitir, é o crime imperdoável que condena Camilla à morte. Este momento em que Diane é atirada para fora da tela de sua própria fantasia é também aquele no qual a pulsão de morte irrompe no quadro.

Mas a pulsão de morte não pode ser entendida como uma outra pulsão.

Ela é a satisfação pulsional levada a seu limite, para além do bem-estar do sujeito. Nesse sentido, Garcia-Roza opta por entender o aparente dualismo freudiano entre pulsão de vida (ou sexual) e pulsão de morte (cf. FREUD, 1987a) em termos de unidade figura/fundo:

[...] num campo pulsional constituído de figura e fundo, o que é fundo, por ser silencioso, invisível e sem forma, é chamado de pulsão de morte; enquanto que a figura, por ser diferenciada, por apresentar uma forma, é chamada de pulsão de vida. Não existem duas pulsões ontologicamente distintas, uma se apresentado como fundo e outra como figura, mas sim um campo constituído de corpos-forças, no interior do qual o que é figura é chamado de pulsão sexual, e o que é fundo é chamado de pulsão de morte. (GARCIA-ROZA, 1986, p. 70)

O conceito de pulsão interessa à psicanálise na medida em que aponta para uma satisfação irrepreensível que vai além do sujeito e cujo limite chamamos de pulsão de morte. A pulsão, como afirma Freud (2004), é uma força constante que sempre se satisfaz, ou seja, é algo que existe independentemente do sujeito. Lacan vai mais além. Para ele, o sujeito só se satisfaz pulsionalmente na medida em que ele dá satisfação não a si mesmo ou a outra pessoa, mas “a alguma coisa” (LACAN, 1988, p. 158). Trata-se de dar satisfação a uma alteridade que pode ser chamada de grande Outro<sup>52</sup> ou mesmo de superego, e cuja representação mais fiel nos é dada em *Cidade dos Sonhos* através da figura, ora terna e acolhedora, ora monstruosa e aterrorizante, do casal idoso.

---

<sup>52</sup> Na tória lacaniana, o grande Outro (ou A, de *Autre*), designa uma alteridade instaurada pela incidência da linguagem sobre os seres falantes. É grafado com letra inicial maiúscula para diferenciá-lo do outro imaginário (ou *a*), os indivíduos que o sujeito identifica como semelhantes.

Esse casal é a encarnação perfeita do *Unheimliche* freudiano, termo alemão que remete a idéia de “não-íntimo”, mas sem significar “desconhecido”, através do qual Freud identifica que o verdadeiramente angustiante não é o completamente ignorado, mas sim a subversão do que nos é mais familiar e mais próximo (FREUD, 1987c). O casal corporifica para Diane os ideais e a demanda familiar por sucesso que a conduziram de sua pacata cidadezinha para a desgraça em Hollywood. Quando Diane é premiada no concurso, seu prazer pessoal coincide com a satisfação desse Outro. Quando a realidade começa a tornar-se um obstáculo intransponível, Diane sonha que é uma atriz de sucesso e é acarinhada por eles. Quando nem o sonho já é mais possível, Diane delira que os velinhos retornam animais em busca de sua libra de carne.

O enigmático mendigo é, talvez, a melhor representação dessa reversão da fantasia que transforma sonho em pesadelo, idílio em horror. Ele pode ser lido como uma das representações de Diane em seu próprio sonho, o avesso imundo da idealizada e bela Betty, esta uma imagem de sucesso almejada por Diane para si, um objeto capaz de seduzir o olhar do Outro. O mendigo é uma imagem degradada, um objeto que causa horror. Betty é a auto realização à qual o sucesso levaria Diane. O mendigo é o real ao qual sua falência hollywoodiana a está conduzindo — e não por acaso ele é interpretado por uma mulher. Este personagem (“o responsável por tudo que está acontecendo”) é a figuração do lado sórdido de Diane, o real de sua desumanidade e de sua decomposição em vida, é a demonstração de que ela já está simbolicamente morta enquanto sonha. Lacan afirma que quando, na tragédia de

Sófocles, Antígona entra na caverna para ser emparedada, ela ainda está viva no real, mas já está morta para o simbólico. Ela está entrando em um universo que Lacan chama de o entre-duas-mortes: “sem estar ainda morta, ela está riscada do mundo dos vivos” (LACAN, 1991, p. 339).

*Cidade dos Sonhos* aborda justamente a relação impossível entre duas mulheres que se encontram nesse limiar, neste limbo. Uma é Camilla/Rita, que já está morta no real, mas cuja representação simbólica, cuja voz permanece sendo indevidamente reproduzida, como nos é denunciado no *Club Silencio*. A outra é Diane/Betty, que rompe seus laços com o mundo dos vivos após entregar-se a loucura. Camilla/Rita morre no real, mas é condenada à sobrevivência simbólica no sonho, como um fantasma. Diane/Betty, por sua vez, morre no simbólico, enquanto seu corpo cada vez mais degradado continua a existir.

Não por acaso, o cadáver que aparece no sonho é uma condensação imaginária das duas mulheres (ver figura 10). Podemos ver esse corpo decomposto como o signo de que ambas encontram-se em extremos opostos do entre-duas-mortes. Camilla/Rita clama pela dignidade do sepultamento simbólico: a palavra castelhana “*silencio*”, que ela sonambulamente pronuncia, é um apelo para o cerceamento dessa voz pulsional que sai de sua boca sem ser a sua e que a mantém presa a um mundo ao qual já não pertence. Da mesma forma, a estranha figura que encerra o filme sussurrando “*silencio*” parece indicar-nos que, após o suicídio da protagonista, Rita e Diane podem finalmente descansar em paz.

Vimos no capítulo anterior que, em *Matrix*, a irrealidade era imposta por

uma instância externa, um Gênio Maligno que impunha o engano aos seres humanos para poder livremente sugar-lhes a energia. Naquele universo romântico, a liberdade era possível através da intervenção do herói super-humano. Em *Cidade dos Sonhos*, a irrealidade é um artifício psíquico ligado ao desejo, construído e sustentado pelo próprio sujeito, no intuito de proteger-se de um real através do qual ele se encontra com sua falta. Neste universo trágico, liberdade e morte são indissociáveis no destino do herói.

## 5 CONCLUSÃO

---

O objetivo desta pesquisa foi identificar de que maneira algumas obras contemporâneas de ficção, além de simplesmente irem ao encontro do gosto popular, refletem concepções sobre a subjetividade em nossa época, através das variações na forma como representam a irrealidade. Definimos essa representação da realidade como uma abordagem narrativa na qual a trama conduz tanto o protagonista quanto o leitor a não perceberem que o mundo ficcional apresentado em primeiro plano é uma ilusão e que uma outra realidade subjaz a essa aparência. Verificamos o quão freqüente é essa abordagem, notadamente no cinema norte-americano atual.

No sentido de atingir nosso objetivo, propusemos-nos a analisar dois casos de representação da irrealidade: os filmes *Matrix* e *Cidade dos Sonhos*. Para tanto, logo após nossa introdução, iniciamos uma discussão do conceito de pós-modernidade, devido a sua influência sobre a crítica e as formas atuais de representação. Apresentamos, também, o modo particular como o cinema realiza um ideal de representação objetiva da realidade perseguido pelo ocidente, e que começa a se realizar de modo mais eficiente a partir da pintura renascentista. Em seguida,

apresentamos a semiótica textual de Umberto Eco como marco teórico que permitiu as análises subseqüentes, com especial enfoque para os conceitos de leitor-modelo, autor-modelo, fábula e enredo.

No capítulo sobre *Matrix*, percorremos o debate em torno da forma como o filme representa a distinção entre os mundos real e virtual, analisando as possíveis relações intertextuais entre a obra e discursos filosóficos contemporâneos e clássicos. Verificamos, entretanto, que *Matrix* apenas atualiza estruturas narrativas míticas tradicionais e elementos da cultura contemporânea para reforçar o núcleo ontológico de sua trama: a representação do real e do irreal como universos paralelos distintos, onde o segundo é uma variação opressiva do primeiro. Sendo assim, a irrealidade se constitui como um espaço a ser abandonado por um sujeito que não pode ser responsabilizado por sua condição, pois está escravizado por uma instância maligna autônoma.

Com *Cidade dos Sonhos*, foi necessário emprendermos inicialmente um percurso que nos levou de seu enredo aparentemente caótico à sua fábula, para revelarmos uma trama que sustenta a representação da irrealidade através da diferenciação entre um universo onírico e o mundo da vigília. A partir da aplicação de conceitos psicanalíticos, verificamos o modo particular como o filme propõe uma vinculação do sujeito com a irrealidade, entendida como o universo no qual o sujeito se aliena para realizar seus desejos. Percebemos, também, que, diferentemente de *Matrix*, o filme de David Lynch evita a dualidade entre irrealidade e realidade, apresentando-as como espaços subjetivos diferenciados, porém contíguos.



*Cidade dos Sonhos* nos apresenta um universo narrativo onde realidade e irreabilidade não são mundos antagônicos, mas sim faces de uma mesma experiência ficcional na qual o sujeito busca se realizar. Realidade e irreabilidade são mostradas como faces que se convulsionam sobre elas mesmas para transformar-se em uma banda de Möebius<sup>53</sup>, tornando sem sentido diferenciações como dentro/fora. Com isso, apesar de sua trama girar em torno da separação entre sonho e vigília, não encontramos em *Cidade dos Sonhos* o dualismo que verificamos em *Matrix*. Diferentemente do filme dos irmãos Wachowski, a irreabilidade não é aqui uma farsa montada por um Outro opressivo que deseja usar o sujeito para seu próprio gozo. O Outro de Diane não existe autonomamente, é ela quem o faz existir como o parceiro virtual de uma cena fantasmática que dá sentido e substância a sua própria vida. Em última instância, Diane se dá em sacrifício a esse Outro fictício para que ela mesma possa existir e se realizar enquanto sujeito.

*Cidade dos Sonhos* é uma obra que nos oferece uma representação da relação do sujeito com a irreabilidade contemporânea sob uma dinâmica mais complexa do que *Matrix*. Isso não quer dizer que não seja possível encontrar em *Matrix* os reflexos ideológicos de nossa época. O problema é que, quando surgem, tais reflexos nunca são colocados em questão. Talvez o melhor exemplo disso seja a cena em que Neo aprende artes marciais através do carregamento de programas de

---

<sup>53</sup> Figura topológica obtida a partir da junção das extremidades de uma faixa submetida a uma torção. Ver ilustração de M.C. Escher em <[http://home.comcast.net/~eschermc/Moebius\\_Band\\_II.jpg](http://home.comcast.net/~eschermc/Moebius_Band_II.jpg)>.

computador diretamente em seu córtex cerebral. Trata-se, certamente, de uma releitura irônica do tradicional enredo dos filmes de ação oriental onde se mostra o sacrifício do herói para aperfeiçoar suas habilidades físicas — aspecto freqüentemente citado de forma mais direta em filmes de ação ocidentais, como *Guerra nas Estrelas*. A solução proposta em *Matrix* se mostra particularmente feliz enquanto quebra de expectativas do leitor-modelo justamente porque anuncia, para depois modificar esse típico recurso do gênero. Por outro lado, é forçoso reconhecer que, para além desse viés de releitura intertextual, a referida cena pode também ser vista como a figuração mais perfeita do ideal pseudo-pedagógico contemporâneo do aprendizado sem esforço. Ideal que, aceito quase que unanimemente como verdade natural, tem reservado aos professores o papel de meros animadores de auditório e conduzido cada vez mais crianças e adolescentes ao fracasso escolar. Em *Matrix*, esse e outros ideais se realizam sucessivamente para o deleite acrítico das platéias.

Reflexo de um discurso dominante em seu país de origem, a trama de *Matrix* é movida pelo imperativo moral da liberdade a qualquer custo, imperativo que torna justificáveis os vários crimes cometidos pelos protagonistas. Em *Cidade dos Sonhos*, Diane é certamente movida pelo imperativo moral (superegóico e ao mesmo tempo social) do sucesso a qualquer custo, mas a tônica central do filme é a impossibilidade de a personagem fugir da responsabilidade sobre seus atos, o que nos afasta de uma moral social e nos remete a uma ética subjetiva.

Diane não é uma vítima da irrealidade, como Neo e seus semelhantes, e sim a defensora e promotora mais ativa da ilusão. De fato, ela apresenta pouco ou

nada em comum com Neo, Morpheus ou Trinity. Em termos de analogias entre personagens, Diane está bem mais próxima de Cypher. Como o vilão de *Matrix*, a personagem de Lynch é alguém que não quer saber nada sobre o “deserto do real” e não admite abrir mão dos prazeres da ilusão. Como Cypher, que trai seus companheiros para retornar ao útero cibernético, Diane encomenda a morte de sua amada para depois refugiar-se na irrealidade onírica. *Matrix* conduz a platéia a condenar moralmente Cypher e a gozar com sua morte. *Cidade dos Sonhos* não nos leva a julgar Diane; ao contrário, chegamos a nos comover com seu destino trágico, num movimento de empatia que não significa a absolvição da personagem, mas o reconhecimento de que, no fundo, compartilhamos desejos e aspirações muito semelhantes.

As obras trabalhadas nessa dissertação refletem, portanto, concepções diametralmente opostas. À luz de uma análise criteriosa, *Matrix*, filme exemplar de ação, revelou-se uma obra que propõe uma representação simplista, maniqueísta e ingênua das fronteiras entre realidade e irrealidade, sustentando-se em uma dualidade que contrasta com os ideais de dissolução das fronteiras da era pós-moderna. *Cidade dos Sonhos*, por sua vez, não trata de fronteiras ou universos paralelos. No filme de Lynch não há uma saída possível da irrealidade, à exceção do suicídio: última escolha de Diane e ato ético por excelência. Despertar não foi suficiente para a personagem, pois sua realidade, sem apresentar a mesma liberdade fantasística do sonho, está estruturada segundo as mesmas coordenadas simbólicas. Por isso mesmo, talvez o aspecto mais rico do filme seja o modo como a experiência

da irrealidade a qual a protagonista se entrega encontra um obstáculo a todo o momento: aquilo que Lacan chamou de real. Tal limite, cada vez mais traumático, não é um outro mundo, uma outra realidade, e sim uma contingência inexorável de um processo simbólico do qual o sujeito é ao mesmo tempo causa e efeito.

Com *Cidade dos Sonhos*, podemos perceber aquilo que chamamos de irrealidade como um espaço indissociável da experiência humana sem que isso nos conduza a um irracionalismo onde a verdade seria inatingível (ou dispensável). Podemos ver nessa obra a presença de uma verdade que, apesar de estruturada como ficção, deve sempre dar conta de um limite a dizer. Uma verdade que remete não a algo que está “lá fora”, mas a algo inapreensível que constitui o cerne de nossa realidade/irrealidade: o pivô em torno do qual gira nosso universo subjetivo.

## REFERÊNCIAS

---

2001: Uma odisséia no espaço (*2001: A Space Odyssey*). Direção: Stanley Kubrick. Intérpretes: Keir Dullea, Gary Lockwood. Inglaterra, EUA: MGM. 1968 (141 min.).

A HISTÓRIA real (*The Straight Story*). Direção: David Lynch. Intérpretes: Sissy Spacek, Jane Galloway Heitz, Joseph A. Carpenter. France, UK, USA: [s.n.]. 1999 (112 min.).

A ILHA (*The Island*). Direção: BAY, Michael. Intérpretes: Ewan Mcgregor, Scarlett Johanson. EUA: Warner Home Video. 2005 (126 min.).

AMNÉSIA (*Memento*). Direção: NOLAN, Christopher. Intérpretes: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Stephen Tobolowsky, Jorja Fox, Harriet Sansom Harris, Callum Keith Rennie, Larry Holden, Russ Fega, Thomas Lennon, Kimberly Campbell, Marianne Muellerleile. EUA: LW Editora. 2000. DVD (114 min.).

ARISTOTELES. *Arte poética*. São Paulo: Martin Claret, 2003.

AUERBACH, Erich. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and simulation. In: POSTER, Mark (Org.). *Selected Writings*. Sanford, CA: Stanford University Press, 1988. p.166-184.

\_\_\_\_\_. A dupla exterminação. In: \_\_\_\_\_. *Tela Total*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

\_\_\_\_\_. A verdade oblíqua. *Época*, 7 jun., 2003. Entrevista a Luís Antônio Giron. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT550009-1666,00.html>>. Acesso em: 1 ago. 2005.

BLADE runner: o caçador de andróides (*Blade Runner*). Direção: Ridley Scott. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young. EUA: Warner Home Video. 1982 (117 min.).

BRANNINGAN, Michel. Não existe colher: um espelho budista. In: IRWING, William (Org.). *Matrix – Bem-vindo ao desert do real*. São Paulo: Madras, 2003. p.131-139.

CAROLL, Lewis. *Aventuras de Alice*. São Paulo: Summus, 1980.

CHION, Michel. *David Lynch*. Barcelona: Paidós, 2003.

CIDADE dos sonhos (*Mulholland Drive*). Direção: David Lynch. Roteiro: David Lynch. Intérpretes: Naomi Watts, Laura Harring, Justin Theroux. França/EUA: Europa Filmes. 2001. 1 DVD (145 min.).

CLUBE da luta (*Fight Club*). Direção: David Fincher. Intérpretes: Brad Pitt, Edward Norton, Helena Bonham Carter, Meat Loaf. EUA: FOX Brasil. 1999. DVD (163 min.).

COFFEEN, Daniel. This is cinema: The pleated plenitude of the cinematic sign in David Lynch's Mulholland Dr. *Film-Philosophy*, v. 7, n. 7, march, 2003. Disponível em: <<http://www.film-philosophy.com/vol7-2003/n7coffeen>>. Acesso em: 20 nov. 2005.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia literaria*. [s.l.]: [s.n.], 1818. Disponível em: <<http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html>>. Acesso em: 17 dez 2005.

CORAÇÃO satânico (*Angel Heart*). Direção: Alan Parker. Intérpretes: Mickey Rourke, Robert De Niro. EUA/Canadá/Reino Unido: FlashStar. 1987. DVD (113 min.).

CORAÇÃO selvagem (*Wild at heart*). Direção: LYNCH, David. Intérpretes: Cage, Nicolas, Dern, Laura, *et al.* United States: Samuel Goldwyn Co. 1990 (13 reels).

CREPÚSCULO dos deuses (*Sunset Boulevard*). Direção: Billy Wilder. Intépretes: William Holden, Gloria Swanson. EUA: Paramount Pictures. 1950. 1 DVD (115 min.).

CRUZ, Décio Torres. *Postmodern meta-narratives: literature in the age of image. Scott's Blade Runner and Puig's novels*. (Tese). Faculty of the Graduate School, State University of New York, Buffalo, 1997. 303 p.

\_\_\_\_\_. *O Pop: Literatura, mídia e outras artes*. Salvador: Quarteto, 2003. 252 p.

\_\_\_\_\_. O cinema como linguagem pedagógica/ideológica para o ensino de línguas estrangeiras: (re)descobrimo a cultura do Outro. In: Mota, Kátia; Scheyrl, Denise (Org.). *Recortes interculturais na sala de aula de línguas estrangeiras*. Salvador: EDUFBA, 2004. p.143-172.

DESCARTES, René. Discurso do método. In. *Descartes*. São Paulo: Nova Cultural, 1996a. p.61-128. (Os Pensadores).

\_\_\_\_\_. Meditações. In. *Descartes*. São Paulo: Nova Cultural, 1996b. p.241-338. (Os Pensadores).

DUNA (*Dune*). Direção: \_\_\_\_\_. EUA: Versátil Home Video. 1984. 1 DVD.

ECO, Umberto. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

\_\_\_\_\_. *Leitura do texto literário (Lector in fabula)*. 2ed. Lisboa: Editorial Presença, 1984a.

\_\_\_\_\_. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. 5ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984b.

\_\_\_\_\_. *Pós-escrito ao Nome da Rosa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

\_\_\_\_\_. Os mundos da ficção científica. In: \_\_\_\_\_. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p.166-172.

\_\_\_\_\_. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

\_\_\_\_\_. *O segundo diário mínimo*. 2ed. Rio de Janeiro: Record, 1994a.

\_\_\_\_\_. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994b.

\_\_\_\_\_. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

\_\_\_\_\_. *A estrutura ausente*. São Paulo: Perspectiva, 1997a.

\_\_\_\_\_. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1997b.

\_\_\_\_\_. Borges e a minha angústia da influência. In: \_\_\_\_\_. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003a. p.113-128.

\_\_\_\_\_. Entre La Mancha e Babel. In: \_\_\_\_\_. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003b. p.101-112.

\_\_\_\_\_. Ironia intertextual e níveis de leitura. In: \_\_\_\_\_. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003c. p.199-218.

EISENSTEIN, Sergei. Dickens, Griffith e nós. In: \_\_\_\_\_. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ERASERHEAD. Direção: David Lynch. Intérpretes: Jack Nance, Charlotte Stewart. EUA: I.R.S. 1977 (89 min.).

ESTADA perdida (*Lost Highway*). Direção: David Lynch. França, EUA: [s.n.]. 1997.

FELLUGA, Dino. Matrix: Paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? 1ª parte. In: YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003. p.81-95.

FINK, Bruce. *O sujeito lacaniano: entre linguagem e gozo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

FORD, James L. Budismo, mitologia e Matrix. In: YEFFETH, Glenn (Org.). *A Pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003. p.138-159.

FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer. In: \_\_\_\_\_. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira*. 2ed. Rio de Janeiro: Imago, v.XVIII, 1987a. p.13-78.

\_\_\_\_\_. A interpretação dos Sonhos. In: \_\_\_\_\_. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira*. 2ed. Rio de Janeiro: Imago, v.IV e V, 1987b.

\_\_\_\_\_. O 'estranho'. In: \_\_\_\_\_. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira*. 2ed. Rio de Janeiro: Imago, v.XVII, 1987c. p.235-276.

\_\_\_\_\_. Pulsões e destinos da pulsão. In: \_\_\_\_\_. *Escritos sobre a psicologia do inconsciente*. Rio de Janeiro: Imago, v.1, 2004.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. *Acaso e repetição em psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões*. 5ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.



GEERTZ, Clifford. *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 1973.

GILDA. Direção: VIDOR, Charles. EUA: Columbia. 1946.

GORDON, Andrew. Matrix: Paradigma do pós-modernismo ou pretensão intelectual? 2ª parte. In: Yeffeth, Glenn (Org.). *A Pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003. p.96-115.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

IRWING, William (org.) (org.). *Matrix – Bem-vindo ao desert do real*. São Paulo: Madras, 2003.

KELLNER, Douglas. *Media culture – Cultural studies, identity and politics between the modern and the portmodern*. New York: Routledge, 1995.

LACAN, Jacques. *O Seminário: Livro 20: mais, ainda*. 2ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

\_\_\_\_\_. *O Seminário: Livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. 3ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.

\_\_\_\_\_. *O Seminário: Livro 7: A ética da psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

\_\_\_\_\_. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

LYNCH, David. The Dream Factory. *FilmMaker*, fall 2001b. Entrevista a Scott Macaulay. Disponível em: <<http://www.lynchnet.com/mdrive/dffm.html>>. Acesso em: 23 nov. 2005.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MAST, Gerald; COHEN, Marshall; BRAUDY, Leo (org.). *Film theory and criticism: introductory readings*. New York/Oxford: Oxford University Press, 1992.

MATRIX (The Matrix). Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski. Produção: Silver, Joel. Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. EUA: Warner Home Video. 1999. 1 DVD (136 min.).

MELINDA e melinda (*Melinda and Melinda*). Direção: Woody Allen. Intérpretes: Wallace Shawn, Neil Pepe. EUA: Fox Brasil. 2004. 1 DVD (100 min.).

MILLER, Jacques-Alain. *El hueso de un análisis*. Buenos Aires: Tres Haches, 1998.

MOREL, Geneviève. 'This is the girl' note sur 'Mulholland Drive', de David Lynch. Intervenção no "Cycle Cinéma et Psychanalyse". [s.l.]: [s.n.], 2002. Disponível em: <<http://aleph.asso.fr/Textes/mulhollanddrive.htm>>. Acesso em: 20 no. 2005.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

\_\_\_\_\_. From Game-Story to Cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Org.). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004. p.2-11.

O HOMEM elefante (*The Elephant man*). Direção: David Lynch. United States: Paramount Home Video. 1980

O MÁGICO de oz - Collector's Edition. Direção: Victor Fleming. EUA: Warner Home Video. 1939. 3 DVD.

O SEXTO sentido (*The Sixth Sense*). Direção: M. Night Shyamalan. Intérpretes: Bruce Willis, Halley Joel Osment, Toni Collete, Oliva Williams, Donnie Wahlberg, Mischa Barton. EUA: BVBR. 1999 (107 min.).

O SHOW de truman - O show da vida (*Truman Show*). Direção: Peter Weir. Intérpretes: Jim Carrey, Ed Harris, Laura Linney, Noah Emmerich, Natascha McElhone, Holland Taylor. EUA: Paramount Brasil. 1998 (103 min.).

OS OUTROS (*The Others*). Direção: Alejandro Amenábar. Intérpretes: Alakina Mann, Christopher Ecclestone, Elaine Cassidy, Eric Sykes, Fionnula Flanagan, James Bentley, Nicole Kidman, René Asherson. EUA: IMF. 2001. DVD (104 min.).

PEREIRA JUNIOR, Álvaro. Abacaxi atômico. *Folha de São Paulo*, 29 out. 2001. Seção Gringas do Folhateen. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm2910200112.htm>>. Acesso em: 20 nov. 2005.

PERSONA. Direção: Ingmar Bergman. Intérpretes: Bibi Andersson, Liv Ullmann. Suécia: [s.n.]. 1966 (84 min.).

PESSANHA, José Américo Motta. Vida e obra. In. *Descartes*. São Paulo: Nova Cultural, 1996. p.5-22. (Os Pensadores).

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Nova Cultural, 1997. (Os Pensadores).

POSTMODERNITY. In. *Wikipedia, the free encyclopedia*, 2005. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Postmodernity>>. Acesso em: 4 out. 2005.

RUCH, Allen B. 'No hay banda.' A Long, Strange Trip Down David Lynch's Mulholland Drive. *The Modern World Book Review*, 2002. Disponível em: <[http://www.themodernword.com/mulholland\\_drive.html](http://www.themodernword.com/mulholland_drive.html)>. Acesso em: 20 nov. 2005.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SCHUCHARDT, Read Mercer. O que é a Matrix? In: Yeffeth, Glenn (Org.). *A Pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003. p.11-29.

SÓFOCLES. Édipo Rei. In. *A Trilogia Tebana*. 5ed. Rio de Janeiro, v.1, 1996. p.19-100. (A Tragédia Grega).

TOTAL recall (*O exterminador do futuro*). Direção: Paul Verhoeven. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone. EUA: Artisan Entertainment. 1990. DVD (113 min.).

TRUFFAULT, François. *Hitchcock/Truffault: entrevistas, edição definitiva*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

TWIN peaks: fire walk with me. Direção: David Lynch. France, USA: [s.n.]. 1992. 1 DVD.

UM CORPO que cai (*Vertigo*). Direção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart, Kim Novak. EUA: Universal. 1958. 1 DVD (128 min.).

VELUDO azul (*Blue velvet*). Direção: David Lynch. Intérpretes: Isabella Rossellini, Kyle MacLachlan, Dennis Hopper. EUA: MGM Home Entertainment. 1986. 1 DVD.

WATT, Ian. *Mitos do individualismo moderno: Fausto, Dom Quixote, Dom Juan, Robinson Crusoe*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

XAVIER, Ismail. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva: Secretaria da Cultura, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo, 1978.

YEFFETH, Glenn (org.). *A Pílula vermelha: Questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. *Tarrying with the negative: Kant, Hegel, and the critique of ideology*. Durham: Duke University Press, 1993. (Post-contemporary interventions).

\_\_\_\_\_. A lâmina de David Lynch. In: FELDSTEIN, R; FINK, B.; JAANUS, M. (Org.). *Para ler o Seminário 11 de Lacan: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997. p.220-235.

\_\_\_\_\_. Matrix: ou os dois lados da perversão. In: IRWING, William (Org.). *Matrix – Bem-vindo ao desert do real*. São Paulo: Madras, 2003. p.259-284.

\_\_\_\_\_. A Terra contra-ataca. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 8 mai. 2005. Caderno Mais! Disponível em: <<http://www.fsp.com.br/>>. Acesso em: 31 jul. 2005.