

AIRTON BATISTA ROLIM

ESTÉTICA E SEMIÓTICA FÍLMICA EM *WAKING LIFE* E *A SCANNER DARKLY*:

A meta-semiosfera de Richard Linklater em um cinema hiperrealista como ícone de uma desconstrução da cultura pós-moderna a partir dos sonhos e estados alterados de consciência

Belo Horizonte
2007

AIRTON BATISTA ROLIM

ESTÉTICA E SEMIÓTICA FÍLMICA EM *WAKING LIFE* E A *SCANNER DARKLY*:

A meta-semiosfera de Richard Linklater em um cinema hiperrealista como ícone de uma desconstrução da cultura pós-moderna a partir dos sonhos e estados alterados de consciência

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social, do Departamento de Ciências da Comunicação do Centro Universitário de Belo Horizonte – UNI-BH, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Nísio Teixeira

Belo Horizonte
2007

Agradeço ao meu pai, Antonio Emílio Rolim, e à minha mãe, Maria Efigenia das Graças Batista Rolim, por acreditarem e investirem em mim.

Agradeço também ao meu orientador, Nísio Teixeira, por toda disposição e empenho para ajudar neste trabalho, à minha orientadora de projeto, Vanessa Carvalho, pelo contínuo incentivo, e ao mestre Norval Baitello Júnior, por toda atenção e apoio durante a realização da pesquisa.

Agradeço ainda à amiga e jornalista Maria Lutterbach, que, empolgada com o tema e com a minha vontade, me fez indicações fundamentais. Agradeço a Diego Sanchez e Fábio Rodrigues, pelos longos bate-papos e discussões sobre o tema. E agradeço à uma das pessoas mais preciosas que conheci nesses anos de graduação, Thaís Pacheco, por tornar tudo mais suave, tudo melhor, tudo felicidade...

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
1 CULTURA E PÓS-MODERNIDADE	10
1.1 Da cultura à semiosfera – uma trajetória semiótica	10
1.2 Sonhos	15
1.2.1 <i>Sonhos Lúcidos</i>	17
1.3 Estados alterados de consciência	18
1.3.1 <i>Aldous Huxley e As Portas da Percepção</i>	19
1.3.2 <i>Os Paraísos Artificiais de Charles Baudelaire</i>	20
2 CINEMA: DESCONSTRUÇÃO DA CULTURA PELA REPRESENTAÇÃO DO HIPERREAL	23
2.1 Hiperrealidade.....	23
2.2 Cinema e realidade: estética e semiótica	25
2.2.1 <i>Realismo no cinema</i>	26
2.2.2 <i>A significação no cinema</i>	28
2.2.3 <i>Cinema e narração</i>	29
2.2.4 <i>Diegese</i>	32
2.2.5 <i>Linguagem cinematográfica</i>	33
2.3 Cinema de animação	34
2.3.1 <i>Animação sobre filme: Rotoscopia</i>	36
3 ANÁLISE ESTÉTICA E SEMIÓTICA	38
3.1 Metodologia	39
3.2 <i>Waking Life</i> – sonhos, lucidez e cultura	40
3.2.1 <i>Edição e direção de arte</i>	41

3.2.2	<i>O texto cinematográfico e a desconstrução da cultura</i>	43
3.2.3	<i>Sonhos lúcidos para a desconstrução</i>	48
3.3	<i>A Scanner Darkly</i> – psicotrópicos, consciência e personalidade	51
	CONCLUSÃO	56
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

INTRODUÇÃO

Desde a época de Freud, no final do século XIX e início do século passado, é perceptível o crescimento das discussões em torno do papel dos sonhos como objeto da consciência humana e suas influências no desenrolar da vida cotidiana. Em *A Interpretação dos sonhos*, Freud (1987) formula as leis científicas e as características do inconsciente, tentando determinar os mecanismos simbólicos e a função dos sonhos, que ele acredita ser a realização de um desejo.

A partir das possibilidades reflexivas em torno do próprio desejo, o homem vem tentando entender como e por que ele sonha, por meio da análise de seus sonhos e dos símbolos e arquétipos oníricos do outro. Na tentativa de estabelecer um controle dos próprios sonhos, efetivando a possibilidade humana de se perceber em estado onírico e ainda controlar o prosseguimento dessa atividade, passou-se a pensar em sonhos lúcidos. O pesquisador norte-americano da teoria dos sonhos, Daniel Oldis (1974), descreve e analisa, em *The Lucid Dream Manifesto - Reprint of Lucid Dreams, Dream and sleep: Theoretical constructions*, a teoria sobre esse estado de consciência. De acordo com Oldis, a primeira citação científica sobre sonhos lúcidos data de julho de 1913 em um artigo da publicação inglesa *Proceeding of the Society for Psychical Research*, do psiquiatra holandês Frederik Willem van Eeden.

Segundo Oldis, os sonhos lúcidos relacionam-se a estados da consciência humana que se revezam entre as possibilidades de simbolização da atividade onírica e a vigília, ou seja, um estado intermediário entre o momento do sono e o estar acordado. Partindo dessa lógica, o psiquiatra explica como o indivíduo em processo onírico pode utilizar suas possibilidades conscientes, características do estado de vigília, para perceber que está sonhando e, assim, tentar controlar o sonho, com a possibilidade de agir ativamente na definição da direção do processo. As questões conscientes, então, unem-se ao mecanismo de criações simbólicas da

atividade onírica. Nessa linha analítica, os sonhos lúcidos podem ser grandes aliados ao processo de pesquisa sógnica e estimulantes para a criatividade humana.

As reflexões científicas de Oldis podem ser complementadas com os estudos sobre a teoria dos sonhos lúcidos dos ingleses Célia Green e Charles McCreery (1994). Em *Lucid Dreaming: The Paradox of Consciousness During Sleep*, Green e McCreery analisam as possibilidades dos sonhos lúcidos a partir das próprias experiências e do relato de sonhos lúcidos de pessoas de várias culturas, refletindo sobre os mecanismos que possibilitam uma atividade onírica entre o consciente e o inconsciente.

As pesquisas científicas sobre os sonhos e especificamente os sonhos lúcidos têm se tornado cada vez mais recorrentes e os recortes cada vez mais específicos, despertando interesse em outras áreas da cultura em torno dos mecanismos e processos oníricos. Nessa perspectiva, ciência, literatura, artes plásticas, música e cinema, freqüentemente, encontram-se discorrendo sobre o tema. O surrealismo foi um dos primeiros movimentos artísticos a lançar mão das questões oníricas como fonte subjetiva e simbólica nas artes visuais. Os sonhos também são temas recorrentes nos filmes, desde o primeiro cinema.

Em *Dreams on Film: The Cinematic Struggle Between Art and Science*, a jornalista norte-americana Leslie Halpern (2003) aborda como a arte cinematográfica trabalha a representação da atividade onírica. Halpern examina a realidade científica dos sonhos, utilizando o cinema como objeto de reflexão da atividade onírica. A pesquisadora aborda como sonho e arte co-existem, trazendo contribuições para se entender como os sonhos são vistos na sociedade pós-moderna norte-americana a partir do cinema. A jornalista acredita no cinema como meio de dominação cultural como não só retrato, mas também receita do comportamento humano.

Transportando a realidade específica dos sonhos lúcidos para a realidade cinematográfica, o diretor norte-americano Richard Linklater, conhecido pelos premiados

Antes do Amanhecer (1995) e *Antes do Pôr do Sol* (2004), propõe no longa-metragem *Waking Life* (2001) uma reflexão sobre a cultura pós-moderna a partir das possibilidades de significação do homem através dos sonhos lúcidos. O filme, um elemento da cultura para representar e entender a própria cultura, retrata os sonhos lúcidos do protagonista, interpretado pelo ator Wiley Wiggins. Após não conseguir acordar de um sonho, o personagem homônimo passa a encontrar, em seu mundo imaginário entre o consciente e o inconsciente, pessoas conhecidas com quem trava intensos diálogos sobre os vários estados da consciência. O enredo perpassa por discussões filosóficas e religiosas que se propõem a analisar a formação da cultura a partir de uma fragmentação de fatos e idéias, na tentativa de produzir um sentido para a lógica cultural.

Pioneiro na utilização da computação gráfica para produzir uma estética cinematográfica de animação sobre filme, Linklater utiliza em *Waking Life* o processo de rotoscopia, criando uma atmosfera fantástica e metafórica, que de acordo com Umberto Eco (1984), aproxima-se da hiperrealidade. As cenas do longa-metragem foram filmadas e depois transformadas em animação. A perspectiva é de um cinema que utiliza elementos da cultura para produzir um efeito fantástico, um diorama reflexivo, próximo da realidade dos sonhos percebida pelo homem.

A partir desta abordagem, é possível refletir como Richard Linklater propõe o filme, um elemento da cultura, como um objeto de reflexão sobre a formação da própria cultura e seus constituintes simbólicos. As estratégias do diretor se definem com novas propostas de comunicação, por meio da simbiose entre filmagem e computação gráfica. Nessa perspectiva, o cinema apresenta-se como ícone - ou imagem associada à idéia que retrata - da vida real, em um processo metafórico e hiperrealista de representação da realidade.

Cinco anos depois do lançamento de *Waking Life*, o diretor insiste nas pesquisas sobre estética fílmica e, utilizando o mesmo processo de edição - a rotoscopia - lança, nos Estados

Unidos, *A Scanner Darkly* (2006). O longa-metragem discorre sobre a história de um policial em combate ao tráfico de drogas que também é usuário do psicotrópico. A trama se passa em Orange County, um abastado condado da Califórnia. A droga nomeada substância D induz à alterações na percepção e a manifestação de uma segunda personalidade. O protagonista é vivido pelo símbolo da indústria cultural cinematográfica norte-americana, Keanu Reeves, além da participação de Robert Downey Jr. e de Winona Rider.

O roteiro do filme retrata as alterações na percepção humana a partir do uso da droga e como as reações transcorrem à manifestação de uma segunda personalidade do protagonista. As análises sobre a influência do uso de psicotrópicos na consciência humana é um tema antigo, recorrentemente tratado pela psiquiatria, pela psicopatologia, pela psicanálise, pela filosofia e, em uma perspectiva sógnica, pela semiótica e, especificamente, a Semiótica da Cultura.

De acordo com o pesquisador Aldous Huxley (2002), os estados alterados de consciência por indução psicotrópica permitem ao homem, em algumas situações, experiências extra-sensoriais, que ele denomina como uma abertura nas possibilidades de percepção.

Partindo dessa lógica, focando os estados alterados de consciência e os sonhos lúcidos como fonte sógnica, Richard Linklater propõe nos dois filmes uma análise reflexiva sobre o processo de formação da cultura pós-moderna. As significações criadas pelo homem fazem parte de um complexo há muito estudado pela ciência e traduzido pela chamada Semiótica da Cultura, pelos teóricos russos da Escola de Tártu e, mais precisamente, Yuri Mikailovich Lotman, como semiosfera.

Na perspectiva semiótica, Lotman (2000) apresenta uma grande contribuição à definição de cultura e do texto cultural. Numa série de pesquisas realizadas durante mais de 30 anos, o semioticista russo criou o conceito de semiosfera, fundamentado nas possibilidades

de criação simbólica do homem e o desenvolvimento de uma realidade sígnica, que supera a realidade biológica. Na tentativa de definir a metalinguagem que melhor descrevesse o fenômeno da cultura, Lotman volta-se para o texto como signo representativo da linguagem e fonte da simbolização e formação social da cultura, trazendo o advento de uma realidade simbólica.

Nesse contexto, a partir das contribuições de Lotman sobre a definição de cultura e estética e semiótica do cinema, complementando com as observações científicas em torno da pós-modernidade, é possível perceber como o cinema pode ser analisado enquanto elemento cultural que narra histórias oriundas do meio cultural, ou seja, como a arte cinematográfica assume um papel de meta-cultura, ou meta-semiosfera.

Tais conceitos podem ser unidos às possibilidades em tecnologia adotadas por Richard Linklater em seus filmes que, por sua vez, se fazem ferramentas para uma reflexão sobre a formação da cultura a partir dos sonhos lúcidos e dos estados alterados de consciência. A ótica a ser analisada, então, baseia-se em uma fragmentação dos fatos e análise culturais propostos nos filmes, a partir de uma lógica definida pelo teórico francês Jacques Derrida, como desconstrução ou destrinchamento do que é denominado cultura.

Sendo assim, serão apresentados, no capítulo 1, aspectos que abordam a questão da cultura, da semiosfera, dos sonhos e dos estados alterados de consciência. No capítulo 2, questões pertinentes ao cinema, em especial destaques da linguagem cinematográfica, precedidas de uma discussão sobre o cinema e sua relação com o real e sucedida dos apontamentos acerca da técnica de rotoscopia. No capítulo 3, tem-se a análise dos dois filmes citados anteriormente de Richard Linklater: *Waking Life* e *A Scanner Darkly*.

1 CULTURA E PÓS-MODERNIDADE

1.1 Da cultura à semiosfera – uma trajetória semiótica

O conceito de cultura é secularmente estudado a partir das ciências cognitivas, por meio de interações entre diversas áreas de pesquisa. A presente pesquisa está focada nos estudos da cultura a partir da semiótica, a ciência dos signos, por meio de uma análise da cultura como informação, experimentação, texto, memória coletiva e, mais precisamente, uma pesquisa em torno da cultura sob a ótica da semiosfera. As diretrizes da pesquisa se encaminham para a Semiótica da Cultura.

Como descreve o semioticista estoniano Yuri Lotman (2000), cultura é um sistema perceptível de textos, enquanto linguagem, organizados por associações e representados por índices, símbolos e ícones. Os símbolos referem-se a uma representação subjetiva, em que o significante não estabelece uma relação direta com o significado. Já o índice lida com o real se tornando fonte ou indício para se entender outros aspectos da realidade. O ícone, por sua vez, trata-se de um sistema figurativo em que o significante representa a idéia que significa, apresentando um alto grau de semioticidade, a partir de um arranjo de paradigmas e sintagmas. Índices, ícones e símbolos, enquanto signos lingüísticos, são os elementos constituintes da linguagem.

De acordo com Lotman *apud* Andrews¹ (2003), todo código é um sistema modelizante, uma forma de regulação necessária para a organização e desenvolvimento da informação. Os códigos da cultura se estabelecem a partir de associações sígnicas e são definidos como sistemas semióticos. O homem, como ser cultural, comunica-se por meio desses signos, que, por sua vez, acabam funcionando como controladores da humanidade, a

¹ LOTMAN, Yuri. *Tekst i poliglotizm kulturõ. Izbrannõje stati*. Tallinn: 1992.

partir do que Jean Baudrillard (1997) denomina simulacro, ou o signo prevalecendo sobre o significado.

Em uma complexa análise sobre a obra de Lotman, a semioticista canadense Edna Andrews (2003), no livro *Conversations With Lotman: The Implications of Cultural Semiotics in Language, Literature, and Cognition*, descreve três campos específicos de linguagem. Para a autora, existem as línguas naturais, que são a base da comunicação humana, como o português, o inglês e o russo, por exemplo; as línguas artificiais, como código Morse, código de trânsito e outras convenções sígnicas; e as linguagens secundárias, como a arte, a religião e o design. Além desses aspectos, Andrews apresenta a linguagem a partir da comunicação por meio das possibilidades artísticas, das representações e entendimentos, como o desenho, a literatura e o cinema.

A Semiótica da Cultura é uma disciplina teórica dos estudos russos e constituiu-se no Departamento de Semiótica da Universidade de Tártu, Estônia, nos anos 1960. O criador e impulsionador foi o próprio Yuri Lotman. De acordo com Irene Machado, em *Escola de Semiótica: A experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*, a semiótica da cultura “explora fronteiras com vários campos do conhecimento, deriva seus princípios da Lingüística, da Teoria da Informação e da Comunicação, da Cibernética e, evidentemente, da Semiótica” (MACHADO, 2003, p.24).

Já Semiosfera designa o espaço cultural habitado pelos signos. Fundamentado na teoria da biosfera do químico V.I. Vernádski e do dialogismo de M. Bakhtin, o conceito de semiosfera foi formulado por Lotman (2000) para exprimir a cultura como um organismo, que não dissocia os aspectos biológicos dos aspectos culturais. Numa série de pesquisas realizadas durante mais de 30 anos, Lotman apresenta uma grande contribuição à definição de cultura e do texto cultural. Ao criar o conceito de semiosfera, fundamentado nas possibilidades de criação simbólica do homem e o desenvolvimento de uma realidade sígnica, que supera a

realidade biológica, e na tentativa de definir a metalinguagem que melhor descrevesse o fenômeno da cultura, Lotman volta-se para o texto como signo representativo da linguagem e fonte da simbolização e formação social da cultura, trazendo o advento de uma realidade simbólica.

Andrews, em análise aos estudos de Lotman, analisa a Semiótica da Cultura pela perspectiva da semiosfera, descrevendo como Lotman trouxe a possibilidade reflexivo-científica sobre os processos sógnico-cognitivos da humanidade, facilitando a compreensão de elementos culturais e artísticos como representação simbólica da cultura e dos elementos simbólicos do homem.

De acordo com Irene Machado,

Os estudos sobre a semiosfera marcam o nascimento intelectual de um complexo domínio teórico de investigação científica sobre as intrincadas relações, interações, tensões e conexões entre signos e sistemas de signos nos espaços culturais. Nele a cultura passa a ser focalizada como processo, nunca como produto. Na verdade, a capacidade de estabelecer diálogo entre diversidades (códigos, linguagens, culturas) tornou os sistemas semióticos os objetos privilegiados dos estudos sobre a semiosfera.²

O conceito de semiosfera relaciona-se à idéia de fronteira e de simetria especular. O primeiro, cuja noção básica procede da matemática, se refere à relação entre o que está dentro e o que está fora do espaço semiótico. A semiosfera é um espaço dialógico entre as linguagens, gerador de informações novas, permitindo um trânsito e a reorganização dos sistemas de signos.

Lotman desenvolveu suas pesquisas em um período da história humana que é tratado pelos especialistas a partir do modelo explicativo da modernidade. Para o pesquisador João Emanuel Evangelista, doutor em comunicação pela Universidade de São Paulo, “a modernidade é entendida como um fenômeno abrangente de natureza cultural, que tem

² Artigo *Semiosfera: Um novo domínio de idéias científicas para o estudo da cultura*. Captado no site <http://www.pluricom.com.br/forum.php?artigo=14>. Acessado em 20/10/2006

caracterizado o conjunto da vida intelectual a partir do final do século XVIII” (EVANGELISTA, 2001, p. 72). Contudo, como afirma Evangelista,

os problemas e as contradições da moderna sociedade burguesa são atribuídos à modernidade e tratados como se não tivessem nenhuma relação com a sua lógica capitalista. Assim, pode-se perfeitamente propor a “superação” da modernidade. (...) O pensamento pós-moderno significaria, simultaneamente, uma crítica e uma ruptura com a modernidade, com implicações que atingem desde a vida cotidiana até a produção do conhecimento social. (EVANGELISTA, 2001, p 87)

Assim, a chamada “crise da modernidade” tem sido objeto de amplas discussões filosóficas e científicas. De acordo com Stuart Hall (1997), estudioso da teoria cultural, a pós-modernidade permite ao homem uma miscigenação entre suas possibilidades simbólicas de criação e representação. Para Hall, a pós-modernidade quebra o paradigma de uma identidade fixa e sólida, trazendo a possibilidade de um complexo de identidade, formado a partir de várias fontes simbólicas e várias culturas. Nessa perspectiva, o homem não precisa mais se limitar a um padrão específico de comportamento para se encaixar: as possibilidades pós-modernas permitem a transculturalidade, ou o intercâmbio entre culturas na constituição da identidade.

De acordo com as contribuições do semioticista da cultura tcheco Ivan Bystrina (BYSTRINA *apud* BAITELLO, 1999³), a cultura, ou segunda realidade humana, só é possível porque os seres humanos se comunicam e tem competências para viver em um mundo que pode existir no plano simbólico, ou da abstração, em uma segunda realidade.

Bystrina utiliza de uma passagem de Freud para relacionar o surgimento da cultura com a necessidade do homem de dar sentido à morte. Assim, ele começou a dar significados para as coisas que simplesmente não eram passíveis de explicação lógica naquela época.

A própria morte era para o homem primitivo certamente tão inimaginável e irreal como para cada um de nós ainda hoje. Resultou para ele, no entanto, num caso que se tornou extremamente significativo e rico em conseqüências que agem á distância. Esse caso ocorria quando o homem arcaico via um de seus familiares morrerem:

³ BYSTRINA, Ivan. *Semiotik der Kultur*. Tübingen: Stauffenburg, 1989.

a sua mulher, a sua criança, o seu amigo, que ele com certeza amava como nós amamos os nossos. Assim, ele teve que tomar conhecimento na prática, dentro de sua dor, de que ele também poderia morrer. E todo o seu ser rebelou-se contra esse fato. Cada um destes seres amados era, assim, um pedaço do seu próprio e amado 'eu'. O homem não conseguiu afastar a morte de si próprio, pois ele tinha experimentado a dor pelos seus mortos, mas não queria aceitar, uma vez que ele não podia imaginar a si próprio morto. Assim, fez acordos, aceitou a morte também para si próprio, mas contestou o significado da destruição da vida. Ao cadáver da pessoa amada ele atribuiu o sentido de espíritos, juntamente com o seu sentimento, a sua consciência de culpa ou de satisfação que estava mesclada com o luto. Isto teve como consequência o fato de que estes espíritos então criados tornaram-se maus demônios diante dos quais se teria que temer. As modificações físicas da morte aproximavam dele a decomposição, no sentido da separação, do indivíduo em um corpo e uma alma (ou então, originalmente, mais de uma alma). Desta maneira, o fluxo do seu pensamento caminhava paralelamente ao processo de separação ou classificação introduzido pela morte. A recordação duradoura dos mortos tornou-se o fundamento da suposição de outras formas de existência, e deu a ele a idéia de uma continuidade depois da morte aparente. (FREUD *apud* BYSTRINA, 1995, p. 19).⁴

A partir daí, o homem começou a investir em todo um arcabouço sógnico para representação de seus atos e sensações, criando elementos simbólicos para representação, passando para a segunda realidade. Para Bystrina, quatro elementos constituem as fontes simbólicas no processo humano de superação da realidade biológica ou, primeira realidade, para uma segunda realidade, ou realidade hiperlingual, baseada nos signos lingüísticos. Os elementos são os sonhos, as atividades lúdicas, os estados alterados de consciência e a loucura.

Nessa perspectiva, e de acordo com as premissas da semiótica da cultura, é possível perceber a relevância dos sonhos e das experiências de consciência alterada no processo de geração simbólica e construção social da cultura. Dos quatro elementos citados, estes dois são os que interessam a este estudo. Bystrina (1995) afirma ainda que duas esferas na origem da cultura são subumanas: o sonho e o jogo. As outras surgiram no próprio âmbito da cultura.

⁴ Trecho do livro de Freud *Considerações contemporâneas sobre guerra e morte*, sem citação de página e referência bibliográfica.

1.2 Sonhos

De acordo com Bystrina, “os primeiros textos imaginativos e criativos que o ser humano produziu e que todas as pessoas vivenciam são os sonhos. Já foi comprovado que o recém nascido sonha muito, mas não temos acesso ao conteúdo desses sonhos” (BYSTRINA, 1995, p. 14). A partir da ontogênese, teoria que estuda a biologia do desenvolvimento, Bystrina explica que a criança aprende a diferenciar um pouco o sonho da realidade. Contudo, ao terem sonhos assustadores, os pesadelos, a criança passa a apresentar dificuldade de separar o universo onírico do real. O mundo de fantasia interfere diretamente na realidade, funcionando como fonte de sensações e emoções.

Agente impulsionador da teoria onírica, em *A Interpretação dos Sonhos*, Freud (1900) atesta sobre as leis e características relativas a este estado de consciência. Com este conceito, o autor tenta conciliar fenômenos distintos como o sonho e os sintomas histéricos. Freud acredita que o sonho é a realização de um desejo. De acordo com as pesquisas, os sonhos podem estar relacionados aos desejos enquanto resgate de conteúdo de memória da infância do indivíduo, mas também há teóricos que afirmam que a atividade onírica é inerente a um passado bem próximo, entre o limiar do presente e os fatos aos quais os sentidos humanos são expostos diariamente.

Quando não se trata de um desejo aceitável, nos diz Freud, preferimos esquecê-lo. Este esquecimento é descrito como consequência de um mecanismo chamado recalque e ao mesmo tempo mecanismo de defesa. Quanto aos fatos, algumas teorias discutem que os sonhos estão relacionados a temas já esgotados no estado de vigília ou detalhes pouco priorizados na atividade consciente. Os estímulos dos sonhos, como apresentado por Freud, podem ser as memórias, entre estimulantes físicos e psicológicos.

O que Freud formula é que os sonhos seguem uma lei própria, seguem uma lógica que não é a lógica cotidiana. É levado assim a demonstrar que nosso aparato mental é formado pela consciência, cujas regras reconhecemos, e pelo inconsciente, cujos efeitos nos surpreendem por seguir uma lógica diferente e desconhecida.

Antes de Freud já se falava de inconsciente, mas o conceito de inconsciente é da teoria psicanalítica. De acordo com o pai dessa ciência, o inconsciente tem suas leis e particularidades rigorosamente formuladas e a precisão deste conceito se faz mais necessária com sua popularização, que tende a deturpá-lo.

Freud desenvolve o mecanismo de trabalho dos sonhos e o funcionamento do aparato mental. Apresenta o mecanismo de deslocamento na possibilidade que as idéias têm, no inconsciente, de emprestar seu valor para outras idéias, de modo que fatos ou imagens aparentemente sem importância podem ter sido amenizadas, com o que burlam a censura, compondo o material do sonho. De forma inversa, fatos que aparecem no sonho como extremamente nítidos ou valorizados usualmente ganharam seu relevo por uma associação a outra idéia, esta sim de grande importância.

O mecanismo onírico da condensação, explicitado por Freud a partir de vários exemplos de sonhos de teóricos e seus pacientes, pressupõe que um pequeno detalhe possa representar uma idéia completa. Nos exemplos de Freud, é possível perceber como características isoladas de uma pessoa podem representá-la por inteiro ao se compor com outras características que representam outras pessoas. Assim, um personagem pode estar ocupando a função (que tem na realização do desejo) de toda uma multidão de personagens que não figuram no sonho senão por fragmentos.

A distorção a que o material do sonho foi submetida nunca é casual ou caótica, e é por provar isto que o trabalho de Freud adquiriu seu valor. Uma idéia (um desejo, uma intenção ou mesmo uma percepção) está permanentemente relacionada a outras. A natureza desta

relação é muito abrangente, podendo ser determinada pela espacialidade ou temporalidade em que ocorreu, pela similaridade, pela homofonia, enfim, por toda uma gama de possibilidades.

Nessa lógica, a idéia principal, uma vez que tenha sido censurada, não poderá ser reconhecida no consciente, mas as idéias com as quais se associa, uma vez que esta associação não seja óbvia, podem ser utilizadas para representá-la. Então, como Freud explica que no inconsciente as idéias buscam sua expressão, o trabalho do sonho é a maneira pela qual um desejo pode se realizar por seus substitutos.

1.2.1 Sonhos Lúcidos

De acordo com Oldis (1974), a primeira citação científica sobre os sonhos lúcidos data de julho de 1913, em um artigo da publicação inglesa *Proceeding of the Society for Psychological Research*, do pesquisador holandês Frederik Willem van Eeden.

Sonhos lúcidos, segundo Oldis, referem-se à possibilidade humana de se perceber sonhando durante o processo onírico e agir ativamente na continuidade do sonho. O termo lúcido é utilizado no sentido de uma clareza mental, uma percepção sobre o estado de consciência em que o sujeito se encontra e a distância da realidade até então vivida pelas possibilidades cognitivo-sensoriais. Assim, tal lucidez começa durante o sonho, em sua fase denominada REM, abreviatura de *Rapid Eye Movement*, ou Movimento Rápido dos Olhos. De acordo com Oldis, este estágio é caracterizado por uma atividade cerebral com baixa amplitude nas frequências das ondas cerebrais, supressão do tônus muscular, movimentos rápidos dos olhos, e ocasionalmente pequenas contrações musculares.

As possibilidades de simbolização durante os sonhos lúcidos e criação de uma atmosfera fantástica atraem o homem pela vontade de experienciar determinadas fantasias e aventuras usualmente distantes das possibilidades da realidade física.

Os pesquisadores ingleses Celia Green e Charles McCreery (1994) apresentam quatro processos naturais a partir dos quais ocorrem os sonhos lúcidos: estresse emocional dentro de um sonho; reconhecimento da incongruência com o real; elucidação que se inicia por meio do pensamento analítico sobre a possibilidade de um sonho lúcido; e reconhecimento de um sonho como processo de experiência sensorial.

1.3 Estados alterados de consciência

A psicopatologia fenomenológica denomina consciência, como apresenta Jaspers (2003), em primeiro lugar, a interioridade real da vivência; em segundo lugar, a dicotomia sujeito-objeto, ou seja, a circunstância de o sujeito dirigir-se, intencionalmente, para objetos que percebe, imagina e pensa; em terceiro lugar, o conhecimento da consciência de si mesmo. Jaspers imagina a consciência como sendo “o palco no qual se desenrolam os diversos fenômenos psíquicos, ou como sendo o meio em que se desenvolvem” (JASPERS, 2006, p. 168).

Segundo Jaspers, quando a consciência do eu meramente formal se enche de conteúdo, fala-se em consciência de personalidade. A dissociação e multiplicação do eu pode dar-se de tal sorte que se contrapõem aos pacientes poderes estranhos que agem como personalidades, são multiformes em seus meios, perseguem manifestamente fins, possuem caráter determinado, são amistosos ou hostis. O grau mais baixo destas formações de unidade é a chamada alucinação conjunta de vários sentidos. De acordo com Bastos *apud* Dalgalarrodo⁵ (2000), personalidade é

o conjunto integrado de traços psíquicos, consistindo no total das características individuais, em sua relação com o meio, incluindo todos os fatores físicos, biológicos, psíquicos, e sócio-culturais de sua formação, conjugando tendências inatas e experiências adquiridas no

⁵ BASTOS, Cláudio Lyra. *Manual do exame psíquico: uma introdução prática à psicopatologia*. Rio de Janeiro: Revinter; 1997.

curso de sua existência. A estrutura da personalidade mostra-se essencialmente dinâmica podendo ser mutável (BASTOS *apud* DALGALARRONDO, 2000, p. 159)

Todas estas alterações na consciência e na personalidade, além de reações neuro-psicóticas, podem ocorrer a partir do uso de psicotrópicos. Para esta pesquisa, a importância está na análise das possibilidades simbólicas e da subjetivação ocasionadas por estados de consciência alterada induzidos por alucinógenos.

1.3.1 Aldous Huxley e *As Portas da Percepção*

De acordo com o livre-pensador e pesquisador agnóstico Aldous Huxley (2002), a partir da proliferação atual de drogas alucinógenas, “parece extremamente improvável que a humanidade, de um modo geral, seja capaz de passar sem paraísos artificiais” (HUXLEY, 2002, p 17).

Huxley explica os mecanismos de alterações na percepção a partir do uso de psicotrópicos que agem diretamente no sistema nervoso central.

Quando o cérebro é atingido pela carência de açúcares, o subnutrido ego se enfraquece, já não mais se pode permitir empreender suas tarefas rotineiras e perde todo o interesse por essas relações de tempo e espaço, que possuem tanto valor para um organismo preocupado com a vida neste mundo. Assim que a onisciência vence a barreira daquela válvula, começam a ocorrer todas as espécies de fatos desprovidos de utilidade biológica. Em certos casos poderão dar-se percepções extra-sensoriais. (HUXLEY, 2002, p 56)

Em *As Portas da Percepção – Céu & Inferno*, Huxley estuda as alterações na consciência humana a partir da mescalina. O autor explica, em associação as teorias de semiótica, que o pensamento humano usualmente relaciona objetos reais a símbolos. “Estamos sempre buscando converter coisas em símbolos para as mais inteligíveis abstrações de nossa própria invenção. Mas, assim fazendo, estamos roubando a essas coisas um boa parte de sua essência ingênua” (HUXLEY, 2002, p. 39). Entretanto, o autor afirma que “nos

antípodas da mente estamos quase que por completo livres da linguagem, fora do sistema de raciocínio conceptual”.

Nessa perspectiva, Huxley afirma que nas experiências com mescalina ou ácido lisérgico o homem experimenta sensações de percepção expandida, em que a matéria prima para as subjetivações simbólicas é fornecida pelas experiências visuais da vida cotidiana, contudo a moldagem desse conjunto simbólico se refere a projeções de uma nova organização simbólica, sendo cada experiência ímpar, mas todas, nitidamente, pertencentes a um mesmo tipo.

É a partir dessa reorganização geradora de um novo conjunto simbólico que Huxley explica como a mente humana desenvolve e cria símbolos ou organizações hiperreais em sua imaginação que podem ser transpostas para imagens mentais e reveladas então por quaisquer recursos da linguagem. Tudo baseado na idéia de visões mentais, sendo a luz a ponte energética entre a racionalidade do momento consciente e a subjetividade de um estado alterado de consciência.

Ele exemplifica essas experiências com a criação dos símbolos da cultura greco-romana, em que foram criadas as idéias de jardins arquitetonicamente diferenciados, ou mesmo a existência dos deuses.

1.3.2 Os *Paraísos Artificiais* de Charles Baudelaire

O filósofo francês Charles Baudelaire (1998), no *livro Paraísos Artificiais*, apresenta uma análise reflexiva sobre os estados de consciência alterada induzidos pelo haxixe, ópio e vinho. Baudelaire explica que em quase todos os casos de utilização de drogas alucinógenas, o usuário experimenta primeiramente um estágio de euforia, o início do desprendimento lógico do contato com a realidade.

No caso do haxixe, o autor relata que as alucinações são um reflexo distorcido do próprio contexto cultural da pessoa que utiliza a droga. “A embriaguez, em toda sua duração, será apenas, é verdade, um imenso sonho, graças à intensidade das cores e à rapidez de concepções; mas guardará sempre a tonalidade particular do indivíduo” (BAUDELAIRE, 1998, p. 22)

O cérebro e o organismo sobre os quais opera o haxixe oferecerão apenas seus fenômenos comuns, individuais, aumentados, é verdade, quanto ao número e à energia, mas sempre fiéis às suas origens. O homem não escapará à fatalidade de seu temperamento físico e moral: o haxixe será para as impressões e os pensamentos familiares do homem, um espelho que aumenta, mas um simples espelho. (BAUDELAIRE, 1998, p. 23)

Em um primeiro momento, a benevolência ocupa amplo espaço nas sensações causadas pelo uso do haxixe.

Há inicialmente certa hilaridade, extravagante, irresistível, que se apodera de você. Estes acessos de alegria não motivada, da qual você quase se envergonha, reproduzem-se frequentemente e separam intervalos de entorpecimento durante os quais você tenta, em vão concentrar-se. As palavras mais simples, as idéias mais triviais tomam uma fisionomia nova e estranha; você se espanta de, até o momento, tê-las achado tão simples. Semelhanças e aproximações incongruentes, impossíveis de serem percebidas, jogos de palavras intermináveis, tentativas de comicidade jorram continuamente de seu cérebro. (BAUDELAIRE, 1998, p. 26)

Num segundo momento, descreve o autor, há um apaziguamento momentâneo das sensações e uma fraqueza dos membros.

Você tem, agora, mãos de manteiga e em sua cabeça, em todo o seu ser, há um estupor e uma estupefação embaraçantes. Seus olhos dilatam-se, estão como que lançados em todos os sentidos por um êxtase implacável. Seu rosto inunda-se de palidez. Seus lábios se contraem e entram em sua boca, com o movimento da respiração ofegante que caracteriza todo homem presa de grandes projetos, oprimido por vastos pensamentos ou que simplesmente toma fôlego. A garganta se fecha, por assim dizer. O palato é ressecado por uma sede à qual seria infinitamente bom satisfazer se as delícias da preguiça não fossem mais agradáveis e não se opusessem à menor alteração do corpo. De seu peito, escapam suspiros roucos e profundos, como se o seu velho corpo não pudesse mais suportar os desejos e atividades de sua alma nova. De vez em quando, um tremor atravessa seu corpo e o obriga a um movimento involuntário, como estes sobressaltos que, ao fim de um dia de trabalho ou durante uma

noite agitada, precedem o sono definitivo. (BAUDELAIRE, 1998, p. 32)

Já no fim deste período de embriaguez, manifesta-se uma sagacidade dos sentidos:

O olfato, a visão, a audição, o tato participam igualmente deste processo. Os olhos alcançam o infinito, o ouvido percebe sons quase que inaudíveis no centro do maior tumulto. É aí então que começam as alucinações. Lentamente, sucessivamente, os objetos ganham aparências estranhas, deformam-se e se transformam. Em seguida, surgem os equívocos, os desprezos e as transposições de idéias. Os sons se revestem de cores e as cores contêm uma música. (BAUDELAIRE, 1998, p. 36)

Baudelaire atesta ainda que, em algumas vezes, acontece de se ter a sensação de um desprendimento da personalidade. A contemplação dos objetos externos faz com que o sujeito esqueça, por momentos, de sua existência e se confunda com os próprios elementos observados. O autor explica, contudo, que tais estados de alucinação não se referem à alucinação que os médicos estão acostumados a estudar, mas a um desprezo dos sentidos, apenas pela ação da imaginação referindo-se a questões de observação, racionalidade e moral.

2 CINEMA: DESCONSTRUÇÃO DA CULTURA PELA REPRESENTAÇÃO DO HIPERREAL

2.2 Hiperrealidade

O conceito da hiperrealidade foi primeiro adotado pelo teórico francês Jean Baudrillard. Ele próprio define a hiperrealidade em *A Arte da Desaparição* com uma indagação: “A realidade foi expulsa da realidade. Talvez apenas a tecnologia reúna ainda os fragmentos esparsos do real. Mas que é feito da constelação do sentido?” (BAUDRILLARD, 1997, p. 36).

O movimento das realidades digitais para as realidades virtuais, na perspectiva da imagem na fotografia e no cinema, segundo Baudrillard, altera substancialmente a relação humana com a linguagem e com a realidade. A noção de realidade é construída e parece mais real do que a realidade a que se pressupõe que se reporta.

Eu pratico a arte da desapareição, ou seja, a arte de dosar homeopaticamente a existência dos objetos dos quais eliminei as minhas próprias pegadas. Quer dizer, você dá ao mundo objetos sublimes no sentido literal, que não pretendem nada, despojados ao máximo, e que são objetos de aparição/desaparição.⁶

Nessa perspectiva, a hiperrealidade se refere a uma realidade construída, em que a imagem representa o real e pode se fazer valer mais do que a realidade que representa. De acordo com Fridman (2000),

Baudrillard nomeia a esfera imagética dissociada do real de “hiperrealidade”, onde operam os “simulacros”, que nos fazem consumir uma alucinação do real em versão ideal e simplificada. O real seria substituído por imagens, com conseqüente desaparecimento do referente vivido: “Diante de uma existência pobre e fragmentária, os indivíduos contemplan e consomem passivamente guerras em

⁶ Jean Baudrillard em entrevista para a crítica e estudiosa de arte Sheila Leirner em 1999, publicada no site <http://perso.orange.fr/sheila.leirner/Site%20Entrevistas/Jean%20Baudrillard%201999.htm>. Acessado em 10/10/2006.

tempo real pela CNN, a vida de artistas e integrantes do *star system*, desportistas, políticos, gente com notoriedade, em várias assinaturas do decreto midiático” (FRIDMAN, 2000, p.35).

A idéia da construção de um mundo simulado que seja melhor do que o seu modelo está de acordo com o conceito de hiperrealidade, tal qual descrito por Umberto Eco (1984) em *Viagem pela Irrealidade Cotidiana*. Hiperrealidade é algo que está além ou acima do real. Se não é possível ter o objeto real, fabrica-se o falso absoluto, ou a cópia autêntica.

A irrealidade absoluta se oferece como presença real. A ambição é fornecer um signo que se faça esquecer enquanto tal; o signo aspira a ser a coisa e abolir a diferença do remeter, a mecânica da substituição, não a imagem da coisa, mas de seu decalque, ou melhor, seu duplo. (ECO, 1984, p. 19)

Eco exemplifica a cultura americana como o maior modelo da hiperrealidade. A *Disneyland*, museus de cera, Las Vegas, são todos lugares que pretendem ser reais, mas são, na verdade, cópias, com a pretensão de serem mais reais do que o suposto modelo. Um filme também aspira a ser real representando uma realidade e incorporando a ela elementos da ficção científica e computação gráfica, que criam uma atmosfera que parece mais real na tela do que a própria realidade em si.

Para os autores de *Hyperreality: Paradigm for the Third Millennium* (TERASHIMA; TIFFIN, 2001), uma obra sobre tecnologia e hiperrealidade, o hiperreal representa uma interação entre inteligência humana e inteligência artificial, assim como a clonagem humana e a nanotecnologia, por exemplo.

Hiperrealidade nada mais é que a capacidade tecnológica de interagir realidade virtual (VR), com realidade física (PR) e inteligência artificial (AI), de uma maneira contínua, que permita algum tipo de interação entre os sistemas, possibilitando novas formas de comunicação⁷. (TERASHIMA, TIFFIN, 2001, p.13).

⁷ Tradução do original em inglês.

2.3 Cinema e realidade: estética e semiótica

Lotman descreve, em *Estética e Semiótica do Cinema* (1978), que o filme foi, antes de qualquer outro conceito, fotografia em movimento. E a possibilidade de fixar o movimento ampliou as possibilidades de se utilizar um filme como documento. Em aspectos estéticos, contudo, o cinema trouxe uma automatização da imagem e perda do caráter artístico, proposto antes pela fotografia e pela pintura. Já a invenção do sonoro trouxe outras dificuldades para a formatação do cinema enquanto gênero artístico. Para Lotman,

toda a história do cinema, enquanto arte, é uma cadeia de descobertas que visam expulsar o automatismo, de todos os aspectos susceptíveis de um tratamento artístico. O cinema deixou de ser fotografia em movimento quando fez dela um meio ativo de conhecer a realidade. O mundo que o cinema reproduz é simultaneamente o próprio objeto e um modelo desse objeto. (LOTMAN, 1978, p. 34)

O autor discorre sobre as possibilidades do cinema diante das emoções humanas. Ele explica que é contraditório o fato de que uma ficção possa provocar o choro, já que se trata de uma representação do real. Saber disso deveria ser suficiente para o espectador não expressar emoção. Contudo, a semelhança com a realidade, que parece tão natural, trata-se de um fato cultural, resultante da experiência adquirida enquanto fruidor social. Mas, por outro lado, Lotman descreve que a arte trata de uma possibilidade de fruição que perpassa o real, ou a hiperrealidade.

O filme, como explica Lotman, é produzido a partir de uma confusão constante entre a reação simultânea de uma imagem cinematográfica com a realidade exterior e com o filme artístico que tem por assunto essa realidade. O espectador não pode saber previamente o que vai assistir. “A passagem das imagens do nível do objeto para o seu metanível, cria uma situação semiótica complexa, cuja razão de ser reside na vontade de confundir o expectador e de lhe fazer sentir o caráter factício de tudo” (LOTMAN, 1978, p. 39).

Assim, por um lado, o cinema aspira a confundir-se totalmente com a realidade e, por outro, o desejo de manifestar a sua especificidade cinematográfica são como dois aspectos extremos que são necessários um ao outro para a criação da intenção de realidade cinematográfica. Mas, como afirma Lotman, “mais vale um filme incompreensível, que inspire uma confiança absoluta na sua autenticidade documental do que um filme compreensível e suspeito de ser artístico” (LOTMAN, 1978, p. 42). O autor define essa questão da realidade cinematográfica com a idéia de que

a impressão de semelhança com a vida sem as quais não existe arte cinematográfica, não são propriamente algo de elementar, comunicado pela sensação imediata. Parte integrante de um todo artístico complexo, a impressão de realidade é mediatizada por múltiplas ligações com a experiência artística e cultural da coletividade. (LOTMAN, 1978, p. 44)

Para Derrida *apud* Miranda⁸ (1986), a representação não pode ser uma presentificação no sentido de uma repetição. O próprio representado é um signo, e a sua representação está associada a uma apresentação imaginada. Em outro aspecto, cada repetição, ou tentativa de representação desse signo já significa a modificação do que é apresentado. Assim, a representação pode ser um desconstrução, influenciada pela imaginação significativa dos agentes que criam a representação. Aliás, é importante ressaltar que a representação se refere a um ato cultural.

2.3.1 Realismo no cinema

Marc Vernet (2002), em *Cinema e Narração*, conteúdo de *A Estética do Filme*, distingue dentro do realismo cinematográfico o realismo dos materiais de expressão e o realismo do tema dos filmes. O primeiro revela que o realismo do cinema só é avaliado com base em outros modos de representação e não com base na realidade.

A representação cinematográfica sofre uma série de exigências, que vai das necessidades técnicas às necessidades estéticas. Ela é, de fato, subordinada ao tipo de filme empregado, ao tipo de iluminação disponível, à definição da objetiva, à seleção necessária e à hierarquização dos sons, como é determinada pelo tipo de montagem, pelo encadeamento de seqüências e pela direção. Tudo isso requer um vasto conjunto de códigos assimilados pelo público para que simplesmente a imagem que se apresenta seja tida como semelhante em relação a uma percepção do real. O realismo dos materiais de expressão cinematográfica não passa de um resultado de um enorme número de convenções e regras, que variam de acordo com as épocas e as culturas. (VERNET, 2002, p. 135)

Ainda é importante acrescentar o conceito de verossímil, ou a relação de um texto cinematográfico com o senso comum, com outros textos e ainda o funcionamento interno da história contada. O verossímil se estabelece em função de códigos já estabelecidos e não em função da realidade. Tudo isso se relaciona, por sua vez, à impressão da realidade, que depende da riqueza perceptiva dos materiais fílmicos, da imagem e do som.

Vernet cita que, contra essa impressão da realidade, surgiu uma corrente crítica em favor da desconstrução, para mostrar, por um lado, a artificialidade da impressão *da* realidade e, por outro, a importância ideológica da busca da naturalidade. Essa corrente crítica desejava um cinema materialista e relançou a reflexão sobre a impressão de realidade e a concepção idealista do cinema, evitando a exclusividade do conteúdo e o formalismo.

A reflexão sobre a impressão de realidade no cinema, considerada em todas as suas ramificações, permanece, ainda hoje, atual, na medida em que, por um lado, permite desmontar a idéia sempre compartilhada de uma transparência e de uma neutralidade do cinema em relação à realidade e, por outro permanece fundamental para captar o funcionamento e as regulagens da indústria cinematográfica concebida como uma máquina social de representação. (VERNET, 2002, p. 152.)

O conceito desta corrente foi desenvolvido a partir de uma lógica definida pelo teórico francês Jacques Derrida, como desconstrução ou destrinchamento.

⁸ DERRIDA, Jacques. *De la grammatologie*. Paris: Minuit, 1967.

A desconstrução é um modo de pensar a filosofia, ou seja, a história da filosofia no sentido ocidental estrito, e, conseqüentemente, de analisar sua genealogia, seus conceitos, seus pressupostos, sua axiomática, além de naturalmente fazê-lo não apenas de maneira teórica, mas também levando em conta as instituições, as práticas sociais e políticas, a cultura política do Ocidente.⁹

Essa perspectiva da desconstrução pode permitir uma reconstrução analítica dos processos de formação da cultura, por meio de uma reflexão filosófica, teórico-científica e cinematográfica.

2.3.2 A significação no cinema

Tudo o que representado em um filme possui informação. Para Lotman, o impacto exercido pelo cinema no espectador depende da diversidade da informação:

Uma informação extremamente condensada da estrutura e organização complexas, entendida no sentido lato como um conjunto de estruturas intelectuais e emocionais transmitidas ao espectador e exercendo sobre ele uma ação complexa que vai da simples impressão causada ao nível das células de sua memória até à reestruturação de sua personalidade. O estudo do mecanismo desta ação constitui a essência e o objetivo da abordagem semiótica de um filme. (LOTMAN, 1978, p. 75).

Lotman afirma que qualquer informação transmitida por um filme não é exclusivamente cinematográfica. “O filme só é entendido se o espectador identificar com clareza que coisas da vida real são traduzidas por esta ou por aquela combinação de manchas luminosas no *écran*¹⁰”. (LOTMAN, 1978, p. 76)

Nessa perspectiva, a significação cinematográfica é expressa a partir dos meios da linguagem cinematográfica, tornando-se impossível fora desses meios.

Um filme faz parte da luta ideológica, da cultura, da arte de sua época. Deste modo encontra-se ligado a numerosos aspectos da vida

⁹ Parte de entrevista de Jacques Derrida, publicada no site http://www.derrida.ufjf.br/corpo_proposta.htm. Acessado em 29/10/06.

¹⁰ *Écran* é a palavra no português de Portugal arcaico para a representação da tela de cinema.

situados fora do texto do filme, e isto origina toda uma série de significações que, tanto para o historiador, como para o homem contemporâneo, são por vezes mais importantes do que os problemas propriamente estéticos. Mas para se inserir nestas relações extratextuais e cumprir a sua função social, o filme deve ser uma manifestação de arte cinematográfica, isto é, falar ao espectador com a linguagem do cinema e transmitir-lhe uma informação pelos meios próprios do cinema. (LOTMAN, 1978, p.77)

Lotman acrescenta ainda três traços de percepção do filme pelo espectador. Primeiro, a confrontação da imagem cinematográfica com seu correspondente na informação cultural guardada por este espectador. Segundo, a confrontação da imagem cinematográfica com outra imagem. Terceiro, a confrontação da imagem consigo mesma, em uma determinada unidade de tempo.

As imagens humanas carregam alto nível de semioticidade ao arrastar consigo para a tela um conjunto de signos culturais complexos. Nessa linha, Lotman cita o simbolismo do corpo humano ocupando um dos pólos desse nível de significação e, no outro pólo, o problema da representação do ator. Todo este complexo sógnico está relacionado ao processo de montagem de um filme, a justaposição de elementos heterogêneos.

2.3.3 Cinema e Narração

De acordo com Vernet, a imagem figurativa em movimento de uma cena de um filme representa a idéia de uma imagem que simboliza uma idéia, com o representante significando algo além de sua simples representação. A imagem em movimento, em perpétua transformação, oferece uma gama de signos, aumentando a afirmação do cinema enquanto processo narrativo. Vernet explica que “o cinema ofereceu à ficção, por meio da imagem em movimento, a duração e a transformação: em parte, por estes pontos comuns é que foi possível operar o encontro do cinema e da narração”. (VERNET, 2002, p. 91).

Ademais, o autor afirma que o cinema se empenhou em desenvolver suas capacidades narrativas para ser reconhecido como arte, já que, antes, tratava-se de um espetáculo que se justificava mais pela novidade técnica. Vernet completa explicando que atualmente não se pode mais contabilizar o cinema em não narrativo. Primeiro porque as imagens e edição sempre dirão algo e o espectador sempre tenderá a observar qualquer detalhe como iniciador de uma ficção. “Para que um filme seja plenamente não-narrativo, seria preciso que ele fosse não representativo, isto é, que não se possa reconhecer nada na imagem e que tampouco se possam perceber relações de tempo, causa ou consequência entre os planos ou elementos” (VERNET, 2002, p. 93).

As possibilidades de representação narrativa estão associadas também a aspectos políticos, culturais e no caráter industrial, artesanal ou clássico do cinema. A narração é elaborada fora do cinema ou do filme em si. Os temas dos filmes é que orientam o tipo de tratamento cinematográfico. Já a maneira de filmar uma cena orienta seu sentido.

Vernet afirma que um dos objetivos do estudo do cinema narrativo é estudar a relação entre imagem narrativa em movimento e espectador, além do objetivo de revelar as figuras significantes. Ele acrescenta ainda a análise do funcionamento social da instituição cinematográfica, distinguida entre o nível da representação social, tendo o cinema como uma representação que uma sociedade dá de si mesma, e o nível da ideologia, visando à regulação dos jogos psíquicos do espectador e a circulação de uma representação social.

Como descreve o autor, qualquer filme é um filme de ficção, já que se trata da representação de uma história, ou qualquer objeto já é signo de outra coisa. Os cenários e atores são um lado da representação e a história contada, o outro. O filme sempre apresenta o caráter um pouco fantástico de uma realidade e pertence à ficção pelos modos e representação, conteúdo e procedimentos de exposição. O referente em um filme de ficção

está relacionado à bagagem sógnica do espectador, à referencia que ele fará do que assiste, com os conteúdos sógnicos absorvidos anteriormente.

Como descreve Lotman, o cinema por natureza é um discurso, uma narração. Uma narrativa feita de imagens, síntese de duas tendências: a figurativa e a verbal. Essa síntese é uma clara revelação da semiótica da narrativa cinematográfica. As palavras podem funcionar como imagens e as imagens ou outros elementos não verbais podem assumir um papel assim como o das palavras. O discurso sonoro também pode guardar um alto grau de iconismo, quando sua função representa um acompanhamento musical de um texto de imagens. Já a fotografia adquire no cinema propriedades de palavra. “A narrativa oral não é certamente um texto verbal puro. Comporta um certo número de sinais icônicos (de mímicas, gestos)” (LOTMAN, 1978, p. 73).

Como explica Vernet, a narrativa fílmica trata-se de um enunciado apresentando-se como discurso, cujos elementos estão organizados de acordo com muitas exigências.

Em primeiro lugar, a simples legibilidade do filme exige que uma gramática seja mais ou menos respeitada, a fim de que o espectador possa compreender, simultaneamente, a ordem da narrativa e a ordem da história. Essa organização deve estabelecer o primeiro nível de leitura do filme. Sua denotação, isto é, permitir o reconhecimento dos objetos e das ações mostradas na imagem; em seguida, deve ser estabelecida uma coerência interna do conjunto da narrativa, ela mesma função de fatores muito diversos como o estilo adotado pelo diretor, as leis do gênero no qual a narrativa vem inserir-se, a época histórica na qual ela é produzida; finalmente, a ordem da narrativa e seu ritmo são estabelecidos em função de um encaminhamento de leitura que é, assim, imposto ao espectador. (VERNET, 2002, p. 107).

Uma das primeiras atribuições da análise da narrativa, segundo Vernet, é a descrição da ordem da construção da narrativa, que não é necessariamente linear, podendo ser feita de lembranças anúncios, correspondências e saltos, criando uma rede significativa.

A narração, propriamente, agrupa o ato de narrar e a situação inserida, podendo classificar-se por autor/narrador, narrador e instância narrativa. No caso, o que interessa a esse estudo é a instância narrativa, que abrange tanto dados orçamentários, como contextos social e

histórico do período de produção do filme, bem como o de sua referência, o conjunto da linguagem cinematográfica e o gênero da narrativa. Ela só é detectável enquanto um princípio de organização, podendo ser fictícia, ou interna à história, explicitamente representada por objetos ou assumida por um ou vários personagens.

2.3.4 Diegese

Um elemento fundamental na análise do cinema narrativo é a história ou conteúdo narrativo, elementos fictícios organizados por meio de um desenvolvimento, uma expansão e uma solução final. A história então constitui, como propõe Vernet, um simulacro do mundo real e, assim, o termo “história” é substituído por diegese, “a ficção no momento em que não apenas ela se concretiza, mas também se torna uma”. (VERNET, 2002, p. 114). A diegese, superando a história, se refere a tudo o que esta evoca ou provoca no espectador, é o que gera e apóia a história. “É, portanto, em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade.” (VERNET, 2002, p. 114). Traduz a história na perspectiva da dinâmica da leitura da narrativa.

A diegese seria, assim, a história tomada na plástica da leitura, com suas falsas pistas, suas dilatações temporárias, ou, ao contrário, seus desmoronamentos imaginários, com seus desmembramentos e remembramentos passageiros, antes de se congelar em uma história que posso contar do começo ao fim de maneira lógica. (VERNET, 2002, p. 115).

Vernet emprega ainda a expressão extradiegético, a propósito da música, enquanto parte da ação narrativa, quando representa os sentimentos, emoções e desejos dos personagens. Ele apresenta também a relação entre narrativa, história e narração, distinguindo entre essas relações o conceito de ordem, duração e modo.

Ordem compreende as diferenças entre o desenvolvimento da narrativa e da história, como o exemplo do *flashback* e do *flashforward*, quando é mencionado, na narrativa, um acontecimento anterior ou posterior na diegese. A duração “se refere às relações entre a suposta duração da ação diegética e a do momento da narrativa que lhe é consagrado.” (VERNET, 2002, p. 118). Já o modo se refere ao ponto de vista guiador da relação dos acontecimentos, regulador da quantidade de informação dada sobre a história pela narrativa.

2.3.5 Linguagem cinematográfica

Para Lotman, “compreender a linguagem de um filme é dar um primeiro passo para a compreensão da função artística e ideológica do cinema” (LOTMAN, 1978, p. 181). Cada imagem projetada em uma tela é um signo, possui informação a ser decodificada. Mas este significado pode ter caráter duplo: as imagens podem representar objetos do mundo real ou serem compostas de significações complementares, que, por hora, podem relacionar-se com o próprio universo do cinema ou outros campos artísticos, fazendo sentido para um entendimento no assunto.

Qualquer unidade de texto (visual, figurativa, gráfica ou sonora) pode tornar-se elemento da linguagem cinematográfica, a partir do momento em que ofereça uma alternativa (nem que seja o caráter facultativo do seu emprego) e que, por conseguinte, apareça no texto não automaticamente, mas associada a uma significação. Além disso, é necessário que se distinga, no seu emprego ou na recusa de empregá-la, uma ordem facilmente discernível (um ritmo). (LOTMAN, 1978, p. 63)

Michel Marie (2002), em *Cinema e Linguagem*, conteúdo de *A Estética do Filme* (AUMONT, 2002), apresenta uma série de comparações entre autores sobre a noção de linguagem cinematográfica. De acordo com Martin *apud* Marie¹¹ (2002), “o cinema, a princípio, não era dotado de uma linguagem, era apenas o registro de um espetáculo anterior

¹¹ MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Minas Gerais: Itatiaia Limitada, 1963.

ou, então, a simples reprodução do real”. (MARIE, 2002, p. 169). Esta é uma das visões da concepção clássica de linguagem. “O que leva a definir o cinema como uma forma estética (como a literatura), que utiliza a imagem, que é (nela mesma e por ela mesma) um meio de expressão cuja seqüência (isto é, a organização lógica e dialética) é uma linguagem.” (MARIE, 2002, p.173)

A língua permite a qualquer momento a permutação dos pólos do locutor e do interlocutor. O cinema não permite isso, não é possível dialogar diretamente com um filme, a não ser em um sentido muito metafórico. Para “responder a ele”, é preciso produzir uma outra unidade de discurso, e essa produção será sempre posterior à manifestação da primeira mensagem. Nisso, o cinema diferencia-se radicalmente a comunicação verbal (MARIE, 2002, p. 178).

Metz *apud* Marie¹², explica que “o cinema é postulado como uma linguagem, mas é de imediato estudado gramaticalmente como uma língua” (MARIE, 2002, p. 176).

2.4 Cinema de animação

De acordo com Alberto Lucena Júnior (2002), em *Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História*, “a palavra animação deriva do verbo latim *animare* (dar vida a) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX” (LUCENA, 2002, p. 28). No início do processo, a animação requeria um grau elevado de desenvolvimento científico e técnico para ser viabilizada enquanto arte. E isso só aconteceu com o advento da ciência moderna, após o Renascimento.

Como afirma Lucena, o primeiro desenho animado foi desenvolvido pelo artista plástico inglês e ilustrador James Stuart Blackton, produzido pela fotografia ações de desenho em quadro negro, criando a animação por *frames*. Por volta de 1917, a animação deixa de ser algo que maravilhava os espectadores como feito técnico para tornar-se uma arte autônoma. Era preciso deslocar a atenção do espectador da técnica para a representação em si. E isso

coube ao artista francês Emile Cohl, que desenvolvia a técnica a partir da fotografia *frame a frame* de um desenho de linhas em papel, utilizando tinta nanquim.

É o norte-americano Winsor McCay que dá continuidade ao desenvolvimento da animação, passando de desenhos em linhas para um sofisticado estilo gráfico, já característico das histórias em quadrinhos que ele desenhava. Em 1912, McCay dá ênfase à narrativa, trabalhando a personalidade dos personagens. Daí vão surgindo idéias que caracterizam o marco da história de animação, com a incrementação de cenários estáticos, redesenhados mais de cinco mil vezes. Desde então, houve um largo desenvolvimento de artistas e técnicas de animação, como Walter Lantz, criador do *Pica-Pau* e Dave Fleischer, inventor da rotoscopia, técnica de animação sobre filme. Acontece, nessa fase, a industrialização da animação e surgem os estúdios. O salto da animação para a produção em larga escala acontece nos Estados Unidos, imediatamente antes da eclosão da Primeira Guerra Mundial.

Paralelamente à técnica do desenho animado, surgiu a animação tridimensional, que se refere ao processo básico do *stop action*, depois *stop motion*, ou a animação de elementos do mundo real a partir da captura de frames da fotografia desses elementos em diversas ações. Uma das primeiras modalidades de animação tridimensional foi a animação de bonecos, popularizada pelo polonês Wladyslaw Starewicz.

A partir de 1930, nos Estados Unidos, a animação se desenvolve ainda mais, principalmente a partir da exploração da técnica de animação tridimensional, conhecida como *pixillation*. Norman McLaren, nessa época, introduz a eletrônica como instrumento de desenho.

É impossível não citar Walt Disney na história da animação. Ele foi criador dos estúdios Disney, responsáveis pela produção de grandes desenhos animados e uma revolução

¹² METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

na produção industrial do cinema de animação. Os irmãos Fleischer é que aparecem, mais uma vez, na década de 1940, tirando a hegemonia dos estúdios Disney com a criação de longas-metragens em animação a partir da adaptação dos quadrinhos, como foi em *Superman*. Surgem então os estúdios Warner Bros e MGM, com personagens como Pernalonga, Patolino, Frajola, Piu-Piu, Papa-Léguas, Coiote, Diabo da Tasmânia (Warner), Tom e Jerry (MGM), entre outros. Da MGM emergem os dois criadores de Tom & Jerry, que passam a trabalhar em seu próprio estúdio: William Hanna e Joseph Barbera, que na década de 1960 ficaram famosos com *Os Flintstones* e *Os Jetsons*, além de *Scooby Doo* e *A pantera Cor-de-Rosa*,

Na década de 1950, a animação passa pela estruturação da tecnologia e a possibilidade da arte intermediada pelo computador. Já nos anos de 1960, se dá do desenvolvimento da computação gráfica. Por fim, nos anos de 1980, a animação passa a ser desenvolvida digitalmente e técnicas já existentes passam por reformulações. No caso, este estudo se detém ao desenvolvimento da técnica da rotoescopia.

2.4.1 Animação sobre filme: Rotoescopia

Como dito anteriormente, a criação da rotoescopia é atribuída aos irmãos Fleischer (criadores do *Popeye*), em 1915.

A rotoescopia era um engenhoso artifício para se obter movimentos realistas nos desenhos. Uma seqüência de imagens reais pré-filmadas era projetada *frame a frame* (como um projetor de slides) numa chapa de vidro, permitindo que se decalcasse para o papel ou acetato a parte da imagem que se desejasse. Abriam-se novas oportunidades para efeitos especiais, amplitude de movimentos. (LUCENA, 2002, p. 70).

É com a criação da rotoescopia que surge a reflexão em torno de qual seria a vantagem para a animação de produzir tal e qual o movimento dos seres e fenômenos cinéticos do

mundo real. A diferença apontada por Lucena está no emprego da técnica para propósitos científicos e técnicos ou propósitos artísticos, buscando expressividade visual.

De acordo com os autores da Enciclopédia de Ciências da Computação e Tecnologia, Allen. Kent e James G. Williams (1993), roscopia consiste na técnica de computação gráfica em 3D de criação de frames de vídeo de animação a partir da referência da imagem filmada. O termo roscopia designa ainda os processos digitais correspondentes para desenhar imagens sobre o filme digital produzindo frames animados.

Nessa perspectiva, as imagens filmadas funcionam como referência para a animação e permite acrescentar novos elementos ao vídeo animado. A roscopia digital é produzida a partir de softwares de *motion trekking* e *onion-skinning*, utilitários para edição de vídeo.

O processo de roscopia cria uma atmosfera cinematográfica metafórica e soma-se às possibilidades estéticas da arte cinematográfica enquanto ícone da cultura e objeto empírico de análise reflexiva sobre a formação dos processos culturais.

3 ANÁLISE ESTÉTICA E SEMIÓTICA

A proposta desta pesquisa é desenvolver um estudo sobre estética e semiótica nos filmes *Waking Life* (2001) e *A Scanner Darkly* (2006), do diretor norte-americano Richard Linklater. A análise é embasada no cinema como ícone de uma desconstrução da cultura pós-moderna a partir dos sonhos lúcidos e dos estados alterados de consciência, à luz das teorias apresentadas nos capítulos 1 e 2, com fundamentação na estética do cinema e na semiótica da cultura.

Os filmes analisados foram editados a partir das possibilidades técnicas da animação sobre filme. *Waking Life* foi o primeiro longa-metragem em que o diretor utilizou a rotoscopia. O filme, ambientado na cidade de Austin, no Texas, apresenta os sonhos lúcidos do protagonista interpretado pelo ator norte-americano Wiley Wiggins, que também trabalhou com Linklater no filme *Jovens loucos e rebeldes* (*Dazed and Confused*, 1993). O enredo discorre a partir das possibilidades que este estado lúcido do sonho gera. Esta é a chave da análise. A narrativa se desenrola por meio do diálogo do protagonista com vários cientistas, filósofos, outros pensadores e pessoas do cotidiano sobre a cultura e o processo de sua formação.

A Scanner Darkly, ambientado num condado da Califórnia num futuro próximo, mostra os efeitos do uso de psicotrópicos na consciência humana. O filme é baseado na obra homônima do escritor norte-americano Phillip K Dick, publicado em 1977. Na adaptação para o cinema, o protagonista Bob Arctor, interpretado por Keanu Reeves, é um agente em combate ao tráfico, que, na verdade, também é usuário do psicotrópico. A utilização da substância induz o personagem a estados alterados de consciência e personalidade.

Elemento e metáfora da cultura, o cinema pode ser utilizado para uma reflexão sobre o conjunto de símbolos e ações humanas que compõem o que é denominado segunda realidade.

Na perspectiva dos pesquisadores Richar Allen e Murray Smith (ALLEN, SMITH *apud* RAMOS¹³, 2005), cinema e filosofia andam juntos, principalmente no contexto das crises da modernidade.

É durante os períodos de insegurança intelectual que novas conexões e alianças são estabelecidas, novas perspectivas descobertas, e antigas questões recolocadas sob formas mais produtivas e dinâmicas. Tal contexto é propício para direcionar a atenção dos estudos de cinema e campos adjacentes a uma abordagem que se tornou, durante a última década, crescentemente visível, ainda que sem assumir as dimensões de um “movimento” ou uma “escola” nos interior dos estudos de cinema: a abordagem associada à tradição da filosofia analítica (RAMOS, 2005, p. 71).

Assim, o cinema pode apresentar grande relevância para uma reflexão desconstrutiva em torno da cultura. Nessa lógica, os filmes *Waking Life* e *A Scanner Darkly*, elementos que discorrem sobre os próprios processos de formação cultural, constituem possíveis materiais para uma análise empírica sobre o processo de representação da realidade e uma proposta de desconstrução da cultura a partir da atividade onírica e das alterações na consciência humana.

3.1 Metodologia

O eixo de análise se refere aos temas centrais dos filmes: os sonhos lúcidos e os estados alterados de consciência. Como descreve Bystrina (1995), estes elementos são duas das quatro fontes simbólicas para subjetivação do homem na construção social da cultura. Nessa perspectiva, a realização da análise baseia-se nos seguintes questionamentos:

- Em que aspecto o cinema pode ser utilizado para uma reflexão científica focando uma desconstrução da cultura?
- Como podemos caracterizar os filmes numa perspectiva de meta-semiosfera?
- Como as obras reforçam a hiperrealidade cinematográfica?

¹³ Allen, Richard e Smith, Murray. *Film Theory and Philosophy*. Oxford: Clarendom Press, 1997.

- Como se dá o processo de representação dos sonhos lúcidos e das alterações de consciência em *Waking Life* e *A Scanner Darkly* respectivamente?
- Como a técnica de rotoscopia é aplicada nos dois filmes?
- O texto e os elementos estéticos confirmam uma proposta desconstrutiva? Como são aplicados?

3.2 *Waking Life* – sonhos, lucidez e cultura

No filme *Waking Life*¹⁴, esta proposta de desconstrução da cultura pode ser evidenciada em toda a narrativa cinematográfica. Ao longo das cenas, o protagonista, em um sonho lúcido, trava diálogos com médicos, cientistas, filósofos e pessoas do cotidiano que propõem uma reflexão sobre como os seres humanos organizam-se e desenvolvem-se culturalmente.

Ao refletir sobre os processos humanos de sonho, consciência, organização, desenvolvimento, pensamento, interações químicas no corpo relacionando-se com sintomas psicológicos e interações culturais, o filme encaixa-se numa alusão às delimitações da semiosfera, formulada por Yuri Lotman.

É importante citar que todo o filme mostra o personagem em seus sonhos lúcidos. Não é possível estabelecer relação lógica de tempo da narrativa, assim como acontece nos sonhos em que não é possível ter a noção clara do tempo, como explica Freud.

Apesar de aparecer acordando em algumas seqüências, o personagem, na verdade está apenas sonhando com o próprio despertar. O conteúdo dos sonhos varia desde a lembrança de

¹⁴ Linklater destaca que as idéias do filme, os diálogos e conclusões foram baseados nas idéias dos seguintes pensadores e filósofos: Jean Paul Sartre, Aristóteles, Santo Agostinho, São Tomás de Aquino, Stephen La Berge, Robert Solomon, Platão, Alexander the Great, Nietzsche, Benedict Anderson, Albert Schweitzer, Andre Bazin, François Truffaut, Guy Debord, Robert Lowis Stevenson, D.H. Lawrence, Thomas Mann, Dostoievsky, Kierkegaard, Phillip K Dick, W. B. Yeats e Garcia Lorca.

situações do cotidiano, como uma aula teórica sobre existencialismo e pós-modernidade, diálogos sobre a percepção e consciência humana, formação química do organismo humano, relatos sobre as funções do cinema, vida, morte, reencarnação, cultura, sistema social e até sobre os próprios sonhos, ora numa consulta médica, ou com alguém que ajuda o personagem a entender um pouco melhor o processo dos sonhos lúcidos, ora num diálogo com alguém na rua, ora sendo explicado em um programa de televisão que o personagem sonha estar assistindo. Os atores que interpretam essas falas, em fato, interpretam a si mesmos e são professores – a maioria da Universidade de Austin, no estado do Texas (EUA), onde o diretor estudou filosofia – cientistas, cineastas, figuras da mídia, filósofos e livres-pensadores.

De forma similar a outros de seus filmes, Linklater adotou uma forma não convencional para o *casting*, ou seleção dos atores. “Vários dos personagens do filme não são atores. Eu queria encontrar pessoas interessantes e inteligentes com grandes idéias em suas mentes.”¹⁵ A diretora de *casting* Lizzie Martinez e a produtora Anne Walker-McBay fizeram a entrevistaram várias pessoas sobre suas paixões, pesquisas, leituras e conhecimentos, selecionando-as quando apresentavam idéias mais aprofundadas do que a maioria das pessoas. Também foram incluídos atores de outros filmes de Linklater, além amigos, familiares e até a própria filha.

3.2.1 Edição e direção de arte

Linklater inicialmente rodou todas as cenas de *Waking Life* com os atores do elenco, repassando-as depois para o diretor de arte Bob Sabiston, que com sua equipe de 30 animadores recobriu cada cena através da computação gráfica, transformando o filme em um longa de animação.

¹⁵ Citação captada do site oficial do filme: <http://www.wakinglifemovie.com/>, acessado em 25/09/2006.

As cenas foram gravadas com duas câmeras, em estilo documentário, os personagens não tinham muito ensaio, discorriam sobre o assunto proposto, dentro do seu contexto de conhecimento, a partir de um roteiro aberto, com liberdade para improvisar. Linklater descreve toda a produção de *Waking Life* como se fossem dois filmes, um duplo processo colaborativo de criação. Primeiro um trabalho com os atores, depois com os animadores.

A edição do filme, na responsabilidade de Sandra Adair, foi realizada a partir de indicações aleatórias de Richar Linklater. Ele afirma que a ordem das cenas foi escolhida a partir da primeira lembrança das seqüências gravadas que tinha ao acordar de manhã.

Depois de totalmente editado em película, o filme passou para o estúdio de computação gráfica. O diretor de arte Bob Sabiston havia trabalhado com os *softwares* de rotoscopia em vinhetas para televisão, depois em um *road movie* com Tommy Pallota, um dos produtores de *Waking Life*, também responsável pela direção de fotografia, juntamente com Linklater. Sabiston ampliou as possibilidades em *Waking Life*, adicionou a possibilidade de uso de formas transparentes para trabalhar melhor com o cenário e toda a composição da imagem além do ator. Entre os 30 animadores, cada um trabalhou com um aspecto da obra. Cada minuto de filmagem requereu 250 horas de trabalho na animação. O protagonista do filme, Wiley Wiggins, também trabalhou como animador.

A primeira seqüência do filme tem o título *Sonhar É Destino*. Um casal de crianças brinca na varanda de uma casa. Nesse momento, percebe-se que o filme já retrata o sonho do personagem. Ao final, o menino, possivelmente o personagem principal sonhando consigo quando era criança, segura na maçaneta da porta de um carro e começa a flutuar, não conseguindo segurar-se, então vagando até desaparecer do plano, numa cena em contra *plongée*.

Em seguida, a cena mostra uma orquestra fazendo uma audição, no caso, trata-se de uma audição filmada da Tosca Tango, uma orquestra argentina, transformada em animação

pela rotoscopia. Toda a trilha sonora do filme foi desenvolvida por esta orquestra, escolhida pelo responsável pela trilha do filme, Glover Gill. Num aspecto diegético, as músicas ora fazem parte da ação do filme, ora compõem um elemento estético separado da ação, sendo utilizadas como recurso complementar ou, como explica Vernet, um elemento extradiegético, pois também representa os sentimentos, emoções e desejos dos personagens, além do clima da cena.

Na seqüência seguinte, a rotoscopia é aplicada de forma a criar um efeito só possibilitado pela animação. O personagem, ainda sonhando, desembarca de um trem e anda por um corredor que parece flutuar em sua volta. As formas e limites das paredes, objetos e pessoas parecem poder variar além das possibilidades do estado sólido e rígido da matéria. Ele troca olhares com uma mulher, algo que só vai fazer sentido para o espectador próximo do final do filme, quando ele aparentemente reencontra essa mulher, ainda durante o sonho, pela rua. Tudo isso para enfatizar as associações, fisionomizações e processos de memorização característicos dos sonhos.

3.2.2 O texto cinematográfico e a desconstrução da cultura

Ao tentar pegar um táxi para chegar a um destino não informado, o protagonista depara-se com um barco rodando no asfalto, em que o motorista lhe oferece carona. Ele entra no banco de trás, onde tem um passageiro e o motorista começa então um diálogo sobre a forma como o ser humano enxerga o mundo.

- Alto lá, marujo! Está preparado para pegar o caminho mais longo? Precisa de uma carona?
- Estava esperando um táxi, mas...
- Está bem. Não perca o barco. (...) Içar âncoras! O que acha do meu barco? Ele vale pela vista. V-I-S-T-A. Para se ver com os olhos. Meu meio de transporte deve refletir a minha personalidade. Voilà! Esta é a minha janela para o mundo. A cada minuto, um novo espetáculo. Posso não compreendê-lo ou concordar com ele, mas eu o aceito e acompanho a maré. Mantenha o equilíbrio. É o que eu digo. Siga com

a corrente. O mar jamais rejeita um rio. A idéia é manter-se em um estado de partida, mesmo ao chegar. Economiza-se em apresentações e em despedidas. A viagem não requer explicações, apenas passageiros. É aí que entram vocês. É como se chegássemos ao planeta com uma caixa de lápis de cera. Pode-se ganhar a caixa de oito, ou a de 16... Mas o segredo é o que você faz com eles e as cores que lhe foram dadas. Não se preocupe em colorir somente dentro das linhas. Pinte por fora das linhas e fora da página! Não queira me limitar! Movemos-nos com o oceano. Não estamos ancorados! Onde vai querer descer? (WAKING LIFE, 2001, 00°05'36" a 00°07'13")

Logo depois, em uma sala de aula, o professor de Filosofia Robert Soloman, da Universidade de Austin, no Texas, faz uma crítica ao pós-modernismo, tratando de evolução, livre arbítrio e como isso influencia no desenvolvimento humano.

– Eu li os pós-modernos com interesse, com admiração até. Mas sempre tenho uma péssima e incômoda sensação de que algo essencial está sendo deixado de fora. Quanto mais se fala sobre o ser humano como um construto social ou uma confluência de forças ou como fragmentado, ou marginalizado abre-se todo um novo universo de desculpas. Quando Sartre¹⁶ fala de responsabilidade, não é abstrato. Não se trata do tipo de eu ou de alma de que falam os teólogos. É algo concreto. Somos nós, falando tomando decisões e assumindo as conseqüências. Há seis bilhões de pessoas no mundo, é verdade. No entanto, suas ações fazem diferença. Fazem diferença em termos materiais e fazem diferença para outras pessoas. Servem de exemplo. A mensagem é: não devemos jamais nos eximir e nos vermos como vítimas de várias forças. Quem nós somos é sempre uma decisão nossa. (WAKING LIFE, 2001, 00°10'04" a 00°11'14")

Fica clara a posição defendida no filme, apresentando as limitações da análise da cultura e do contexto social da humanidade sobre o ponto de vista da pós-modernidade. O filme então parte para uma forma de definição da cultura no aspecto simbólico, como explica Lotman a partir da semiosfera, trazendo o advento de uma segunda realidade, baseada em signos, algo que supera o aspecto biológico da vida humana. Na transcrição da cena a seguir, uma mulher, a roteirista de cinema Kim Krizan, explica a significação na cultura.

– A criação vem da imperfeição. Parece ter vindo de um anseio e de uma frustração. É daí, eu acho, que veio a linguagem. Quero dizer, veio do nosso desejo de transcender o nosso isolamento e de estabelecer ligações uns com os outros. Devia ser fácil quando era só uma questão de mera sobrevivência. "Água". Criamos um som para isso. "Tigre atrás de você!" Criamos um som para isso. Mas fica

¹⁶ Referindo-se ao filósofo e escritor francês, precursor do existencialismo, Jean Paul Sartre

realmente interessante, eu acho, quando usamos esse mesmo sistema de símbolos para comunicar tudo de abstrato e intangível que vivenciamos. O que é "frustração"? Ou o que é "raiva" ou "amor"? Quando eu digo "amor" o som sai da minha boca e atinge o ouvido de outra pessoa, viaja através de um canal labiríntico em seu cérebro através das memórias de amor ou de falta de amor. O outro diz que compreende, mas como sei disso? As palavras são inertes. São apenas símbolos. Estão mortas, sabe? E tanto da nossa experiência é intangível. Tanto do que percebemos é inexprimível. É indizível. E, ainda assim, quando nos comunicamos uns com os outros e sentimos ter feito uma ligação, e termos sido compreendidos acho que temos uma sensação quase como uma comunhão espiritual. Essa sensação pode ser transitória, mas é para isso que vivemos. (WAKING LIFE, 2001, 00°11'24" a 00°13'12")

Na voz do professor de química da Universidade de Austin, Eamonn Healy, se dá a complementação da análise desconstrutiva da cultura e da forma como é classificada a evolução do homem.

Estuda-se o desenvolvimento humano pela evolução do organismo e sua interação ambiental. A evolução do organismo começa com a evolução através do homínido até a evolução do homem, o Neanderthal, o Cro-Magnon. Ora, o que temos aqui são três eixos. O biológico, o antropológico, o desenvolvimento das culturas e o cultural, que é a expressão humana. O que se viu foi a evolução de populações, não de indivíduos. Pense na escala temporal em questão. A vida tem dois bilhões de anos, o homínido, seis milhões. A humanidade, como a conhecemos hoje, tem 100 mil anos. Percebe como o paradigma evolutivo vai se estreitando? (WAKING LIFE, 2001, 00°13'23" a 00°14'12")

As cenas do filme perpassam por vários outros assuntos filosóficos e a desconstrução de idéias pós-modernas. O sonho, enquanto objeto e contexto do filme, é utilizado como elemento para discutir os sonhos, numa proposta metalingüística, ou mais especificamente, a partir dos conteúdos apresentados, uma proposta de meta-semiosfera. Temas como espiritualidade, reencarnação, experiências de quase morte, as metamorfoses sociais e outros assuntos sem legitimação científica são explorados. A metalinguagem está presente em vários momentos, quando o filme utiliza o filme para falar sobre o cinema ou quando um programa de televisão dentro do sonho do personagem discute sobre sonhos lúcidos.

Idéias de subversão também estão presentes. Pessoas de notoriedade e formadores de opinião falam sobre o sistema social, crítica, ruptura e repreensão. A liberdade humana e

formas de repressão do mundo pós-moderno são abordadas. O personagem interpretado por J. C. Shakespeare, em uma cena em que ele põe fogo ao próprio corpo com gasolina, aborda a tendência autodestrutiva do homem e nesse contexto discorre sobre o papel da mídia como ícone de uma construção cultural que será seguida como exemplo e símbolo de realidade pelos espectadores, os que recebem as mensagens.

O homem autodestrutivo sente-se totalmente alienado e solitário. Ele é um excluído da comunidade. Ele diz para si mesmo: "Eu devo estar louco". O que ele não percebe é que a sociedade, assim como ele próprio, tem um interesse em perdas consideráveis, em catástrofes. Guerras, fome, enchentes atendem a necessidades bem-definidas. O homem quer o caos. Na verdade, ele precisa disso. Depressão, conflitos, badernas, assassinatos. Toda essa miséria. Somos atraídos a esse estado quase orgástico gerado pela destruição. Está em todos nós. Deliciamos-nos com isso. A mídia forja um quadro triste, pintando-a como tragédias humanas. Mas a função da mídia não é a de eliminar os males do mundo. Ela nos induz a aceitar esses males e a nos acostumarmos a viver com eles. O sistema quer que sejamos observadores passivos. Você tem um fósforo? Eles não nos deram qualquer outra opção, à exceção do ato participativo ocasional e puramente simbólico do "voto". Você prefere o fantoche da direita ou o fantoche da esquerda? É chegado o momento de eu projetar minhas inadequações e insatisfações nos esquemas sociopolítico e científico. Deixar que minha própria falta de voz seja ouvida. (WAKING LIFE, 2001, 00°18'25" a 00°20'32")

E então o personagem acende o fósforo e queima até morrer.

A dicotomia ciência e religião é outro assunto discutido, a partir das expressões do professor de Filosofia da Universidade de Austin, David Sosa, que utiliza as propriedades e leis físicas, até mesmo complementando com religião para diminuir as possibilidades de livre-arbítrio, tão especulada na pós-modernidade.

Na visão de mundo atual, a Ciência tomou o lugar de Deus...Mas alguns problemas filosóficos ainda nos perturbam. Livre-Arbítrio, por exemplo. Esse problema está na praça desde Aristóteles, em 350 a.C. Santo Agostinho e São Tomás de Aquino questionavam: "Como sermos livres se Deus já sabe tudo o que iremos fazer?". Hoje, sabemos que o mundo é regido por leis físicas fundamentais. Essas leis regem o comportamento de cada objeto do mundo. Como essas leis são confiáveis, elas viabilizam avanços tecnológicos. Nós somos sistemas físicos. Arranjos complexos de carbono e de água. Nosso comportamento não é exceção a essas leis. Logo, se é Deus programando isto de antemão e sabendo de tudo ou se são leis físicas

nos governando, não há muito espaço para a liberdade. (WAKING LIFE, 2001, 00°27'26" a 00°28'22")

O retorno à subversão e à crítica ao sistema sociopolítico é claro na cena seguinte, em que o apresentador de um famoso *talk show* liberal dos Estados Unidos grita, em um megafone, um discurso filosófico de quebra e ruptura à situação da sociedade humana. A rua está vazia, ele grita para quem? É como se o diretor não quisesse mostrar a reação das pessoas, ou como se ele dissesse que as pessoas estão ocupadas demais com seus afazeres sociais para dedicarem-se à reconstrução social com base em um modelo mais justo, mais igualitário.

Não se pode nada contra o Estado. Morte e impostos. Não fale sobre política ou religião. Isto é equivalente à propaganda inimiga. Renda-se, soldado! Renda-se, soldado! Vimos isso no século 20. Agora, no século 21, precisamos enxergar que não podemos ficar encurralados neste labirinto. Não devemos nos submeter à desumanização! Preocupa-me o que está acontecendo neste mundo. Preocupa-me a estrutura, os sistemas de controle. Os que controlam a minha vida e os que querem controlá-la ainda mais. Eu quero liberdade! E é isso que você devia querer! Cabe a cada um de nós deixar de lado a ganância, o ódio, a inveja as inseguranças, seu modo de controle. Sentimos-nos patéticos, pequenos e abrimos mão, voluntariamente, da soberania, da liberdade e do destino. Precisamos nos conscientizar de que somos condicionados em massa. Desafie o Estado escravo das corporações! O século 21 é um novo século. Não é um século de escravidão, de mentiras e questões irrelevantes e classicismo, estadismo e outras modalidades de controle. Será a era em que a humanidade defenderá algo puro e correto. Que monte de lixo. Democratas liberais, republicanos conservadores. Dois lados da mesma moeda! Duas equipes gerenciais brigando pelo cargo máximo da Escravidão Ltda.! A verdade está lá, mas eles estendem um bufê de mentiras. Estou farto! E não aceito nem mais um quinhão! A resistência não é fútil! Nós venceremos! A humanidade é boa demais. Não somos fracassados! Ergueremos-nos e seremos humanos! Empolgaremos-nos com coisas reais! A criatividade e o espírito humano dinâmico que se recusa a submeter-se! Bem, isso é tudo o que tenho a dizer. Está nas suas mãos. (WAKING LIFE, 2001, 00°30'40" a 00°32'43")

Depois de tanta crítica ao sistema, a metalinguagem retorna à tela, agora a crítica é criticada. O diretor utilizou um macaco para separar esse momento, é um macaco falante que discute sobre a crítica, sobre a humanidade, é ele quem tenta apresentar uma visão externa como descrito na cena. As palavras "Barulho e Silêncio" aparecem na tela:

Nossa crítica começou como todas começam, com a dúvida. A dúvida tornou-se a nossa narrativa. A nossa busca era a de uma nova história, a nossa. Agarramos-nos a esta nova história graças à suspeita de que a linguagem comum não poderia contá-la. Nosso passado parecia congelado, à distância e cada gesto nosso significava a negação do velho mundo e a tentativa de alcançar o novo. O modo como vivíamos criou uma situação de exuberância e amizade. Uma micro sociedade subversiva no coração de uma sociedade ignorante. A arte não era a meta, mas a ocasião e o meio de localizarmos nosso ritmo e as possibilidades enterradas de nossa época. Tratava-se da verdadeira descoberta da comunicação. Ou a busca disso. Encontrá-la e perdê-la. Nós, os inquietos, continuamos procurando, preenchendo o silêncio com desejos, temores, fantasias. Movidos pelo fato de que, ainda que o mundo parecesse vazio ainda que parecesse degradado e desgastado qualquer coisa seria possível. Dadas as circunstâncias certas um mundo novo era tão provável quanto um antigo. (WAKING LIFE, 2001, 00°37'18" a 00°38'33")

Agora na tela aparece escrito: "Para começar novamente do começo".

3.2.3 Sonhos lúcidos para a desconstrução

O diretor discute os sonhos a partir de uma perspectiva totalmente metalingüística, como explicado anteriormente. Em uma cena dentro de uma parte do sonho do protagonista, ele conversa com um amigo em uma sala:

Dizem que os sonhos somente são reais enquanto duram. Não podemos dizer isso da vida? Muitos de nós estamos mapeando a relação mente-corpo dos sonhos. Somos chamados onironautas, exploradores do mundo onírico. Há dois estados opostos de consciência que de modo algum se opõem. Na vida desperta, o sistema nervoso inibe a vivacidade das recordações. É coerente com a evolução. Seria pouco eficiente se um predador pudesse ser confundido com a lembrança de um outro e vice-versa. Se a lembrança de um predador gerasse uma imagem perceptiva fugiríamos quando tivéssemos um pensamento amedrontador. Nossos neurônios serotoninicos inibem as alucinações. Eles próprios são inibidos no sono REM. Isso permite que os sonhos pareçam reais, mas bloqueia a concorrência de outras percepções. Por isso os sonhos são confundidos com a realidade. Para o sistema funcional de atividade neurológica que cria o nosso mundo não há diferença entre uma percepção ou uma ação sonhadas e uma percepção e uma ação na vida desperta. (WAKING LIFE, 2001, 00°47'42" a 00°48'56")

Na cena seguinte, um rapaz tocando ukelele explica os sonhos lúcidos pela perspectiva prática de um experimentador:

Um amigo me disse, certa vez, que o maior erro que podemos cometer é acharmos que estamos vivos quando, na verdade, estamos dormindo na sala de espera da vida. O segredo é combinarmos as habilidades racionais da vida desperta com as possibilidades infinitas de nossos sonhos. Se soubermos fazê-lo, poderemos fazer qualquer coisa. Já teve um emprego que odiava e ao qual se dedicava muito? Depois de trabalhar o dia todo, você chega em casa, deita e fecha os olhos. Aí você acorda e percebe que o dia de trabalho havia sido um sonho. Já é ruim o bastante que vendamos nossa vida desperta por um salário mínimo, mas, agora, eles ficam com seus sonhos de graça. (WAKING LIFE, 2001, 00°49'11" a 00°50'17")

Na mesma sala, o protagonista encontra outro amigo que tenta explicá-lo o funcionamento dos sonhos lúcidos:

- Oi, cara. O que está fazendo aqui?
- Tenho a honra de ser catalisador social do mundo dos sonhos. Ajudo as pessoas a ficarem lúcidas. Livre-se do medo e da ansiedade e deixe o rock'n'roll te levar. Ficar lúcido? Quer dizer, saber que se está sonhando? Assim, pode-se controlá-los. São mais realistas que os sonhos não-lúcidos.
- Acabei de acordar de um sonho. Não foi um sonho típico. Eu parecia estar em um universo paralelo.
- É, é real. Tecnicamente, é um fenômeno do sono mas podemos nos divertir tanto nos sonhos. E todos sabem: diversão é show! É. O que aconteceu no seu sonho?
- Várias pessoas falavam. Alguns soavam absurdos, como em um filme estranho. Quase sempre falavam sobre qualquer coisa, com muita intensidade. Acordei me perguntando de onde vieram essas coisas?
- Você pode controlar isso.
- Você costuma ter sonhos assim?
- Sempre procuro aproveitar ao máximo. Para começar, é preciso que você se dê conta de que está sonhando. Reconhecer isso. Deve ser capaz de se perguntar: "Isto é um sonho?" Quase ninguém se pergunta isso, estando despertos ou adormecidos. As pessoas sonambulam quando despertas e andam despertas pelos sonhos. Elas não usufruem muito disso.
- O que me fez perceber que eu estava sonhando foi um relógio. Eu não conseguia ver as horas, como se os circuitos estivessem quebrados.
- É comum. Material impresso reduzido também é difícil. É muito instável. Outra pista é tentar ajustar os níveis de luz. É impossível. Se vir um interruptor de luz, veja se ele funciona. Não se pode fazer isso em um sonho lúcido. E daí? Posso voar por aí, ter uma conversa com

o Albert Schweitzer. Posso explorar novas dimensões da realidade. Sem contar que posso fazer sexo como eu quiser. O que é muito maneiro. Não posso acender a luz. E daí?

– Então é isso que você faz para testar se está sonhando ou não?

– Você pode se treinar para reconhecer isso. Teste um interruptor, às vezes. Se a luz estiver acesa e não conseguir desligá-la, você está sonhando. Aí, você pode ir ao que interessa. E é ilimitado. Sabe o que tenho experimentado? É bem ambicioso. Mas estou ficando cada vez melhor. Você vai curtir isso. Visão em 360 graus, cara. Posso ver em todas as direções. Maneiro, né? (WAKING LIFE, 2001, 00°50'20" a 00°52'57")

Depois de encontrar-se como várias pessoas que tentam explicar-lhe esse estado, o protagonista entra em um bar, onde tem um homem brincando em uma máquina de jogos *Pinball*. Para o protagonista era mesmo personagem que estava no banco de carona do carro-barco, que ele pega no início do filme. Quem interpreta o personagem é o próprio diretor, Richard Linklater. É a penúltima seqüência do filme.

– Deixe eu lhe contar um sonho que tive. Quando alguém diz isso, costuma significar alguns minutos de tédio. Mas o que se pode fazer? (...) Li isso num ensaio de Philip K. Dick.

– No seu sonho?

– Não, eu o li antes do sonho. Era o preâmbulo. Era sobre aquele livro: *Flow My Tears, the Policeman Said*. Ele ganhou um prêmio por esse livro. E o que ele escreveu muito rápido. Simplesmente fluiu. Ele sentiu como se o estivesse psicografando. Quatro anos depois, ele estava em uma festa. Ele conheceu uma mulher com o mesmo nome que a mulher do livro. Seu namorado tinha o mesmo nome que o namorado do livro. Ela havia tido um caso com um delegado de polícia. Ele tinha o mesmo nome que o delegado de seu livro. Tudo o que ela dizia parecia estar saindo de seu livro. Isso o deixa muito assustado, mas o que ele pode fazer? (WAKING LIFE, 2001, 01°26'49" a 01°27'48")

O personagem interpretado pelo diretor foi quem definiu o início do sonho do personagem, pois no carro-barco, não era sabido onde o protagonista ia descer e foi o personagem no banco carona quem indicou um lugar aleatório. Nessa penúltima seqüência do filme, é ele também quem dá a dica para o personagem acordar. Fica claro que todo o filme representa as idéias e pensamentos do diretor, de Linklater, de sua vida, de seu contexto, a escola em que ele estudou e os professores que lhe deram aula. O diretor ainda cita o escritor

Philip K Dick, autor do de *A Scanner Darkly*, livro em que foi baseado o próximo filme a ser analisado.

A desconstrução da cultura fica evidente em *Waking Life* e perpassa pelas leis físicas, a física quântica, a química, a religião, os mitos e filosofias que compõem o contexto cultural do chamado mundo pós-moderno. A metalinguagem, tratada como meta-semiosfera nesse contexto, foi o principal elemento utilizado para a desconstrução a partir dos sonhos lúcidos do personagem. Na última cena, o protagonista está próximo de um carro, tenta pegar a maçaneta, mas começa a flutuar até o infinito, como no início do filme.

3.3 *A Scanner Darkly* – psicotrópicos, consciência e personalidade

O livro do escritor Philip K Dick, que deu origem ao filme, foi lançado em 1977, narrando uma história sobre o mundo em 1994, uma novela de um futuro próximo para a época. Dick é autor de grandes clássicos da literatura que foram adaptados para o cinema, como *Blade Runner*, *Total Recall* (que no Brasil chamou-se *O Vingador do Futuro*) e *Minority Report*. De acordo com o pesquisador inglês Christopher Palmer, no livro *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern* (2003), em análise às obras de K. Dick, *A Scanner Darkly* é a novela que oferece a mais completa retratação da natureza da sociedade pós-moderna, com ênfase no aspecto social. As experiências com alucinógenos representadas na obra baseiam-se nas próprias experiências de Dick e seus amigos com entorpecentes.

No filme, uma das questões mais importantes se refere à forma como o cineasta representa os estados alterados de consciência e as relações na sociedade pós-moderna, quando os personagens, ao fazerem uso de psicotrópicos, passam a sofrer alterações na percepção e na personalidade. A hipótese que fundamenta a análise se refere à associação de

um estado alterado de consciência como agente de criação de novas possibilidades simbólicas e uma outra forma de compreender o real a partir de uma alteração na percepção.

A desconstrução se dá por meio dessas representações de alterações na consciência humana, dos efeitos causados e da forma didática como médicos e psicólogos personagens do filme, explicam os fenômenos. Médicos e psicólogos que atendem o dependente funcionam no filme como elementos didáticos para explicação dos fenômenos, contribuindo aos processos desconstrutivos propostos pelo cinema, de forma semelhante, apesar de em menor quantidade, à relação entre o personagem central e os professores citados em *Waking Life*.

O filme é ambientado num futuro próximo em que os EUA perderam a guerra contra as drogas. Os cenários representam, de forma por vezes opressiva para o espectador, as alucinações das personagens. Os diálogos nem sempre são coerentes, o texto, diferentemente de *Waking Life*, narra uma história linear, apresenta fatos do cotidiano entrelaçados, mas com tempos diegéticos bem definidos entre início, meio e final da história.

Fred ou Bob Arctor é o personagem vivido por Keanu Reeves, um policial em combate ao tráfico e uso da substância D (de *death*, morte em inglês) altamente viciante. Porém, como grande parte da população, o próprio policial está envolvido com a droga. Os efeitos do entorpecente levam, entre outras coisas, à manifestação de uma segunda personalidade, em que ele transforma-se num traficante viciado. Fred usa diariamente um *scramble suit*, uma inovação técnica que lhe permite mudar entre feições femininas e masculinas de todos os tipos, impedito a sua identificação, para facilitar as investigações. Contudo, ele é selecionado para investigar o próprio caso, para vigiar e investigar ele mesmo.

O *scanner* do título se refere aos aparelhos usados para filmar a casa das pessoas, as ruas e todo o território de Orange County. Os que são flagrados consumindo a droga devem ser presos e enviados a uma espécie de clínica de reabilitação. Entretanto, no desenrolar da trama, fica claro que é a própria empresa que mantém a clínica de recuperação quem produz a

droga. A New Path é quem planta o vegetal de cuja flor é produzido um alucinógeno. A flor assemelha-se ao lírio azul.

No início, o policial Fred precisa infiltrar-se no grupo de traficantes para investigá-los melhor. Assim, ele tem que utilizar a droga para inserir-se no grupo. Aí começa o vício. No final do filme é que se percebe que tudo já estava premeditado. Mas não fica evidente se era uma premeditação pelo bem das investigações ou para salvar a pele dos culpados. Alguns dos próprios integrantes do grupo de traficantes também são policiais. Fred é induzido a utilizar a droga, é preso e levado ao centro de reabilitação. A trama foi programada pela personagem Donna, interpretada por Winona Ryder.

No livro, são várias as teorias sobre a origem da substância D: seria uma droga criada pela União Soviética como parte de um plano comunista para destruir a resistência dos EUA; teria sido enviada por alienígenas para iluminar ou escravizar a humanidade; ou ainda seria um complô do governo ou das grandes corporações para dominar a população. No filme fica clara a última opção.

As alucinações do protagonista e a manifestação de uma dupla personalidade induzidas pela droga ficam claras inclusive na fala dele próprio. No capítulo 11, Bob Arctor/Fred pensa consigo mesmo:

O que um scanner vê? Quero dizer, o que realmente vê? Um scanner de infravermelho passivo me vê - nos vê - clara ou obscuramente? Eu espero que ele veja claramente, porque eu mesmo não consigo me ver ultimamente. Eu vejo somente um borrão. Um borrão do lado de fora, um borrão por dentro. Eu espero, pelo bem de todos, que os scanners sejam melhores. Porque se um scanner vir apenas obscuramente, como eu mesmo vejo, então estamos amaldiçoados e permaneceremos amaldiçoados até a morte, conhecendo muito pouco e entendendo errado até esse pequeno fragmento.(A SCANNER DARKLY, 2006, 01°15'13" a 01°15'57")

Por meio de testes psicológicos, os superiores do agente Fred descobrem que o vício por D o tornou incapaz de cumprir suas tarefas como policial. Nessa cena, os médicos explicam como age e os efeitos da droga na mente humana, trabalhando os estados alterados

de consciência trazendo a criação de um novo quadro simbólico ou semiótico, ou um novo encaixe na semiosfera a partir de alterações no sistema de memória da mente humana.

- Você tem o que chamamos de fenômeno da competição. Uma competição entre os dois hemisférios do seu cérebro. É como se tivesse dois sinais que se interferem e entram em conflito quando passam informação.
- É como se tivesse dois medidores de combustível em seu carro. Um diz que o tanque está cheio e outro diz que está vazio. Os dois não podem estar corretos e você como motorista tem uma relação indireta com o tanque através dos medidores.
- E o que vocês querem dizer com tudo isso?
- Bem, estou certa de que sabe disso. Você sentiu sem saber o porquê e o que é.
- Os dois hemisférios do meu cérebro estão competindo?
- Sim.
- Por quê?
- Substância D. A pequena causa deste problema. E estas provas confirmam isso. Houve um dano no hemisfério normalmente reitor, o esquerdo. E o direito tenta compensar isso. O que chamamos de cortar um atalho. É um fenômeno do cérebro aos poucos. Poderíamos operar o hemisfério direito, mas eu...
- Isso vai desaparecer?
- Provavelmente, é algo funcional.
- Pode acontecer dano orgânico, pode ser permanente. O tempo vai dizer. E só depois de passar muito tempo sem consumir D.
(A SCANNER DARKLY, 2006, 01°16'03" a 01°17'36")

Todos os sinais de realismo no filme podem ser encarados com suspeita. Não é possível ao espectador diferenciar cenas reais da alucinação dos personagens. No final não se sabe qual das duas personalidades é original, se alguém está fingindo e quem é o correto da história. É uma alusão crítica ao contexto social pós-moderno, em que os papéis são invertidos o tempo inteiro.

Os diálogos do filme representam cenas do cotidiano, muitas vezes soltas e sem uma lógica definida. Isso reflete o universo de pessoas viciadas em psicotrópicos. São retratados a fragilidade na determinação do que é real, o estado-policia que controla tudo, o tráfico de drogas como justificativa para a paranóia generalizada, tanto individual quanto institucional. Itens de ficção científica que K. Dick usava para divagar sobre a natureza da existência e da realidade, o propósito da vida, o sentido de tudo.

Essa perspectiva de personalidades múltiplas e fluidas segue o propósito descrito por Stuart Hall de que a pós-modernidade permite ao homem uma miscigenação entre suas possibilidades simbólicas de criação e representação. A pós-modernidade quebra o paradigma de uma identidade fixa e sólida, trazendo a possibilidade de um complexo de identidade, formado a partir de várias fontes simbólicas e várias culturas.

No caso, a substância D do filme, consegue bloquear a comunicação serotoninica entre os dois hemisférios do cérebro humano. Isso possibilita um isolamento necessário para que o indivíduo desvincule-se de sua memória e das possibilidades de comunicação e interação da forma como os seres humanos estão habituados para uma nova perspectiva de criação de sentido e simbolização.

A rotoscopia cria efeitos fantásticos no filme, em que o espectador confunde quais cenas são originais, quais são alucinações dos personagens. A profundidade do cenário também é visualmente afetada. Perde-se a noção de plano e em algumas cenas os personagens parecem voar, sem vínculos com o chão, à margem, assim como a história mostra que os personagens estão à margem da sociedade.

CONCLUSÃO

Na perspectiva da semiosfera, a humanidade comunica-se e define seus passos superando as necessidades biológicas por meio de trocas simbólicas, cujos constituintes sígnicos se formam a partir do mecanismo ação-consciência-memória-subjetivação-racionalização-ação. Por exemplo, o homem sonha, se percebe no sonho e experimenta as possibilidades subjetivas do estado onírico lúcido. O cérebro humano registra através de imagens, por ora hiperrealistas, as novas informações simbólicas oriundas dos sonhos. Os processos de memória atuam subjetivando ainda mais as imagens e as conexões simbólicas, que o homem vai tentar racionalizar e criar um sentido lógico para a imagem registrada, que a justifique como real. Assim, o sujeito parte para uma nova ação objetiva com base na significação fruto da ação inicial.

O mesmo acontece em relação aos estados de consciência alterada. As experiências extra-sensoriais também possibilitam ao homem uma linha do mecanismo proposto. A partir dessa lógica, que se sucede inúmeras vezes, iniciando com uma ação diferente, o homem cria signos que vão compor a sua personalidade. Este homem interage com o meio e a interrelação entre as várias ações e subjetivações dos indivíduos, formando o que se convencionou chamar de cultura, um fenômeno social.

Na ótica do cinema como elemento reflexivo, os filmes podem contribuir para entender o mecanismo proposto. O uso da rotoscopia propicia a projeção na tela da hiperralidade com possibilidades simbólicas ampliadas. O fato de o filme ser realizado em vídeo agrega credibilidade para a transcodificação semiótica do espectador. O processo cria uma atmosfera cinematográfica metafórica e soma-se às possibilidades estéticas da arte cinematográfica enquanto ícone da cultura e objeto empírico de análise reflexiva sobre a formação dos processos culturais. Nos dois filmes, a rotoscopia é o principal elemento gerador da confusão entre real e imaginário.

Em *Waking Life* fica clara a tentativa de desconstrução e também de crítica à cultura pós-moderna a partir dos sonhos lúcidos como fonte de simbolização. O roteiro vai direto ao ponto reflexivo de acordo com o que foi mostrado na análise. O diretor apresenta fatos e idéias para a compreensão da cultura e ainda deixa clara uma opinião por meio das ações e falas dos personagens, quando, por exemplo, o homem põe fogo em si mesmo. Os personagens defendem e criticam pontos científicos, filosóficos, religiosos e o cotidiano. A cultura é criticada, a semiosfera é reproduzida a partir de um ponto de vista crítico.

Em *A Scanner Darkly*, a realidade é posta em cheque quando a humanidade vive em um momento de fluidez de identidade. O real torna-se a soma dos elementos simbólicos que formam os traços culturais de uma sociedade. Os estados alterados de consciência entram como elemento de reflexão a partir de novas possibilidades de percepção e geração de um novo sentido, no caso do filme, uma nova personalidade.

O cinema é uma das principais formas de retratar a realidade humana, de desconstruir a cultura por meio de uma reconstrução dos fatos, de reflexão sobre a lógica cultural, da criação de uma hiperrealidade que só sabe-se ser “hiper” a partir da escolha de uma linha simbólica a ser seguida.

A forma como o ser humano enxerga sua realidade é real? A cultura é um fato ou um conjunto de símbolos? Os próprios símbolos são aleatórios. Depois dessa análise, é fácil perceber tais aspectos. E o homem certamente continuará sua busca por uma realidade definitiva e estará cada vez mais próximo da ilusão do real, da perfeita realidade simbólica que durante toda a história da humanidade tem-se visto ser criada. Contudo, é fundamental utilizar as possibilidades humanas de simbolização já tão apuradas para a condução da história da humanidade, como Richard Linklater soube fazer tão bem com o cinema nos dois filmes analisados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros:

ANDERSON, Perry. *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

ANDREW, Joe; POLUKHINA, Valentina; REID, Robert. *Literary Tradition and Practice in Russian Culture: Papers from an International Conference on the Occasion of the Seventieth Birthday of Yuri Mikhailovich Lotman*. Amsterdam: Rodopi, 1993.

ANDREWS, Edna. *Conversations With Lotman: The Implications of Cultural Semiotics in Language, Literature, and Cognition*. Toronto: University of Toronto Press, 2003.

AUMONT, Jacques (org.). *A Estética do Filme*. São Paulo: Editora Papirus, 1995.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. *O Animal que Parou os Relógios: Ensaio sobre Comunicação Cultura e Mídia*. São Paulo: Annablume, 1999.

BAUDRILLARD, Jean. *A Arte da Desaparição*. Rio de Janeiro: UFRJ / N Imagem, 1997.

_____. *A Ilusão Vital*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BYSTRINA, Ivan. *Tópicos de semiótica da cultura*. São Paulo: CISC, 1995.

CAPOZZI, Rocco. *Reading Eco: An Anthology*. USA – Bloomington: Indiana University Press, 1997.

DALGALARRONDO, Paulo. *Psicopatologia e Semiologia dos Transtornos Mentais*. Porto

ECO, Umberto. *Kant e o Ornitorrinco*. Rio de Janeiro: Record, 1998.

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

_____. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EHRAT, Johannes. *Cinema And Semiotic: Peirce and Film Aesthetics, Narration, and Representation*. Toronto: University of Toronto Press, 2005.

EVANGELISTA, João Emanuel. *Elementos para uma crítica da cultura pós-moderna*. São Paulo: Editora Novos Rumos, 2001.

FREEDMAN, Carl. *Critical Theory and Science Fiction*. Hanover and London: Wesleyan University Press and University Press of New England, 2000.

FRIDMAN, Carlos. *Vertigens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.

- FREUD, Sigmund. *A interpretação dos Sonhos*. São Paulo: Círculo do Livro S.A., 1987.
- GREEN, Celia; MCCREERY, Charles. *Lucid Dreaming: The Paradox of Consciousness During Sleep*. Buderim: Routledge, 1994
- HALL, Stuart. *Identidades Culturais na Pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.
- HALPERN, Leslie. *Dreams on Film: The Cinematic Struggle Between Art and Science*. US - Flórida: McFarland & Company, 2003.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. 8. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999
- HUXLEY, Aldous Leonard. *As Portas da Percepção & Céu e Inferno*. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2002.
- JASPERS, Karl. *Psicopatologia Geral: Psicologia Compreensiva, Explicativa e Fenomenologia*. Belo Horizonte: Editora Atheneu, 2003.
- KENT, Allen; WILLIAMS, James G. *Encyclopedia of Computer Science and Technology: Volume 29 - Supplement 14*. Pennsylvania: University of Pittsburgh, 1993.
- KRAGELUND, Patrick. *Dream and Prediction in the Aeneid: A Semiotic Interpretation of the Dreams of Aeneas and Turnus*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 1976
- LOTMAN, Yuri. *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa Ltda., 1978.
- _____. *La Semiosfera* València: Ed.Frónesis / Cátedra.Universitat de València, 2000.
- _____. *La Semiosfera III: Semiótica de las Artes y de la Cultura*. Valencia: Ed.Frónesis / Cátedra.Universitat de Valencia, 2000.
- _____. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. :London: I.B.Tauris Publishers, 2001.
- MACHADO, Irene. *Escola de Semiótica: A experiência de Tártu-Moscú para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- MARIE, Michel. *Cinema e linguagem*. In: AUMONT, Jacques (org). *A estética do filme*. São Paulo: Papyrus, 1995.
- MERREL, Floid. *Semiosis in the Postmodern Age*. West Lafayette: Purdue University Press, 1995
- MIRANDA, José Bragança de. *A Questão da Desconstrução em Jacques Derrida: Contribuição para a análise do discurso do método na modernidade*. Lisboa: Universidade de Lisboa, 1986.

OLDIS, Daniel. *The Lucid Dream Manifesto: Reprint of Lucid Dreams, Dream and sleep: Theoretical constructions*. Lincoln: University of South Dakota Media Press, 1974.

PALMER, Christopher. *Philip K. Dick: Exhilaration and Terror of the Postmodern*. UK-Liverpool: Liverpool University Press, 2003.

RAMOS, Fernão. *Teoria contemporânea do cinema: Volume.1 - Pós-estruturalismo e filosofia analítica*. São Paulo: Senac Editora, 2005.

SALLES, Carlos Alberto Corrêa. *Sonhos Arquetípicos*. Rio de Janeiro, Imago Ed., 1990.

SHARPE, Ella Freeman. *Análise dos Sonhos: Um Manual Prático para Psicanalistas*. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 1971.

TERASHIMA, Nobuyoshi; TIFFIN, John. *Hyperreality: Paradigm for the Third Millennium*. UK-London: Routledge, 2001.

VERNET; Marc. Cinema e Narração. In: AUMONT, Jacques (org). *A estética do filme*. São Paulo: Papyrus, 1995.

Sites:

<http://www.wakinglifemovie.com/>. Acessado em 25/09/2006, às 23h30.

<http://www.scannerdarklymovie.com/>. Acessado em 26/09/2006, às 2h30.

<http://perso.orange.fr/sheila.leirner/Site%20Entrevistas/Jean%20Baudrillard%201999.htm>. Acessado em 10/10/2006, às 15h30.

http://www.derrida.ufjf.br/corpo_proposta.htm. Acessado em 29/10/2006, às 14h.

MACHADO, Irene. *Semiosfera: Um novo domínio de idéias científicas para o estudo da cultura*. Fórum Pluricom. Captado em: <http://www.pluricom.com.br/forum.php?artigo=14>. Acessado em 20/10/2006, às 11h15.

Filmes:

SCANNER Darkly, A. Direção: Richard Linklater. Produção: Tommy Pallotta, Jonah Smith, Erwin Stoff, Anne Walker-McBay e Palmer West. Intérpretes: Keanu Reeves; Robert Downey Jr.; Woody Harrelson; Rory Cochrane; Winona Ryder e outros. Roteiro: Richard Linklater, baseado em livro homônimo de Philip K. Dick. EUA: Warner Bros., 2006. DVD (100 min.), son., color.

WAKING Life. Direção: Richard Linklater. Produção: Tommy Pallotta, Jonah Smith, Anne Walker-McBay e Palmer West. Intérpretes: Wiley Wiggins; Julie Delpy; Ethan Hawke; Guy Forsyth; Timothy "Speed" Levitch; Mona Lee e outros. Roteiro: Richard Linklater. EUA: 20th Century Fox Film Corporation, 2001. DVD (97 min.), son., color.