

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

**ROGÉRIO SECOMANDI MESTRINER**

**REDES INTERDISCURSIVAS E  
CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS:  
UMA ANÁLISE DE *BRILHO ETERNO DE  
UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS***

**SÃO CARLOS  
2011**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

**ROGÉRIO SECOMANDI MESTRINER**

**REDES INTERDISCURSIVAS E  
CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS:  
UMA ANÁLISE DE *BRILHO ETERNO DE  
UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS***

**Dissertação de mestrado apresentada ao  
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som,  
na linha Narrativa Audiovisual, para obtenção do  
título de mestre em Imagem e Som.**

**Orientação: Prof. Dr. José Gatti**

**SÃO CARLOS  
2011**

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da  
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

M586ri

Mestriner, Rogério Secomandi.

Redes interdiscursivas e convergência de mídias : uma análise de Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças / Rogério Secomandi Mestriner. -- São Carlos : UFSCar, 2011.

107 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2011.

1. Cinema americano (Francês, inglês, etc). 2. Cinema contemporâneo. 3. Mídia digital. 4. Linguagem cinematográfica. I. Título.

CDD: 791.073 (20<sup>a</sup>)

FOLHA DE APROVAÇÃO

ROGÉRIO SECOMANDI MESTRINER

**REDES INTERDISCURSIVAS E CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS:  
UMA ANÁLISE DE *BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS***

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, na linha Narrativa Audiovisual, para obtenção do título de mestre em Imagem e Som.

Área de concentração: Imagem e Som.

Universidade Federal de São Carlos.

São Carlos, 31 de março de 2011.

Orientador:  
Prof. Dr. José Gatti  
UFSCar

Examinador:  
Prof. Dr. João Carlos Massarolo  
UFSCar

Examinador:  
Prof. Dr. Maurício Reinaldo Gonçalves  
UAM

*Aos pesquisadores desse admirável novo mundo audiovisual.*

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, irmãos e familiares, por estarem sempre ao meu lado e confiarem em minhas escolhas.

Aos meus companheiros Cláudio Pierini, Wiliam Pianco, Victor Canela, Eduardo Barbosa, e Thiago Rigolino, pelo apoio constante, amizade inabalável, diálogos frutíferos e insights que vieram a ancorar meu raciocínio. Grato por toda a força que me deram.

Aos grandes amigos Bruno Ferro Magosso, Elisa Carareto, Marina Poema, Flávia Salvador, Anna Kühn, Gustavo Morais, Gabriela Nogueira, Fábio Tashiro, Marília Almeida, Glauco Madeira, Branca Bueno de Arruda, Daniel Manzini, Maurício Zattoni, Dário Mesquita e Patrícia Costa Vaz, por serem ombros confiáveis nos quais sempre pude me apoiar.

Aos integrantes do grupo de estudos GEMINiS, pelas discussões que muito alimentaram minhas idéias e pelos divertidos momentos após os encontros, debatendo as idéias sobre o mundo digital com descontração e seriedade.

Aos professores do PPGIS, pelas aulas que contribuíram muito à minha pesquisa e a Felipe Rossit, pela disposição a me auxiliar no mar burocrático.

Ao professor João Carlos Massarolo, pelo incentivo dado para iniciar minha carreira acadêmica, estando sempre ao meu lado desde a iniciação científica e nunca me abandonado, aconselhando e guiando meus passos. Um grande profissional e amigo, a quem serei sempre grato e que tomo como exemplo a ser seguido pela sua generosidade.

E ao meu orientador José Gatti, pelo apoio e amizade desde a graduação, pelos conselhos e leitura atenciosa dos meus textos, e por me ajudar a reconhecer minha verve dialógica.

Esta dissertação contou com o apoio financeiro da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

**Resumo:** Com a vasta disseminação das mídias digitais à sociedade, comprovada pela expansão do mercado de jogos eletrônicos e a crescente inclusão digital propiciada pelo avanço da *Web 2.0* e a telefonia móvel, a expressão audiovisual se transforma de forma significativa, sendo que seus efeitos são notados principalmente na estrutura de diversos filmes, como *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembraças* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, EUA, 2004), de Michel Gondry. A presente pesquisa pretende elaborar como essa incorporação de determinadas especificidades das mídias digitais podem ser vistas como uma tendência cinematográfica atual, analisando alguns dos trabalhos anteriores do diretor a fim de apontar seu trato com o mundo virtual e evidenciar sua visão única dentro de uma obra autoral e consistente. Interessa estudar especificamente o processo de convergência entre a narrativa cinematográfica e as mídias digitais, a partir da análise das estruturas multilíneas que ilustram esse processo. O objetivo final é lançar novas luzes sobre esse novo padrão do entretenimento audiovisual que surge com a chegada das mídias digitais.

**Palavras-chave:** cinema contemporâneo, mídias digitais, Michel Gondry, cyberpunk.

**Abstract:** With digital media's broad dissemination towards society, confirmed by the market expansion of electronic games and the growing digital inclusion due to Web 2.0 advances and mobile telephony, the audiovisual expression transforms itself in meaningful ways, having its effect noticed mainly at the structure of many films, such as *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (EUA, 2004), directed by Michel Gondry. This study intends to elaborate how the incorporation of certain specificities of digital media which can be seen as an actual cinematographic tendency, analyzing some of earlier works from this director to point out his manners towards the virtual world and sort it out his unique vision in an authorial and consistent body of work. We're interested in studying specifically the convergence process between cinematographic narrative and digital media, starting by the analysis of multilinear structures that illustrate this process. The final objective is to cast new lights over this new standard of audiovisual entertainment that rises with the coming of digital media.

**Keywords:** contemporary cinema, digital media, Michel Gondry, cyberpunk.



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	10
Contexto e Justificativa .....	10
Apresentação da obra de Michel Gondry .....	12
CAPÍTULO 1 .....	16
1. A hibridização de linguagens no cinema contemporâneo .....	16
1.1. O cinema assimila aspectos do videoclipe .....	21
1.2. Produção ficcional televisiva .....	26
1.2.1. A complexificação da narrativa audiovisual serializada .....	26
1.2.2. A marca autoral de Gondry em <i>Flight of the Conchords</i> .....	40
1.3. As mídias digitais consolidam-se como meios de expressão .....	43
1.3.1. Autoria colaborativa na <i>Web 2.0</i> e em <i>Rebobine Por Favor</i> .....	43
1.3.2. <i>Start e game over</i> : Jogos digitais como forma de narrativa .....	49
1.4. Visões do primeiro capítulo .....	53
CAPÍTULO 2 .....	55
2. Analisando <i>Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças</i> .....	55
2.1. Aplicação de conceitos prévios sobre <i>Brilho Eterno</i> .....	63
2.1.1. Narrativa seriada televisiva .....	63
2.1.2. Videoclipe .....	64
2.1.3. <i>Web 2.0</i> , mídias digitais e fan fiction .....	67
2.2. Aproximações entre Gondry e Resnais .....	70
2.3. Visões do segundo capítulo .....	77
CAPÍTULO 3 .....	78
3. Interdiscurso <i>Cyberpunk</i> e contemporâneo .....	78
3.1. Apresentando o <i>cyberpunk</i> .....	79
3.2. Aproximando <i>cyberpunk</i> e <i>Brilho Eterno</i> .....	81
3.3. Interdiscurso entre <i>Brilho Eterno</i> e outras obras contemporâneas .....	87
3.4. O novo público crítico .....	94
3.5. Visões do Terceiro Capítulo .....	96
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	98
BIBLIOGRAFIA .....	101
FILMOGRAFIA .....	105

## INTRODUÇÃO

### Contexto e Justificativa

Com o advento das mídias digitais, novas relações se formam entre o espectador e a obra fílmica, o que propicia uma ampla revisão dos métodos do pensar e do fazer audiovisual, justamente pela hibridização das linguagens de diferentes mídias, que caracteriza uma das tendências do cinema contemporâneo. Partindo da idéia de André Bazin (1952) de “cinema impuro”, busco, no primeiro capítulo, caracterizar a hibridização do cinema da qual julgo que o objeto de pesquisa selecionado seja sintomático, o filme *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004), de Michel Gondry.

Analisando outras obras audiovisuais, procuro elucidar a “contaminação” da linguagem cinematográfica através do diálogo com outras mídias, como a televisão, videoclipes, videogames e internet, o que resulta em uma nova linguagem híbrida, não distante do cinema, como já prenunciava Bazin, mas sim uma linguagem mais rica, tendo como instrumento analítico de base o dialogismo, conforme disseminado por Bakhtin. Ponderando mais profundamente a relação da obra do diretor com outras obras audiovisuais levantadas durante a pesquisa, destacarei a relevância do filme *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* no panorama do cinema dos anos 2000 e também na trajetória do diretor, Michel Gondry, reafirmando sua proeminência dentre um grupo de jovens diretores, cujos trabalhos cinematográficos são tidos como autorais, subversivos e complexos, que abdicam das limitações da narrativa formal como forma de confrontar o padrão do cinema de matriz hollywoodiana, tido como cinema *mainstream* (HILL, 2008).

Michel Gondry iniciou sua carreira na realização de videoclipes, incorporando em seus trabalhos recursos de diversas mídias a fim de explorar seu próprio universo intelectual e emocional, apoiando-se principalmente no ritmo da música para criar seqüências de imagens rítmicas que envolvem a estrutura narrativa, deixando em segundo plano o enredo da história. Na transição que faz para o cinema, o referido realizador mantém o sistema de trabalho para explorar seu universo subjetivo, incorporando elementos de estruturas multilíneas provenientes de videogames e seriados televisivos à sua experiência com a linguagem do videoclipe, como é demonstrado em seu segundo filme, *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*. O filme narra a história de Joel, interpretado por Jim Carrey, ao descobrir que foi apagado da memória de sua ex-namorada Clementine, interpretada por Kate Winslet. Magoado com o fato, ele se submete ao mesmo processo para apagar suas lembranças do relacionamento com ela. As memórias são apagadas pelos técnicos da empresa Lacuna Inc. por intermédio de um software. Porém, no meio do procedimento, Joel se arrepende e tenta esconder a lembrança de Clementine em algum recanto de sua mente que os cientistas não possam alcançar.

Gondry “brinca” com o contraste entre o teor extremamente *high-tech* da premissa do filme – o apagar de memórias através de um software de computador – e a concepção visual irônica dos equipamentos utilizados para esse fim: computadores antigos, arquivos e pastas de papel, fitas cassete, softwares que remetem ao sistema operacional DOS<sup>1</sup> e jogos Atari<sup>2</sup>. Ao tratar a memória como elemento palpável, implantável, desconectada do espaço-tempo, vincula seu filme à narrativa *cyberpunk*, com um tratamento visual totalmente oposto ao universo referenciado. Sendo a ficção *cyberpunk* considerada um subgênero da ficção científica, que utiliza elementos de *film noir*, desenhos animados orientais e romances policiais, conhecido por seus enredos futuristas centrados geralmente nos conflitos entre seres humanos, computadores dotados de inteligência artificial e mega corporações (AMARAL: 2005), Gondry ambienta seu filme no subúrbio e em uma praia durante dias claros de inverno, em uma decisão clara a fim de distanciar-se visualmente desse subgênero, questionando nossa própria realidade, na qual aparelhos eletrônicos sofisticados já fazem parte do cotidiano

---

<sup>1</sup> DOS é um conjunto de programas que controla os recursos de um computador e que teve seu ápice de popularidade entre 1981 e 1995.

<sup>2</sup> Empresa de videogames responsável pela popularização dos jogos eletrônicos principalmente entre as décadas de 1970 e 80.

e a indústria farmacêutica já desenvolveu uma droga capaz de minimizar lembranças traumáticas. A habilidade com que Michel Gondry apropria-se dos recursos das mídias digitais, assimilando tecnologia e linguagem para nos dar sua visão única do mundo e questionar o universo *cyberpunk*, configura-se como objeto de estudo ideal para explorar a incorporação das mídias digitais no cinema contemporâneo.

Espero, com esse estudo, lançar novas luzes às implicações da convergência entre a narrativa tradicional e as novas estruturas advindas das mídias digitais, analisando modelos de estruturas que ilustrem esse encontro da linguagem digital e audiovisual, abalizado pelas obras que fazem parte do ‘corpus de pesquisa’, com o objetivo de evidenciar o diálogo entre as mídias digitais, o cinema e o *cyberpunk*, e a forma como o cinema proposto pelo diretor reflete a situação da narrativa audiovisual e da assimilação das novas mídias.

### **Apresentação da obra de Michel Gondry**

Michel Gondry inicia sua carreira como realizador audiovisual ao ser responsável pelos videoclipes de sua própria banda, Oui Oui. O estilo artesanal e a manipulação criativa de elementos da *mise-en-scène* marcam seus trabalhos, características inventivas que chamam a atenção da cantora Björk, que o convida para dirigir o videoclipe da música *Human Behavior* (1993), canção que marca sua estréia como cantora solo. O trabalho do diretor chama atenção da indústria musical, se destacando justamente no momento que os próprios videoclipes estavam sendo reconhecidos como um meio artístico, e não mero objeto de divulgação comercial de músicas. Em um momento que as qualidades visuais dos videoclipes e seu valor estético ganham importância, Michel Gondry é um dos protagonistas nesse momento de mudança de paradigma.

A colaboração entre o diretor e músicos proeminentes dessa época, como The White Stripes, The Chemical Brothers, Beck e outros, estabeleceram sua assinatura visual, mas essa não foi a única área de atuação de Gondry. Ele também dirigiu comerciais de televisão para as marcas GAP, Levi’s e Smirnoff, trabalhos que lhe renderam bastante prestígio.

Michel Gondry é um dos precursores da técnica visual chamada *bullet time*, que se caracteriza pela desaceleração ou completa paralisação da ação registrada, enquanto a câmera, aparentemente, se movimenta com liberdade em torno do objeto de interesse. Esse efeito foi empregado pela primeira vez no videoclipe *Army of Me* (1995), e em seguida em *Like a Rolling Stone* (1995) e nos comerciais para *Gap* (1998) e *Smirnoff* (1998), porém ganha notoriedade ao ser empregado no filme *Matrix* (1999), filme dirigido pelos irmãos Wachowski.

Ao se aproximar do cinema, Gondry continua empregando sua assinatura visual peculiar em prol de suas narrativas. Sua primeira incursão como diretor no cinema acontece em 2001 com o filme *Natureza Quase Humana* (*Human Nature*, França, EUA, 2001). Contado em sua maior parte como um flashback, o filme narra a história de um casal - um psicólogo que pretende ensinar boas maneiras para ratos e uma escritora que viveu anos reclusa da sociedade - que descobre um homem, apelidado como Puff, criado por macacos em uma floresta. Enquanto o psicólogo pretende educar o homem para voltar à sociedade, a escritora luta para manter o passado selvagem de Puff. Nesse primeiro trabalho, Gondry utiliza a mesma técnica que usou no videoclipe *Human Behavior* para suas cenas passadas na floresta: cenários construídos em estúdio, com uma vegetação explicitamente falsa, iluminação marcada e utilizando projeções para ilustrar a ambientação florestal.

Seu trabalho seguinte é *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, EUA, 2004), obra que é o principal objeto de estudo desta dissertação e que será analisada mais dedicadamente no segundo e terceiro capítulo. O filme acompanha Joel Barish, um homem que decide passar por um procedimento para apagar as memórias de seu último relacionamento amoroso, mas desiste no meio do processo e passa a buscar uma forma de guardar a lembrança da mulher amada. O filme recebeu o Oscar de Melhor Roteiro Original, partilhado entre Gondry e os co-roteiristas Charlie Kaufman e Pierre Bismuth. Tendo uma estrutura narrativa complexa, que reflete a própria história sendo contada, esse filme servirá aos meus propósitos de evidenciar a hibridização de linguagens audiovisuais do cinema contemporâneo, decorrente da convergência entre a narrativa tradicional e as novas estruturas das mídias digitais.

O diretor realizou um documentário observacional em 2006, chamado *Dave Chappelle's Block Party* (EUA, 2006), que registrou um grande show que o comediante Dave Chappelle realizou no bairro onde cresceu, o Brooklyn. Dessa experiência surge o

germe da idéia para seu filme *Rebobine Por Favor* (*Be Kind Rewind*, EUA, 2008), realizado após *Sonhando Acordado* (*La Science des Rêves*, França, Reino Unido, Itália, 2006).

Os dois últimos filmes citados contam com o roteiro assinado apenas por Gondry, ao contrário de suas empreitadas anteriores pelo cinema. Em *Sonhando Acordado*, Gondry continua explorando o universo inconsciente de seus personagens, uma justificativa para empregar sua engenhosidade visual de forma orgânica à narrativa. Nesse filme, um rapaz que não consegue discernir o mundo real do mundo de seus sonhos se apaixona por uma garota, e a relação entre ambos é dificultada pelo fato do rapaz relutar em abrir mão de seus sonhos para embarcar em algo real. O filme acolhe em sua estrutura o mesmo tratamento que o protagonista dá ao mundo que o cerca, não há pontos de referência claros ao público do que se passa no mundo real ou no mundo dos sonhos.

Já em *Rebobine Por Favor*, Gondry retoma uma idéia que lhe surgiu durante a gravação de *Dave Chappelle's Block Party*, que é retratar a vida em comunidade e os laços que unem os indivíduos que dela fazem parte. Nessa história, uma dupla de amigos precisa restaurar o acervo da videolocadora onde trabalham, após acidentalmente desmagnetizarem as fitas cassete. Eles refilmam os filmes nas redondezas do bairro onde vivem, inicialmente protagonizado apenas pela dupla, mas o sucesso dos filmes aproximam outros moradores, que passam a participar das filmagens e pedir por filmes que lhes agradam. A paixão cinéfila e pela produção de filmes age como agente unificador dessa comunidade, fazendo de *Rebobine Por Favor* uma homenagem singela ao cinema e à arte de se contar histórias, além de passar por temas como o avanço tecnológico do *home vídeo* e pirataria.

Michel Gondry não se afastou dos videoclipes e comerciais de TV, apesar de suas incursões pelo cinema. Ele se aproxima dos seriados televisivos ao dirigir um episódio para a série *Flight of the Conchords*, intitulado *Unnatural Love*. Devido à própria natureza da série, uma comédia musical protagonizada por uma dupla de músicos neozelandeses em busca do sucesso nos EUA, Gondry filma duas passagens musicais que pontuam o episódio de forma bastante peculiar, empregando sua bagagem de realizador de videoclipes e marcando esses momentos com sua assinatura estética de forma característica.

Diante da filmografia acima destacada, o diretor se sobressai dentre os atuais realizadores audiovisuais, empregando sua técnica e sensibilidade em narrativas que se

mostram sintomáticas da convergência de linguagens que caracterizam parte da produção cinematográfica contemporânea, configurando-se como objeto de estudo ideal para a exploração e estudo da maneira como as mídias digitais influenciam a linguagem cinematográfica atual.

## CAPÍTULO 1

### 1. A hibridização de linguagens no cinema contemporâneo

Desde seus primórdios, o cinema é uma arte que se desenvolve em paralelo com os avanços tecnológicos, agregando à sua linguagem aspectos tecnológicos - como som e cor - conforme tal progresso se concretizava. Como disse Bazin,

é válido considerar os cinemas mudo e falado como etapas de um desenvolvimento técnico que realiza pouco a pouco o mito original dos pesquisadores. Compreende-se, nessa perspectiva, que seja absurdo considerar o cinema mudo como uma espécie de perfeição primitiva, da qual o realismo do som e da cor se afastaria cada vez mais. (1991: p. 30)

O cinema nasce da convergência de diversas técnicas ao longo das épocas. É o mito do *cinema total*; a idéia já existia, mas precisou esperar os avanços tecnológicos que a tornariam realidade, tal como o “mito de Ícaro precisou esperar o motor de explosão para descer do céu platônico”. (BAZIN: 1991: p. 31)

É impossível determinar se o cinema já alcançou seu ideal de *cinema total*, uma vez que a própria percepção sensorial da humanidade altera-se entre grandes épocas históricas, como disse Walter Benjamin. Em *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*, ele diz que

no decorrer dos grandes períodos históricos, com relação ao meio de vida das comunidades humanas, via-se, igualmente, modificar-se o seu modo de sentir e de perceber. A forma orgânica que é adotada pela sensibilidade humana – o meio no qual ela se realiza – não depende apenas da natureza, mas também da história. (BENJAMIN: 1969: p. 59)



A forma como percebemos o mundo é indissociável do momento histórico que vivemos; cada tempo histórico tem seu próprio modo de percepção, que é expressão das transformações sociais de dada época.

Assim sendo, o cinema passa por constantes transformações e reflete as transformações sociais, assimilando à sua linguagem aspectos das novas mídias e linguagens que surgem. No ensaio *Por um cinema impuro*, publicado na década de 1950, André Bazin formula a idéia do “cinema impuro” como uma arte que se contamina devido ao diálogo com a literatura e o teatro, ao incorporar à sua linguagem básica aspectos únicos que tais artes ancestrais agregam quando obras cinematográficas adaptam romances e peças de teatro ao seu meio. Tais adaptações são vistas sob uma ótica otimista, positiva, quando Bazin afirma que a realização de tais obras dá força à linguagem do cinema, ajudando-o a firmar-se como arte e linguagem autônomas e ganhando aceitação e força perante o grande público.

Se o cinema é hoje capaz de se opor eficazmente ao domínio romanesco e teatral, é porque, em princípio, ele está bastante seguro de si e é senhor de seus meios para desaparecer diante de seu objeto. É porque pode, enfim, almejar a fidelidade – não uma fidelidade ilusória de decalcomania – pela inteligência íntima de suas próprias estruturas estéticas, condição prévia e necessária para o respeito das obras que ele investe. Longe de a multiplicação das adaptações das obras literárias muito distantes do cinema inquietar o crítico preocupado com a pureza da sétima arte, elas são, ao contrário, a garantia de seu progresso. (BAZIN: 1991: p. 98)

Tampouco ocorre um desmerecimento da linguagem cinematográfica com tal diálogo. Em um processo simbiótico, a linguagem híbrida serve a novos ares, uma renovação que é benéfica para reconquistar o público.

O êxito do teatro filmado serve ao teatro, como a adaptação do romance serve à literatura: *Hamlet* na tela só pode aumentar o público de Shakespeare, um público que pelo menos em parte gostaria de escutá-lo no palco. *Le Journal d'un cure de campagne*, visto por Robert Bresson, multiplicou por dez os leitores de Bernamos. Na verdade, não há concorrência e substituição, mas adjunção de uma dimensão nova que as artes pouco a pouco perderam desde a Renascença: a do público. (BAZIN: 1991: p. 104)

Recentemente, a idéia de “cinema impuro” conforme propagada por Bazin sofreu uma atualização pelo crítico Luiz Zanin Oricchio (2003) ao pensar o cinema brasileiro da retomada, da década de 1990, estendendo a contaminação da linguagem cinematográfica, particularmente a brasileira, através do diálogo com outras linguagens midiáticas mais atuais, como a televisão<sup>3</sup>, a publicidade e o cinema norte-americano. Porém, o uso do termo “impuro”, devido à sua carga negativa, pode soar enganoso diante do núcleo básico do pensamento bakhtiniano, que norteia esta dissertação: o diálogo, uma produtiva complementaridade de visões, compreensões e sensibilidades que surge do encontro de alteridades.

Bakhtin estuda o diálogo não apenas como forma de interação de personagens e exposição de informações dramáticas, mas também como um conceito mais maleável, o dialogismo, que enfatiza relações possíveis entre diferentes práticas discursivas, decorrentes do diálogo que ocorre entre tais. Apesar de seus estudos serem voltados à literatura, Bakhtin “estuda as possibilidades do *diálogo* não apenas como forma literária mas, antecipando em várias décadas o desenvolvimento das ciências humanas, também com uma forma cultural e de comunicação.” (GATTI: 2003: p.47)

Robert Stam diz que o conceito de dialogismo

se relaciona, no sentido mais amplo, às possibilidades infinitas e abertas geradas por todas as práticas discursivas ... (É) a matriz das enunciações comunicativas que “atingem” o texto não apenas através de citações reconhecíveis como também através de um processo sutil de disseminação. (STAM: 1999 apud. GATTI: 2000: p. 48)

Em aplicação ao meio audiovisual, diferentes discursos interagem em uma rede de diálogos, que não são apenas as falas de personagens, mas uma rede que envolve imagens, sons e diversos elementos da *mise-en-scène* que se entrelaçam, criando diversos campos possíveis de significação e sentidos. O dialogismo enfatiza no ato da leitura “as possibilidades dos fenômenos” (GATTI, 2003, p.50). Em uma análise dialógica não se busca a voz superior, uma verdade absoluta, mas sim a repercussão de

---

<sup>3</sup> No artigo *Bazin espectador e a intensidade na circunstância da tomada*, Fernão Pessoa Ramos (1998) afirma que André Bazin era um espectador de televisão, principalmente em seus últimos anos, adoentado e sem poder frequentar cinemas com a mesma frequência de antes. Porém, tal mídia não foi incorporada em sua conceitualização do cinema impuro, certamente pelo fato que a televisão ainda era uma mídia em formação, sem a importância atual.

tais discursos e o estudo das possíveis leituras múltiplas, do produto desse encontro de discursos.

Pode-se ampliar o escopo de agentes “contaminantes” da linguagem cinematográfica ao pensarmos o cinema contemporâneo mundial e o hibridismo de linguagens, levando em consideração o advento das mídias digitais (internet, jogos eletrônicos e telefonia móvel), quadrinhos, videocliques e os seriados televisivos. O discurso cinematográfico tem sido atualizado por essas mídias que estabelecem novas estratégias narrativas. Nos últimos anos, tem ocorrido a popularização dos jogos eletrônicos e a disponibilidade de recursos como a transmissão de dados digitais e a telefonia móvel, que modificaram a maneira como a sociedade se comunica e permanece conectada entre si em redes sociais globais, também alterando a forma como a expressão audiovisual se dá. Segundo Steven Johnson (2005), nota-se um esgotamento das formas convencionais do cinema narrativo, percebido principalmente pela linearidade narrativa e pela diminuição da demanda cognitiva da audiência.

Narrativas em múltiplas plataformas, transmídia e *crossmedia* surgem com força tanto no ramo independente como no *mainstream*, explorando o potencial e as possibilidades existentes na especificidade de cada mídia, providenciando conteúdos para cada plataforma midiática. Uma prática comum é uma única história estender-se para diversas plataformas, como um seriado originado na televisão, gerando desdobramentos para a internet, videogames e cinema.

*Such transmedia forms emerged when the awareness and penetration of a large range of technologies and artforms reached a pivotal point. That moment was, quite poetically, the penultimate year of the 20th century: 1999.*<sup>4</sup>(DENA: 2007: p. 3)

Nesse ano, filmes como *Matrix* (*The Matrix*, EUA, Austrália, 1999) e *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, EUA, 1999) estendem suas narrativas para a internet, usando os meios digitais como ramificações da narrativa apresentada no cinema.

O espaço de convergência que se estabelece com o advento das mídias digitais convida a pensar as novas relações que se estabelecem entre o espectador e a obra fílmica, sendo possível revisar os métodos de pensar e produzir no meio audiovisual. O

---

<sup>4</sup> Tais formas de transmídia surgem quando a conscientização e penetração de um abrangente número de diferentes tecnologias e formas de arte alcançam uma visibilidade crítica. Tal momento foi, de forma um tanto poética, o penúltimo ano do século XX: 1999. (Tradução livre do autor)

cinema deixa de ser uma mídia central, o ponto de convergência da cultura, dividindo espaço com as mídias emergentes. Nesse novo status, as vantagens criativas que as mídias digitais oferecem são enormes, possibilitando uma maior liberdade de expressão a custos menores, ao mesmo tempo em que não representa necessariamente um movimento de ruptura ou de abandono das antigas formas de narrar, sinalizando para um movimento de reconfiguração da narrativa a partir do diálogo que se estabelece entre os diferentes suportes expressivos em imagem e som, permitindo integrar num mesmo sistema os procedimentos de produção em cinema, televisão, vídeo, internet e jogos eletrônicos.

As possibilidades da *Web 2.0* desterritorializam mídias até então estabelecidas, como o cinema e a televisão, e a reterritorializa através do digital, configurando novos campos possíveis de interação e fruição de obras audiovisuais. Como expõe Wilson Oliveira em seu artigo, o *YouTube* e outros sites de compartilhamento de vídeos deslocam as mídias de seus locais originais, proporcionando um novo modo de lidar com as imagens digitais e também a própria memória, adotando o meio digital como uma nova ferramenta para as lembranças:

No meio do caminho dos meios, a memória se depara com alguma outra imagem em movimento. Somos no *Youtube* mais ou menos como o personagem Joel Barish de “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”. [...] Lutamos para reter o que gostamos com o auxílio das imagens. Lutamos para ver aquilo que queremos ver. Só que por trás dessa luta uma série de outras estão. Como citado no filme mencionado um dos aforismos de Nietzsche sobre a memória é preciso ser lembrado: “Abençoados os esquecidos, pois desfrutam até dos próprios erros”. Em meio à preocupação com a memória podemos esquecer as modas do *Youtube* para encontrar na ferramenta um novo brilho das imagens? (OLIVEIRA, 2010, p. 88-89)

A seguir, pretendo rever as estratégias narrativas de cada mídia supracitada e suas influências sobre a linguagem cinematográfica, focando nas mídias que considero de maior influência sobre o diretor Michel Gondry e suas obras, principalmente em seu filme *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, que é o principal objeto dessa dissertação. Como a análise das mídias reflete as mudanças culturais e sociais de seu momento, pretende-se não centrar a pesquisa apenas no cinema, mas sim na convergência de mídias, gerando um painel cultural mais amplo.

## 1.1. O cinema assimila aspectos do videoclipe

Neste subcapítulo, apresentarei um breve histórico do videoclipe e os elementos de sua linguagem que terminam por contaminar a linguagem cinematográfica. Na década de 1960 é possível delimitar os primeiros passos do videoclipe enquanto linguagem. As grandes produtoras musicais dos EUA e do Reino Unido, com o principal interesse de divulgar seus artistas e obras na televisão -- que estava em franca ascensão na época e com enorme potencial comercial -- passaram a produzir pequenos filmes musicais para a divulgação dos grupos musicais, fossem trechos de apresentações ao vivo de bandas, ou vídeos produzidos para apresentação em programas musicais.

A aceitação desses produtos audiovisuais serve para o estreitamento da relação entre a indústria musical e os canais de televisão. Esses cliques promocionais ampliam o “limitado conjunto de códigos e convenções que a televisão tinha desenvolvido em sua tentativa de oferecer representação visual à música popular e seus *performers*” (MUNDY, 1999: p. 208). Dentre esses códigos ampliados, podemos listar a edição das imagens mais ritmada, respeitando as batidas das canções, ou mesmo a *mise-en-scène*<sup>5</sup> orquestrada de forma a ilustrar certos aspectos do ritmo da música ou sua letra, resultando em um registro audiovisual mais dinâmico.

Com o advento do vídeo; que se provou uma substituição vantajosa da película como suporte de captura audiovisual, tanto pelo ponto de vista técnico quanto econômico; novas possibilidades criativas se fazem possíveis, e agrega-se influência da videoarte à produção de videoclipes. A videoarte sai

[...] do circuito das galerias de arte às quais estivera confinado por mais de um decênio, [conquistando] de fato um espaço próprio em todos os âmbitos da produção da imagem, do artístico ao industrial. (GAZZANO: 1985: p. 135)

---

<sup>5</sup> Segundo David Bordwell (2004), *mise-en-scène* refere-se a tudo o que aparece diante da câmera e seu arranjo no quadro; composição, cenários, objetos de cena, atores, figurinos e iluminação, ajudando a compor o filme no tempo e espaço. Para definir padrões dramáticos das cenas, cria-se padrões de movimento, cores, profundidade de campo, linhas e formas, claro e escuro.

A videoarte influencia não apenas os procedimentos técnicos, mas também se mostra na experimentação artística dos videomakers. Sobreposições, alterações de cores, colagens, dissoluções, incrustações e demais efeitos videográficos, além de grande investimento no poder expressivo da *mise-en-scène* e edição de imagens, passam a fazer parte do vocabulário renovado da divulgação e performance musical na televisão.

Ao final dos 1970 e início dos 1980, a popularidade dos curtas promocionais vai gradativamente aumentando e algumas características consolidaram-se a ponto deles passarem a ser conhecidos com as novas denominações de vídeos musicais ou videoclipes. O novo formato valoriza-se ao funcionar como recurso auxiliar prévio ao lançamento de quase todo *single* musical recente, o que fixou, na grande maioria das vezes, a sua duração àquela da canção ou pouco mais além disso. Adicionalmente – ao invés de alternativas esporádicas para a performance ao vivo na TV como seus precursores –, os clipes têm sua exibição televisiva estabelecida em programas e até canais especializados, a exemplo da pioneira MTV estadunidense que surge, em 1981, como um canal a cabo 24 horas no ar dedicado à apresentação musical predominantemente no formato videoclipe. Em seguida, foram também criados os canais MuchMusic, no Canadá, e VH1, com uma programação musical voltada ao público adulto.

A partir de dezembro de 1992, a MTV passa a listar o nome dos diretores junto com o nome do artista e da música, como reflexo da ascensão dos videoclipes como um meio artístico de autor, deixando de ser apenas um objeto comercial. O artista musical começa a construir uma imagem em seus vídeos, e o valor estético começa a ter mais importância. Muitos começam a apreciar mais as qualidades visuais do vídeo em detrimento da própria música que eles deveriam difundir. Diretores como Michel Gondry, Spike Jonze e David Fincher começam suas carreiras por volta dessa mesma época, e passam a imprimir seus estilos e visões únicas nos videoclipes, sendo alguns dos principais protagonistas nesse momento de mudança.

Michel Gondry passa a despontar nos videoclipes a partir de sua parceria com a cantora Björk e é um dos pioneiros na utilização da técnica chamada *bullet time*, que mais tarde ganha popularidade com o filme *Matrix* e diversos outros que utilizam o mesmo efeito. O *bullet time* caracteriza-se pela extrema transformação do tempo e espaço, usando o recurso para desacelerar a ação a fim de filmar ações imperceptíveis ou “infiláveis”, como balas de revólver disparadas, e também para mudar o ângulo de

câmera em uma velocidade normal, enquanto o evento filmado tem sua velocidade diminuída.

Tal efeito; conforme utilizado primeiramente por Michel Gondry no videoclipe *Army of Me* (1995), com maior efeito dramático em *Like a Rolling Stone* (1995), dos Rolling Stones, e, em seguida, em comerciais para Smirnoff e Gap (ambos de 1998). O efeito *bullet time* consiste em um conjunto de várias câmeras fotográficas dispostas ao redor do objeto a ser registrado, tirando fotos ao mesmo tempo. Dessa forma, cada frame registrado é um momento congelado visto por diferentes ângulos, unidos posteriormente através de software de edição de vídeo, mostrando linearmente em um filme o momento congelado, dando a ilusão que a câmera se movimenta livremente nessa ação congelada específica.

No videoclipe *Army of Me*, realizado em parceria com a cantora islandesa Björk, Gondry faz sua primeira utilização do efeito *bullet time*, um tanto quanto tímida. O clipe começa com ela dirigindo um caminhão gigantesco, que chacoalhas as edificações ao passar por elas. A impressão de velocidade que o caminhão aparenta ter é quebrada quando a câmera se afasta, revelando as rodas girando em alta velocidade sem um deslocamento físico correspondente, e as pessoas andando nas calçadas locomovendo-se mais rápidas que o veículo. O caminhão começa a falhar e a cantora desce para checar o motor, que é uma boca cheia de dentes podres. Ao abrir o capô, um homem maltrapilho e malcheiroso sai do motor. Björk então toca seu rosto, como se estivesse com uma dor de dente.

Dirige-se ao consultório de um dentista, onde é recepcionado por uma velha senhora. Andando por um corredor de espelhos – o que multiplica a imagem da cantora, formando seu “exército de uma mulher só” -, chega à sala do dentista, que revela ser um gorila. Ele retira um diamante da boca de Björk e ameaça tomá-lo para si. A cantora avança para cima do gorila, brigando pela posse da jóia. Amarra-o à cadeira e foge do consultório em posse do diamante, que cresce constantemente até alcançar seu caminhão. Ela joga o diamante dentro do motor do veículo, e os dentes podres do motor se restauram, voltando a funcionar normalmente.

Björk volta a dirigir seu caminhão até chegar a um museu, em frente ao qual ela pára, veste uma mochila que está carregada com uma bomba-relógio e entra no prédio. Passando pelas obras de arte expostas e os visitantes, aprofunda-se pelos corredores através do uso bem colocado de espelhos – mais uma vez multiplicando a imagem da cantora e permitindo que o público a veja embrenhar-se pelos corredores curvos - até

chegar onde está instalado seu amado, que dorme profundamente exposto como uma instalação de arte do museu, e arma a bomba-relógio ao lado da cabeça dele. Björk corre para fora do prédio tampando os ouvidos, se preparando para a explosão. A detonação da bomba faz com que algumas letras da fachada do museu caiam, formando a palavra “*mum*”<sup>6</sup>. Ela volta a entrar no estabelecimento, com as obras todas avariadas, o balcão da recepcionista virado e balançando como um berço e visitantes imóveis pelo chão. Seu amado acorda e a cantora corre para abraçá-lo. A imagem se congela, torna-se preta e branca, e lágrimas negras brilhantes correm pelo rosto de Björk.

O balcão balançando, junto à palavra formada na fachada do museu, ajuda a enfatizar o aspecto maternal da figura da cantora, colocando em xeque a concepção banal de arquétipo “garota luta pelo seu rapaz”, parecendo ser “uma declaração de autonomia e poder por parte de Björk” (BARRETO: 2009: p. 43). O efeito *bullet time* é usado no início emulando um movimento banal de câmera, que está focando a cantora frontalmente, e se desloca para a direita a fim de enquadrar a cantora de perfil. Da forma utilizada, não se realça a apreensão de um momento congelado no tempo, visto por diferentes ângulos. Aparenta ser uma tentativa vazia de aplicação de uma nova tecnologia. Em seu clipe subsequente, Gondry utilizaria o efeito em questão de forma muito mais pronunciada e com maior eficiência dramática.

*Like a Rolling Stone* foi produzido para o grupo *The Rolling Stones*, uma reinterpretação do grupo para a clássica música homônima de Bob Dylan. Os registros da protagonista, interpretada pela atriz Patrícia Arquette, divide-se entre dois mundos contrastantes, que se intercala com uma apresentação musical do grupo. A forma que cada núcleo foi registrado ajuda na construção da dualidade diegética: em imagens “estáticas”, na qual o efeito *bullet time* é utilizado, a atriz está em uma festa elegante da alta sociedade, cercada de artistas e pessoas da alta elite aparentemente se divertindo bastante com bebidas, comida e conversas casuais. Já nas imagens em movimento, registradas de forma mais crua, ela está com a aparência abatida e derrubada, distante da elegância das imagens em *bullet time*, procurando por algo que lhe é negada.

Para as imagens em *bullet time*, Gondry produziu uma festa, convidou várias celebridades da época e amigos próximos dos *The Rolling Stones* e circulou entre as pessoas registrando momentos como um fotógrafo comum, mas usando seu aparato de

---

<sup>6</sup> Na língua inglesa, é uma forma coloquial da palavra “mother”, equivalente em português ao termo “mamãe”. (nota do autor)



múltiplas câmeras próprio para o efeito desejado, dando a ilusão que uma câmera se movimenta livremente no momento registrado.

Nas imagens em movimento de Patrícia andando pelas ruas, e também para uma apresentação do grupo, outro efeito foi utilizado, que consiste na captação de imagens em 4 frames por segundo e a transição entre um frame e outro, para completar os 24 frames necessários para a composição de um segundo, foi feito digitalmente com o auxílio de um software, em um efeito de composição chamado *morphing*, notoriamente usado no videoclipe *Black or White* (1991), de Michael Jackson, no momento em que o cantor se transforma em diferentes pessoas. Com esse procedimento, os movimentos das personagens deixam rastros e parecem distorcer a realidade a sua volta, um efeito eficiente que evidencia a constante simbiose entre o corpo e o mundo que o cerca.

Esse efeito emula a percepção embriagada e delirante da protagonista, em uma provável busca de drogas ou passando por uma ressaca, que contrasta com os registros equilibrados e sólidos em *bullet time* de uma festa luxuosa e lasciva. Ao final do videoclipe, uma ligação entre os mundos se faz mais clara, ao colocar a atriz em frente a um espelho, ora em sua persona glamourosa, ora em sua persona abatida. Sem esclarecer exatamente tal ligação, o videoclipe fica aberto à interpretação do público.

Gondry, por si só, foi um dos grandes revolucionários recentes da imagem contemporânea, pelo pioneirismo no aperfeiçoamento e utilização do *bullet time* e pelo uso criativo de muitos outros efeitos que utilizou em seus videoclipes. Ao se aproximar do cinema como universo a ser explorado pelas suas histórias, o diretor leva sua bagagem de criatividade e inventividade na exploração da *mise-en-scène* e dinamismo rítmico ao fluxo de imagens.

Mantendo a determinação estabelecida ao começo do capítulo, a própria linguagem cinematográfica, ao dialogar com elementos de linguagem do videoclipe e da videoarte, adquire um maior dinamismo e ritmo em sua *mise-en-scène*, montagem e edição sonora, além de maior despojamento no uso de efeitos videográficos. Alguns desses maneirismos de linguagem já são identificados por David Bordwell no cinema hollywoodiano, como o uso constante de close-ups, movimentos de câmera virtuosísticos e edição rápida, que ele nomeia como “continuidade intensificada” (BORDWELL: 2006). Carol Vernallis (2008) diz que tais elementos visuais são usados nos com frequência nos videoclipes porque evidenciam a forma musical, ajudando a dar ritmo mais dinâmico às imagens. Acabam por influenciar o cinema em forma de retroalimentação, principalmente no uso da tecnologia desenvolvida para a edição e

manipulação de sons e imagens. Geralmente, ainda segundo Vernallis, diretores de cinema advindos do videoclipe renegam as convenções de gêneros fílmicos e buscam estrutura mais ritmada, próxima de uma canção, a fim de gerar a imagem ideal para seus fins narrativos e estéticos.

Mesmo que as observações de Carol Vernallis aproximam-se de generalizações de forma pouco salutar, cabe observar que o próprio Michel Gondry traz muito de sua bagagem de videoclipes e filmes publicitários para suas obras cinematográficas, criando um corpo de obras coerente, com maneirismos próprios do diretor que são reconhecíveis pelo olhar experiente e pelo seu público fiel. A linguagem audiovisual se apresenta híbrida, e o diálogo entre diferentes meios acaba por determinar algumas características do cinema contemporâneo.

## **1.2. Produção ficcional televisiva**

### **1.2.1. A complexificação da narrativa audiovisual serializada**

Os seriados televisivos renovam suas estratégias narrativas no início dos anos 80, ao se utilizarem de enredos múltiplos em séries que abordam assuntos densos, como corrupção policial e escalada criminal urbana. *Hill Street Blues* (EUA, NBC, produzido por Steven Bochco & Gregory Hoblit, 1981) é tomado como o ponto inicial do “drama sério” televisivo, estabelecendo uma quebra com a estrutura linear dos seriados exibidos até então. *Hill Street Blues* é

[...] o ponto de origem do drama sério inerente ao meio da televisão – diferenciando-se das séries dos programas dramáticos de um único episódio dos anos 1950, que eram peças da Broadway representadas na presença de uma câmera. (JOHNSON: 2005: p. 54).

A estrutura de um episódio de *Hill Street* seguia basicamente a mesma estrutura de uma novela de televisão, porém, sua genialidade residiu em combinar a estrutura narrativa complexa a um assunto complexo, de maneira que a forma espelhasse o conteúdo, retratando de forma enriquecedora personagens envolvidos em questões sociais difíceis e uma estrutura narrativa que não destoasse.

Desde então, o drama de enredos múltiplos ganha notoriedade e diversos seriados subsequentes passam a adotar a mesma estrutura, sendo aclamados por público e crítica, como *Twin Peaks* (EUA, ABC, produzido por Mark Frost & David Lynch, 1990), *Família Soprano* (*The Sopranos*, EUA, HBO, produzido por David Chase & Brad Gray, 1999) e *Lost* (EUA, ABC, produzido por J. J. Abrams & Damon Lindelof, 2004). No que diz respeito às questões dramáticas, essa tendência não é estranha ao público familiarizado com a técnica de múltiplos enredos, ou *multiplots*. O enredo (*plot*) “[...] is an accurate term that names the internally consistent, interrelated pattern of events that move through time to shape and design a story.”<sup>7</sup> (MCKEE: 1999: p. 43). Filmes *multiplot* seriam, portanto, filmes que entrelaçam uma série de enredos de dimensões menores.

O uso da estrutura *multiplot* no cinema data de seus primórdios, como em *Intolerância* (*Intolerance*, EUA, 1916), de D. W. Griffith, no qual quatro enredos distintos, passados em diferentes épocas, são narrados em paralelo, demonstrando a intolerância da humanidade ao longo da história da civilização. Porém, o uso dessa estrutura torna-se mais popular a partir dos anos 80 no cinema majoritário estadunidense, oportunamente contemporâneo à expansão dos seriados televisivos, sendo tal estrutura usada em obras que se caracterizam pela simultaneidade das ações narradas. Comentarei em seguida três filmes produzidos em Hollywood; *Short Cuts – Cenas da Vida* (*Short Cuts*, EUA, 1993) de Robert Altman, *Magnólia* (*Magnolia*, EUA, 2000) de Paul Thomas Anderson e *Pulp Fiction- Tempo de Violência* (*Pulp Fiction*, EUA, 1994) de Quentin Tarantino; que ilustram a forma como o *multiplot* foi incorporado à linguagem cinematográfica contemporânea.

A estrutura narrativa *multiplot* fragmenta a história em pequenos enredos, cada um protagonizado por um diferente personagem. Em seriados televisivos, essa estrutura tende a criar uma rede social de personagens complexa que é desenvolvida aos poucos, episódio por episódio ao longo de várias temporadas, proporcionando uma história rica, vista de múltiplos ângulos, com personagens plenamente caracterizados. Em filmes, devido ao seu tempo reduzido em comparação a uma série de TV, essa estrutura tende a ser usada a fim de realçar conflitos mais gerais e externos, em narrativas que tendem a

---

<sup>7</sup> “... é um termo exato que nomeia o padrão de eventos interrelacionados e internamente coerentes, que se movem através do tempo para desenhar e moldar uma história. (Tradução livre do autor)

destacar a relação entre os personagens, o poder da causalidade, do acaso, e a repetição do drama humano em diferentes contextos.

Em *Magnólia*, a estrutura narrativa enfatiza o acaso que une a vida de diferentes moradores de Los Angeles, conectados uns aos outros por laços sociais, mas cada qual seguindo seu drama particular. No clímax do filme, uma chuva de sapos faz com que o caminho de vários enredos convirja, criando uma história sobre as casualidades que ligam os indivíduos. E também em *Short Cuts – Cenas da Vida*, uma história também ambientada em Los Angeles sobre a atuação do acaso e da sorte sobre indivíduos que nunca adotam a atitude correta diante de seus dilemas, cujas histórias se cruzam casualmente e convergem pela ocorrência de um terremoto, construindo um rico mosaico da vida em metrópole.

Apresentando histórias sobre um grupo de criminosos americanos em uma narrativa não-linear, *Pulp Fiction – Tempo de Violência* também se utiliza da estrutura multiplot a fim de criar um mosaico em homenagem à cultura pop, um filme cheio de referências audiovisuais, tanto do cinema quanto da televisão, como lista Robert Miklitsch:

*Talking about his generation, one that came of age in the '70s, Tarantino has commented that the "number one thing we all shared wasn't music, that was a Sixties thing. Our culture was television." A random list of the TV programs referenced in Pulp Fiction confirms his observation: Speed Racer, Clutch Cargo, The Brady Bunch, The Partridge Family, The Avengers, The Three Stooges, The Flintstones, I Spy, Green Acres, Kung Fu, Happy Days, and last but not least, Mia's fictional pilot, Fox Force Five.*<sup>8</sup> (MIKLITSCH: 2006: p. 16)

Os criminosos de Tarantino têm extensos diálogos sobre cultura pop, nos quais transparecem, explícita ou implicitamente, citações aos seriados supracitados, e diversas cenas do filme apresentam visualmente diversas outras homenagens. Personagens do filme se espelham em personagens da televisão, como é o caso do gangster Jules

---

<sup>8</sup> Falando sobre sua geração, a que cresceu nos anos 70, Tarantino comentou que a "principal coisa que todos nós compartilhávamos não era música, isso é uma coisa dos anos 60. Na nossa cultura, era a televisão." Uma lista aleatória dos programas televisivos referenciados em *Pulp Fiction - Tempo de Violência* confirma sua observação: *Speed Racer, Clutch Cargo, A Família Sol-Lá-Si-Dó, A Família Dó-Ré-Mi, Os Vingadores, Os Três Patetas, Os Flintstones, Happy Days, Eu Espião, Green Acres, Kung Fu, Happy Days* e por último, mas não menos importante, o piloto ficcional de Mia, *Fox Force Five*. (Tradução livre do autor)

(Samuel L. Jackson), que toma uma decisão importante em sua vida inspirado por Caine, andarilho lutador que protagoniza o seriado *Kung Fu*.

Esse diálogo metalingüístico também pode ser constantemente notado no seriado *Família Soprano*, porém, ao invés de ser um exercício estilístico e nihilista como *Pulp Fiction*, essa série aprofunda-se, ao longo de seis temporadas, na caracterização dos personagens e seus dramas, que fazem parte de uma família mafiosa ítalo-americana. O chefe da família e da máfia Tony Soprano, tendo recorrentes ataques de pânico, começa a se consultar com uma psiquiatra. Sofre por conta da pressão constante de sua mãe abusiva e de sua esposa, que quer estabilidade financeira, além da tensão óbvia que vem da natureza criminosa de sua fonte de renda.

Os *gangsters* de *Família Soprano* comentam constantemente filmes clássicos que retratam a máfia, como os filmes da série *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*, EUA, 1972), *Os Bons Companheiros* (*Goodfellas*, EUA, 1990) e afins. O universo fílmico mafioso é visto pelos personagens sob uma ótica questionadora: Tony Soprano refere-se muitas vezes em terapia que os homens não são mais do tipo “Gary Cooper”, o tipo forte e silencioso, e *gangsters* parodiam falas clássicas de Al Pacino em *O Poderoso Chefão* durante reuniões. O diálogo com filmes de mafiosos não se resume apenas a esses momentos pontuais; muitos atores que trabalharam nesses filmes foram escolhidos para papéis fixos no seriado, e cenas desses mesmos filmes são referenciados na *mise-en-scène*, como a ligação simbólica que *O Poderoso Chefão* faz entre o aparecimento de laranjas como prenúncio de morte. Como bem expõe Umberto Eco a respeito do dialogismo intertextual, quando a citação é explícita e consciente, estamos próximos da paródia ou da homenagem, em um jogo irônico sobre a intertextualidade. (1989).

Essas citações não são simples homenagens, elas ganham maior ressonância da forma como são empregadas, questionando a diferença entre o mundo real e a ficção, e a idealização que o cinema faz do modo de vida mafioso. É como se o cinema retratasse um universo fantasioso, romantizado, enquanto o seriado busca se afirmar como uma visão aparentemente mais “realista” da vida criminosa, usando essas citações cinematográficas para consolidar-se e garantir que apresentará o universo mafioso sob uma nova ótica, mais humanizada.

*Família Soprano* é um dos muitos que podem ser tomados como exemplo do potencial que os seriados têm para contar histórias com estrutura *multiplot* de forma também a explorar mais os dramas pessoais de cada personagem, devido ao tempo

muito maior que tem para desenvolvimento, quando comparado ao cinema. Em um único episódio de *Família Soprano*, até oito núcleos dramáticos chegam a ser desenvolvidos em paralelo, com mais de vinte personagens recorrentes. Tal estrutura exige do espectador uma postura mais ativa, para que todas as nuances sejam captadas e a rede social que enlaça as relações entre os personagens seja compreendida. Umberto Eco, ao pensar os seriados televisivos, propõe que todo tipo de texto pressupõe e constrói um duplo “Leitor Modelo”. O “Leitor Modelo de primeiro nível”, ou “leitor ingênuo”, usa a obra como um dispositivo semântico e é vítima das estratégias do autor, enquanto o “Leitor Modelo de segundo nível”, ou “leitor crítico”, que avalia a obra como produto estético e avalia as estratégias postas em ação e suas variações, sendo esse um leitor mais letrado e ciente das intertextualidades existentes no texto (ECO: 1989). Obras como *Família Soprano* estabelecem um pacto explícito com o leitor crítico, desafiando-o a destacar as inovações do texto seriado, elencando citações e convidando-o a reflexões.

Timidamente, *Família Soprano* buscou estender sua narrativa entre temporadas para as mídias digitais, mais exatamente o *videogame*, com o jogo chamado *The Sopranos: Road to Respect*, lançado em 2006, mas foi mal recebido por críticos e fãs. Criado para a plataforma *PlayStation 2*, o *game* se passa entre a quinta e a sexta temporada do seriado, mostrando a escalada na hierarquia de poder, dentro da família mafiosa, do filho bastardo de um de seus antigos integrantes. A trama não acrescenta nada ao seriado, não influencia a temporada seguinte e foi criticada por mostrar vários personagens agindo em contradição com o caráter que foi lentamente construído durante as temporadas anteriores.

Um seriado recente que conseguiu incorporar com maior sucesso as mídias digitais como forma de expansão de seu universo foi *Lost*, que lançou um videogame bem recebido, *Lost: Via Domus*, para as plataformas *PC*, *Xbox 360* e *PlayStation 3*, e também contava com os ganchos apresentados durante os episódios para alimentar a discussão de fãs na internet, nas redes sociais. Entre as temporadas, os produtores de *Lost* soltavam pequenos vídeos na internet resolvendo pontos em aberto deixados na temporada anterior, alimentando debates e mais mistérios.

A estratégia de aguçar a curiosidade e o caráter investigativo do espectador foi empregada com relativo sucesso por David Lynch e Mark Frost em *Twin Peaks*, que se construiu basicamente em cima do mistério sobre quem matou Laura Palmer, uma jovem garota da cidade que dá título ao seriado. Cada passo em busca da identidade do

assassino revelava camadas cada vez mais surreais e obscuras da cidadezinha retratada, alimentava o mistério em cima das circunstâncias sobre a morte da garota. Lynch conscientemente alimentava esse mistério, dizendo que o que atraía o público ao seriado era justamente esse crime não resolvido e seus ganchos, e não na sua solução. A idéia original de *Twin Peaks* era de uma história aberta e contínua, sendo o assassinato de Laura Palmer o estopim de uma investigação que revelaria outros crimes e outros mistérios, e o assassinato não seria desvendado<sup>9</sup>.

Porém, pressionado pelo público e pelos produtores, David Lynch não pôde concretizar sua idéia e teve que responder a grande questão do seriado. Uma vez solucionado a identidade do assassino, e sem outros ganchos tão fortes quanto esse único, a audiência do seriado caiu dramaticamente e foi cancelado. *Lost*, por outro lado, se atenta a alimentar o suspense constantemente, criando uma narrativa que se desenrola em diferentes mídias, sendo que cada novo texto relacionado contribua de forma única e relevante para a construção desse universo ficcional, sendo assim caracterizado por Henry Jenkins (2006) como uma “narrativa transmídia”.

*Lost* é construído em cima de vários mistérios apresentados em seu episódio piloto, como a natureza da ilha na qual o avião caiu e as misteriosas ligações entre os sobreviventes do acidente aéreo, disfarçada sobre outras questões e ganchos menores que servem a questão principal. Essas linhas de fuga do enredo principal formam uma grande cortina de fumaça que se constitui de mistérios surreais, sobre os quais os personagens e suas relações são desenvolvidos aos poucos temporada a temporada. Tais linhas de fuga empregadas alimentam a imaginação do público; os ganchos fornecem aos espectadores enigmas que não se respondem ao decorrer do episódio e que, provavelmente, só serão esclarecidos em episódios futuros, o que levava os espectadores mais curiosos a buscar por respostas na Internet, fosse por filmes curtos exibidos pelo site da rede de televisão estadunidense *ABC* ou em fóruns virtuais nos quais ocorrem especulações intensas sobre os episódios.

Chegando ao final do seriado, o público se dividiu. Não houve uma resposta satisfatória para todas as questões levantadas, mas o arco dramático dos personagens foi resolvido e os produtores conseguiram manter a atenção do público por anos a fio, recompensando-os justamente por viverem o suspense e o mistério, abrindo espaço para

---

<sup>9</sup> David Lynch revelou suas antigas intenções sobre *Twin Peaks* em entrevista concedida ao site [www.ew.com](http://www.ew.com) - [http://www.ew.com/ew/article/0,,20154190\\_2,00.html](http://www.ew.com/ew/article/0,,20154190_2,00.html) – acessado em 03/08/2010.

debates acirrados em fóruns de discussão no mundo virtual e alimentando imaginações, que os fãs extravasam em *fan fictions*, paródias, livros e vídeos amadores, atingindo o status de objeto de culto. *Fan fictions* são narrativas ficcionais elaboradas por fãs do material original e não pelos criadores oficiais das obras que inspiram tais trabalhos. Tais narrativas não são incorporadas ao cânone oficial de histórias, sendo reconhecidas como obras de fãs para fãs. Sobre a natureza dessa relação entre *fan fictions* e narrativa transmídia, Henry Jenkins explica:

The encyclopedic ambitions of transmedia texts often results in what might be seen as gaps or excesses in the unfolding of the story: that is, they introduce potential plots which can not be fully told or extra details which hint at more than can be revealed. Readers, thus, have a strong incentive to continue to elaborate on these story elements, working them over through their speculations, until they take on a life of their own. Fan fiction can be seen as an unauthorized expansion of these media franchises into new directions which reflect the reader's desire to "fill in the gaps" they have discovered in the commercially produced material.<sup>10</sup> (JENKINS: 2007)

É possível estabelecer que a relação entre as obras transmídias geradas no entorno da obra principal são de natureza paratextual, sendo que os paratextos são textos que acompanham, envolvem e delimitam o texto principal. Correspondendo a uma zona de transição e de transação entre o discurso audiovisual e o leitor, a transmídia vem a validar o texto como parte integrante de uma série, consolidando as diversas narrativas advindas de diferentes meios em uma mensagem única.

Lost também soube usar sabiamente o recurso dos *flashbacks* no início, utilizado para revelar detalhes inusitados sobre os personagens na ilha e suas conexões invisíveis, alimentando teorias conspiracionais. Segundo Gérard Genette, o *flashback*, também conhecido como analepse, se caracteriza como “[...] toda a ulterior evocação de um acontecimento anterior ao ponto da história em que se está” (1995: p. 38). É o movimento temporal retrospectivo na narrativa, destinada a relatar eventos anteriores ao

---

<sup>10</sup> As ambições enciclopédicas dos textos transmídia geralmente resultam no que pode ser visto como lacunas ou excessos no desenrolar da história: eles introduzem enredos potenciais que não podem ser completamente desenvolvidos ou detalhes extras que aludem a mais do que pode ser revelado. Leitores, dessa forma, são fortemente incentivados a continuarem elaborando esses elementos da história, trabalhando-os através de suas próprias especulações, até tomarem vida própria. *Fan fiction* pode ser vista como uma expansão não-autorizada dessas franquias midiáticas para novas direções, que refletem o desejo do leitor em "preencher as lacunas" que eles descobriram no material comercialmente produzido. (Tradução livre do autor)



presente da ação e mesmo, em alguns casos, anteriores ao seu início. Toda analepse constitui, em relação à narrativa na qual se insere, uma narrativa temporalmente segunda, subordinada à primeira.

Mais adiante, em temporadas subsequentes, passou a empregar *flash forwards* para mostrar o futuro dos sobreviventes na ilha, sendo que, *flash forward*, ou prolepse, é “[...] toda manobra narrativa consistindo em contar ou evocar de antemão um acontecimento ulterior” (GENETTE: 1995: p. 38). Ou seja, é todo movimento de antecipação, pelo discurso, de eventos cuja ocorrência, na história, é posterior ao presente da ação. Importante observar que a prolepse não pode ser confundida com a profecia ou premonição. Trata-se de prever acontecimentos que transcendem o narrador. As antecipações são uma marca de impaciência narrativa ou também, um sentimento nostálgico.

Por fim, usou um recurso batizado de *flashsideways*, através do qual o seriado mostrava os mesmos personagens em realidades paralelas. *Lost* explorou a utilização desses recursos narrativos temporais até seu fim, treinando o público para a aceitação tanto de múltiplos núcleos narrativos, como também múltiplos núcleos temporais.

Os seriados televisivos modernos dão um salto na evolução narrativa ao adotar novas estratégias que remetem às características das mídias digitais, como linhas de fuga<sup>11</sup> do enredo principal e intertextualidades entre seriados e produtos de outras mídias<sup>12</sup> - que remetem à estrutura de hipermídia - e falta de clareza na entrega das informações necessárias para se acompanhar o enredo, que remetem à estrutura de jogo *adventure*, nos quais os jogadores usam personagens virtuais como avatares e agregam informações colhidas ao decorrer do jogo para atingir determinados objetivos. Em programas como *Família Soprano*, *Lost*, e *Twin Peaks*, os personagens são como tais avatares e os espectadores devem colher e agregar informações de diversos episódios para desfrutar totalmente o programa.

No filme *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, a estrutura *multiplot* aparece com uma complexidade narrativa e temporal destacadas, como será analisado

---

<sup>11</sup> As linhas de fugas empregadas em *Lost*, por exemplo, alimentam a imaginação do público, cujo roteiro fornece aos espectadores enigmas que não se respondem ao decorrer do episódio e que, provavelmente, só serão esclarecidos em episódios futuros, o que leva os espectadores mais curiosos a buscar por respostas na Internet, seja por filmes curtos exibidos pelo site da rede de televisão ou em fóruns virtuais nos quais ocorrem especulações intensas.

<sup>12</sup> Segundo Umberto Eco, os *mass media* se preocupam com informações já veiculadas por outros *mass medias*, num jogo intertextual enciclopédico. In ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 1989.

mais profundamente no segundo capítulo desta dissertação, ao desenvolver dois núcleos dramáticos em paralelo com estruturas temporais distintas: um deles se passa na mente de Joel, e é contado de trás para frente, partindo do fim do relacionamento amoroso que o protagonista deseja apagar, e retrocede no tempo até o momento em que o casal se conhece e se apaixona. Essa estrutura temporal peculiar se justifica pelo enredo do filme, o qual nos ensina que as memórias começam a ser apagadas pelas mais recentes, pois são mais facilmente rastreáveis pelos técnicos. Os outros núcleos dramáticos do filme se prendem a acompanhar os técnicos que trabalham na empresa Lacuna Inc., responsável pelo apagar de memórias, e suas desventuras amorosas.

Esses principais elementos narrativos dos seriados televisivos acabaram por contaminar a linguagem cinematográfica, sendo tomados como convites ao espectador a tomar uma posição mais ativa perante a obra audiovisual, a fim de captar todas as nuances, citações e referências, tanto a elementos anteriormente vistos na obra, como também em outras obras, em um exercício dialógico. O texto dos seriados conta justamente com o aumento de leitores críticos, cujo sucesso advém da constante participação dos espectadores na investigação das intertextualidades e ganchos entregue pelos roteiristas.

O diretor Michel Gondry já teve sua experiência ao trabalhar em um seriado televisivo ao dirigir um episódio da série *Flight of the Conchords* (EUA, HBO, produzido por James Bobin & Troy Miller, 2007). Por ser protagonizada por uma dupla de músicos neozelandeses e contar com números musicais em sua narrativa, a série se mostra adequada para as possíveis contribuições do diretor, e uma análise do episódio dirigido se faz relevante aos assuntos discutidos no presente capítulo.

*Flight of the Conchords* é um seriado estadunidense sobre uma dupla de cantores neozelandeses, Bret e Jemaine, que buscam uma carreira de sucesso em Nova York. Apesar do esforço constante de seu agente Murray, um homem extremamente burocrático que leva em paralelo um emprego na embaixada neozelandesa, a dupla não consegue sair do ostracismo e muito frequentemente apelam para subempregos humilhantes - como seguradores de placas e prostituição - para se manterem na cidade grande. Os números musicais aparecem em todos os episódios; são paródias e homenagens a músicas bastante conhecidas que servem tanto para externalizar os sentimentos da dupla, que são dois indivíduos bastante introvertidos, e também para mover a narrativa adiante.

Os atores Jemaine Clement e Bret McKenzie, que interpretam versões ficcionalizadas de si mesmos no seriado, se conheceram na universidade e formaram uma dupla musical especializada em paródias e músicas bem-humoradas. Ganharam notoriedade ao realizarem um programa humorístico na Rádio BBC de Londres, através do qual receberam o convite da HBO para adaptarem o programa para o formato televisivo. Várias músicas e situações antes apresentadas nesse programa de rádio foram levadas à televisão e a mesma estrutura episódica foi mantida.

Os episódios são, em grande maioria, fechados, sendo que apenas nos cinco primeiros episódios da primeira temporada houve a presença de ganchos menores a serem resolvidos futuramente. A maior parte dos episódios, portanto, consiste de episódios fechados que se resolvem em si mesmos. A estrutura narrativa de *Flight of The Conchords* é, na essência, a mesma que a utilizada nas primeiras décadas da televisão até os anos 80, que basicamente acompanhava dois personagens, se prendia a uma única trama dominante e chega a uma conclusão decisiva ao final do episódio. Não há evolução dos arcos dramáticos dos personagens, que estão constantemente batalhando pelo reconhecimento musical e pela sobrevivência na metrópole. Apenas no último episódio do seriado há a resolução final de seus conflitos: a dupla é deportada de volta à Nova Zelândia, depois que a situação ilegal deles é denunciada através de um musical autobiográfico, e passam a ser pastores de ovelhas.

Como essa estrutura episódica permite que espectadores casuais possam embarcar no seriado com poucos problemas de continuidade, o humor da série apóia-se na recorrência de temas e situações, como o constante embate de culturas; no caso do seriado, entre a cultura americana e a neozelandesa. Também é explorada uma rixa bairrista entre Nova Zelândia e a Austrália, a falta de sorte da dupla com as mulheres, o apelo a subempregos quando em necessidade extrema, e a aparição recorrente de personagens coadjuvantes cômicos, como a insistente perseguidora Mel, única fã do grupo que os persegue com a ajuda do marido, e Murray, o burocrático e pouco eficiente agente musical que se dedica à dupla em detrimento do seu trabalho na embaixada neozelandesa.

O núcleo da equipe criativa deste seriado é constituído por Jemaine Clement e Bret McKenzie; que além de interpretarem a si mesmos no seriado, atuam nas funções de roteiristas, produtores e compositores musicais; e James Bobin, que também atua como roteirista e produtor, além ser o diretor da maior parte dos episódios. A presença de Michel Gondry como diretor não é uma escolha inusitada; os números musicais

dialogam diretamente com seus trabalhos, assim como a vida amorosa atrapalhada da dupla se aproxima do universo do diretor.

*Unnatural Love* é o título do referido episódio, apresentado na segunda e última temporada do seriado, e mostra o preconceito bairrista de Bret e Murray quando Jemaine começa a sair com uma australiana. Determinada noite, Murray leva Bret e Jemaine a uma boate contra a vontade deles, para que eles conheçam a *disco music*. Uma vez lá dentro, acompanhados pelo colega Dave, eles reclamam que há muitos homens no local e que devem se espalhar para terem mais chances com as mulheres. Eles então começam a cantar a música *Too Many Dicks On The Dancefloor*, reclamando do excessivo número de homens no local. Em um momento delirante, Bret tem sua cabeça colocada em um alto falante, o globo de espelhos toma forma fálica e todos os homens começam a dançar em fila, liderados por Randy Jones, integrante do *Village People*, em uma participação especial. Ao final da música, Jemaine consegue atrair uma mulher e acorda ao lado dela.

O quarto da garota é todo coberto por fotos e bandeiras australianas, para espanto de Jemaine, que tenta sair do apartamento sem chamar atenção e liga para Bret em busca de ajuda. Ele não consegue sair despercebido e acaba tendo que encarar a conquista da noite anterior. Ela se apresenta como Keitha, e apesar de pedir para que Jemaine fique mais, ele vai embora e segue direto para um médico se examinar, tendo Bret como companhia. Eles tentam descobrir se a garota passou alguma doença para ele, se tentou roubá-lo e se, de alguma forma, tirou sarro de Jemaine pela sua nacionalidade.

Em seguida, numa reunião do grupo com o agente musical Murray, Bret traz o assunto de volta à tona e Jemaine quase é expulso da dupla pela sua escapada amorosa. Jemaine volta ao apartamento de Keitha para reaver sua carteira esquecida e tenta descobrir os antepassados da garota, para saber quão australiana ela é. Apesar de Keitha ser totalmente australiana, isso não impede que eles tenham uma recaída e comecem a se ver com mais frequência.

Tanto os amigos de Jemaine quanto as amigas de Keitha se opõem a formação desse casal e, após discutirem porque Keitha está atraída por Jemaine, ele se põe a cantar *Carol Brown* do lado de fora do apartamento dela, uma canção sobre todas as ex-namoradas de Jemaine e a forma como elas terminaram com ele. Ele revisita seus relacionamentos prévios na esperança que sua relação com a namorada australiana seja mais duradoura. São projetadas na fachada branca do apartamento cenas de suas ex-namoradas e, em determinados momentos, um coral de ex-namoradas de Jemaine, que

cantam suas deficiências enquanto amante. Usando *chroma-key*, Jemaine e Bret são sobrepostos sobre a fachada do apartamento sem que a projeção corra sobre eles, que empunham um console de edição linear de VHS com cabo de guitarra. Assim, eles parecem controlar tanto os acordes da música quanto a fluidez das imagens projetadas, e Bret, quando em cena, distorce a imagem de Jemaine.

Jemaine e Keitha decidem então fugir para Nova Jersey e se casar. Eles momentaneamente se escondem na loja de penhores de Dave, que tenta entregar o paradeiro deles para Murray e Bret, sem sucesso. Combinam então de se encontrarem em determinado local após arrumarem a bagagem. Jemaine espera Keitha por horas, mas ela não aparece. Desiludido, ele volta para casa, e descobre que todos seus pertences foram roubados por Keitha e suas amigas, e Bret está colado na porta de entrada com fita adesiva. Jemaine fica desconsolado, e pede um abraço para Bret, que reclama por não poder participar retribuir o ato, já que está imobilizado.

Primeiramente, a influência de Michel Gondry não se faz sentir na estrutura geral do episódio, que não destoia do aspecto geral do seriado como um todo. Porém, as personagens em si são muito similares aos personagens que Gondry explora em sua carreira cinematográfica, e os momentos musicais permitem um diálogo direto à experiência de Gondry como diretor de videocliques.

Os personagens Jemaine e Bret, são dois indivíduos bastante reservados quanto às suas intimidades, que remetem a outros dois personagens ilustres da filmografia de Gondry: Joel Barish, interpretado por Jim Carrey em *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, e Stéphane Miroux, interpretado por Gael Garcia Bernal em *Sonhando Acordado (La science des rêves*, França, Reino Unido, Itália, 2006). Em comum, os personagens citados têm vidas amorosas problemáticas e dificuldades em expor seus sentimentos. No entanto, seus conflitos internos são expostos de forma bastante imaginativa e diversificada no meio audiovisual; exposições essas que servem aos propósitos do diretor a fim de demonstrar sua criatividade para resolver sentimentos cotidianos em cenários surreais e fantásticos.

Joel Barish é um rapaz que revira suas memórias em busca de um lugar seguro para guardar a última lembrança de Clementine, sua ex-namorada, num esforço arrependido por ter apelado a uma empresa que apagasse as memórias de seu último relacionamento. Seu semblante sisudo e maneirismos reservados enganam a primeira vista, e Gondry explora a riqueza do personagem ao expor seus sentimentos conflituosos de forma bastante criativa em diversas cenas de *Brilho Eterno de Uma*

*Mente Sem Lembranças*, como o momento em que, revisitando uma memória de criança, ele tem uma nova chance de enfrentar um garoto que o humilhava. Num momento cômico e, ao mesmo tempo, poético, ainda que personificado como adulto, não consegue subjugar uma criança, o que demonstra sua incapacidade de confrontar cicatrizes psicológicas mais profundas do que aparentam. O universo interno do personagem também se exterioriza em inúmeros desenhos feitos por Joel, desenhos esses que revelam seus sentimentos e demonstram de forma subjetiva a visão que ele tem sobre a namorada, Clementine.

De forma similar, no filme *Sonhando Acordado*, Stéphane é um rapaz também reservado, dotado de uma riqueza interior que só transparece em seus sonhos, retratados na estética artesanal típica de Michel Gondry, com nuvens e espuma de algodão, papel celofane usado como água e animações feitas em stop-motion com objetos feitos de papelão.

Em *Flight of The Conchords*, essa exteriorização de sentimentos se dá nos números musicais ao decorrer do seriado todo, e esses momentos musicais então são aproveitados por Gondry para expor tanto os personagens quanto sua bagagem profissional como diretor de videoclipes. A primeira música do episódio, *Too Many Dicks on the Dancefloor*, é apresentada de forma simplista, ainda que divertida, se comparada com os trabalhos anteriores do diretor. A música tem uma batida *techno*, bastante dançante, e a edição segue o ritmo agitado que se espera de um videoclipe *dance*, com cortes rápidos de planos com muitos homens dançando. *Too Many Dicks on The Dancefloor* versa sobre a grande quantidade de homens presentes no local e reclama da proximidade muito grande deles. Para se dar bem com as garotas, eles precisam abrir espaço e se afastar dos outros homens.

Bret McKenzie tem sua face colocada em um alto falante pulsante conforme canta o refrão da música, e todos cantam voltado diretamente para a câmera. Apenas homens estão presentes em cena, e em certo momento eles se alinham em uma fila de conga liderada por Randy Jones, um dos integrantes do grupo *Village People*, importante grupo musical dos anos 70, que tinham inicialmente como público alvo o núcleo gay. A participação de Randy Jones, portanto, ilustra de forma irônica a abundância de homens no local, e reforça um subtexto homoerótico que permeia o seriado todo devido à amizade e ao companheirismo da dupla formada por Jemaine e Bret. Esse aspecto homoerótico aparece no quarto episódio da primeira temporada, chamado *Yoko*, no qual Bret se oferece para participar de uma sessão de sexo a três com

o amigo de sua namorada, a fim de agradá-la. Nesse mesmo episódio, e em vários outros incluindo o episódio aqui analisado, é constante o ciúme que os amigos sentem um do outro quando conseguem arrumar uma parceira, o que os leva constantemente a sabotarem a relação um do outro.

Perto do final da canção, Jemaine, Bret e Dave têm seus genitais cobertos por um mini globo espelhado, iluminados por um foco de luz direto e logo o globo espelhado da boate toma a forma estilizada de um pênis e testículos. Jemaine então desliza até a única mulher da boate, que não tinha aparecido até esse momento, e começam a dançar juntos até o fim da música.

Já a segunda canção do episódio, chamada *Carol Brown*, é abordada com maior requinte por Gondry, trabalhando com um conceito técnico que ele já havia apresentado anteriormente no videoclipe *Dead Leaves and the Dirty Ground*, que ele dirigiu para *The White Stripes* em 2002. Era sua segunda parceria com a dupla musical, formada por Jack White e sua esposa Meg White, e o diretor utilizou apenas projeção para mostrar em flashback como um bando de baderneiros destrói a casa e o relacionamento do casal protagonista, interpretados por ambos os integrantes da dupla. Tal abordagem técnica faz com que o ambiente pareça contar o que aconteceu no local para Jack, durante sua ausência. Depois que Jack sai de casa, um bando de baderneiros invade o local e destrói tudo. No fim do videoclipe, Meg faz suas malas e também vai embora. Momentos carinhosos entre o casal antes da destruição também são relatados nas paredes, estabelecendo a relação prévia entre eles. As imagens projetadas sobre o cenário e o personagem principal dão a idéia de sua passividade diante do fluxo das lembranças. Com esse recurso, Gondry mostra a enxurrada emocional que nos toma quando voltamos a um lugar onde algo importante nos aconteceu.

No entanto, não é essa exatamente a ponte temática que acontece quando Gondry usa o mesmo recurso de projeção sobre uma fachada residencial para a música *Carol Brown*. Jemaine não tem nenhuma conexão direta com o ambiente sobre o qual são projetados os flashbacks de seus fins de relacionamento e o coral de ex-namoradas, exceto pelo fato dessa fachada ser a residência de sua namorada atual. Acrescentando ao distanciamento temático, o uso de chroma-key faz com que a projeção não caia sobre a dupla, destacando-os ainda mais do ambiente, ao contrário de que acontecia em *Dead Leaves and the Dirty Ground*, no qual Jack White era coberto pela projeção assim como todo o ambiente, sobrecarregando-se com as lembranças. Em *Carol Brown*, Jemaine é um espectador casual de seu passado pouco lisonjeiro com as mulheres.

Outra abordagem interessante que Gondry emprega na apresentação de *Carol Brown* é a utilização explícita de um console de edição linear adaptado a um cabo de guitarra. A dupla usa esse aparelho como uma guitarra normal, e Jemaine também utiliza o console para rebobinar e/ou acelerar as projeções ao fundo, um aparato que permite ter controle sobre os momentos projetados de sua vida. Mais uma vez, conforme já apresentado em *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, as memórias são apresentadas como elemento palpável, cujo controle pode ser obtido através de um objeto tecnologicamente ultrapassado. A mesma dissonância temática, portanto, que Gondry realiza em *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* ao vincular esse trato com as memórias ao universo da narrativa cyberpunk, reinterpretando as convenções desse subgênero da ficção científica. Mas como o seriado em si não aborda questões do subgênero cyberpunk, tal referência fica limitada apenas ao universo do diretor e suas obras anteriores. O mesmo aparato console/guitarra é utilizado por Bret em seus momentos em cena para distorcer a imagem de Jemaine à moda das distorções eletrônicas muito usadas durante os anos 80, como no videoclipe de *Bwana*, de Rita Lee, o que evidencia a preferência de Michel Gondry por efeitos simples e tecnicamente ultrapassados, em contraposição à onda de efeitos especiais ultramodernos e complexos que tomam conta do audiovisual industrial hegemônico.

### **1.2.2. A marca autoral de Gondry em *Flight of the Conchords***

A questão da autoria nos seriados televisivos tem sido bastante levantada entre estudiosos do ramo audiovisual. Diversos estudos ressaltam as peculiaridades da produção de um seriado, como fazem Gaby Allrath, Marion Gymnich e Carola Surkamp no texto introdutório *Towards a Narratology of TV Series*, no qual deixam claro que um seriado televisivo demanda o esforço de uma equipe criativa grande, o que dificulta o apontamento do verdadeiro autor de tal produto audiovisual:

*The question of authorship clearly distinguishes serialized TV narratives from narratives in the print media. While the latter are typically written by one author, TV series are generally written by several scriptwriters, co-authoring an episode or taking turns at writing episodes. Scriptwriters, moreover, share the creative responsibility with editors, sound directors, directors of photography, director(s), creator(s) and*



*producer(s). [...] The creator and the producer are the most influential figures among the various 'authors' of a series. As [Chris] Gregory [...] points out, they are the ones responsible for guiding and maintaining its overall "shape".[...] As far as the average viewer is concerned, TV series even tend to be received as largely anonymous. Only the most dedicated fans of a particular show are likely to know who an episode was written or directed by and to draw any conclusions as to the episode's content and/or structure from this information. [...] In contrast to the scriptwriters, the creator or executive producer, who usually also writes at least some of the episodes himself/herself, may be known to a relatively large segment of the viewers.*<sup>13</sup> (ALLRATH, GYMNICH & SURKAMP: 2005: p. 06-07)

As autoras concordam que o criador do seriado e o produtor executivo são reconhecidos como os responsáveis por manter o formato geral do programa, ainda que seja uma afirmação um tanto reducionista, uma vez que o status da equipe de um programa será sempre diferente um do outro. Nos anos 60, Rod Sterling era reconhecido como o escritor do memorável *Além da Imaginação* (*The Twilight Zone*, EUA, CBS, 1959) como destaca Lester H. Hunt:

*Rod Serling's The Twilight Zone. It was very much a writer's show. In his on-screen introduction to each episode, Serling always named the author of the episode, if it was someone other than himself, and always named the author of the original story if it was an adaptation.*<sup>14</sup> (2009: p. 05).

---

<sup>13</sup> A questão da autoria claramente distingue as narrativas serializadas da TV das narrativas nos meios impressos. Enquanto as últimas são tipicamente escritas por um único autor, as séries de TV são geralmente escritas por vários roteiristas, compartilhando a autoria de um episódio ou se revezando ao escrevê-los. Além do mais, roteiristas compartilham a responsabilidade criativa com editores, diretores de som, diretores de fotografia, diretor(es), criador(es) e produtor(es). [...] O criador e o produtor são as figuras mais influentes entre os vários "autores" de uma série. Como [Chris] Gregory [...] aponta, eles são os únicos responsáveis por conduzir e manter a forma geral do seriado. [...] Ao que tange o espectador médio, as séries de tv tendem a serem recebidas de forma anônima. Apenas os fãs mais dedicados de um show em particular são mais atentos a saber quem dirigiu ou escreveu determinado episódio e tirar conclusões quanto ao conteúdo e/ou estrutura desse episódio a partir dessas informações. [...] Em contraste aos roteiristas, o criador ou produtor executivo, que geralmente escreve ao menos alguns dos episódios, pode ser conhecido por uma porção relativamente grande dos espectadores. (Tradução livre do autor)

<sup>14</sup> *Além da Imaginação*, de Rod Serling. Era o show de um escritor, basicamente. Na introdução de cada episódio, que ele mesmo apresentava, Serling sempre nomeava o autor do episódio, caso fosse alguém que não ele mesmo, e sempre indicava o autor da história original, caso fosse uma adaptação. (Tradução livre do autor)

Em outro texto, Joss Whedon é reconhecido como o autor do seriado *Buffy, A Caça-Vampiros* (*Buffy, The Vampire Slayer*, EUA, WB Network, 1997) tomando para si o papel de escritor e produtor executivo (DAVIES: 2005).

Em todo caso, o diretor de um episódio não tem a mesma importância que produtores e escritores em seriados televisivos, ao contrário do que acontece no cinema. A ‘Política dos Autores’ foi bastante defendida por críticos e cineastas da *nouvelle vague*, como François Truffaut e Eric Rohmer, que reconheciam os diretores como os verdadeiros autores de um filme, sendo que esse diretor estivesse envolvido em todas as áreas da produção a fim de dar uma unidade ao produto final, e não apenas um indivíduo contratado por determinado estúdio a fim de gerar um trabalho encomendado. Esse reconhecimento da figura do diretor não se estende à produção televisiva, uma vez que um seriado tem peculiaridades em sua produção geral que o diferencia de um filme.

Enquanto na produção de um filme o diretor é essa figura que gerencia todas as áreas técnicas da produção a fim de chegar a um trabalho final que imprima sua visão e sua mensagem pessoal, a produção de um episódio de seriado televisivo é apenas parte de um universo maior que será construído através de sua ligação com os outros episódios. Portanto, enquanto um filme encontra fim em si mesmo, um episódio televisivo só serve aos propósitos do criador original do seriado e à mensagem final que transparece pelo conjunto de episódios.

Michel Gondry chega ao episódio devidamente reconhecido como diretor de cinema e videoclipes, e sua participação enquanto diretor lança nova luz aos conceitos citados anteriormente. O público alvo do seriado é, indiscutivelmente, o mesmo público da obra de Gondry, tanto que os laços temáticos detectados entre *Flight of the Conchords* e a obra anterior do cineasta são muito semelhantes e dialogam forte e intimamente.

Dessa forma, a contribuição da direção de Michel Gondry a um seriado comandado principalmente pela dupla de atores principais; que também atuam como roteiristas, produtores e músicos compositores; é justamente a sua bagagem profissional e sua aura enquanto reconhecido diretor de cinema e videoclipes. Ao utilizar técnicas e visuais já consagrados por ele, Gondry faz com que sua assinatura enquanto diretor e realizador se sobressaia à voz dos produtores de *Flight of The Conchords*. É a aura de realizador consagrado de Gondry somando aos temas retratados no seriado, trazendo um público interessado na obra do diretor a esse programa e estabelecendo mais claramente um diálogo com as obras prévias do mesmo. Poucas são as vezes que as canções do

seriado ganham tratamento técnico tão atencioso como esse apresentado à canção *Carol Brown*.

### **1.3. As mídias digitais consolidam-se como meios de expressão**

#### **1.3.1. Autoria colaborativa na *Web 2.0* e em *Rebobine Por Favor***

As mídias digitais compreendidas nessa pesquisa foram, a fim de expor suas características próprias e aproximá-las do cinema para comprovar o diálogo entre tais linguagens, a internet (ou *Web 2.0*) e os jogos digitais. Segundo Janet Murray (2003), as características essenciais das mídias digitais, que a tornam um meio de expressão único, são quatro: o poder procedimental do computador, pela capacidade intrínseca da máquina de executar uma série de regras pré-estabelecidas; a organização participativa do computador, uma vez que eles reagem às informações que inserimos neles, de forma a induzir o comportamento da máquina; a representação de espaços navegáveis, que faz com que os ambientes digitais apresentem um espaço pelo qual podemos nos mover, simulando o espaço físico em suas três dimensões; e a capacidade enciclopédica de armazenar e recuperar informações, oferecendo a possibilidade de entrecruzar narrativas em uma rede densa e extensa. Essas distinções próprias do digital são determinantes do poder e da forma que assinalam as mídias digitais como uma narrativa eletrônica madura e peculiar.

*Web 2.0* é o termo atual utilizado para se referir à nova internet, que ajuda a reforçar o conceito atual da rede mundial de computadores. Descreve a segunda geração da internet, que reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais. Esse termo, disseminado pelo executivo Tim O'Reilly<sup>15</sup>, sinaliza a idéia que o ambiente online evoluiu e tornou-se mais dinâmico e que os usuários colaboram ativamente para a criação e organização de conteúdo. Um dos maiores representantes dessa nova geração da internet são as páginas *wiki*<sup>16</sup>, cujas informações são disponibilizadas e editadas pelos próprios usuários.

---

<sup>15</sup> Conforme relato encontrado em <http://www.paulgraham.com/web20.html>, acessado em 11/08/2010.

<sup>16</sup> O site mais representativo dessa nova modalidade é [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org), uma enciclopédia virtual mantida pelos internautas. Na sua versão em inglês consta mais de 3 milhões de verbetes catalogados.

Seguindo essa tendência, a crescente complexidade temática e a introdução de múltiplos arcos narrativos nos seriados televisivos ocorrem de forma coerente, uma vez que esses seriados contam com a internet como um suplemento padrão para as transmissões. Seriados tornam-se mais complexos e longos, mas pela internet torna-se possível seguir a história em maiores detalhes e por períodos de tempo maiores. Tentar assistir uma temporada recente de *Lost* é um convite para retornar a episódios anteriores. Para tanto, a internet constitui-se num espaço com maior capacidade para os dramas seriados do que o proporcionado pelas emissoras de televisão, servindo ao propósito de angariar novos espectadores - uma vez que, com os episódios e sinopses disponíveis na *Web 2.0*, quem decidir acompanhar uma temporada a partir do meio terá subsídios a rever os episódios passados - e alimentar a demanda por informações. Os roteiristas e produtores desses programas sabem que sua audiência é mais sofisticada, capaz de seguir os caminhos intrincados da narrativa e ter a internet como fonte de informações.

Como já foi discutido anteriormente nesta dissertação, entre uma temporada e outra de *Lost* os produtores buscam manter a atenção do espectador pela disseminação na internet de trechos audiovisuais com informações importantes para o entendimento de pontas soltas e a solução de alguns enigmas em aberto, e difundindo informações paralelas ao seriado. Fóruns virtuais de discussão sobre o seriado servem de espaço para a agregação de informações e especulações, e nesse mesmo espaço surgem *fan fictions*, que servem como forma de demonstração do desejo dos fãs em tomarem parte no universo descrito, uma forma de devoção à obras ficcionais que se populariza graças à *Web 2.0*.

A forma de produção amadora dessas obras dos fãs remete ao filme *Rebobine Por Favor* (*Be Kind Rewind*, 2008), dirigido por Michel Gondry uma imaginativa abordagem do mercado de home vídeo que serve aos propósitos do diretor para realizar uma homenagem ao cinema e à popularização dessa arte através da facilidade de acesso aos meios de produção, além de deixar clara sua postura perante a pirataria digital.

Em *Rebobine Por Favor*, o senhor Elroy (interpretado por Danny Glover), proprietário de uma videolocadora, vê seu negócio afundar, uma vez que seu estabelecimento fornece apenas fitas VHS e sofre com a concorrência dos estabelecimentos modernos. Sem dinheiro e ameaçado de ter seu imóvel demolido pela prefeitura, Elroy começa a estudar o mercado de discos digitais, deixando seu funcionário Mike (interpretado por Mos Def) encarregado pela loja. Um amigo

atrapalhado de Mike, chamado Jerry (interpretado por Jack Black), desmagnetiza as fitas da locadora por acidente e, desesperados, começam a reencenar o acervo da loja antes que o chefe volte, utilizando uma câmera VHS e as fitas apagadas. A manobra dá certo e os vídeos são totalmente aceitos pela comunidade local, aumentando a demanda exponencialmente. Senhor Elroy volta determinado a transformar seu negócio em uma locadora de DVDs, mas reconhece que os filmes “suecados” - termo utilizado na narrativa para identificar os filmes refeitos - geram muito mais lucro que o mercado de locações.

O sucesso das refilmagens caseiras de clássicos do mercado de home vídeo, como *Robocop*, *Os Caça-Fantasmas* e *Conduzindo Miss Daisy*, acaba por atrair a atenção dos agentes federais, que destroem o negócio deles alegando que estão infringindo a lei. Em uma tentativa final de angariar fundos para evitar a demolição do estabelecimento, a comunidade local se une para realizar um filme original sobre um músico que nasceu e viveu nesse mesmo bairro. Momentos antes da demolição, o filme pronto é exibido para a comunidade, projetado em um lençol branco pendurado na vitrine da loja. Perto do final da projeção, o proprietário e os realizadores saem do estabelecimento e são recebidos com uma ovação geral de uma multidão que assistiu ao filme do lado de fora, através da vitrine.

O filme não faz referências diretas a sites de divulgação de vídeos amadores como o *YouTube*, mas deixa implícito referências às *fan fictions* e aos serviços de compartilhamento online de filmes e pirataria, sendo o termo “suecar”, cunhado pelo filme, uma referência à constituição da Suécia, país onde a idéia de compartilhamento online de dados é protegida pelo governo como uma forma de expressão livre e sites tidos como criminosos podem operar no país sem complicações legais.

No microcosmo que criou em seu filme e pelo seu retrato da comunidade demonstrada, Gondry ecoa a afirmação de Octávio Ianni:

Cada indivíduo pode ser um feixe de articulações locais, nacionais, regionais e mundiais, cujos movimentos e centros de emissão estão dispersos e desterritorializados mundo afora. Seu modo de ser, compreendendo ações, relações, reflexões e fantasias, passa a ser cada vez mais povoado pelos signos espalhados pela aldeia global. (...) Em todas as esferas da vida social, (...) tudo se tecnifica, organiza-se eletronicamente, adquire as características do espetáculo produzido com base nas redes eletrônicas informáticas automáticas instantâneas universais. (IANNI: 1995: p. 124)

O diretor cria em seu filme um mundo alternativo a fim de se posicionar diante de novas políticas do consumo audiovisual e do combate à pirataria, práticas que se estabelecem e se cristalizam com o advento da *Web 2.0*. Apesar da queda expressiva nos números totais de arrecadação pela indústria do cinema, culpar unicamente a pirataria é ignorar uma série de fatores comportamentais do público, que vem passando por novas mudanças de preferências, e também a crise mundial generalizada. Diversas atitudes foram tomadas por parte dos governos a fim de reter a distribuição digital de conteúdos audiovisuais, tomando atitudes drásticas como prender pessoas e cobrar multas absurdas pelo download de filmes. Aterrorizar seu público não é a melhor forma de obter o seu respeito.

Na trama de *Rebobine Por Favor*, representantes dos estúdios de cinema são vilanizados e, enquanto processam a locadora de filmes reencenados, dizem que a crise que os abate é devido à pirataria e estão tomando as medidas necessárias. A destruição das fitas é assistida desoladamente pelo seu público fiel que, após apenas consumir os filmes, passa a participar dessas produções, sentindo mais profundamente o destino de seus filmes. O diretor deixa claro nesse momento um embate entre a busca incessante por lucro, por parte dos estúdios, e da busca do público por obras cinematográficas que ressoem de alguma forma dentro delas. A respeito das forças dominantes do mercado, no caso do filme, os estúdios cinematográficos, Ianni diz:

(...) cabe reconhecer que aqueles que detêm os meios de mando e comando, ou dominação e apropriação, muitas vezes podem também instituir o ritmo das atividades, a duração do trabalho, a comensurabilidade das coisas. Esse é o contexto em que se desenvolve o predomínio do princípio da quantidade, em detrimento do princípio da qualidade (1995: p. 229).

Como forma de resistência à opressão dos estúdios, e com a aproximação da data da demolição da loja, a comunidade local se reúne toda para produzir um filme sobre o músico que residia no local, utilizando os mesmos recursos de baixo orçamento e grande criatividade que eles empregavam anteriormente, resultando em uma obra que é carinhosamente recebida pela comunidade toda, tanto produtores quanto espectadores. Michel Gondry defende a idéia que os estúdios estão apenas determinados a deter o sangramento de seus lucros, ignorando a dualidade das ações dos “piratas”; a pirataria é apresentada como uma forma de divulgar para as outras pessoas trabalhos julgados com méritos pela pessoa que o disponibiliza, um trabalho de fãs. A afetuosidade com que o

público do filme expõe as idéias dos filmes que elas gostam reflete isso, e o ato de se debruçarem sobre um filme, examiná-lo em suas minúcias e realizá-lo a partir de suas memórias e condições dá lastro à produção de *fan fictions*, como obras que servem à discussão entre os fãs.

Como exemplo, uma a breve descrição de *O Rei Leão* busca aprofundar a visão de uma animação infantil, identificando elementos shakesperianos de sua narrativa. Ou ainda a discussão acerca de *Conduzindo Miss Daisy*, na qual a personagem da Sra. Falewicz, interpretada por Mia Farrow, pede que esse filme seja suecado por apreciar a mensagem generosa que o filme passa, enquanto Mike, um dos responsáveis pelas suecagens, se opõe, dizendo que o filme tem uma postura condescendente perante os negros, a qual ele não aprova com propriedade, por ele próprio ser negro.

A primeira tentativa da refilmagem de *Conduzindo Miss Daisy* - com Mike no papel do motorista originalmente de Morgan Freeman e Jerry como a passageira interpretada por Jessica Tandy - não passa dos ensaios, uma vez que Mike fica aborrecido com a mensagem do filme, fato potencializado pela postura irritante de Jerry. Mais adiante, num momento do filme que a comunidade passa a participar mais ativamente das refilmagens, a própria Sra. Falewicz representa Miss Daisy e o senhor Elroy, seu motorista. Ela então assiste ao filme em sua casa com as amigas, exaltando os filmes com “alma e coração”, em seguida se reconhecendo na tela e também seu companheiro.

A personagem da Sra. Falewicz passa a ter uma relação diferenciada com *Conduzindo Miss Daisy*; ela não apenas tem a chance de rever o filme, como também reencená-lo, participar de sua memória, de sua obra de admiração. A constante destruição e reconstrução de memórias é um tema recorrente na obra de Michel Gondry, pois surge em *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, no qual o protagonista do filme passa por um processo que apaga memórias selecionadas e se arrepende do ato durante tal processo, e passa grande parte da narrativa buscando uma forma de salvar as reminiscências de tais memórias. Em *Rebobine Por Favor*, esse tema reaparece através das ações da comunidade que, através de suas memórias coletivas, recuperam os filmes apagados pela desmagnetização reencenando-os. Os membros dessa comunidade se comportam como fãs ao escolherem os filmes que mais os fascinam. *Conduzindo Miss Daisy* deixa de ser um filme apenas assistido, e torna-se um evento vivido pela personagem, na experiência coletiva de reconstrução de tal memória.

A idéia dos filmes e seriados, as emoções que eles evocam e as discussões por eles motivadas é que levam o público a mais tarde realizarem seus próprios filmes com recursos mínimos, mas ricos na criatividade e na paixão da realização. Não parece ser um embate justo punir o público e seu carinho pelos filmes por causa de seu retorno financeiro não ser mais como nos tempos anteriores. Como um personagem do filme diz, adaptar-se é a resposta, pois “o modo de produção capitalista está sempre em movimento, no sentido de que se transforma e expande, entra em crise e retoma sua expansão, de maneira errática mas progressiva, com freqüência inexorável” (IANNI: 1995: p. 175).

O mercado sempre viveu de altos e baixos, tecnologias caem em desuso e novas tomam seu lugar, e com as novas tecnologias vêm novas possibilidades e novos hábitos, mas a necessidade humana de ouvir e contar histórias nunca diminuiu. Atitudes legislativas como a tomada pelo governo da Suécia são uma saída orgânica para o impasse atual perante a pirataria, uma postura que permite o movimento do modo capitalista em sua crise e vindoura expansão, respeitando a liberdade do público consumidor e fã de se expressar a seu bel-prazer e permitindo que o mercado cinematográfico encontre novas saídas para o problema.

O processo de convergência das mídias representa um novo paradigma para o entretenimento audiovisual, sendo que esse novo *status quo* ainda está em processo de assentimento. A popularização dos jogos eletrônicos e a disponibilidade de recursos como a internet de banda larga e a telefonia móvel, modificaram a maneira como a sociedade se comunica e permanece conectada entre si na *Web 2.0*, alterando a forma e a própria expressão audiovisual, e com um futuro de ricas possibilidades adiante.

As possibilidades narrativas que as mídias digitais proporcionam já eram antecipadas em outras mídias há tempos, como a noção de hipertexto<sup>17</sup>, que já existe há tempos, conforme podemos constatar em obras literárias como o romance *O Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar, cujos capítulos podem ser lidos em diversas ordens, e também no universo cinematográfico, tendo como exemplo o filme *A Idade da Terra* (Brasil, 1980), de Glauber Rocha, cuja intenção do diretor era deixar os rolos de filme sem marcação, para que pudessem ser assistidos em qualquer ordem. Porém, o primeiro hipertexto literário que anuncia o computador como um lar para a literatura em outros

---

<sup>17</sup> Segundo o dicionário *Houaiss*, hipertexto é a apresentação de informações escritas, organizada de tal maneira que o leitor tem liberdade de escolher vários caminhos, a partir de seqüências associativas possíveis entre blocos vinculados por remissões, sem estar preso a um encadeamento linear único. ([www.uol.com.br/houaiss](http://www.uol.com.br/houaiss))



formatos, chama-se *Afternoon*, de Michael Joyce, lançado em 1987 pela *Eastgate Systems*.

O bloco narrativo inicial consiste de somente uma frase: "Eu quero dizer que posso ter visto meu filho morrer hoje". Através de links clicáveis nas palavras do texto, o leitor pode navegar por centenas de outros blocos narrativos, nos quais pode acompanhar a história do narrador, conhecer outros personagens, conhecer sua mente, seus hábitos, em busca da resolução do mistério contido na frase inicial, que poderia ser alcançado ou não, já que as possibilidades ficam em aberto a milhares de interpretações, conforme o caminho feito por cada um dos leitores. Como ocorre nos jogos digitais, o leitor é convidado a explorar as possibilidades da narrativa a fim de obter uma linha narrativa satisfatória (MURRAY: 2003).

Da combinação de televisão e hipertexto, em um ambiente imersivo como dos *games*, pode surgir a possibilidade de navegar pelo ambiente de seu seriado favorito, procurando por vestígios narrativos, costumes do protagonista ou personagens secundários etc. Ou ainda o espectador pode assumir o papel de um personagem, feito um videogame, porém dentro de um drama de época, dentro do qual seria possível interagir com personagens virtuais dotados de inteligência artificial, obedecendo às regras do universo narrativo vivenciado.

A *Web 2.0* se configura como um espaço não só de fruição aprofundada das narrativas audiovisuais, mas também de expressão da vontade do espectador em participar mais ativamente da narrativa. O A integração das diferentes mídias cria possibilidades amplas e interessantes, sabendo que estamos apenas no início da exploração desses campos prováveis.

### **1.3.2. *Start e game over*: Jogos digitais como forma de narrativa**

Os jogos digitais, ou *videogames*, como são comumente chamados, encaminham-se para narrativas mais densas e participativas do usuário. Jogos em primeira pessoa, como os desenvolvidos na série *Doom* pela *Id Software*, faz com que o jogador vivencie o ambiente virtual pelos olhos do personagem, o campo de visão do jogador é o mesmo que o do seu avatar, controlando-o de forma a explorar gigantescos cenários, repleto de inimigos e com certas missões a cumprir, como encontrar

determinados objetos e abrir portas, para avançar no jogo. Os dois primeiros jogos da série *Doom* assinalaram uma revolução no mundo dos jogos ao desenvolverem o software e a resolução gráfica dos jogos em primeira pessoa. Porém, não contavam com a imersão sensorial nem com o material narrativo que faz com que o jogo mais recente desta franquia, *Doom 3* (2004) seja um marco moderno dos jogos digitais. Ao contrário de games que tem um único objetivo definido desde o início, em *Doom 3* o jogador é deixado em uma base interplanetária localizada em Marte, onde se desenrola a história do jogo, sem maiores informações sobre o que acontece no local ou qual o objetivo básico do jogo. Transitando pelo ambiente e interagindo com os personagens virtuais, o jogador recebe informações sobre eventos anteriores ocorridos no local e impressões sobre a base.

Conforme o jogador avança pelo ambiente do jogo, ele interage com personagens que lhe dão pequenas inferências sobre o que está acontecendo no local, acontecimentos fora do comum que prenunciam a ação e qual o objetivo da base interplanetária. Ao atingir um ponto chave, o jogo pára e é exibido um vídeo que move a narrativa adiante, dando informações mais claras sobre as estranhas ocorrências - relacionadas a um portal que dá acesso a outra dimensão, provavelmente o inferno - e qual o próximo objetivo que o jogador deve alcançar – encontrar chaves, resgatar pessoas, exterminar monstros etc.. Nada distante do habitual para um jogo em primeira pessoa, portanto.

Porém, a resolução gráfica realista, a interação com personagens virtuais, abundância de material narrativo e uma ambientação sonora 3D criam um ambiente imersivo e ameaçador que faz com que o jogador sinta-se impelido a descobrir mais sobre o que está acontecendo no ambiente que ele está, tomando papel ativo em uma narrativa sanguinolenta, que Jim Andrews, poeta multimídia americano, define como “uma experiência visceral, cuja trama funciona bem ao modo grand-guignol<sup>18</sup>”, pois sua simplicidade serve unicamente à atmosfera de tensão constante e extermínio de inimigos, sem grande aprofundamento do caráter de personagens e dramas pessoais.

*O Dia do Tentáculo* (*Day of the Tentacle*, LucasArts, 1993) é outro exemplo anterior de jogo digital com narrativa envolvente, bem humorado e que foge da fórmula muito difundida nos videogames de “matar ou morrer”, no qual o jogador interage de diversas formas com objetos clicáveis e personagens virtuais, podendo combiná-los de

---

<sup>18</sup> Grand-guignol refere-se a qualquer entretenimento dramático que tome assuntos macabros por tema e ofereça violência gráfica exagerada.

diversas maneiras, sempre a fim de resolver os enigmas do jogo e levando a narrativa adiante. Os enigmas têm apenas uma solução possível, porém as tentativas errôneas de resolvê-los dão margem a piadas únicas, que motivam o jogador a tentar as combinações absurdas de objetos e diálogos nonsense com os personagens, a fim de encontrar novas piadas escondidas pelos criadores do jogo.

Já no game *Shadow of the Colossus* (2005) observa-se um avanço narrativo e sensorial na sua elaboração, em busca de maior envolvimento emocional do jogador, com uma narrativa mais elaborada e jogabilidade pouco usual. Estando no comando de um personagem sem nome, o jogador se põe a cavalgar por extensos territórios praticamente inabitados em busca de dezesseis seres gigantescos - os Colossos - e matá-los a fim de trazer uma garota de volta à vida. Contando apenas com um cavalo como companhia e meio de transporte, o jogador deve cruzar as terras guiado pelo brilho de sua espada, que indica a localização dos gigantes. Sem nenhuma outra ação paralela, nem distrações ou outros inimigos a combater entre uma busca e outra, o jogo se organiza em ciclos de longas cavalgadas ou caminhadas e o encontro com os gigantes.

Cada gigante deve ter seu corpo explorado a fim de descobrir seu ponto fraco, sendo que alguns oferecem resistência, outros só irão atacar o andarilho quando ameaçados. Cumprido o objetivo de matar o Colosso, o andarilho perde a consciência e reaparece de volta ao templo onde iniciou sua jornada. Cada passo em direção ao objetivo enfraquece o herói que, na batalha com o último colosso, se apresenta abatido, com o rosto cavado, cabelos brancos, postura curvada e andando de forma trôpega.

Matando o último colosso, descobre-se que o herói estava sendo manipulado por um demônio que tinha sua essência repartida entre os gigantes mortos. Com sua força restaurada, o demônio possui o andarilho que, em um último esforço, resiste à possessão e se sacrifica. Ao final do jogo, revela-se que o demônio respeitou sua parte do acordo e a garota volta à vida. Ela então circula pelos arredores do templo e o jogador percebe que o local agora está com fauna e flora revigorada. No local onde o andarilho se sacrificou, um bebê é encontrado.

Inicialmente, o jogador se põe a batalhar os seres colossais sem um objetivo claro, em um enredo apresentado de forma minimalista. As longas jornadas entre um gigante e outro, por cenários compostos de uma paleta de cores esmaecida, levam o jogador a uma maior imersão no ambiente virtual e até mesmo à auto-reflexão, devido ao tempo dispensado na ação. Ao enfrentar monstros grandiosos que não se apresentam de forma agressiva, pode-se indagar sobre a natureza dos atos que motivam o herói,

questionando o porquê de matar uma criatura majestosa que não oferece perigo aparente, senão cumprir um objetivo obscuro.

A ausência de interação também serve a uma virada melodramática perto do final do jogo, uma vez que o único companheiro de jornada do andarilho é o seu cavalo. Em determinado momento, o cavalo se sacrifica para que o herói possa se salvar de uma ponte que desmorona, momento que ganha contornos ainda mais dramáticos com a trilha sonora incidental de violinos e instrumentos de sopro. Ainda nos momentos finais, com o herói possuído pelo demônio, o jogador fica tentando controlar seu avatar sem um objetivo claro. A prolongada frustração desse momento acaba por levar o jogador a desistir do controle, o que acaba levando ao sacrifício do protagonista e desfecho da história. *Shadow of the Colossus* se posiciona como uma obra de arte importante para o desenvolvimento dos videogames enquanto uma plataforma madura de criação e fruição de narrativas emocionalmente eficientes. Com os jogos digitais modernos, é oferecido ao jogador/espectador a possibilidade de se guiarem livremente entre os meandros da narrativa, explorando o espaço e imaginando interações possíveis a fim de extraírem uma história satisfatória para si mesmos.

Não se pode deixar de notar também que os gêneros de jogos que “historicamente têm prevalecido nos gráficos de sucesso são [...] formas de simulação complexa”. (JOHNSON, 2005, p. 107-108), comumente conhecidos como *sims*, jogos que permitem ao usuário controlarem cidades e civilizações, como exemplo o jogo *SimCity 3000* (1999), no qual o jogador controla uma cidade, sua construção da infraestrutura e administração de impostos e desastres naturais.

Como já foi exemplificado anteriormente, a própria estrutura dos seriados televisivos, ao complexificar a entrega das informações da trama, convidam os espectadores a tomar posição ativa e colher informações ao longo das temporadas para melhor montar o painel de eventos ocorridos e as redes de interação entre os personagens. Possibilidades de narrativas mais imersivas utilizando a ambientação dos games são vislumbradas por Janet Murray, e desdobramentos das narrativas principais podem ser explorados em *games* como partes integrantes de uma narrativa transmídia, a exemplo das franquias de filme *Matrix* e *X-Men*, que tiveram seus universos expandidos através de jogos desenvolvidos especialmente para computadores, respectivamente *Enter the Matrix* e *X-Men: The Official Game*. Tais jogos servem como interlúdios aos capítulos cinematográficos das séries, fornecendo novas informações aos espectadores que se dispuseram a explorar a jogabilidade e as subtramas dos jogos.

Além de oferecer “tramas diabolicamente complexas, que exigem concentração e análise por parte do público apenas para tentar entender o que está acontecendo na tela” (JOHNSON: 2005: p. 102), filmes como *Corra Lola Corra (Lola Rennt*, Alemanha, 1998), *Feitiço do Tempo (Groundhog Day*, EUA, 1993) e *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* incorporam especificamente aspectos dos jogos digitais ao permitir que seus protagonistas revisitem acontecimentos passados e reviva-os de maneira a aprimorar sua trajetória pelo evento narrado, como o constante *start* e *game over* pelos quais os personagens dos videogames – e os jogadores – passam. Ao exigir maior participação do público para o entendimento dos diferentes sentidos da história, o discurso cinematográfico renova suas estratégias narrativas ao incorporar os procedimentos de linguagem das mídias digitais, aproximando-se da imersão oferecida pelos *videogames*.

#### **1.4. Visões do primeiro capítulo**

Conforme apresentado nesse capítulo, o que ocorre atualmente com o advento das mídias digitais é uma transformação dos meios de expressão devido à hibridização e o diálogo entre linguagens, uma reciclagem dos conceitos da expressão audiovisual que proporciona a abertura de novos horizontes e a criação de novas possibilidades de comunicação e arte. Uma nova mídia não substituirá uma antiga, mas ambas se modificarão ante o diálogo entre elas, influenciando uma a outra.

Quando formas de comunicação mais avançadas surgem, sempre há o choque inicial, porém, geram novos caminhos a serem adotados. Segundo Janet Murray,

O nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador. Qualquer tecnologia industrial que estende dramaticamente nossas capacidades também nos torna inquietos por desafiar nosso conceito da própria humanidade. (MURRAY: 2003: XX)

O meio digital provoca a revolução ao testar os limites do texto impresso, resgatando as experiências das outras mídias e ampliando a gama de alternativas narrativas; possibilidades que as outras mídias, por suas características intrínsecas, não oferecem. O computador é somente um meio, tal qual o livro e o vídeo, que está à

disposição do humano para que possa se expressar, refletindo, criando e pensando o mundo que o cerca.

Portanto, o advento das mídias digitais sobre as quais discorri alteram a própria forma do indivíduo ao fruir a realidade ao seu redor, e as transformações das estratégias narrativas atuais assimiladas pelas mídias, refletem uma percepção moderna de entender e interagir com a realidade. No próximo capítulo, debatarei essas estratégias aplicadas sobre o filme *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, destacando a relevância do filme diante da percepção moderna do público.

## CAPÍTULO 2

### 2. Analisando *Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças*

A habilidade de Michel Gondry em incorporar recursos das novas mídias em prol de sua narrativa faz de *Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças* um objeto de estudo ideal para analisar a incorporação das mídias digitais no cinema contemporâneo. Gondry utiliza as tecnologias digitais para criar cenários surreais, fantásticos, que servem à história a ser contada. Podem seduzir o espectador, mas nunca de forma despropositada. Além disso, essa narrativa incorpora em sua estrutura uma complexidade e aspectos (demonstrados no capítulo anterior) que são sintomáticos da hibridização de linguagens contemporânea.

Neste capítulo pretendo realizar uma análise detalhada do filme *Brilho eterno de uma mente sem lembranças*, buscando sublinhar as características que fazem dele um exemplar da narrativa contemporânea, além de aproximá-lo de determinados filmes de Alain Resnais, diretor francês com o qual Michel Gondry dialoga bastante com sua obra, devido à importância que ambos dedicam à natureza das memórias e à linha narrativa fragmentada.

*Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças* busca diálogo com o público ao alimentar as expectativas com um roteiro repleto de informações e visualmente inventivo, de forma a estimular a mente da platéia e colocando-a em posição de alerta. É exigido esforço do espectador para que tudo faça sentido na primeira vez, e tal complexidade funciona como um convite a assistir ao filme múltiplas vezes, a fim de se descobrir nuances e detalhes da narrativa que podem passar despercebidos em uma única apreciação da obra.

Charlie Kaufman, o roteirista de *Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças* disse em entrevista que considera o

[...] filme como um meio morto. [...] Então o que eu tento fazer é infundir meus roteiros com bastante informação para que, depois de repetidas exibições, você possa ter uma experiência diferente. Em vez de o cinema ir linearmente para uma coisa, e no final dizer a você do que se trata o filme – tento criar uma conversa com o público. Acho que é isso que tento fazer – bater um papo com cada uma das pessoas na platéia. (JOHNSON: 2005: p. 32)

Essa determinação do roteirista em fazer uma obra complexa encontra em Michel Gondry um diretor ideal pela sua inventividade visual e apreciação por narrativas não-lineares.

A obra de Gondry e Kaufman parte da idéia de que tudo desaparece; o interesse, o entendimento cultivado entre aqueles que pretendem se amar, o impulso capaz de mantê-los vivos em nome de alguma coisa em comum, o ódio que ameaça e mesmo a lembrança que serve de guia, referência para o que cada um sabe de seu próprio trauma. Nas estritas regras estabelecidas pela história, sobre um casal em busca da solução para o desvio e desgraça que compõe toda mágoa sentimental, somente uma exceção é permitida e nela está o alicerce do longa: apenas o amor não tem fim.

*Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças* narra a história de Joel, interpretado por Jim Carrey, descobrindo que foi apagado da memória de sua ex-namorada Clementine, interpretada por Kate Winslet. Magoado, ele se submete ao mesmo processo para apagar as lembranças do relacionamento com ela. Porém, no meio do processo de lavagem cerebral, feito por uma empresa chamada Lacuna Inc., ele se arrepende e tenta esconder a lembrança de Clementine em algum recanto de sua mente que os cientistas não possam apagar.

Numa longa seqüência pré-créditos, o filme começa com Joel despertando em seu quarto numa manhã invernal e parece seguir sua rotina para o trabalho. Encontra seu carro batido no estacionamento e deixa um bilhete para o carro ao lado, assumindo que foi ele quem bateu no seu veículo. Segue-se uma narração em primeira pessoa de Joel e seus pensamentos, em tom confessional. Ele sente um impulso em faltar ao trabalho e ir para Montauk, abandonando o trem que rotineiramente toma. Em suas divagações, descobre que não escreve há mais de dois anos em seu diário e se põe a refletir sobre a natureza de suas relações. Joel diz que sempre se apaixona por qualquer garota que lhe



dê o mínimo de atenção, após cruzar olhares com uma mulher no estabelecimento onde estão. Ela também parece interessada nele, e ele a flagra colocando bebida alcoólica em seu café. Isso não parece intimidá-la, pois ela percebe e faz um brinde jocoso a Joel. Em seguida, ela fica tentando chamar a atenção de Joel na estação de trem, explicitando seu caráter brincalhão e extrovertido em contraste com a persona tímida e reservada de Joel.

No trem de volta à cidade, a garota o aborda, apresentando-se como Clementine e dizendo que o conhece de algum lugar. Durante a conversa do casal, a trilha sonora parece realçar os silêncios constrangedores; a música toca quando eles estão conversando e pára quando ocorre algum estranhamento entre eles. Nessa cena inicial, o caráter de ambos é demonstrado. Indicações na *mise-en-scène* e diálogos mais tarde serão cruciais para o entendimento da seqüência pré-créditos ser um *flash forward*, e não um acontecimento linear.

Apesar dos momentos estranhos entre eles, a atração é mútua e combinam um piquenique noturno sobre um rio congelado. Ao voltarem pela manhã, Joel é questionado por um rapaz, Patrick, sobre sua presença em frente à casa de Clementine. Um corte súbito e Joel está em prantos, dirigindo seu carro sob chuva torrencial, durante a noite, e se apresentam os créditos iniciais do filme sobre a cena.

O corte repentino, presume-se, indica um salto temporal para o futuro, embora logo o público será informado que Joel e Clementine são ex-amantes, separados após uma relação de dois anos. Depois de uma briga séria, Clementine contrata os serviços da empresa Lacuna Inc., especializada em apagar memórias, para eliminar quaisquer recordações do namoro deles. Ao descobrir isso, através de um casal de amigos que foi avisado a respeito do procedimento, Joel fica devastado e decide passar pelo mesmo procedimento, uma operação de apagamento de determinadas memórias que acontecerá enquanto dorme.

Todas essas informações são passadas ao espectador de forma truncada, em contraste com o tratamento realista da seqüência inicial. Essas cenas de apresentação e estabelecimento da premissa típica de ficção científica ocorrem enquanto a operação já está acontecendo, o que dá a chance para que o diretor tome liberdades visuais e narrativas que contrastam muito com o tratamento naturalista dado a seqüência inicial; o nome de Clementine sumindo de um cartão, som e imagem que se desvanecem gradualmente, faces borradas e transições de um ambiente para outro de forma surreal, como quando Joel sai do cômodo dos amigos para o que seria o cômodo adjacente, quando na verdade tal cômodo se revela o interior da livraria onde Clementine trabalha.

Quando Joel se conscientiza de que o procedimento já está em andamento, o filme toma um rumo mais ordenado em sua estrutura temporal. Uma vez que é exposto para o público que as memórias são apagadas numa certa ordem, isto é, das mais recentes para as mais antigas, as partes do filme que se passam dentro da mente de Joel são estruturadas de trás para frente, enquanto o núcleo de técnicos da Lacuna Inc. trata de “ancorar” a linha narrativa linear.

Como explica o técnico Stan, personagem vivido por Mark Ruffalo, as memórias são primeiramente mapeadas através das reações que Joel tem diante de objetos que remetem à relação com Clementine, como uma caneca estampada com a foto dela, ou uma caricatura desenhada por ele. A necessidade de um suporte físico para acionar uma memória remete à obra literária de Marcel Proust, *Em Busca do Tempo Perdido*, na qual o protagonista, ao mergulhar um bolinho tradicionalmente conhecido como *madeleine* em uma xícara de chá, reconhece o sabor da mesma iguaria tomada nas manhãs dominicais de sua infância, e resgata suas lembranças de criança.

A respeito das lembranças revisitadas através de um gatilho sensorial em *Em Busca do Tempo Perdido*, Erich Auerbach diz:

Liberada das diversas prevenções de outrora, a consciência vê as suas próprias camadas passadas, com o seu conteúdo, de forma perspectiva, confrontando-as constantemente entre si, liberando-as da sua seqüência temporal exterior, assim como da significação mais estréia e dependente da atualidade que pareciam ter em cada caso. (2009, p.488)

Gondry e Proust utilizam-se de gatilhos sensoriais a fim de resgatar as lembranças e utilizá-las como guia da narrativa de suas obras. Enquanto Proust se permite uma maior liberdade ao navegar nas memórias de seu protagonista, constituindo um fluxo de consciência de imediato, Gondry, em prol da unidade narrativa convencional, estabelece primeiramente uma ordem para a exploração das memórias, e apenas mais adiante na sua história permite o fluxo mais livre na ordenação das lembranças de Joel.

Ao visitar suas lembranças em reverso, Joel se arrepende e luta para manter ao menos uma recordação do amor vivido, e nesse momento o filme toma outro ritmo e estrutura, adotando certo fluxo de consciência, pois Joel procura uma forma de guardar a lembrança da mulher amada em recordações de seu passado não relacionado à Clementine, para que os técnicos da Lacuna Inc. não possam rastreá-la.

Ao buscar refúgio nas lembranças de sua infância, Joel, interpretado alternadamente entre Jim Carrey e o ator infantil Ryan Whitney, permite-se confrontá-las, uma vez que já é adulto e acredita conseguir superá-las. Ele tenta enfrentar o garoto que o humilhava quando pequeno, revisita um momento brutal quando foi forçado pelos colegas a esmagar um pássaro morto com um martelo e ainda revisita um momento de humilhação na adolescência, quando foi flagrado pela mãe enquanto se masturbava. Porém, qualquer tentativa de mudar suas lembranças não surte efeito, assim como sua tentativa de parar o processo de lavagem cerebral.

Apesar de seus esforços, as memórias são apagadas uma a uma, sendo que a última memória, uma personificação de Clementine nas ruínas da casa de praia onde se conheceram, sussurra para Joel “encontre-me em Montauk”. Essa sugestão que fica é o local onde o casal se conheceu, reminescente da atração inicial que ambos têm em comum.

Em paralelo, os funcionários da Lacuna Inc. têm seus próprios arcos narrativos, cruciais para o desenrolar dos eventos do filme e também para servir como referência à linha temporal narrativa. Patrick, interpretado por Elijah Wood, é um dos funcionários que está executando a tarefa, e está saindo com Clementine e usando as informações que colheu durante o apagamento das memórias do casal a fim de seduzi-la. Clementine repele os avanços de Patrick baseados em suas antigas memórias, achando tudo nessa nova relação estranhamente familiar, mas sem se lembrar de fatos dos acontecimentos reais, o que a leva a fortes surtos emocionais e finalmente rejeitando Patrick completamente. Ela se comporta de maneira impulsiva com Patrick para cada lembrança que ele “desloca”, como visitar um lago congelado a noite, para então ela sentir que “algo está errado”.

Mary Svevo, a secretária da empresa interpretada por Kirsten Dunst, teve um caso com o Dr. Howard Mierzwiak, seu chefe e o responsável pelo apagamento de memórias, interpretado por Tom Wilkinson. A relação entre eles é apagada da memória de Mary com seu consentimento, após serem descobertos pela esposa de Mierzwiak. Ao terem uma recaída, Mary descobre que também passou pelo procedimento e se rebela contra a política da empresa, roubando os registros da companhia e enviando-os para os antigos clientes.

Joel e Clementine recebem seus registros da Lacuna Inc. pouco depois de se reencontrarem em Montauk, como foi retratado na seqüência inicial do filme. Eles reagem com espanto, uma vez que não têm nenhuma lembrança de terem se conhecido,

quanto mais terem tido um relacionamento. Os registros que ouvem são as impressões mais negativas que um tem do outro, que precisam justificar o porquê de se decidirem pelo procedimento. Joel abandona Clementine em um primeiro momento, mas Clementine vai até o apartamento dele e o encontra revisitando seus registros da Lacuna Inc.

Joel tenta convencer Clementine que eles podem começar algo novo, mas Clementine diz que a nova relação provavelmente terminará da mesma forma, reconhecendo sua natureza. Joel aceita isso e por fim decidem tentar novamente. O filme então se encerra com uma cena do casal correndo e brincando na praia invernal de Montauk, uma cena que se repete três vezes enquanto se desvanece para os créditos finais.

O filme se estrutura como a própria memória viva e pulsante – momentos de digressão ao passado com constantes lembretes de uma linha presente linear. A partir do momento que Joel tenta esconder a lembrança de Clementine em algum local de sua memória sem ligação direta com ela, o longa toma um rumo interessante, com arroubos poéticos que se utiliza de recursos cênicos criativos para acompanhar a livre associação de idéias de Joel em busca de um local seguro para suas lembranças.

Diversas técnicas visuais são utilizadas para ilustrar tanto a destruição das memórias de Joel, quanto às transições de uma para outra. Algumas são bastante sutis, principalmente as utilizadas no início do procedimento, como a qualidade do som e imagem que se deterioram, exemplificado na cena em que Joel, ainda sem saber que o procedimento está em andamento, conversa com seu vizinho no hall de entrada do prédio e som e imagem se desvanecem, até se extinguirem num corte com ruído característico adotado para sinalizar o apagamento bem sucedido de uma memória. Outras sutilezas visuais são o nome de Clementine sumindo de um cartão que Joel está lendo e os livros da livraria gradualmente se tornando brancos ao longo de uma conversa.

Com o decorrer do filme e Joel tomando consciência do que está passando, o tratamento visual das memórias torna-se mais explícito e dramático para retratar o apagamento, como o desaparecimento do carro que estão dirigindo e o cenário todo caindo aos pedaços enquanto a cena é revisitada por Joel. Relembrando a passagem do casal por uma grande estação de trem, as pessoas começam a sumir repentinamente do ambiente, e na última memória a ser apagada, o momento em que o casal se conheceu em Montauk, a casa de praia onde eles estão começa a cair aos pedaços.

A transição de uma memória para outra é retratada diversas vezes através de sobreposições de cenário, que amalgamam referências de cada lembrança nos objetos de cena e elementos da próxima memória; na cena em que Joel começa a buscar soluções para guardar Clementine em sua mente, ambos estão no sofá e começa a chover dentro de casa, quando Joel evoca uma lembrança da infância. Ele corre para se esconder embaixo da mesa, que tem como tampo uma telha, e então ocorre uma justaposição de imagens de Joel quando criança sob um telhado translúcido, brincando com as goteiras, e Joel adulto sob a mesa, também brincando. A cena então se estabelece na infância de Joel, com o ator adulto interpretando-o como criança embaixo da mesa da cozinha de sua mãe. Outro exemplo é quando o casal está na cama e depois que Clementine some, Joel se dá conta que seu quarto está cheio de areia e com uma cerca no chão, elementos que remetem à praia. O corte seguinte mostra o casal correndo pela praia de Montauk, e Joel logo foge desesperadamente com sua namorada, sabendo que essa será a última memória a ser apagada e que precisa prolongar o procedimento.

Algumas conversas entre os técnicos da Lacuna Inc. vazam para o inconsciente de Joel, que servem tanto para ele gradativamente tomar consciência do procedimento que já está ocorrendo, quanto colher informações que servirão como motivação extra para o personagem. Ao saber que Patrick está seduzindo Clementine com suas memórias, perdendo-a para outro homem, junto com o inevitável apagamento de suas memórias faz com que Joel se arrependa do processo e decida encontrar uma forma de mantê-las.

Ao longo do filme, o cabelo de Clementine muda de cores e é um indicativo visual muito forte para a marcação temporal da narrativa. Clementine tem o cabelo verde na época do primeiro encontro entre eles e logo muda para vermelho quando começam a namorar. Quando a relação aproxima-se do fim, ela usa o cabelo laranja e as cenas em que ela está com o cabelo azul indicam o presente ou o passado recente, dentro da diegese fílmica.

Todas essas referências visuais servem como sinais que ancoram a narrativa e tornam a linha de eventos do filme decifrável para o público crítico. Enquanto o filme acompanha as memórias de Joel de trás para frente – do fim para o início de seu relacionamento com Clementine, conforme explicado na narrativa – o núcleo narrativo dos profissionais da Lacuna Inc. trata de manter o filme numa estrutura linear convencional, ou seja, existem dois núcleos dramáticos com linhas temporais opostas. Desta forma, o espectador não perde totalmente a referência de uma história linear,

sendo constantemente lembrado, durante as idas e vindas de um núcleo para o outro, que as linhas temporais de cada núcleo seguem em direções diferentes, até o fim da operação.

Uma vez encerrada a operação, o filme retoma seu prólogo, que na verdade foi um *flashforward*, e dá continuidade a ele seguindo para o desfecho, esclarecendo e alterando a percepção do espectador a respeito do início do filme, que mostrava Joel e Clementine se conhecendo. Por se tratar dos momentos iniciais do filme, a primeira impressão é que acompanhamos o início do namoro do casal e o lapso temporal, aos 20 minutos do filme, cortaria, presume-se, para o fim da relação. Ao retomar esse prólogo dentro da linha diegética presente do filme, o espectador entende melhor esse momento inicial e remonta os acontecimentos até então. Novamente, faz-se necessária uma posição ativa do espectador perante a obra para melhor entendê-la, uma escolha do diretor que ressalta o convite para uma espectralidade ativa, exigindo que o espectador saia de sua posição passiva e engaje-se nos detalhes apresentados pelo diretor para fruir melhor todos os meandros narrativos, fornecendo uma experiência satisfatória e completa a quem se dispor a tê-la.

O crítico David Denby diz que a natureza digital do filme propicia a estrutura fragmentada da narrativa, não apenas em *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, mas vários outros filmes contemporâneos como *Babel*, *21 Gramas* e *Pulp Fiction*, pois durante a vigência dos suportes analógicos de filmes, propriamente a película e fitas magnéticas, a natureza da relação entre espectador era linear, uma linha contínua. A manipulação era possível “correndo” o filme para frente ou para trás, mas de qualquer forma, o filme estava retido no suporte físico e não havia fugir dessa ordem já estabelecida, exceto através de aparelhagem especial, como equipamentos de montagem cinematográfica, tanto linear quanto não linear. Já o filme no suporte digital pode ser manipulado de formas diversas, acessado rapidamente em partes diversas, cortado e remontado por espectadores com conhecimento de softwares de edição digital (2007).

Antes promovida em filmes experimentais de vanguarda, a narrativa fragmentada é empregada em *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* de forma a tornar as emoções inefáveis, de certo modo, palpáveis. É essa estrutura que dá corpo à angústia de um amor perdido.

## 2.1. Aplicação de conceitos prévios sobre *Brilho Eterno*

### 2.1.1. Narrativa seriada televisiva

Conforme examinado no primeiro capítulo, o cinema tem atualizado seu discurso com a popularização das outras mídias que vem ganhado destaque, estabelecendo novas estratégias narrativas. Steven Johnson ressalta a influência de seriados televisivos que exigem que o espectador preencha as lacunas da narrativa e/ou exercite sua inteligência emocional a fim de acompanhar as redes de relações estabelecidas pelos personagens ao longo de várias temporadas (2005). Sobre a narrativa seriada, Eco diz:

A série consola o leitor porque premia a sua capacidade de prever; ele fica feliz porque se descobre capaz de adivinhar o que acontecerá, e porque saboreia o retorno do esperado. Satisfazemo-nos porque encontramos o que esperávamos, mas não atribuímos este “encontro” à estrutura da narrativa, e sim à nossa astúcia divinatória. (ECO, 1989, p. 124)

O discurso cinematográfico foi ficando cada vez mais ousado nas demandas cognitivas que fazia de seu público, assim como os jogos e a televisão. Porém, o cinema limitou-se pela duração de suas narrativas, entre duas ou três horas, salvo exceções. *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças*, em seus 108 minutos, apresenta uma narrativa intrincada na relação entre os personagens e em seu trato temporal que surge devido ao diálogo entre cinema e televisão.

O longa traz em sua estrutura a característica de *multiplot*, ao apresentar dois núcleos narrativos distintos, que se diferenciam em ambientação e temporalidade. Enquanto parte do filme se passa no inconsciente de Joel Barish, visitando suas memórias em retrocesso em uma linha temporal invertida, outro núcleo de personagens se ambienta no “mundo real” diegético, em um encadeamento de eventos linear.

De acordo com os conceitos de leitor crítico e leitor ingênuo de Umberto Eco, *Brilho Eterno* se apresenta como um longa recompensador ao leitor crítico, o espectador que se dispõe a participar da história apresentada montando seus fragmentos, e por

dispor o “retorno do esperado” em uma estrutura mais obscura e mais lúdica, jogando com as expectativas do público.

Com uma narrativa que aos poucos revela sua real estrutura ao espectador, e contando com sua participação ativa para o entendimento do que acontece, *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* aproxima-se de características adotadas no discurso televisivo, inovando sobre a trama do já conhecido: um casal determinado a se redimir dos erros de suas vidas conjuntas.

### 2.1.2. Videoclipe

Uma vez que Michel Gondry vem de uma carreira prolífica em videoclipes, na qual colaborou de forma intensa para o estabelecimento dessa mídia como espaço artístico, é fácil constatar maneirismos de tal área dialogando com a linguagem cinematográfica. Se em *A Natureza Quase Humana* Gondry reutilizou idéias de seu videoclipe *Human Behavior* para retratar uma floresta, numa citação literal de sua carreira até então, em *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* ele age com mais comedimento, trazendo seus conhecimentos técnicos e sua assinatura visual para o filme com uma aplicação de idéias mais coerente, que dialogam tanto em técnica quanto tema com seus trabalhos anteriores, resultando em uma obra mais orgânica.

De fato, Gondry não abusa dos maneirismos de videoclipe, como os identificados por David Bordwell no capítulo anterior, nomeadamente o uso constante de planos próximos, movimentos virtuosos de câmera e edição frenética. Tais elementos são empregados em *Brilho Eterno*, mas não de maneira a distrair a atenção do espectador para o fato de “parecer um videoclipe”, mas sim como algo em comunhão com a narrativa do filme; estamos no inconsciente do protagonista e o uso de trucagens de câmera colabora na construção desse ambiente onírico, de múltiplas possibilidades em um terreno instável. Nas cenas passadas no mundo real diegético, os movimentos de câmera são contidos, sem inovações, contribuindo para a verossimilhança da trama.

Uma das características que se percorre a carreira de Michel Gondry é sua preferência por plano seqüência, mostrando toda a ação sem cortes aparentes. André Bazin considera o plano seqüência uma técnica realista por excelência, uma vez que a duração do evento concorda com a duração do plano, respeitando a ambigüidade



antológica da realidade, realidade que se revela no desenvolvimento de ações e na ausência de cortes (1991). Pois Gondry quebra essa expectativa do plano seqüência ao subvertê-lo, fazendo coisas fantásticas acontecerem em frente às câmeras através da mudança dos cenários e atores fora do campo de visão, ou pela manipulação da linearidade da seqüência. Esse artifício foi usado em alguns de seus videoclipes e também em duas cenas de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, sempre com a determinação de imprimir o fantástico em cenas cotidianas.

No videoclipe *Sugar Water* (1996), realizado para a banda Cibo Matto, Gondry realiza um palíndromo visual captado em um único plano seqüência, mostrado na tela dividida em duas partes. O lado esquerdo mostra a cena normalmente, enquanto o lado direito mostra a mesma cena de trás para frente. Gondry orquestrou o plano de forma que houvesse momentos em que as metades da tela interagissem.

As duas garotas, uma em cada lado da tela, acordam, tomam banho - uma de água, outra de açúcar - secam-se, põem suas roupas e saem do apartamento. No trecho da música que diz “*when a black cat crosses my path* <sup>19</sup>”, um gato preto atravessa de um lado da tela para outro. Em seguida, a garota do lado direito da tela envia um bilhete para o lado esquerdo da tela. Uma das garotas entra no carro e bate na garota do outro lado, e o bilhete toma os dois lados da tela, deixando clara sua mensagem: “*YOU KILLED ME* <sup>20</sup>”. A partir desse ponto, com o plano reverso, a história continua, invertida. A garota dirige seu carro para trás. Elas vão para seu apartamento, voltam a trocar bilhetes, o gato preto a cruzar a tela novamente, se secam, tomam banho de água e açúcar, vestem seus pijamas e voltam a dormir.

Em mais um uso de plano seqüência, dessa vez para a canção *Protection* (1995), do grupo Massive Attack, o plano têm seis minutos de duração e mostra um edifício de seis andares e seus moradores. Passeando pelos apartamentos, a câmera examina a vida dos moradores através de cada janela. Os movimentos das pessoas são pesados, mal se movem, enquanto outros desafiam as leis da gravidade, flutuando e brincando com bolas que não batem no chão. Esse efeito foi conseguido graças à forma como o cenário foi construído. Mesmo parecendo ser um alto edifício de seis andares, ele foi construído no chão, e os personagens estão deitados sobre o cenário. Alguns espelhos e projeções foram usados para mostrar o corredor do prédio e o tráfego da rua, emulando

---

<sup>19</sup> quando um gato preto cruza meu caminho (Tradução livre do autor)

<sup>20</sup> VOCÊ ME MATOU (Tradução livre do autor)

movimentos de câmera convencionais, e certas partes do cenário são removíveis, para que a câmera atravessasse as paredes do edifício.

O ângulo de filmagem e a posição dos atores nos transmitem a sensação de estranhamento sutil e torpor desejados pelo diretor: a câmera se move de forma não-usual, atores parecem presos a paredes e objetos de cena e até os tecidos das roupas se comportam de forma incomum. O vídeo e a música são lentos, porém, a imaginação de Gondry mantém o espectador atento para a possibilidade do fantástico e de como tudo foi feito.

Nesses exemplos, o diretor brinca com as possibilidades do dispositivo cinematográfico para extrair o fantástico de ações cotidianas, almejando questionar nossa percepção de realidade e inserindo poesia no dia-a-dia. Ao iludir o público com um único plano seqüência, deixa a impressão que a magia é real, que o evento mágico foi apreendido em seu instante de ocorrência e, portanto, a realidade pode ser mágica, basta ter olhos para enxergar além.

Gondry utiliza essa mesma técnica em duas cenas de *Brilho Eterno* para imprimir um grau de estranhamento nessas cenas, que ocorrem quando Joel já está passando pelo processo de lavagem cerebral. No primeiro caso, o personagem ainda não sabe que o processo já está ocorrendo e revisita o momento em que está sendo entrevistado pelo Dr. Mierzwiak. Já estranhando o ambiente a sua volta, ele se vê conversando com o doutor em seu consultório e passa a interferir na entrevista. A câmera acompanha os interlocutores no momento de cada fala sua, voltando se para campo e contracampo em um movimento contíguo, sendo que o ator Jim Carrey está presente tanto no campo quanto no contracampo. Sem cortes ou efeitos de pós-produção, a duplicação de Jim Carrey foi possível com o ator saindo rapidamente de quadro, trocando o figurino fora do campo de visão da câmera e se posicionando para a próxima fala. Essa trucagem contribui para a exasperação do ator, cujo personagem está prestes a descobrir que já está perdendo as memórias, e para o estranhamento da cena em si, passada no inconsciente do personagem.

Tematicamente, *Brilho Eterno* dialoga com dois videoclipes dirigidos por Michel Gondry. Em *Dead Leaves and the Dirty Ground* (2002), videoclipe gravado para a dupla The White Stripes, já abordado no primeiro capítulo. Com cenas de flashback sendo projetadas sobre as mesmas locações onde foram gravadas, Jack Black passeia pelos escombros de sua casa e de seu relacionamento com Meg Black. A idéia

de passividade de Jack Black diante do fluxo das lembranças remete à incapacidade de Joel Barish em tentar mudar suas memórias ou revisitar antigos traumas.

Já no videoclipe de *Come Into My World* (2002), a cantora Kylie Minogue anda em círculos pelo cruzamento de uma cidade. Quando ela volta ao ponto de partida, uma “nova” Kylie Minogue se junta a ela. Esse processo se dá até o fim do vídeo, quando quatro Kylies Minogues dividem a tela. Junto a isso, as pessoas ao fundo também se multiplicam. Esse efeito foi obtido através da filmagem de um plano seqüência sobreposto em loop, com trajetórias demarcadas para todos os cidadãos que povoam o vídeo, câmera sobre trilhos sempre executando o mesmo movimento à mesma velocidade. O tratamento de imagem na pós-produção acertou a transparência das diferentes camadas adotadas para cada volta de Kylie Minogue, com ajustes nas camadas para que elas se sobrepusessem de forma a dar ilusão de solidez e que realmente houvessem múltiplas cantoras e múltiplos figurantes interagindo em suas caminhadas.

A idéia de repetição das ações com pequenas alterações em suas consecutivas vezes, como acontece nesse videoclipe, remete diretamente ao desfecho de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, com os amantes destinados a repetirem seus dramas e alegrias ao longo da vida. Gondry apresenta a idéia de forma dinâmica no videoclipe e agridoce em *Brilho Eterno*; como o drama humano, apesar de fadado à eterna repetição, é sempre fascinante.

### **2.1.3. Web 2.0, mídias digitais e fan fiction**

A *Web 2.0* é uma das áreas na qual *Brilho Eterno* desenvolveu seus paratextos, tanto em uma ação transmídia, quanto como área para que fãs do filme pudessem contribuir com seus próprios trabalhos à mitologia do universo fílmico, expondo suas *fan fictions*.

Como ponto de entrada da ação transmídia, está a descrição das ações da empresa fictícia Lacuna Inc.. O procedimento para apagar as memórias indesejadas, pelo qual os personagens passam pelo filme, é descrito como um leve dano cerebral, algo parecido com uma noite de bebedeira, como explica Dr. Mierzwiak para Joel. As memórias são mapeadas pelos técnicos tendo como base objetos pessoais que evocam

lembranças indesejadas e usando um software que marca as regiões do cérebro onde essas lembranças estão localizadas, e durante o sono do paciente essas marcações são procuradas e apagadas.

Como parte da promoção de divulgação de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, esse procedimento foi exposto em um site falso, que se passava por um site real, e uma propaganda televisiva da Lacuna Inc. foi gravada comercializando o apagamento de memórias, em uma ação transmídia que direcionava o público para o site [www.lacunainc.com](http://www.lacunainc.com), que explicava o processo detalhadamente e em seguida direcionando para o site oficial do filme, [www.eternalsunshine.com](http://www.eternalsunshine.com). O vídeo tem estética típica de infomerciais, com transições eletrônicas e qualidade de imagem de VHS, combinando com a proposta low-tech do filme, que utiliza software e hardware datado para a lavagem cerebral.

Essa ação transmídia serviu para divulgar o filme e já preparar parte do público para os detalhes intrincados do roteiro, de forma a expandir o universo narrativo e servir como ponto de entrada para o público crítico, em possibilidades de construção de *fan fictions* e reutilizações diversas dessa mitologia criada pela equipe do filme.

Indo de encontro com as colocações de Henry Jenkins a respeito de *fan fiction*, que vê tal prática como uma expansão não-autorizada do universo fílmico, reflexo do desejo do leitor em preencher as lacunas do filme (2007), o site [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net), um dos maiores acervos de *fan fictions* disponível na *Web 2.0*, tem quatro histórias catalogadas relacionadas diretamente a *Brilho Eterno*, sendo dois poemas, um conto e uma compilação de sentenças curtas.

O poema *In The End*, escrito pela usuária apelidada como TurboWiz70, consiste de cinco estrofes com três linhas cada, que resume de forma bastante sucinta o filme, sem acrescentar ao universo narrativo. Já o poema *The Missing Photograph*, da usuária sob o pseudônimo Mesti Rious, conta de forma poética um momento passado após os eventos do filme, no qual a personagem Clementine encontra uma foto de seu passado apagado durante a limpeza de seu apartamento. Algumas estrofes remetem ao momento de captura da foto, uma referência direta ao filme. As faces da fotografia estão apagadas e o poema se encerra com Clementine deixando cair uma lágrima por uma memória que não consegue mais acessar.

A compilação de cinquenta frases soltas escritas pela usuária Emily92, com o título *Photographs*, são pílulas escritas por ela inspirada por palavras aleatórias, como

*water, poison e winter*<sup>21</sup>, e fazem referência a eventos do filme, com algumas frases que imaginam o destino de Joel e Clementine após o que foi narrado no filme. São mais impressões poéticas de momentos vividos, com pouca narratividade ou sem relação cronológica direta entre uma frase e outra. A contribuição mais significativa a eventos extradiegéticos é a frase “*“My water broke,” she said somewhat frantically, and the fact that he was going to be a father sunk in all over again*<sup>22</sup>”, imaginando a continuidade da relação do casal, prestes a terem um filho.

*Because We're Meant for Each Other*, conto escrito pela usuária MishaMETAL, é o fan fiction que dá continuidade direta aos eventos do filme. Com Joel e Clementine determinados a tentarem novamente uma relação amorosa, o conto relata um dos encontros do casal após os eventos do filme. Eles passam a se encontrar com regularidade, e Joel pensa que está conseguindo lembrar-se de momentos anteriores ao procedimento, mas convence-se que isso é fruto de sua imaginação, que sua mente está tentando reconstruir as lacunas de seu passado. Clementine chega ao apartamento de Joel e o confronta, questionando porque estão passando por tudo de novo sabendo que irão se decepcionar um com o outro novamente. Com Clementine prestes a ir embora e desistir da relação mais uma vez, Joel mostra pra ela uma carta que ele encontrou embaixo de sua cama, uma declaração de amor dizendo “*I love Clementine, she's my everything, my girlfriend, my lover, my psychopath*<sup>23</sup>”. Clementine fica emocionada, ainda indecisa a manter ou não a relação, mas Joel a convence a ficar, dizendo que lidarão juntos com os problemas que surgirem.

Tanto a ação transmídia do site da Lacuna Inc. quanto às fan fictions encontradas em [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net) são paratextos que acompanham e envolvem o texto de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, atuando como uma área de interação entre obra e leitor, evidenciando o desejo do leitor contemporâneo por narrativas mais participativas e desafiadoras.

Ao oferecer esse espaço de interação, junto à própria estrutura fragmentada de sua narrativa, *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* incorpora aspectos das mídias digitais, exigindo maior participação do público e permitindo que o leitor

---

<sup>21</sup> Água, veneno e inverno. (Tradução livre do autor)

<sup>22</sup> “Minha bolsa estourou,” ela disse um tanto frenética, e o fato que ele seria pai o tomou mais uma vez. (Tradução livre do autor)

<sup>23</sup> Eu amo Clementine, ela é meu tudo, minha namorada, minha amante, minha psicopata. (Tradução livre do autor)

participe da narrativa de outras formas que não apenas a obra principal, oferecendo maior capacidade de imersão.

## 2.2. Aproximações entre Gondry e Resnais

*Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* dialoga com o cinema de Alain Resnais, cuja obra “*está na base da formação cinéfila de Gondry*” (REZENDE: 2005: 19). Ao explorar o uso de linhas narrativas fragmentadas e colocar em xeque o tratamento da memória em filmes como *Ano Passado em Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, França/Itália, 1961) e *Hiroshima Meu Amor* (*Hiroshima Mon Amour*, França/Japão, 1959), que defendem a idéia da memória como elemento não confiável e como guia da linha temporal perceptível da narrativa, a aproximação das obras cinematográficas de ambos os cineastas se faz relevante à presente pesquisa.

Segundo Rezende, os roteiristas de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* se voltaram especialmente para o filme *Eu te amo, eu te amo* (*Je t'aime, je t'aime*, França, 1968), dirigido por Alain Resnais, como uma das diversas fontes de inspiração para a criação do filme. Assim como em *Brilho Eterno*, *Eu te amo, eu te amo* inicia-se com uma premissa de ficção científica para retratar uma relação marcada pelo sofrimento, a natureza da memória e do passado imaginado.

Uma organização científica, denominada Crespel, propõe a Claude, interpretado por Claude Rich, a possibilidade de voltar um ano em seu passado e reviver um minuto dele, de forma passiva. Essa viagem no tempo tem caráter experimental, anteriormente apenas testado em ratos, e pode ser fatal. Claude foi escolhido pelos cientistas justamente por ter acabado de se recuperar de uma tentativa de suicídio, considerado um homem que não tem nada a perder. Aceitando a empreitada, Claude recebe uma injeção de um composto que o deixará sedado, porém consciente, para que não interfira em seu passado, apenas o registre. Em seguida é colocado dentro da máquina de viagem no tempo, uma câmara branca de formas arredondadas, toda acolchoada em seu interior, junto com um rato branco de cobaia, que viajará junto com o protagonista. Claude é então enviado para seu passado, uma tarde na praia enquanto nada. Sua companheira, Catrine, interpretada por Olga Georges-Picot, está tomando sol à beira-mar. Esse momento se repete por várias vezes, e Claude não consegue retornar para seu presente.

Os cientistas de Crespel começam a se preocupar, pois o experimento está falhando e Claude passa a revisitar diferentes momentos de sua relação com Catrine. Com essa justificativa, o filme se fragmenta em planos curtos que, de forma não-linear, apresenta o momento que o casal se conheceu, passando pelas atribuições causadas pela depressão da mulher e infidelidade de Claude, até o fim da relação, que se revela ser a morte acidental de Catrine, pela qual Claude se culpa. O rato que o acompanha aparece em alguns momentos do passado de Claude, notadamente quando o protagonista estranha a presença de um rato branco na praia e comenta com Catrine.

Claude não tem controle sobre seu passado. Pontuando as visitas passivas ao seu passado, os cientistas de Crespel mostram-se cada vez mais preocupados com a inabilidade de Claude voltar ao presente. Gradativamente, as lembranças vão ganhando ares de delírio, os cientistas aparecem em algumas memórias, eventos já visitados voltam a acontecer em ambientes diferentes e inusitados, e sonhos narrados pelo protagonista se misturam às memórias e recordações aparentemente factuais apresentam elementos surreais, como o empregado de Claude que traz uma caixa grande de serragem e a descreve como se fossem documentos de trabalho, e uma mulher desejada pelo protagonista se banha em uma banheira posicionada sobre sua mesa do escritório.

Claude é um narrador não confiável de suas próprias memórias. Ele brada que matou a companheira, logo em seguida retira o que disse, por não ter certeza dos fatos. Nas diversas vezes que o filme retrata a morte de Catrine, elementos diferentes aparecem em cena, o que deixa o espectador na dúvida sobre o que de fato aconteceu no evento. Por fim, Claude parece aceitar a idéia de morte acidental, quando a chama do aquecedor do quarto de Catrine se apagou enquanto dormia, morrendo envenenada por gás. A culpa de Claude não diminui, porém, o que o leva à tentativa de suicídio da qual ele está já recuperado no início do filme. O crescendo de delírios ao final do filme faz com que o final seja carregado de incertezas: Claude parece ser absorvido pela máquina de viagem ao tempo, tanto figurativa quanto literalmente. Não consegue se desvencilhar do seu passado e não consegue se fixar no presente, e sua imobilidade no presente é sinalizada com o estofado, no qual está acomodado dentro da câmara, envolvendo todo seu corpo exceto a cabeça, que continua exposta. Os cientistas desistem de recuperá-lo e abandonam a sala, apenas para encontrar Claude com um tiro no peito, reminiscência de seu suicídio, caído na área externa das instalações da Crespel. Os cientistas comentam ao redor de Claude, agonizando no chão, que precisarão refazer os cálculos para uma outra tentativa de viagem temporal, enquanto Claude luta para se manter consciente. Na

sala vazia, dentro da câmara de viagem no tempo, o plano final é a imagem congelada do rato, preso dentro de sua cúpula, respirando pelos buracos de ventilação.

Tanto *Eu te amo, eu te amo* quanto *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* parecem ser ambientados em um presente alternativo, no qual tecnologia experimental se faz disponível. Claude se arrisca a passar pelo experimento por não ter nada mais a perder, mas se vê forçado a revisitar todo seu passado e a fonte de seu desespero, com conseqüências dolorosas: a repetição do sofrimento. Joel Barish também se vê forçado a revisitar seu passado e, mesmo que seus esforços tenham sido em vão, sai engrandecido ao final do filme, reconhecendo seus defeitos e os de sua parceira, aceitando-os em prol de uma vida conjunta que parece destinada também a viver em ciclos de sofrimento e redescoberta do amor.

Alain Resnais constrói sua carreira em um momento importante da história cinematográfica, o surgimento da *nouvelle vague* francesa e, apesar do próprio diretor dizer que não abraçou completamente os ideais desse movimento cinematográfico, é inegável o panorama de experimentações e mudanças dessa época, ao qual ele colaborou intensamente com seus trabalhos. Ele renega as convenções formais da narrativa, adotando em vários filmes seus dessa época a estrutura fragmentada. Aproximando os dois diretores em seus devidos momentos históricos,

O contexto de Resnais é o da experimentação, enquanto o de Gondry é o do pleno conformismo, mas em ambos existe a mesma expectativa, a de vencer os obstáculos formais a partir da defesa da sensibilidade e da simplicidade (REZENDE, 2005, p. 19).

*Hiroshima Meu Amor* (*Hiroshima Mon Amour*, França/Japão, 1959) e *Ano Passado em Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, França/Itália, 1961) são outros filmes de Alain Resnais que servem como contraponto analítico à *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, pois a linha narrativa empregada nos filmes também se utiliza da memória como guia da linha temporal perceptível da narrativa e defendem a idéia da memória como elemento não confiável.

Enquanto esteve na cidade de Hiroshima pós 2ª Guerra Mundial para gravar um filme sobre paz, uma atriz francesa, interpretada por Emmanuelle Riva, e um arquiteto japonês, interpretado por Eiji Okada, se envolvem em um breve, porém intenso caso extraconjugal. A paixão que nutrem um pelo outro os leva a revisitar suas próprias memórias de amor e sofrimento. A rápida vivência com esse homem faz com que ela se



lembre de seu primeiro amor, um soldado alemão com quem teve uma relação durante a 2ª Guerra Mundial. Utilizando uma estrutura de *flashbacks* inovadora para sua época de lançamento, Resnais entrelaça passado e presente, empregando o fluxo de consciência como linha narrativa, obtendo a sensação de passagem de tempo subjetivo.

A montagem inicial do filme, em estética documental, introduz tal idéia com sua seleção de imagens aparentemente desarmônicas: a queda lenta de cinzas do desastre nuclear, o brilho do suor na pele dos amantes abraçados, vítimas desfiguradas pelo bombardeio e ambientes da cidade agora reconstruídos. Gradualmente, a voz over da atriz francesa dá coesão às imagens apresentadas, comentando os efeitos da bomba de Hiroshima, em particular a perda dos cabelos e o anonimato dos restos mortais das vítimas. São as memórias dela retratadas nas imagens, contadas para seu amante japonês. Ele diz que ela não viu nada de Hiroshima, porque ela não estava lá quando a bomba caiu. No entanto, ela se esforça para entender a natureza de suas memórias, e prossegue em sua narração comparando relacionamentos fracassados com o bombardeio de Hiroshima, e as perspectivas das pessoas que participaram ou testemunharam o evento.

O filme usa diálogos repetitivos, porém bem estruturados, consistindo na maior parte como narração da mulher francesa, com ele por vezes interrompendo para contradizê-la ou dizer que ela está ora enganada, mentindo ou confusa. Embora ele discorde e rejeite muitas das coisas que ela diz, ele constantemente a deseja. As memórias da mulher não são confiáveis, o filme leva-nos a crer que se trata de elucubrações suas e devaneios; ela se projeta nas informações sobre o passado da cidade e do fatídico evento. Enquanto o homem considera suas lembranças mais válidas, uma vez que ele havia sido forçado a se juntar ao exército japonês e sua família estava em Hiroshima no dia da explosão. O filme é pontuado por vários breves flashbacks da vida dela; quando jovem, ela foi repreendida por ter um caso de amor com um soldado alemão e teve seus cabelos raspados como castigo, fato o qual ela aproxima da perda de cabelos das mulheres de Hiroshima. Os flashbacks intercalados sugerem a súbita memória reavivada, um efeito que Resnais voltará a usar em *Ano Passado em Marienbad*, com conseqüências mais enigmáticas.

Ao final do filme, os dois amantes se encontram em um café, ironicamente nomeado “The Casablanca”, remetendo ao longa clássico *Casablanca* (EUA, 1942), outro filme sobre um amor impossível de se realizar em tempos de guerra. Os dois personagens centrais reconhecem que são incapazes de compreender totalmente as

memórias trágicas um do outro, sendo que ela é marcada pela tragédia pessoal de seu caso de amor com o soldado alemão, e ele pela tragédia histórica que vitimou sua família.

De forma mais extrema que em *Hiroshima Meu Amor, Ano Passado em Marienbad* adota tais estratégias narrativas a fim de criar uma obra labiríntica. Em um hotel europeu, um homem (Giorgio Albertazzi) aborda uma mulher (Delphine Seyrig) dizendo que eles se conheceram ano anterior em Marienbad e está convencido que ela está esperando por ele. A mulher diz não o conhecer, mas suas ações parecem contraditórias. O homem relembra de toda a conversação que tiveram, os momentos que passaram juntos, mas ela ainda nega os acontecimentos, mesmo quando ele revela uma fotografia que comprova seus argumentos. Outro homem (Sasha Pitoëff), cuja relação com a mulher não fica clara, mas presume-se que sejam marido e mulher, diversas vezes afirma sua superioridade sobre o primeiro, vencendo repetidas vezes em um jogo de tabuleiro, e enfatizando sua dominação sobre a mulher. Ao longo do filme, o homem continua suas investidas sobre a mulher, e surge a suposição que ela pode ter tido um caso com outro homem, chamado Frank, acontecimento que se deduz por falas soltas das outras pessoas no hotel. Ao final do filme a mulher e o homem fogem juntos durante a noite, mas esse episódio é narrado pelo homem no passado, portanto essa fuga pode ser um relato do caso que eles tiveram no ano passado, retomando os argumentos iniciais do longa e encerrando-se de forma cíclica.

Através de sua estrutura narrativa enigmática, com inclusões de flashbacks, planos repetidos, narrações de teor ambíguo e uma exploração das locações pela câmera e edição que negam qualquer coerência espacial, *Ano Passado em Marienbad* busca desorientar o espectador em um filme projetado para ser uma charada sem solução. Qualquer tentativa de se retirar um acontecimento linear do filme encontra lacunas e contradições, e essa frustração na interpretação da narrativa resultando numa obra labiríntica que explora as convenções narrativas ao ser seu completo oposto, na qual há suposições sobre os acontecimentos, mas nenhum se sustenta.

Sua estrutura nega a narrativa em prol da subjetividade e introspecção dos personagens, explorando os detalhes de possíveis memórias ou episódios que podem ser frutos da imaginação dos personagens. O trio de personagens vagueia pelos quartos luxuosos do hotel, que é cercado por um grande jardim simétrico, e salões que ostentam móveis, quadros e esculturas, preenchido por figuras humanas com as quais têm interação mínima, e muitas vezes se comportando como estátuas, todos sempre vestindo

‘trajes de gala. Os protagonistas se atraem e se repelem, alimentam mistérios, como uma possível morte, e relacionamentos amorosos passados. Uma peça de teatro encenada dentro do filme parece refletir os acontecimentos do triângulo amoroso. As imagens fragmentadas não podem ser alinhadas em uma ordem cronológica, sendo uma justaposição de retratos de lugares, ambientes externos e internos, representação de memórias e associações, impossibilitando uma cronologia linear ou pontos de referência dramáticos. De fato, qualquer tentativa de adotar uma cronologia satisfatória contradiz a própria maneira como o filme nos é apresentado.

*Ano Passado em Marienbad* se aproxima da sensibilidade contemporânea ao configurar-se como um filme enigma, de narrativa impenetrável, de forma a ser impossível ao público montar uma história linear. O público ativo, determinado a desvendar os mistérios de Marienbad e as relações entre os personagens, se confrontará com pontas soltas insolúveis, propositalmente planejadas de forma labiríntica e sem solução óbvia.

Os filmes aqui analisados de Resnais dialogam com *Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças* pelo tratamento da memória. Resnais trata a memória como um elemento vivo; memória que se atualiza no presente ao ser trazida de volta ao consciente, influenciando o tom e andamento das emoções dos personagens e também de própria narrativa fílmica. O tempo passa subjetivamente, de acordo com as memórias ou estado de espírito das personagens.

Michel Gondry aproxima o tratamento da memória ao mesmo dado em filmes de ficção científica, ao abordá-la à moda digital, como um elemento palpável e implantável capaz de ser manipulada tal quais arquivos digitais. Ainda assim, não ignora o tratamento que Alain Resnais dá às lembranças, ao permitir que trechos de seu filme sigam o fluxo de consciência do personagem de Jim Carrey.

Ao retomar a questão da memória como anteriormente abordada por Resnais e aproximá-la do tratamento moderno, da ficção científica e do advento do digital, Gondry atualiza e rerepresenta o assunto no contexto do cinema contemporâneo, reacendendo a questão da memória em um contexto no qual

[...] o público perdeu seu repertório. Ele não reconhece mais essa pureza, a genuidade do cinema, para ao menos querer se interessar por ela – mantida apenas em cineclubes, lugares, essencialmente, de culto. Esse público não consegue se lembrar de nada, a cada nova geração o problema se agrava e a memória

cinéfila passa a ser composta mais de lapsos do que de lembranças. (REZENDE, 2005, p. 8-9)

De forma explícita, Resnais aborda em seu filme *Meu Tio da América* (*Mon oncle d'Amérique*, 1980) a memória por um viés científico e racional, através das explicações de Henri Laborit sobre biologia evolucionária para ilustrar as desventuras dos protagonistas da narrativa. O próprio Henri Laborit aparece em cena para explicar suas teorias, entrelaçando suas aplicações em ratos cobaias e com a ficcionalização das mesmas, ilustrando os dramas particulares dos personagens. Em dado momento, Laborit diz que “uma criatura viva é uma memória que age”. As motivações dos seres vivos são primitivas, preservar sua estrutura e se reproduzir. No entanto, a evolução dotou os humanos com a capacidade de aprender com as experiências passadas e aplicá-las em outras situações. Ou seja, lembrar e criar.

Essas idéias remetem diretamente à Bakhtin e a base do dialogismo. Segundo Robert Stam, para Bakhtin, a natureza da relação entre “eu” e o “outro” é dialógica, cada um ocupa seu lugar no espaço e no tempo, e somos responsáveis pelas nossas próprias atividades. Tais atividades ocorrem nas fronteiras entre o eu e o outro e, portanto, a comunicação entre as pessoas é de extrema importância. O eu existe apenas em diálogo com outros eus, precisa de colaboração de outros para poder definir-se e ser “autor” de si mesmo<sup>24</sup>. (STAM, 1992)

Promovendo o diálogo entre as obras de Gondry e Resnais, constata-se a preocupação de ambos em salientar que a memória é essencial para a evolução humana, para a formação da identidade de cada indivíduo. Reavivando o assunto diante de um público acostumado com a avalanche de informações, porém que pouco retém, Gondry sublinha a importância de memória, promovendo um válido resgate de valores.

---

<sup>24</sup> Esse processo de diálogo, de autocompreensão através da alteridade, através dos valores do outro, remete a noção psicanalítica de fase do espelho, muito empregada nos estudos cinematográficos para a compreensão e estudo dos processos de identificação entre espectador e filme.

### 2.3. Visões do segundo capítulo

Neste segundo capítulo, o filme *Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças* foi analisado tendo como ferramenta analítica o dialogismo bakhtiniano, visando aproximá-lo tanto da linguagem híbrida que caracteriza parte do cinema contemporâneo, como também aproximá-lo do cinema de Alain Resnais, com o qual estabelece diversas pontes interdiscursivas.

Gondry assimila ao seu filme a experiência trazida de sua carreira como diretor de videoclipes e estimula a mente da platéia com uma narrativa fragmentada, que exige posição de alerta dos espectadores para maior apreciação da obra. Uma campanha transmídia sobre Lacuna Inc., junto à resposta de aceitação dos fãs através da criação de *fan fictions*, envolve o discurso de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, de forma que o filme incorpore outros aspectos das mídias digitais, oferecendo maior capacidade de imersão.

Aproximando as obras de Gondry e Resnais, é possível estabelecer vários pontos de diálogo, como o uso da memória como guia da linha narrativa, a utilização da ficção científica como ferramenta para a discussão de aspectos das relações humanas e a fragmentação do discurso. Ao retomar aspectos de obras de Alain Resnais, Michel Gondry volta a atenção do público à importância da memória para a formação de caráter, em uma época assolada pelo excesso de informações.

## CAPÍTULO 3

### 3. Interdiscurso *Cyberpunk* e contemporâneo

Neste capítulo, pretendo analisar o diálogo entre *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* e outros filmes, com os quais acredito que existam pontes interdiscursivas. O objeto de estudo atual se aproxima do imaginário *cyberpunk*, do qual apresentarei origem e algumas das principais obras relacionadas, e também de outros filmes contemporâneos, em abordagens que revelam sua inserção em discursos que permeiam várias obras das décadas de 1990 e 2000.

Maria Cristina Franco Ferraz ressalta as questões contemporâneas que *Brilho Eterno* propicia, assinalando ainda as características que aproxima o filme em questão de outras obras contemporâneas, assumindo a ficção como local de discussão da sociedade contemporânea:

O filme também sinaliza para outro aspecto desta mesma problemática: a passagem de um modo de subjetivação que marcou a modernidade, ancorado em uma concepção de interioridade psicologicamente configurada, para a tendência, cada vez mais presente nos saberes e na cultura atual, de remeter todos os fenômenos antes associados à vida espiritual, interior, psicológica ou psíquica à materialidade do cérebro, a seu funcionamento equiparado ao dos computadores. Esse processo de esvaziamento do modelo psicológico da subjetividade e de consolidação do modelo cerebral do eu, assinalado por diversos autores contemporâneos, emerge [...] de modo curioso no filme em questão. (FERRAZ, 2008, 184-185)

Sendo o diálogo bakhtiniano definido como "o diálogo entre os muitos textos da cultura, que se instala no interior de cada texto e o define" (BARROS, 1994, p.4), e a interdiscursividade, por sua vez, o processo em que se incorporam percursos temáticos e figurativos, temas e/ou figuras de um discurso que servem de contexto para a compreensão do que foi incorporado (*Idem*, 1994), as análises pretendem elucidar o discurso de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* como um lugar de trocas enunciativas, um espaço no qual a história pode se inscrever.

### 3.1. Apresentando o *cyberpunk*

*Cyberpunk* é tido como um dos muitos gêneros de ficção científica. A ficção científica caracteriza-se como gênero, em linhas gerais, por lidar com as implicações de novas tecnologias ou avanços científicos, geralmente estabelecidos em um contexto futurista. O *cyberpunk*, de forma mais definida, têm seus enredos geralmente ambientados em “um futuro próximo”, focado em um mundo onde a alta tecnologia é acessível, em oposição a uma população miserável, vivendo sob um governo distópico que os controla e os repreende. Sua nomenclatura surge da junção dos termos “cibernético” e “punk”, utilizada pela primeira vez como título do conto de Bruce Bethke, e popularizada pelo jornalista Gardner Dozois, do Washington Post, ao discutir a ficção científica dos anos 1980 (AMARAL, 2005).

A palavra “cibernético” diz respeito ao estudo das teorias da informação e do controle de mensagens, o uso da palavra “punk” implica em uma ideologia e forma de expressão ligados à subcultura *punk* surgida nos anos 1970, uma vez que no contexto do surgimento do termo cunhado, as subculturas eram constituídas por “jovens que negociam status e poder dentro de seus mundos próprios, atores sociais no teatro da contemplação do mundo” (AMARAL, 2005, p. 42), fazendo-se possível estabelecer a relação entre o *cyberpunk* enquanto um gênero que apresenta o outro, os desviantes.

Resumindo algumas características gerais da ficção *cyberpunk*, Lawrence Person diz:

*Classic cyberpunk characters were marginalized, alienated loners who lived on the edge of society in generally dystopic futures where daily life was impacted by rapid technological*

*change, an ubiquitous datasphere of computerized information, and invasive modification of the human body.*<sup>25</sup> (PERSON, 1999).

A ficção *cyberpunk* concebe um “espaço público em que as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, mostrando a tecnologia como a mediadora de nossas vidas sociais” (AMARAL, 2005, p. 31). A figura do ciborgue, humanos com partes artificiais, de natureza robótica ou mecânica, e do andróide; “seres artificiais que não apenas simulam características dos humanos, mas que se apresentam melhorados relativamente a esses últimos” (TADEU, 2009, p.11); também aparecem com recorrência em narrativas desse tipo.

Na esfera da estética cinematográfica, o gênero *cyberpunk* apresenta como características o ritmo frenético, o excesso de informação o decadentismo, a concentração de computadores, o domínio das grandes corporações, crimes nas ruas, paranóia *high-tech*, referências nipônicas, chuva, poluição, trilha sonora de rock ou eletrônica/industrial, personagens vestindo roupas de couro (geralmente pretas, usando próteses artificiais (braços, pernas, ou olhos). (BONNER, apud. AMARAL, 2005, p. 197).

Há também a problemática filosófica geralmente apresentada em filmes desse gênero, a respeito da questão da identidade e da existência, a “dissolução do sujeito, questionando o conceito de humanidade a partir de uma oposição com o inumano” (AMARAL, 2005, p.198). As estruturas do imaginário *cyberpunk* permeiam diversos filmes que serão analisados nesse capítulo, mas vale ressaltar o quão revelador é esse gênero a respeito da sociedade contemporânea:

No percurso seguido por essa materialização da técnica à tecnologia, que começou a estar mais presente na vida prática em fins do século XX, para uma quase onipresença em nossos atos mais triviais. Esse contexto de aparente “trivialidade” da presença da tecnologia nas vidas cotidianas aparece no *cyberpunk* de uma forma por vezes exagerada (como implantes de lentes e garras, por exemplo). No entanto, se pensarmos no universo repleto de *weblogs*, *webcams*, *download* de mp3, mensagens SMS, celulares com câmeras, caixas automáticos, *iPods*, *podcastings*, *social networks*, (como *friendster*, Orkut, *myspace*, *gazzag*, etc), *wikipedia*, *Google*, veremos que essa

---

<sup>25</sup> Personagens clássicos do *cyberpunk* são solitários marginalizados e alienados, que vivem à margem da sociedade geralmente em futuros distópicos onde a vida cotidiana sofreu o impacto de veloz mudança tecnológica, uma ubíqua dataesfera de informação computadorizada, e invasiva modificação do corpo humano. (Tradução livre do autor)



ficção se configurou não de uma forma tão agressiva, mas em pequenos detalhes cotidianos que encontraram usos muitas vezes distintos dos quais tinham sido propostos em seu início (AMARAL, 2005, p. 30).

Ainda sobre o aspecto cotidiano que a tecnologia tomou nas vidas dos indivíduos, Donna Haraway (2009) vai além em sua caracterização do ciborgue, dizendo que as ligações físicas e metafísicas que os humanos estabeleceram com as tecnologias mais básicas já fazem deles ciborgues, tendo como exemplos pessoas que utilizam marcapasso, bombas de insulina ou aparelhos de audição, pois tais partes mecânicas melhoram as funções naturais do corpo.

Segundo Paula Sibila (2005), dialogando com as formas modernas de atualizar a memória das próprias experiências vividas, através de *weblogs*, *fotologs* e *videologs*, essas novas manifestações dos gêneros autobiográficos seriam uma tentativa atual de recuperar o tempo perdido na vertigem do tempo real, do sem tempo e do presente constantemente presentificado, fatores que caracterizam a contemporaneidade.

Filmes como *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, *O Vingador do Futuro* e *Johnny Mnemonic* lidam com metáforas computacionais para aludir ao funcionamento da memória, mostrando a compatibilidade entre os dispositivos informáticos e os circuitos mentais, ambos compartilhando a mesma lógica digital do software e do hardware. Os gêneros autobiográficos que surgem na internet são sintomáticos dessas novas formações subjetivas, por mudarem os valores atribuídos à idéia de interioridade e passado como alicerces fundamentais do eu.

Diante deste panorama, o gênero *cyberpunk* se apresenta como uma reinterpretação da sociedade atual, uma exacerbação de suas características através da qual se pretende questioná-la e debatê-la, em obras claramente pertencentes à ficção científica, e outros, que se aproximam do gênero, sem necessariamente adotá-lo como um rótulo.

### **3.2. Aproximando *cyberpunk* e *Brilho Eterno***

O questionamento da identidade e existência do sujeito aparece em filmes como *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (*Blade Runner*, 1982), dirigido por Ridley Scott, e *O Vingador do Futuro* (*Total Recall*, 1990), nos quais os protagonistas, por

questionarem a veracidade de suas memórias, questionam a si mesmos enquanto indivíduos: “Se minhas memórias são falsas, quem eu realmente sou?”

*Blade Runner – O Caçador de Andróides* é uma adaptação do romance de mesmo nome de Philip K. Dick, passado no ano de 2019 em uma Los Angeles distópica, onde replicantes, robôs geneticamente desenvolvidos, muito parecidos com seres humanos, são fabricados pela Corporação Tyrell. O uso de replicantes é proibido no planeta Terra, sendo permitidos apenas em operações interplanetárias de risco. No entanto, um grupo de replicantes se rebela e foge para a Terra, onde são caçados por policiais especializados, apelidados de “blade runners”. O filme mostra um grupo de replicantes violentos escondidos pela cidade de Los Angeles, caçados pelo policial Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford.

Os replicantes são identificáveis apenas através de testes semelhantes a um polígrafo, que registra as reações corpóreas do indivíduo quando confrontado com questões emocionais, geralmente ligadas a memórias de vida. Uma vez que são robôs fabricados e com tempo de vida limitado, de quatro anos, não tem memórias antigas, e o teste geralmente revela sua identidade enquanto replicantes.

Em suas investigações em busca dos fugitivos, Deckard conhece Rachael, interpretada por Sean Young. Ela é uma replicante experimental que acredita ser humana, pois teve memórias de infância falsas inseridas e um teste superficial não a detecta enquanto replicante. Deckard vê a se envolver romanticamente com Rachael, mesmo sabendo que ela é uma replicante, e ao longo do filme ele a convence de sua real condição. Em uma cena na qual Deckard está em seu apartamento, sonolento, cenas de um unicórnio correndo por uma floresta ensolarada são fundidas com os planos próximos de Deckard, implicando que o personagem estaria sonhando com o animal fantástico.

Deckard consegue rastrear todos os replicantes fugitivos, em perseguições e lutas que demandam de si, sendo quase derrotado pelo replicante Roy, interpretado por Rutger Hauer, líder do grupo. Deckard de fato fica a mercê de Roy por todo o clímax do filme, uma vez que o líder dos replicantes é fisicamente mais forte que o policial. O jogo de gato e rato se inverte, com Deckard fugindo de Roy enquanto ele começa a apresentar sinais que seu tempo de vida está se esgotando. Ao tentar saltar para o beiral do prédio vizinho ao qual estão, Deckard fica pendurado, se esforçando para subir. Roy o resgata e o coloca em segurança no telhado, e enquanto seu tempo de vida se extingue,

narra as visões fantásticas que testemunhou em seu curto tempo de vida, dizendo a Deckard que suas memórias se perderão no tempo, “como lágrimas na chuva”.

Deckard volta para seu apartamento para buscar Rachael, e em seu corredor encontra o origami de um unicórnio, deixado por Gaff, seu parceiro interpretado por Edward James Olmos, que exclama que Rachael não viverá por muito tempo, mas por outro lado, todos morrem cedo ou tarde. Deckard entra com Rachael no elevador e o filme se encerra com as portas se fechando.

O origami de unicórnio deixado por Gaff sugere que, de alguma forma, ele tem acesso às memórias e fantasias de Deckard, o que significaria que Deckard também é um replicante com memórias implantadas. Convém observar que essa ambigüidade da narrativa não está presente em todas as versões da obra. O lançamento no ano de 1982 não tinha a cena de Deckard sonhando com um unicórnio, que só veio a ser inserida na “versão do diretor” lançada em 1992. A inserção da cena reanimou debates sobre a identidade real de Deckard, dando mais elementos para a discussão entre os fãs.

Características visuais tanto de *film noir* quanto de ficção científica se amalgamam em *Blade Runner – O Caçador de Andróides*, criando um ambiente híbrido, com fotografia escura e carregada de sombras, policiais quase onipresentes com seus carros voadores, grandes corporações com agentes infiltrados em várias esferas de poder, cenários urbanos chuvosos e visualmente carregados de outdoors, luzes e neons e o caráter duvidoso do herói, devido à natureza indefinida de suas memórias, que vinculam o filme ao gênero *cyberpunk* e criam sensação de paranóia generalizada.

Em *O Vingador do Futuro*, também uma adaptação de um conto de Philip K. Dick, Arnold Schwarzenegger interpreta Douglas Quaid, um construtor que tem pesadelos recorrentes com o planeta Marte, que está sendo colonizado. Na esperança de descobrir mais sobre a natureza de seus sonhos, ele vai até a companhia Rekall Inc., que vende e implanta memórias falsas em seus clientes. Quaid compra a memória de um feriado em Marte, incluindo a fantasia de ser um agente secreto e entrando em contato com artefatos alienígenas. Durante o procedimento, algo errado acontece quando os cientistas descobrem que ele já passou por um procedimento anterior. Quaid tem um acesso violento, acreditando ser um agente secreto que teve sua verdadeira identidade revelada, e é sedado, em seguida sendo mandado para casa.

Ao retornar, Quaid descobre que seus amigos e esposa estão tentando matá-lo e as memórias dos últimos dois meses são falsas. Ele foge para salvar sua vida enquanto questiona sua identidade e das pessoas que o cercam, com desconhecidos tratando-o

como um velho conhecido. Quaid recebe uma mensagem em vídeo dele mesmo, mas se chamando de Hauser, revelando que na verdade é um agente secreto que trabalha para o administrador da Colônia de Marte, empresa responsável em colonizar e extrair minérios do planeta, e teve que adotar uma identidade falsa após ser descoberto como um traidor. Hauser ordena que ele vá para Marte em busca de uma mulher chamada Melina, sua amante, interpretada pela atriz Rachel Ticotin, que o auxiliará em sua busca.

Em Marte, Quaid descobre fazer parte de um grupo de rebeldes mutantes, deformados devido à radiação, que pretende criar atmosfera respirável em Marte, o que vai de contra as vontades dos administradores da Colônia de Marte, pois dessa forma perderiam o controle sobre os colonos do planeta. A identidade de Quaid continua sendo posta em xeque, com informações contraditórias que dizem que Hauser era um agente do governo de Marte infiltrado entre os rebeldes, para sabotá-los.

Quaid e sua amante são ameaçados a terem suas mentes apagadas, mas conseguem se livrar e colocar a máquina que irá criar atmosfera para Marte em funcionamento, libertando a população marciana da opressão da companhia colonizadora. O filme se encerra ainda questionando as memórias de Quaid, que se pergunta se não foi tudo um sonho, deixando ambíguo se os eventos do filme não foram apenas um implante de memória, com a Rekall Inc. bem sucedida no intento de oferecer uma aventura ao seu cliente.

O protagonista de *O Vingador do Futuro* apresenta memórias questionáveis, a própria narrativa deixa lacunas para a interpretação dúbia entre realidade e ficção diegética, e a incerteza sobre suas lembranças lança o personagem a questionar sua própria identidade e a realidade que o cerca.

*O Vingador do Futuro* trás elementos que o fazem figurar dentro do gênero cyberpunk: o governo distópico, forças de opressão onipresentes, a memória implantável e a ambientação em um futuro no qual o planeta Terra já está saturado, esgotado em seus recursos naturais, o que leva à exploração de outros planetas e, assim como *Blade Runner*, um protagonista de caráter duvidoso justamente pela natureza incerta de suas lembranças.

Já *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* trás uma concepção estética irônica diante das convenções de filmes *cyberpunk*, apesar do teor de sua narrativa tornar a relação com filmes desse gênero da ficção científica clara. Tanto em *Brilho*

*Eterno* quanto nos filmes supracitados a memória é implantável<sup>26</sup>, palpável, sendo capaz de ser manipulada através de softwares e deletada tal qual arquivos digitais, e em *O Vingador do Futuro*, a manipulação de memórias é um comércio, tal qual *Brilho Eterno*.

O confronto do protagonista contra uma grande organização também pode ser considerada. Se em *Blade Runner* temos os replicantes se rebelando contra a opressão da Corporação Tyrell e em *O Vingador do Futuro* Douglas Quaid enfrenta os administradores opressivos da Colônia de Marte, *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* apresenta Joel Barish lutando em seu inconsciente contra os avanços dos cientistas da Lacuna Inc..

A memória é elemento fundamental para a construção da identidade de um indivíduo, é o que os validam enquanto seres humanos e serve como referencial para discernir entre realidade e fantasia, o falso e o real. A natureza das memórias de Deckard pode caracterizá-lo como um policial cumprindo seu dever ou um traidor de sua raça de replicantes, assim como Douglas Quaid pode ser um agente secreto ou um inocente cidadão trabalhador. O estranhamento de memórias deslocadas de seu lugar devido gera estranhamento em Clementine; para cada tentativa de Patrick em seduzi-la com lembranças que ela apagou, a reação emocional de Clementine é violenta, ela não consegue identificar o sentimento, o que desencadeia uma crise na personagem, que se comporta de maneira impulsiva, voltando a realizar ações passadas sem lembrá-las, para então se dar conta que “algo está errado”. Sua impulsividade e estranhamento também podem ser interpretados como a falta de discernimento entre falso e real. Patrick confronta Clementine com memórias deslocadas de seu local original, deixando-a sempre incerta e perturbada.

No entanto, *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* não apresenta ambientação noir, exposição de alta tecnologia ou governos distópicos. De fato, a trama do filme se passa em 2004 – revelado pelo personagem de Joel Barish em uma voz over, enquanto escreve em seu diário – porém a tecnologia possível para o apagar de memórias está disponível no cotidiano dos personagens. A própria tecnologia empregada para o processo de lavagem cerebral é visualmente baseada em softwares

---

<sup>26</sup> Convém ainda lembrar do filme *Johnny Mnemonic – O Cyborg do Futuro* (*Johnny Mnemonic*, Canadá, EUA, 1995), dirigido por Robert Longo, no qual o personagem título, interpretado por Keanu Reeves, abre mão de lembranças de infância a fim de usar o espaço livre para armazenar e transportar dados importantes em seu cérebro.

que lembram o DOS, sistema operacional já ultrapassado na época de lançamento do filme, e videogames Atari, um dos primeiros sistemas de *home videogame* que teve seu ápice de popularidade nos anos 80, sendo considerado ultrapassado quando sistemas mais avançados de videogame foram lançados.

Contribuindo para ironia, percebe-se o cuidado da equipe de direção de arte em utilizar computadores grandes, com monitores de tubo, impressoras matriciais, fitas cassete e pastas de papel, evitando qualquer tipo de objeto que indique tecnologia avançada, como é costumeiro encontrar em filmes *cyberpunk*. As locações e cenários do filme também o distanciam do gênero, ambientado em apartamentos convencionais suburbanos, dias claros de inverno, com destaque para a praia invernal de Montauk, em decisões estéticas claras com a finalidade de se distanciar visualmente do *cyberpunk*, confrontando as convenções do gênero.

O tratamento visual empregado por Michel Gondry, totalmente oposto ao universo referenciado, questiona o gênero *cyberpunk* e o aproxima das afirmações anteriores de Donna Haraway e Adriana Amaral, que tal gênero da ficção científica seria uma exacerbação das características da sociedade atual, com o intuito de debatê-las e questioná-las; uma representação exagerada de aspectos cotidianos.

Trivializando a presença da tecnologia, Gondry nos faz considerar implicações filosóficas das possibilidades de interação entre homem e tecnologia, engendrando uma narrativa complexa, de nuances fantásticas, para responder angústias humanas ancestrais, como enfrentar a dor diante de episódios traumáticos de vida. A proximidade da tecnologia e dos avanços farmacológicos capazes de apagar memórias são abordados no artigo de Paula Sibila (2008), como a droga propranolol, ainda em fase de pesquisa, que inibiria os efeitos biológicos na formação de “lembranças fortes”, possibilitando o “retoque” e “ajuste” de lembranças, removendo vestígios de culpa, vergonha e pena. Avanços tecnológicos também buscam a compatibilidade entre a mente humana e aparelhos informáticos, para “turbinar” nossa cognição.

Ainda no mesmo artigo, a respeito da aproximação entre memória e arquivos digitais, e a capacidade de computadores serem capazes de ler a informação do DNA de seres vivos e aparelhos de ressonância magnética que “lêem” informações físicas do cérebro, a autora diz:

[...] se essa memória informática triunfa hoje em dia e se torna alvo de tantas pesquisas, é porque ela é politicamente útil no projeto de sociedade em que estamos imersos. Essa memória

não é apenas *compatível* com nossas máquinas, ela também é *compatível* com nosso mundo. [...] As máquinas que se conectam a nossos organismos são capazes de decifrar a informação neles inscrita, dados que definem a "identidade" de cada sujeito: nossa essência individual, aquilo que nos faz ser o que somos. (SIBILA, 2008, p. 38)

Apontando para o gênero cyberpunk como uma exacerbação das características da sociedade atual, tais avanços tecnológicos fazem da dramatização encenada em *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* uma ilustração de um futuro próximo no qual de fato existe demanda para o uso de tal artifício, haja visto que existem desenvolvimentos científicos nessa direção. Se tais fatos se tornarem corriqueiros, a comercialização de tais avanços provavelmente deixará de ser apenas uma convenção *cyberpunk*.

Enquanto o progresso tecnológico não materializa essas possibilidades, até o momento, ficcionais, fica a reflexão sobre uma sociedade dependente da tecnologia para sanar suas aflições e desejos, e sua vontade de embarcar em narrativas mais complexas, que exigem do espectador uma posição alerta para entender suas minúcias e agregar pistas ao longo da duração do filme para entendimento maior da obra.

### **3.3. Interdiscurso entre *Brilho Eterno* e outras obras contemporâneas**

Outras pontes interdiscursivas são possíveis de serem detectadas entre *Brilho Eterno* e diversas obras do cinema contemporâneo, particularmente com obras do diretor Christopher Nolan, que demonstra complexidade nas estruturas narrativas dos filmes, sem se prender em determinados gêneros.

Maria Cristina Franco Ferraz lista uma série de filmes – entre eles, *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* e *Amnésia* – que versam sobre a modernização da percepção, dimensionando as relações entre novas tecnologias, memória e esquecimento, em um momento em que os computadores aumentam sua capacidade de armazenamento e antagonicamente, florescem obras que apresentam justamente uma preocupação com lapsos de memória. Para ilustrar a analogia cérebro-memória-computador, o filme sobre o qual ela se detém é justamente *Brilho Eterno*.

[...] “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”, de Michel Gondry [...] põe em cena uma empresa que deleta lembranças dolorosas e remete, assim, a uma paradoxal problemática contemporânea: imersos em uma lógica de curto prazo, solicitados a nos adequarmos à rapidez dos fluxos, à dissolução de perspectivas de continuidade, ao imediatismo produtivista também expresso na imediatez da produção e circulação de informação (em tempo real, pela Internet), somos cada vez mais tragados pelo esquecimento; por outro lado, não parece ter-se resolvido o problema que Nietzsche já apontara no final do século XIX: o ressentimento com relação ao caráter irreversível do tempo, ante a impossibilidade de se “voltar atrás” e mudar os fatos e atos, bastante comum quando, por exemplo, retrocedemos imaginariamente o tempo, evitando (também imaginariamente) um acidente ou uma perda afetiva. (FERRAZ, 2005, p. 54-55)

Já em *Amnésia (Memento, 2000)*, Christopher Nolan apresenta o personagem Leonard Shelby, interpretado por Guy Pearce, que sofre de amnésia de curto prazo devido ao um dano físico em seu cérebro. Ele é incapaz de armazenar novas memórias desde o assassinato de sua esposa, evento no qual também foi atacado com um golpe na cabeça, justificando sua condição. Em busca de vingança pelo assassinato, Leonard tatua em seu corpo as pistas conseguidas, como uma forma de driblar sua condição amnésica.

Para que o público identifique o drama do personagem, o filme é contado em seqüências de ordem cronológica reversa, de forma que, diante de cada cena nova, o público não sabe os eventos que a precederam. Tal qual *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*, cenas em preto e branco que se passam em ordem cronológica normal se intercalam com as seqüências reversas, ancorando a narrativa temporalmente em direção ao final da trama, onde as duas linhas narrativas se fundem em uma só. Essa estrutura adotada não é exposta ao espectador em sua trama, e a confusão inicial das cenas exigem um espectador alerta, que se posicione ativamente e desvende o enigma temporal do filme. Sua narrativa então não converge à solução final dos problemas, o desfecho do mistério, mas sim vai em busca da motivação do personagem, que ao final o público descobre estar sendo manipulado por pessoas que tiram proveito de sua condição amnésica.

Em outra obra, *Batman – O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight, 2008)*, Nolan aposta em uma narrativa complexa, ao modo de *Brilho Eterno de Uma Mente*



*Sem Lembranças*, a fim de despertar a atenção dos espectadores. Em mais um filme da franquia baseada nas histórias em quadrinhos de Batman, o herói interpretado por Christian Bale continua em sua luta para erradicar a criminalidade das ruas de Gotham City, mas sua própria presença enquanto justiceiro agindo fora da lei contribui para a escalada criminal, atraindo para a cidade uma nova classe de criminosos, como o terrorista lunático Coringa, interpretado por Heath Ledger, e o traficante de drogas Espantalho, interpretado por Cillian Murphy. As ações imprevisíveis de Coringa ditam o ritmo do filme e forçam Batman a reagir, e a linha de eventos do filme indica que o terrorista tem seus planos meticulosamente detalhados e pensados, ao contrário do que indica sua postura anarquista e aparência de palhaço inconseqüente.

A edição ágil dos planos do filme encadeia as cenas de forma a não dar espaço para reflexões do espectador, emparelhando a percepção do público a do personagem, sempre obrigado a reagir às ações do Coringa, sem elaborar efetivamente um plano proativo para parar os intuitos do terrorista. Mesmo as reações de Batman são previstas pelo Coringa e o que a princípio parecia uma série de ataques de um criminoso anarquista se revela um ataque a “alma” da cidade, ao levar o promotor de justiça Harvey Dent, interpretado por Aaron Eckhart, à loucura. Uma vez que o promotor era o “cavaleiro branco” da cidade, lutando contra a criminalidade ao lado da justiça, sua insanidade e os atos criminosos realizados por ele, incitados pelo Coringa, invalidariam os processos arquivados contra a máfia de Gotham City, retraindo os avanços anti-criminais e enfraquecendo a esperança da população por uma cidade menos violenta. Ao final, com a morte de Harvey Dent, Batman assume a autoria dos crimes cometidos pelo promotor, assumindo a postura de pária em prol da imagem de Dent e para que seus processos sigam sem interrupções.

As lacunas promovidas pelo filme, na escolha de não revelar os planos do Coringa, propõem que o espectador se esforce para entender a natureza das ações do criminoso e sua rede subterrânea de influência. De fato, Coringa é a força motriz do filme, que o coloca em andamento, agindo de forma a deixar o espectador, assim como os personagens do filme, em terreno incerto e inesperado.

Embora a narrativa de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, seja linear, sua natureza lacunar investe na complexidade como artifício para prender a atenção do espectador, se adequando à característica do cinema contemporâneo de narrativas mais intrincadas e participativas, tal qual *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*.

A *Origem (Inception, 2010)*, também dirigido por Christopher Nolan, adota elementos mais próximos de *Brilho Eterno*, como a viagem pelo mundo inconsciente e elementos da mente manipuláveis. Sua trama apresenta uma intrincada rede de sonhos compartilhados e inconscientes invadidos, sob o pretexto de um grande “roubo”. Sendo possível, no mundo imaginado do filme, compartilhar sonhos por intermédio de uma máquina, um grupo de pessoas se especializa em entrar no sonho de outra e roubar segredos do inconsciente da vítima.

Um time de especialistas se reúne para realizar uma tarefa considerada quase impossível, inserir um pensamento novo na mente de sua vítima, ao invés de roubar algo. O filme depende muito da exposição através dos diálogos para construir sua trama e ensinar ao público as implicações da invasão da mente de outra pessoa, e as diferentes camadas de sonho dentro de sonho que serão desenvolvidas, para enganar a vítima.

Vital para as “complicações” que irão ocorrer na narrativa é o conflito não resolvido que o personagem de Leonardo DiCaprio apresenta, por se culpar pela morte da esposa. Essa culpa que ronda seu inconsciente, materializado na figura vilanesca de sua própria esposa, interpretada por Marion Cotillard, ameaça a estabilidade dos sonhos compartilhados e o próprio “golpe” em si. Os sonhos que compartilham estão a mercê da mente dos sonhadores, mas o que cada membro do grupo sabe ou desconhece determina as regras do jogo.

*Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* também apresenta esse aspecto, que o conhecimento ou a ignorância de fatos revela sobre suas vidas e memórias, embora para Joel e Clementine isso seja um tormento. Eles formam um casal imperfeito, cuja relação não funcionava e não mais queriam a presença um do outro em suas vidas, levando-os a escolha de apagar suas memórias amorosas. A maior parte do filme mostra essa jornada escolhida em direção à ignorância e sugere que o conhecimento, ou a falta dele, não determina necessariamente o sentimento amoroso, visto que, mesmo com as memórias deletadas, o impulso amoroso que os atrai continua presente.

Existem pontos em comum entre os filmes além do fato que o cérebro dos personagens é manipulado e as coisas fogem do controle. Informação, ou falta de informação, tem grande peso enquanto ferramenta narrativa nos dois filmes, e enquanto o verdadeiro prazer de cada filme está geralmente vinculado na suposição de como o conceito de realidade pode ser suscetível a alterações da compreensão humana, e como

esse entendimento da realidade depende de pequenos detalhes e informações que, uma vez revelados, mudam a percepção do ambiente onde estão.

Enquanto os termos de uma “realidade convencional” fogem do interesse do gênero ficção científica, informação torna-se uma peça vital para o andamento da narrativa tanto de *A Origem* quanto *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças*. Conforme o roteiro se desenrola, entregando as informações necessárias para o estabelecimento e desenvolvimento da trama, os filmes tornam-se mais previsíveis, comportando-se cada vez mais próximo de uma “realidade convencional”, e, por isso mesmo, tornam-se eficientes enquanto histórias fantasiosas, uma vez que narrativas fantasiosas apelam ao público por ser uma forma alternativa de interpretar nosso próprio mundo.

*Até o Fim do Mundo*, (*Bis ans Ende der Welt*, Alemanha / França / Austrália, 1991) dirigido por Wim Wenders, também apresenta uma premissa de ficção científica para tratar de maneira mais aprofundada a relação entre o ser humano e a tecnologia e suas implicações filosóficas e existenciais. Ambientado no ano de 1999, sob a ameaça da queda de um satélite indiano que pode provocar uma grande catástrofe, a personagem Claire, interpretada por Solveig Dommartin, parece não se importar com a iminência do caos e, quando no meio de um engarrafamento, resolve sair da rota dada pelo computador. Convém ressaltar que o filme apresenta essa utilidade tecnológica de forma bastante acurada para a época de sua concepção, um sistema de navegação veicular, mais comumente conhecido como GPS, que avisa a protagonista ao sair da rota programada que ela “está por conta própria”.

Claire se envolve em um violento acidente automobilístico com dois ladrões de banco, que propõem a ela que entregue o dinheiro aos seus mandantes, podendo ficar com parte dele. Em seguida, ela dá carona para um homem chamado Sam Farber, interpretado por William Hurt, que está fugindo de um sujeito armado. Sam rouba o dinheiro de Claire, e ela contrata um detetive para reencontrá-lo, por estar fascinada por ele. Ela persegue Sam Farber por diferentes lugares do mundo, e descobre que ele está indo atrás de parentes distantes a fim de gravar mensagens em um aparelho capaz de registrar o próprio ato da visão, não apenas a mensagem em si, mas também os impulsos cerebrais, funcionando como uma câmera para os cegos. Tal aparelho é um construto de seu pai, Henry Farber, interpretado por Max Von Sydow, cobiçado por várias agências governamentais, justificando assim sua constante perseguição por homens suspeitos.

A máquina começa a afetar a saúde dos olhos de Sam, e Claire se oferece para registrar as mensagens, pois é necessário um humano intermediando a operação para que seus impulsos cerebrais sejam gravados. As mensagens que ele coleta são destinadas a sua mãe cega, Edith Farber, interpretada por Jeanne Moreau, que reside na Austrália, junto com seu pai. Enquanto essa busca por familiares de Sam e a perseguição dos agentes governamentais se desenrola em diferentes locações do planeta, o satélite indiano finalmente cai, causando uma descarga eletromagnética que afeta quase todo o planeta, comprometendo equipamentos eletrônicos desprotegidos. Sam e Claire conseguem alcançar a família na Austrália, onde seu pai o espera para colocar seu invento para funcionar e emular o sentido da visão para sua esposa cega.

Aparentemente, as filmagens de Sam não são afetadas pelo pulso eletromagnético, supondo que eles são registros analógicos, assim como todo o equipamento de seu pai, guardado em aposentos subterrâneos. Portanto, o invento é bem sucedido e Edith, através do equipamento, vê as mensagens familiares mas não resiste por muito tempo, devido ao esforço necessário para operar a máquina, e morre. Após esse evento, Henry Farber reprograma o aparelho a fim de gravar sonhos, e tanto Sam quanto Claire criam uma forte dependência da máquina, desejando incontrolavelmente visitar seus sonhos e ignoram a realidade que os cercam.

O ex-amante de Claire, Eugene, interpretado por Sam Neill, que esteve o tempo todo em seu enalço enquanto a mesma perseguia Sam Farber, intervém no vício da personagem, forçando-a a ficar longe do aparelho e ler o livro que ele esteve desenvolvendo durante o desenrolar dos eventos do filme. Através da leitura, Claire consegue finalmente livrar-se da dependência da máquina e ela torna-se então uma astronauta, observando o planeta Terra do espaço sideral.

O filme apresenta uma previsão por vezes bem-humorada, por outras bastante sagaz, do que seria o futuro de uma perspectiva de seu contexto de produção, o início dos anos 1990. A observação feita no filme que “carros não são permitidos dentro de Paris” indicam de forma irônica o colapso do tráfego automobilístico, assim como a cena em que Claire desiste de enfrentar o engarrafamento, embarcando em sua aventura que a levará aos mais distantes pontos do planeta e, finalmente, ao espaço sideral.

Aproximando-se de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* está a máquina inventada por Henry Farber, capaz de registrar e reproduzir impulsos cerebrais e posteriormente gravar sonhos, como uma fantasia que precede a tecnologia de *Brilho Eterno* e já prevê implicações graves no uso de máquinas capazes de interferir no

inconsciente dos indivíduos, seja gravando-os, o que leva os protagonistas de *Até o Fim do Mundo* a freneticamente esmiuçar e revisitar seus sonhos, ou seja deletando informações, insinuando que o processo de apagamento de memórias pode também levar à dependência, como a informação que Mary Svevo, a secretária de Lacuna Inc., casualmente informa ao atender um cliente, que não se pode passar pelo procedimento mais do que três vezes por mês.

Além de uma especulação filosófica, *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* e *Até o Fim do Mundo*, ao serem aproximados, parecem traçar um interdiscurso preventivo em comum, uma narrativa que alerta sobre os riscos do uso sem restrições da tecnologia na vida cotidiana.

Com contornos metafísicos, mas ainda próximo de *Brilho Eterno*, *Depois da Vida* (*Wandâfuru raifu*, Japão, 1998), dirigido por Hirokazu Koreeda, têm nas memórias sua concepção de paraíso pós-vida. Na visão do diretor, as almas no além-vida vão para uma estação de trem e lá ficam por um tempo, para depois prosseguirem para o paraíso.

Todo início de semana chega um grupo de pessoas recém falecidas, e elas tem alguns dias para escolher a memória mais significativa de suas vidas, que serão recriadas por trabalhadores dessa estação etérea. Ao final da semana, as memórias escolhidas e reencenadas são apresentadas em uma sala de projeção e assim que a pessoa assiste a sua memória escolhida, ela desaparece, supostamente ascende ao paraíso com essa única memória para toda a eternidade.

O filme apresenta as entrevistas com os recém falecidos através de depoimentos voltados direto para a câmera, com o entrevistador sem aparecer em quadro, se fazendo presente apenas através de sua voz, e a reconstituição das cenas é realizada de forma amadorística, precária, feita com recursos artesanais que remete diretamente às produções de *Rebobine Por Favor*, com suas nuvens de algodão e ventiladores para simular vôo que remetem diretamente às características de Michel Gondry e sua estética artesanal característica. Uma criança logo escolhe uma lembrança de sua ida à Disneylândia, e uma das trabalhadoras da estação a ajuda a escolher algo mais significativo, enquanto um rapaz escolhe uma memória de quando tinha seis meses de idade, deitado no tatame sob o sol de outono, o que leva os funcionários a questionarem até que momento da vida as memórias retrocedem de fato.

*Depois da Vida* oferece uma visão mais amigável do convívio com as memórias ao adotá-las como o “paraíso”, ao pedir para seus personagens buscarem uma memória agradável para passar a eternidade; enquanto alguns se esforçam para encontrar pelo

menos uma memória prazerosa, outros ficam indecisos em escolher qual o melhor momento dentre tantos episódios felizes. De maneira quase antagônica, os personagens principais de *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* estão tentando apagar suas memórias dolorosas, sem levarem em conta os momentos aprazíveis que se minimizam diante da mágoa, e mesmo os personagens menores, como fica implícito nas cenas com a secretária Mary, buscam o processo diversas vezes seguidas. Livrar-se das memórias significa abrir mão de partes da história que constitui o indivíduo, e *Depois da Vida* encara esses percalços de forma positiva, sem se deixar abalar pela negatividade de momentos ruins vividos.

### **3.4. O novo público crítico**

O diálogo que se estabelece entre as novas mídias, as informações disseminadas na *Web 2.0* e *Brilho Eterno* forma as redes narrativas que se articulam sob a marca das mídias digitais. As navegações que o espectador/usuário realiza na rede podem ser analisadas a partir da noção de Leitor Modelo de primeiro nível, ou leitor ingênuo, que “*usa a obra como um dispositivo semântico e é vítima das estratégias do autor, ou na perspectiva do Leitor Modelo de segundo nível ou leitor crítico, que avalia a obra tanto como um produto estético quanto pelas estratégias narrativas postas em ação*” (ECO: 1989: 129-130), assim como as variações, tornando-se consciente das relações interdiscursivas existentes no texto.

Essa definição sobre leitores críticos e leitores ingênuos foi aplicada no estudo de Umberto Eco sobre o reconhecimento do novo público que surge com o advento dos seriados televisivos e das interdiscursividades no cinema de entretenimento de matriz hollywoodiana. Não creio que essas definições devam ser levadas ao pé da letra, pois acredito que haja diferentes níveis de interação da obra com o indivíduo, em diversas gradações. Mas, para fins de pesquisa, serve aos meus propósitos de constatar o surgimento de um novo leitor audiovisual.

O excesso de informações com o qual o público contemporâneo tem que lidar gera reconfigurações, de características imediatistas, um público que está constantemente buscando por novas atrações e se enfasiando rapidamente com as já obtidas, como expõe Erly Vieira Jr.:

[...] poderíamos perceber na sociedade contemporânea, com sua inquietude e volatilidade de comportamento dos consumidores, uma cultura do esquecimento mais que do aprendizado, já que a cada momento surgem diversos novos estímulos e experiências a serem consumidos (a clínica que apaga determinadas memórias dos pacientes, em *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* é uma metáfora bastante precisa disso). (VIEIRA JR, 2007, p.6)

Obras contemporâneas, como *Brilho Eterno de uma mente sem lembranças*, calcados por narrativa fragmentária, não-linear, marcados pela simultaneidade e multiplicidade, aproximando-se da linguagem de videoclipe e videogames, refletem a reconfiguração espaço-temporal do cotidiano dos habitantes da virada/início de século XXI, em metáforas muito precisas da inquietude e volatilidade do comportamento dos indivíduos consumidores, diante de uma cultura do esquecimento, que a cada momento apresenta diversos novos estímulos e experiências a serem consumidos.

A idéia de uma cultura do esquecimento surgir antagonicamente ao excesso de informações encontra ecos no conceito de tecnopólio, cunhado por Neil Postman:

*Technopoly is a state of culture. It is also a state of mind. It consists in the deification of technology, which means that the culture seeks its authorization in technology, finds its satisfactions in technology, and takes its orders from technology. This requires the development of a new kind of social order, and of necessity leads to the rapid dissolution of much that is associated with traditional beliefs. Those who feel most comfortable in Technopoly are those who are convinced that technical progress is humanity's supreme achievement and the instrument by which our most profound dilemmas may be solved.*<sup>27</sup> (POSTMAN, 1994, p. 71)

Embora Postman seja pessimista em relação à sociedade que vive sob o fluxo constante de informações, ao dizer que os indivíduos confortáveis em tal tecnopólio acreditam que

---

<sup>27</sup> Tecnopólio é um estado da cultura. É também um estado de espírito. Ele consiste na deificação da tecnologia, o que significa que a cultura busca se autorizar na tecnologia, encontra satisfações na tecnologia e aceita ordens da tecnologia. Isso requer o desenvolvimento de um novo tipo de ordem social, e essa necessidade leva à rápida dissolução de muito do que está associado à crenças tradicionais. Aqueles que se sentem mais confortáveis no Tecnopólio são os que estão convencidos que o progresso técnico é a realização suprema da humanidade e o instrumento pelo qual nossos mais profundos dilemas podem ser resolvidos. (Tradução livre do autor)

[...] *information is an unmixed blessing, which through its continued and uncontrolled production and dissemination offers increased freedom, creativity, and peace of mind. The fact [is] that information does none of these things – but quite the opposite.*<sup>28</sup> (idem),

a formação de um público acostumado ao grande fluxo de informações propicia o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos indivíduos, como defende Steven Johnson (2005), e também a hibridização de linguagens de diferentes mídias, incluindo as novas mídias digitais.

Porém, o surgimento de um público composto em grande parte por leitores críticos não é um fenômeno recente, conforme relata Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*:

“Os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição, para serem apresentadas na festa de Dionísio. [...] O público costumava estabelecer comparações, e as críticas eram extremamente severas. Em sua totalidade, o público compreendia todas as alusões e reagia plenamente às sutilezas de estilo e de expressão, participando de toda a tensão do concurso do mesmo modo que uma multidão num jogo de futebol.” (1996: p. 160).

Portanto, o surgimento de um público crítico não é um fenômeno recente. O público crítico é fruto de uma cultura que induz o comportamento dos seus espectadores, a ponto de educá-los de acordo com a mídia principal da época e torná-los bons entendedores. Por sua vez, o público passa a exigir obras mais densas e a participar de camadas de entendimento mais profundas, acarretando o surgimento de novas estratégias a fim de atender essas demandas intelectuais – público e obra em um constante processo de retroalimentação.

### 3.5. Visões do Terceiro Capítulo

Analisando as pontes interdiscursivas entre *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* e filmes de ficção científica contemporâneos, pertencentes ao gênero

---

<sup>28</sup> [...] informação é uma dádiva pura que, através de sua produção e disseminação contínua e descontrolada, oferece maior liberdade, criatividade e paz de espírito. O fato [é] que a informação não faz nada disso - mas exatamente o oposto. (Tradução livre do autor)



*cyberpunk*, foi possível ressaltar a abordagem visual irônica que Michel Gondry adota para ambientar seu filme, em um esforço que interroga o gênero fílmico e salienta características da sociedade atual, debatendo-as e questionando-as, principalmente pelo advento da *Web 2.0* e as mudanças que ela ocasionou, mudanças que se manifestam de forma sutil no cotidiano.

Não se prendendo apenas a filmes de gênero e ampliando o espectro das possíveis pontes interdiscursivas, outros filmes contemporâneos foram abordados para dar corpo à observação dos teóricos aqui apresentados sobre a modernização da percepção contemporânea, e o diálogo estabelecido entre as novas mídias, ressaltando a presença de um público mais crítico, ansioso por narrativas mais participativas. Ansiedade que toma forma na presença de fóruns e *fan fictions* na *Web 2.0*, e na busca constante de novos estímulos.

Ainda que haja teóricos que encaram os avanços da linguagem audiovisual e do comportamento da sociedade contemporânea com negatividade, o surgimento de um público mais crítico e participativo acontece devido aos avanços do próprio produto cultural, em um processo de retroalimentação entre obra e espectador que propicia a criação de obras mais complexas.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável a aceitação das mídias digitais pelo público contemporâneo e sua influência ainda está sendo debatida e analisada pela comunidade acadêmica em diversas áreas. A mudança de paradigmas suscita debate, gera especulações. A forma como a tecnologia se embrenha em nossas vidas cotidianas, se enraíza nas ações mais banais do dia a dia, influencia a própria forma como nos comunicamos e estende sua influência até à própria linguagem – não apenas a linguagem audiovisual, como apresentada nesse estudo – tem seus detratores e defensores.

Acredito que as mídias digitais, uma vez estabelecidas como meios válidos de criação e comunicação, venham a adicionar ao alcance da criatividade humana, reciclando e remodelando conceitos de forma sempre a agregar algo de valor, e não agir de forma a substituir ou tomar o lugar de outra forma de expressão.

*Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* é um filme que exemplifica a capacidade que as mídias digitais apresentam de ampliar o universo narrativo do filme e servirem como plataforma para que os fãs demonstrem seu fascínio pela obra. Além disso, o filme incorpora em sua própria linguagem híbrida elementos de outras mídias, gerando um produto audiovisual que carrega, em seu conteúdo e linguagem, características de sua contemporaneidade. Apesar dessa roupagem moderna, é um filme que não ignora o passado, fato comprovado pelas diversas pontes interdiscursivas que se traçam entre filmes de Alain Resnais e filmes do passado recente, assim como também mantém o diálogo com obras do cinema contemporâneo, trazendo em seu discurso, portanto, um caráter dialógico que busca pensar seu tempo sem ignorar a história do próprio audiovisual – características essas que espelham o próprio tema central do filme, a memória.

O conceito de dialogismo, em sua essência, visa o crescimento de um indivíduo através do diálogo, de conhecer coisas que o “eu” não sabe através do contato com o “outro”. Creio que o diálogo entre diferentes mídias e a conseqüente hibridização de linguagens sirva ao desenvolvimento da sociedade, que encontre novos meios de exprimir seus anseios e lidar com eles.

Novas percepções surgem com novas tecnologias, e a adoção de tais tecnologias de forma tão rápida quanto tem acontecido lançam questionamentos sobre a natureza humana. Talvez estejamos nos encaminhando para uma sociedade de ciborgues, e no embate entre homem e máquina, a questão sobre o que nos faz realmente humanos tem relevância.

Como a obra de Michel Gondry – e outras obras aqui estudadas – apresenta, por mais que a tecnologia avance e saiba “ler” nossos desejos e intuições mais profundas, e possa remediar as dores mais íntimas, o sentimento que guardamos de uma experiência, algo tão imaterial, tão inefável e etéreo quanto uma lembrança estimada é o que ainda divide humanos de máquinas.

Enquanto um indivíduo puder sentir o mundo ao seu redor e exprimi-lo através do meio de sua escolha, a arte e a reflexão sobre a existência continuarão a ser os limites que separam humanidade e tecnologia. Indubitavelmente, a contemporaneidade é acelerada, cheia de estímulos dispares e fugazes e a comunidade acadêmica se esforça para lançar luzes sobre esse fenômeno relativamente recente. O público tem respondido positivamente diante desse fluxo intenso de informações e a cultura de sua época, refletindo tal intensidade, também tem criado produtos à altura dessa exigência.

Embora o principal núcleo de obras desta dissertação tenha advindo do cinema *mainstream*, o audiovisual brasileiro mostra força na aplicação das idéias aqui apresentadas. Campanhas transmídia ainda não apareceram com força no cinema nacional, porém avanços relevantes aparecem na produção televisiva brasileira, com telenovelas ampliando seu universo ficcional para a internet através de blogs escritos pelos personagens, aplicativos para dispositivos móveis e sites dedicados à discussão de assuntos levantados no programa, todos visando o diálogo e a participação ativa do espectador.

Tendo como exemplo o que acontece no mercado brasileiro, é possível identificar novos rumos do audiovisual contemporâneo: uma reconfiguração da ecologia de mídias, dos elementos principais desse ambiente audiovisual. Sendo que o Brasil sempre almejou a produção industrial cinematográfica, mas nunca atingiu um patamar

estável nesse sentido, a produção televisiva brasileira sim, se firmou industrialmente, e é nessa base sólida formada pela televisão que hoje vemos avanços tanto em direção a ramificações da televisão nas mídias digitais como também de lançamentos no cinema com maior apoio para divulgação, com lançamento de filmes que rivalizam nas bilheterias com obras estrangeiras.

Gradualmente, o cinema deixa de ser a mídia central desse ecossistema audiovisual, de forma que televisão, videogames e mídias digitais ganham maior espaço e reconhecimento acadêmico, validando-se como plataformas de articulação de idéias. A forma como essas diferentes mídias dialogam e interagem indicam a multiplicidade de canais para a expressão artística e, mais uma vez, a coexistência harmoniosa das diferentes mídias.

A ficção contemporânea, portanto, é um espelho de sua época, e estudá-la com afinco, sem distinção da mídia adotada para sua expressão, nos ajudará a ter uma melhor compreensão do mundo que nos cerca e da situação em que nos encontramos. Através do estudo da convergência de mídias e da hibridização de linguagens audiovisual e digital espero ter colaborado para tal entendimento de nossa sociedade e nossa cultura.

## BIBLIOGRAFIA

ALLRATH, Gaby, GYMNICH, Marion e SURKAMP, Carola. **Introduction: Towards a Narratology of TV Series** in: ALLRATH, Gaby e GYMNICH, Marion (org.). *Narrative Strategies in Television Series*. Palgrave Macmillan, 2005. On-Line. Disponível em: <http://www.palgraveconnect.com/pc/doi/10.1057/9780230501003>. Acessado em 25/08/2009.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk**. Porto Alegre : Sulina, 2006.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas: reflexões sobre a origem e difusão do nacionalismo**. São Paulo : Companhia das Letras, 2008.

ANDREWS, Jim. **O velho grand-guignol dos novos games**. On-line. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2597,1.shl> Acessado em 25/09/2008.

AUERBACH, Erich. **Mimesis : a representação da realidade na literatura ocidental**. São Paulo : Perspectiva, 2009.

BAKHTIN, Mikhail M. **The Dialogic Imagination**. Texas : Texas, 1987.

BARRETO, Rodrigo. **Parceiros no clipe: a atuação e os estilos autorais de diretores e artistas musicais no campo do videoclipe a partir das colaborações Mondino/Madonna e Gondry/Björk**. 2009. 230 f. Tese (doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2009.

BARROS, Diana L., FIORIN, José L. **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade em torno de Bakhtin**. São Paulo: Edusp, 1994.

BAZIN, André. **O Cinema**. São Paulo : Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução**. In *A Idéia do Cinema*. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1969.

BONNER, Frances. **Separate development: cyberpunk in film and TV**. In: SLUSSER, George, SHIPPEY Tom. *Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative*. Athens: University of Georgia Press, 1992.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. New York : McGraw-Hill, 2004.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Oakland : University of California Press, 2006.

DAVIES, Máire Messenger. **Television: a creative industry? Who are the TV storytellers?** On-line. Disponível em: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/davies.pdf>. Acessado em 04/09/2009.

DENA, Christy. **Patterns in Cross-Media Interaction Design: It's Much More than a URL... (Part 1)** On-line. Disponível em: <http://www.cross-mediaentertainment.com/index.php/2007/03/10/cross-mediainteraction-design-cmid/>, March 10, 2007. Acessado em 17/09/2009.

DENBY, David. **The New Disorder: Adventures in film narrative**. In: *The New Yorker*, 05/03/2007. Online. Disponível em: [http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2007/03/05/070305crat\\_atlarge\\_denby](http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2007/03/05/070305crat_atlarge_denby). Acessado em 27/05/2010.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1989.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade**. In: *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Brasil, v. 1, n. 27, 2006. Disponível em <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/view/439/366>. Acessado em 17/09/2010.

\_\_\_\_\_. **Corpo, Cérebro e Memória Na Era da Tecla Save: Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças**. In: *Revista Educação & Realidade*, v. 33, n. 1, Porto Alegre: UFRGS, 2008.

GATTI, José. **Pseudodialogismo Mallandro**. In: *Revista Olhar, ano 5, nº9*. São Carlos: UFSCar, 2003.

GAZZANO, Marcos G. **A vídeo-arte em busca de uma nova linguagem**. In: ARISTARCO, Guido; ARISTARCO, Teresa (org.). *O Novo Mundo das Imagens Eletrônicas*. Lisboa : Edições 70, 1990.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega Ltda., 1972.

GONDRY, Michel. **You'll Like This Film Because You're in It : The Be Kind Rewind Protocol**. New York : PictureBox, 2008.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: TADEU, Tomaz (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte : Autêntica, 2009.

HEBDIGE, Dick. **Subculture: the meaning of style**. New York: Methuen, 1979.

\_\_\_\_\_. **Subculture: the meaning of style.** In: GELDER, Ken, THORNTON, Sarah (Org.). *The subcultures reader*. New York: Routledge, 1997.

HILL, Derek. **Charlie Kaufman and Hollywood's merry band of pranksters, fabulists and dreamers: An excursion into the American New Wave.** Harpender: Kamera Books, 2008.

HUNT, Lester H. **And Now, Rod Serling, Creator of The Twilight Zone: The Author as Auteur.** On-line. Disponível em: [http://media.wiley.com/product\\_data/excerpt/43/14051490/1405149043.pdf](http://media.wiley.com/product_data/excerpt/43/14051490/1405149043.pdf). Acessado em 17/09/2009.

IANNI, Octávio. **Teorias da globalização.** Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 2000.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture.** New York : New York University Press, 2006.

\_\_\_\_\_. **Transmedia Storytelling 101.** On-line. Disponível em: [http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). Acessado em 24/09/2009.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente! : a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.** Rio de Janeiro : Elsevier, 2005.

MCKEE, Robert. **Story.** Chatham : Methuen, 1999.

MIKLITSCH, Robert. **Roll over Adorno: critical theory, popular culture, audiovisual media.** New York : State University of New York Press, 2006.

MUNDY, John. **Popular Music on Screen.** Manchester : Manchester University Press, 1999.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck : O Futuro Da Narrativa No Ciberespaço.** São Paulo : UNESP , 2005.

OLIVEIRA, Wilson Filho. **O YouTube e a memória: um arquivo para além das imagens e das coisas.** In: *Revista Artefactum*, vol. 4, n.1, Rio de Janeiro: RAFROM, 2010.

ORICCHIO, Luiz Zanin. **Cinema de Novo: Um balanço crítico da retomada.** São Paulo : Estação Liberdade, 2003.

PERSON, Lawrence. **Notes towards a post-cyberpunk manifesto.** Slashdot. Disponível em: <http://slashdot.org/story/99/10/08/2123255/Notes-Toward-a-Postcyberpunk-Manifesto>. Acesso em 21/01/2010.

POSTMAN, Neil. **Technopoly: the surrender of culture to technology.** New York : Random House, 1993.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Bazin espectador e a intensidade na circunstância da tomada.** In: *Revista Imagens*, nº 8, 1998. Campinas: Unicamp. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/ramos-fernao-pessoa-bazin.pdf>. Acessado em 16/09/2009.

REZENDE, Marcelo. **Ciência do sonho: a imaginação sem fim do diretor Michel Gondry.** São Paulo : Alameda, 2005.

SIBILA, Paula. **A vida como relato na era do fast-forward e do real time: algumas reflexões sobre o fenômeno dos blogs.** In: *Revista Em Questão*, vol. 11, n.1. Porto Alegre: UFRGS, 2005. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/110/68>. Acessado em 12/05/2010.

\_\_\_\_\_. **Drogas do Esquecimento e Implantes Cerebrais: A Informatização da Memória.** In: *Revista Ciência e Cultura*. vol.60, no.1. São Paulo, 2008. Disponível em: [http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252008000100015&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252008000100015&script=sci_arttext&tlng=en). Acessado em 12/05/2010.

STAM, R. **Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa.** São Paulo : Editora Ática, 1992.

TADEU, Tomaz. **Nós, ciborgues: O corpo humano e a dissolução do humano.** In: TADEU, Tomaz (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano.* Belo Horizonte : Autêntica, 2009.

VIEIRA JR., Ery. **Algumas considerações sobre cinema e tempo nas periferias do capitalismo flexível.** In: *Revista Ciberlegenda*, vol. 19. Rio de Janeiro: UFF, 2007. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/177>. Acessado em 12/05/2010.

VERNALLIS, Carol. **Music vídeo, songs, sound: experience, technique and emotion in Eternal Sunshine of the Spotless Mind.** In: *Screen 49:3 Autumn 2008*. Oxford: Oxford University Press, 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** São Paulo : Paz e Terra, 2005.



## FILMOGRAFIA

ATÉ O FIM DO MUNDO (Bis ans Ende der Welt). Direção: Wim Wenders. Produção: Ulrich Felsberg, Jonathan Taplin. Alemanha, França, Austrália: Argos Films, 1991. DVD (280 min).

AMNÉSIA (Memento). Direção: Christopher Nolan. Produção: Jennifer Todd, Suzanne Todd. EUA : Summit Entertainment, 2000. DVD (113 min).

ANO PASSADO EM MARIENBAD (L'Année dernière à Marienbad). Direção: Alain Resnais. Produção: Pierre Courau, Raymond Froment. França, Itália: Cocinor, 1961. DVD (94 min).

BATMAN – O CAVALEIRO DAS TREVAS (The Dark Knight). Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas, Benjamin Melniker, Michael Uslan. EUA, Reino Unido: Warner Bros. Pictures, 2008. DVD (152 min).

BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES (Blade Runner). Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. EUA: Warner Bros. Pictures, 1982. DVD (117 min).

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS (Eternal Sunshine of the Spotless Mind). Direção: Michel Gondry. Produção: Anthony Bregman, Steve Golin. EUA : Anonymous Content, 2004. DVD (108 min).

BRUXA DE BLAIR, A (The Blair Witch Project). Direção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Produção: Robin Cowie, Cregg Hale. EUA : Haxan Films, 1999. DVD (86 min).

DEPOIS DA VIDA (Wandâfuru Raifu). Direção: Hirokazu Koreeda. Produção: Masayuki Akieda, Shiho Sato. Japão: Engine Film, 1998. DVD (118 min).

FAMÍLIA SOPRANO (The Sopranos) (seriado). Produção: David Chase, Brad Grey, Terence Winter, Matthew Weiner. EUA : HBO, 1999 - 2007. (45 - 60 min)

FLIGHT OF THE CONCHORDS (seriado). Episódio A NEW CUP. Direção: James Bobin. Produção: Jemaine Clement, Bret McKenzie, James Bobin. EUA : HBO, 2009. (25 min).

FLIGHT OF THE CONCHORDS (seriado). Episódio UNNATURAL LOVE. Direção: Michel Gondry. Produção: Jemaine Clement, Bret McKenzie. EUA : HBO, 2009. (25 min).

FLIGHT OF THE CONCHORDS (seriado). Episódio YOKO. Direção: Troy Miller. Produção: Jemaine Clement, Bret McKenzie, James Bobin. EUA : HBO, 2007. (25 min).

HIROSHIMA MEU AMOR (Hiroshima Mon Amour). Direção: Alain Resnais. Produção: Samy Halfon, Anatole Dauman. França, Japão: Pathé Films, 1959. DVD (90 min).

EU TE AMO, EU TE AMO (Je t'aime, je t'aime), Direção: Alain Resnais. Produção: Jacques Sternberg, Alain Resnais. França: Les Productions Fox Europa, 1968. DVD (91 min)

JOHNNY MNEMONIC – O CYBORG DO FUTURO (Johnny Mnemonic) Direção: Robert Longo. Produção: Staffan Ahrenberg, Don Carmody, Victoria Hamburg, Robert Lantos. Canadá, EUA: TriStar Pictures, 1995. DVD (96 min).

LOST (seriado) Produção: J. J. Abrams, Damon Lindelof. EUA : ABC, 2004 - 2010. (42 min)

MAGNÓLIA (Magnolia). Direção: Paul Thomas Anderson. Produção: Paul Thomas Anderson, Joanne Sellar, Dylan Tichenor, Michael De Luca. EUA : New Line Cinema, 1999. DVD (188 min).

MATRIX (The Matrix). Direção: Andy Wachowski, Lana Wachowski. Produção: Joel Silver. EUA, Australia : Warner Bros. Pictures, 1999. DVD (136 min).

MEU TIO DA AMÉRICA (Mon Oncle d'Amérique). Direção: Alain Resnais. Produção: Philippe Dussart. França: New World Pictures, 1980. DVD (126 min).

NATUREZA QUASE HUMANA, A (Human Nature) Direção: Michel Gondry. Produção: Anthony Bregman, Ted Hope, Spike Jonze, Charlie Kaufman. França, EUA: Fine Line Features, 2002. DVD (96 min).

ORIGEM, A (Inception). Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas. EUA, Reino Unido: 2010. DVD (142 min).

PULP FICTION – TEMPO DE VIOLÊNCIA (Pulp Fiction). Direção Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. EUA : Miramax Films, 1994. DVD (154 min).

REBOBINE POR FAVOR (Be Kind Rewind). Direção: Michel Gondry. Produção: Michel Gondry, Julie Fong, Georges Bermann. EUA : New Line Cinema, 2008. DVD (102 min).

SHORT CUTS – CENAS DA VIDA (Short Cuts). Direção: Robert Altman. Produção: Cary Brokaw. EUA : Fine Line Features, 1993. DVD (187 min)

SONHANDO ACORDADO (La Science des Rêves). Direção: Michel Gondry. Produção: Georges Bermann. França, Reino Unido, Itália: Gaumont International, 2006. DVD (105 min).

VINGADOR DO FUTURO, O (Total Recall). Direção: Paul Verhoeven. Produção: Mario Kassar, Andrew G. Vajna. EUA: TriStar Pictures, 1990. DVD (113 min).

WORK OF DIRECTOR MICHEL GONDRY, THE. Direção: Michel Gondry, Lance Bangs, Olivier Gondry. Produção: Lance Bangs, Julie Fong. EUA : Director's Label, 2003.

TWIN PEAKS. (seriado) Produção: Mark Frost, David Lynch. EUA : ABC, 1990 - 1991. (47 - 94 min).