



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS

CRISTIANO FIGUEIRA CANGUÇU

A CONSTRUÇÃO NARRATIVA E PLÁSTICA DO FILME
MATRIX

Salvador
2008

CRISTIANO FIGUEIRA CANGUÇU

**A CONSTRUÇÃO NARRATIVA E PLÁSTICA DO FILME
MATRIX**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Wilson da Silva Gomes

Salvador
2008

Página reservada para atos de exame compreensivo de defesa de dissertação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos seguintes colaboradores e instituições:

Ao Prof. Dr. Wilson Gomes, pelo acompanhamento de já alguns anos na condição de orientador, pelas argüições e questionamentos rigorosos.

Ao Prof. Dr. Francisco Serafim, pelo demorado trabalho de revisão teórica no grupo de pesquisa Laboratório de Análise Fílmica, do qual esta dissertação se beneficiou, e pelas críticas e indicações que melhoraram este trabalho.

À Prof.^a Dr.^a Regina Gomes, pelas indicações de referências bibliográficas centrais nesta dissertação.

Ao Prof. Dr. Guilherme Maia, pelas valiosas ajudas com bibliografia sobre música no cinema.

Aos colegas e amigos Bernard Le Querré pela contribuição inestimável com termos-chaves e referências em francês, Nanna Pôssa, pelo auxílio com informações técnicas sobre fotografia, Rodrigo Barreto, pelas referências a técnicas dos videoclipes e da publicidade, e aos demais membros do Laboratório de Análise Fílmica.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, particularmente, a Itania Gomes, Maria Carmem Jacob, José Benjamim Picado e Jeder Janotti Jr, pela inestimável contribuição para a minha formação.

A Fernanda Alamino, pela imensa ajuda com a decupagem e a revisão textual, além de todo o apoio que tem me dado.

A pesquisa ocorrida no meu curso de mestrado, do qual resulta esta dissertação, foi apoiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), sob a forma de Bolsa de Demanda Social. Esse importante apoio não apenas me permitiu dedicação exclusiva a esta pesquisa como possibilitou a aquisição de referências bibliográficas difíceis de encontrar no Brasil.

RESUMO

Esta dissertação analisa as estratégias narrativas e a composição cinematográfica do filme de ficção científica *Matrix*, sob a perspectiva teórico-analítica Poética do Filme e os conceitos narratológicos do Neoformalismo. Investigam-se os recursos e as estratégias empregadas por esse filme para os seus efeitos próprios; especificamente, examinam-se a narrativa enigmática, a construção do universo ficcional e a poética do filme de ação que, juntos, caracterizam esse filme.

Palavras-chave: Matrix (Filme); Cinema - Hollywood (Califórnia, Estados Unidos); Filmes de ficção científica; Crítica cinematográfica; Narrativa (Retórica).

ABSTRACT

This master thesis presents the results of analyses concerning the narrative strategies and the cinematographic construction of the science-fiction film *The Matrix*, following two analytic approaches: the Poetics of Film method of film analysis and the concepts of Neoformalist narratology. The resources and strategies employed by this film, along with its proper effects are investigated: namely, the enigmatic narrative, the fictional universe construction and the action-film poetics – which, together, construct the characteristic experience of *The Matrix*'s spectator – are studied.

Keywords: cinema; film analysis; science-fiction; *The Matrix*; Hollywood.

LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1: A compreensão de filmes narrativos	35
Diagrama 2: Construção da <i>fabula</i> pelo <i>syuzhet</i>	44
Diagrama 3: Características das estratégias narrativas	46
Diagrama 4: Eixo da ação e regra dos 180°	60

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	9
1.1.	JUSTIFICATIVA, PROBLEMA E OBJETIVOS	12
1.2.	ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	17
2.	PRINCÍPIOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS	21
2.1.	O MÉTODO ANALÍTICO “POÉTICA DO FILME”	24
2.2.	A POÉTICA HISTÓRICA DO CINEMA.....	30
3.	O NEOFORMALISMO E A NARRATIVA NO CINEMA	34
3.1.	A COMPREENSÃO NARRATIVA PELO ESPECTADOR	36
3.2.	RECURSOS E PROGRAMAS NARRATIVOS BÁSICOS.....	39
4.	HOLLYWOOD E O CLASSICISMO CINEMATOGRAFICO	47
4.1.	A MACROESTRUTURA DRAMÁTICA	52
4.2.	O MODELO CLÁSSICO DE CENA	55
4.2.1.	<i>O SISTEMA DE CONTINUIDADE.....</i>	<i>59</i>
5.	A POÉTICA DO ENIGMA	66
5.1.	A ESTRATÉGIA EMOCIONAL DO ESTRANHAMENTO	77
6.	A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL	81
6.1.	RECURSOS PLÁSTICOS PARA CONSTRUIR O MUNDO FICCIONAL	87
6.2.	A ESTRATÉGIA DA MULTIREFERENCIALIDADE	94
7.	O PROGRAMA DO GÊNERO DE AÇÃO	99
8.	CONCLUSÃO.....	111
	REFERÊNCIAS	118
	GLOSSÁRIO	126
	APÊNDICE A – FICHA TÉCNICA.....	136
	APÊNDICE B – FOTOGRAMAS	137
	BREVE CURRÍCULO DO AUTOR.....	181

1. INTRODUÇÃO

Em março de 1999, os irmãos Larry e Andy Wachowski lançaram o seu segundo filme: a peculiar ficção científica *Matrix*, que combina características como uma trama enigmática, um universo ficcional criativo e estranho, alusões múltiplas a religiões e produtos culturais, efeitos especiais de ponta e uma profusão de clichês de filmes de ação como tiroteios, bombardeios e lutas de kung-fu. Essa mistura foi voltada para um público massivo, perfeitamente dentro dos moldes de filmes-evento “arrasa-quarteirão”, como *Guerra nas estrelas* (George Lucas, 1977), *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975), *E.T.: O extraterrestre* (idem, 1982) e *O senhor dos anéis* (Peter Jackson, 2001-2003). Desde sua publicidade pré-lançamento, como veremos, *Matrix* é anunciado como o “grande evento” enigmático do ano.

Produzido pelo perito em filmes de grande público Joel Silver, *Matrix* logo se revelou um considerável sucesso comercial: o investimento da Warner de US\$ 63 milhões rendeu-lhe US\$ 460 milhões na arrecadação mundial, o segundo maior que ela havia conseguido até então¹. Uma parte deste sucesso deveu-se aos seus méritos tecnológicos, que conquistaram prêmios como os *Oscar* das categorias de melhor edição, melhor mixagem de som, melhor edição de som e melhores efeitos visuais e os *BAFTA* de melhor mixagem de som e de melhores efeitos visuais². Nesse sentido, a principal conquista de *Matrix* é o efeito

¹ Em 1999, o único filme da Warner que superava *Matrix* em arrecadação era *Twister* (1996). Dados retirados do site Box Office Mojo, especializado em contabilizar arrecadações de filmes. Cf. <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=matrix.htm>> e <<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>>.

² Informações disponíveis em <<http://www.oscars.org/awardsdatabase/index.html>> e <http://www.bafta.org/site/webdav/site/myjahiasite/shared/import/Film_Winners_1990-1999.pdf>.

“bullet-time”³, aperfeiçoado e popularizado durante a sua produção, e que exerceu uma influência considerável nos filmes posteriores do gênero de ação. A mixagem sonora sofisticada e os cenários digitais contribuem igualmente para o caráter espetacular do filme. Entretanto, tivesse sido a qualidade tecnológica a única razão do êxito de *Matrix*, o filme não seria um marco tão notável na cultura popular, pois as trilógicas *O senhor dos anéis*, *X-Men*, *Missão: Impossível*, *Spider-Man* e *Star Wars* (episódios 2-3) rapidamente o ultrapassaram quanto à tecnologia de efeitos visuais. Artíficos narrativos e estéticos, como se argumenta no corpo desta dissertação, são tão ou mais importantes que as tecnologias sonoras e visuais em *Matrix*.

Um exemplo é a quantidade de alusões, algumas óbvias, outras abstrusas, que faz do filme um jogo no qual todos os elementos são potencialmente referenciais: diálogos citam *O mágico de Oz*, as histórias de *Alice* e programas de televisão; placas de carro e números de série indicam versículos da bíblia; cenas de luta inspiram-se em convenções dos desenhos japoneses; músicas e figurinos são características de tribos urbanas; alude-se a religiões orientais, à saga do messias cristão e à ficção científica *cyberpunk*. Assim, aqueles espectadores que aderem ao desafio são convidados a conjecturar e a tentar decifrar todos os aspectos do filme.

Tal teia referencial é calcada em um enredo emaranhado, cuja principal reviravolta consiste em um enigma “filosófico” que reorganiza o próprio universo narrativo. Na estratégia de divulgação do filme, a premissa da narrativa era propositamente deixada de fora e apresentada, em seu lugar, um mistério: “o que é a matriz”⁴?

³ Criado por Michel Gondry na produção do videoclipe “*Army of Me*”, da cantora Björk. O “bullet-time” consiste em um efeito extremo de câmera-lenta, obtido pelo cruzamento digital de imagens capturadas por várias câmeras. Esse efeito dá a impressão de quase “congelar” o tempo, mas ainda permite “movimentos” de câmera em velocidade normal. Cf. <http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/sfx-bullet_text.html>

⁴ O próprio site oficial do filme tem o endereço misterioso “whatisthematrix.com”. Cf. também o trailer original em <<http://whatisthematrix.warnerbros.com/av/trailer.zip>>. Traduzimos o termo “*matrix*” para o correlato em português “matriz”, para estabelecer uma distinção entre as referências à realidade virtual retratada no filme e o próprio título do filme – o qual é, evidentemente, mantido neste trabalho.

A combinação do caráter enigmático com a multi-referencialidade do filme são fatores que o transformam numa espécie de objeto de culto, uma obra feita para ser vista várias vezes, para que espectadores consumam materiais correlacionados e participem de jogos de interpretação. Os relatos dos atores Keanu Reeves e Hugo Weaving no vídeo de bastidores “*Matrix: Os segredos da Produção*” dão uma idéia do tipo de consumo adotado pelos fãs:

[Keanu Reeves:] Quando o filme estreou e ouvimos falar de pessoas que foram vê-lo duas, três, nove, dez, onze vezes, e vimos os e-mails que estavam chegando, as respostas no site do filme, gente que se vestia como as personagens... Eu não esperava isso. Não mesmo⁵.

[Hugo Weaving:] Sim, conheci alguns fanáticos por “Matrix”. Trabalhei com dublês que diziam minhas falas no filme o tempo todo. Eu não acreditava que eles tinham visto “Matrix” tantas vezes⁶.

Com o êxito dessa estratégia, o seu universo ficcional continuou a ser explorado na coletânea de animações japonesas *Animatrix*, nos filmes *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions* (todos de 2003), nos videogames *Enter The Matrix*, *Path of Neo* e *The Matrix Online* e nas histórias em quadrinhos disponíveis na internet e posteriormente compiladas em *The Matrix Comics 1 e 2*, que produziram mais informações e outras narrativas ligadas ao mundo criado no primeiro filme. *Animatrix* contém curtas-metragens que contam tanto novas histórias com outros personagens quanto histórias com personagens secundários sobre eventos articulados com os filmes – como o sacrifício da nave Osíris e a libertação do garoto Karl Popper. O videogame *Enter The Matrix* faz a mesma coisa com personagens secundários envolvidos no segundo e terceiro filmes da franquia. E o jogo via internet *The Matrix Online* continua a narrar eventos do universo ficcional a partir do fim da trilogia cinematográfica. Como *O Senhor dos anéis* e *Guerra nas estrelas*, *Matrix* originou um mundo narrativo semi-autônomo explorado por diferentes materiais expressivos.

⁵ MATRIX: Os segredos de produção. Direção de Josh Oreck. EUA: Warner Home Video, 2001. 1 dvd (123 min.). 113 min 56s.

⁶ Ibid. 114 min 21s.

1.1. JUSTIFICATIVA, PROBLEMA E OBJETIVOS

É compreensível que esse fenômeno cultural, cuja popularidade é tão grande quanto sua peculiaridade, tenha sido explorado exaustivamente por pesquisadores de diversas áreas, sob as mais diferentes abordagens. É fato, portanto, que este trabalho não conta com a vantagem da novidade. Não obstante, há um ponto cego significativo nos estudos sobre *Matrix*, o qual será exposto após e a partir da enumeração das abordagens de pesquisa existentes. Resolver tal lacuna é a meta desta dissertação.

Como o enredo trata do problema de distinguir a realidade de uma simulação perfeita, é natural que pesquisadores de filosofia sejam dos mais interessados em analisar *Matrix*, examinando passagens do filme dentro de discussões ontológicas ou epistemológicas reconhecidas, como a alegoria da caverna de Platão⁷; a dúvida sistemática e a metáfora do gênio maligno de Descartes⁸; e a hipótese do “cérebro mergulhado numa cuba” de Hilary Putnam⁹. Pode-se dizer que o propósito de tais estudos é examinar, muitas vezes para um público leigo, discussões filosóficas mais amplas e gerais através dos exemplos vívidos fornecidos pelo filme.

Devido às alusões ao messias cristão e às religiões orientais, pesquisadores de teologia também se interessam por *Matrix* e por sua relação com os sistemas de crenças em

⁷ GRISWOLD Jr, C.L. Happiness and Cypher's Choice: Is Ignorance Bliss? In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.126-137; PARTRIDGE, J. Plato's Cave and The Matrix. In: GRAU, C. (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, UK: Oxford University, 2005. p.239-257.

⁸ GRAU, C. Bad Dreams, Evil Demons, and the Experience Machine: Philosophy and The Matrix. In: GRAU, C. (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.10-23; ERION, G.J.; SMITH, B. Skepticism, Morality, and The Matrix. In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.16-27; ZYNDA, L. Was Cypher Right? Part II: The Nature of Reality and Why It Matters. In: YEFFETH, G. (Org.). **Taking the Red Pill**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.33-43.

⁹ CHALMERS, D.J. The Matrix as Metaphysics. In: GRAU, C. (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.132-176; KORSMEYER, C. Seeing, Beliving, Touching, Truth. In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.41-52.

questão¹⁰, investigando se a moral do filme pode ser vista, por exemplo, como uma manifestação coerente do budismo; ou se a estória é inspirada em parábolas ou mitos religiosos; ou se há paralelos entre as religiões aludidas e o problema da identificação da realidade.

Já outros teóricos se interessam pela obra por ela ser uma espécie de exemplar ideal das questões tipicamente investigadas pelas correntes intelectuais contemporâneas das humanidades. A mais recorrente é a discussão sobre “pós-modernidade”: a crítica ao conhecimento científico e às distinções entre realidade e representação artificial, feitas por Jean Baudrillard – compreensivelmente o autor mais discutido, já que seu livro *Simulacros e simulação* está presente numa cena do filme¹¹. *Matrix* é discutido também sob outras perspectivas contemporâneas, como certas vertentes da psicanálise Lacaniana¹² e do Marxismo¹³.

Como o caso mais popular de ficção científica *cyberpunk* dos últimos tempos, *Matrix* também foi amplamente discutido por críticos, escritores e teóricos ligados a esse gênero, como Stephen Baxter, John Shirley, Bruce Sterling e William Gibson. Muitas dessas

¹⁰ HERRING, D. **Postmodern and Christian Expressions in The Matrix Media**. [S.l.]: [s.n.], 2006; FORD, J.L. Buddhism, Mythology, and The Matrix. In: YEFFETH, G. (Org.). **Taking the Red Pill**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.125-144; FONTANA, P. Finding God in The Matrix. In: YEFFETH, G. (Org.). **Taking the Red Pill**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.159-184; WAGNER, R. Wake Up! Worlds of Illusion in Gnosticism, Buddhism, and The Matrix Project. In: GRAU, C. (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, UK: Oxford University, 2005. p.258-287; BRANNIGAN, M. There Is No Spoon: A Buddhist Mirror. In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.101-110; BASSHAM, G. The Religion of The Matrix and the Problems of Pluralism. In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.111-125.

¹¹ BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. FELLUGA, D. The Matrix: Paradigm of Post-Modernism of Intellectual Poseur? (Part I). In: YEFFETH, G. (Org.). **Taking the Red Pill**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.71-84; GORDON, A. The Matrix: Paradigm of Post-Modernism of Intellectual Poseur? (Part II). In: YEFFETH, G. (Org.). **Taking the Red Pill**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.85-102; WEBERMAN, D. The Matrix Simulation and the Postmodern Age. In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.225-239. Um ensaio particularmente crítico a Baudrillard é HANLEY, R. **Simulacra and Simulation: Baudrillard and The Matrix**. [S.l.]: Warner, 2003.

¹² ŽIŽEK, S. The Matrix: Or, The Two Sides of Perversion. In: IRWIN, W. (Org.). **The Matrix and Philosophy**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.240-266.

¹³ DANAHAY, M.A.; RIEDER, D. The Matrix, Marx, and the Coppertop's Life. In: IRWIN, W. (Org.). *Ibid.* Chicago, IL: Open Court, 2002. p.216-224.

discussões estão compiladas no volume “*Exploring the Matrix*”¹⁴, cujos ensaios examinam o filme dentro da história da ficção científica e verificam a plausibilidade de suas previsões. Pesquisadores acadêmicos afinados com a cibercultura também aproveitaram a oportunidade¹⁵.

Todas essas abordagens, não obstante sua riqueza e diversidade, têm uma característica em comum: extrapolam o filme, tratando o seu conteúdo como instância ou modelo privilegiado para uma reflexão sobre questões gerais do mundo. O que não é inesperado, tampouco repreensível: não é segredo que *Matrix* é propositadamente construído com o fim de ser extrapolado, interpretado, decifrado e debatido¹⁶. Poucos filmes se prestam tão bem a tal papel.

Ainda existe, todavia, a carência de um exame pormenorizado da própria construção de *Matrix* enquanto filme, enquanto tecido audiovisual organizado para produzir uma experiência de apreciação. Isto é, uma análise imanente dos recursos cinematográficos, narrativos e comunicativos e das normas e estratégias que lhes dão forma. Tais questões, exceto pelo efeito *bullet-time*, têm sido basicamente deixadas de lado.

Mais amplamente, há poucos estudos minuciosos sobre o atual modo dominante de cinema¹⁷, e o filme aqui estudado não é exceção. Muitos dos artigos sobre *Matrix* em periódicos ou apresentações em congressos especializados na área encaixam-se nas abordagens já mencionadas: discutem as relações entre o filme e as teorias pós-estruturalistas

¹⁴ HABER, K. (Org.). **Exploring the Matrix**. New York: St. Martin's, 2003. O comentário de Gibson está disponível em <http://www.williamgibsonbooks.com/archive/2003_01_28_archive.asp#90244012>.

¹⁵ AMARAL, A. **A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix**. [S.l.]: [s.n.], 2003; CLARK, A. The Twisted Matrix: Dream, Simulation, or Hybrid? In: GRAU, C. (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.177-197; WARWICK, K. The Matrix: Our Future? In: GRAU, C. (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.198-207.

¹⁶ Isso é espontaneamente reconhecido pela equipe produtora do filme, no vídeo MATRIX: Os segredos de produção. Direção de Josh Oreck.

¹⁷ Para uma discussão deste problema, Cf. BORDWELL, D. **Narration in the Fiction Film**. Madison, WI: University of Wisconsin, 1985; _____. **Making Meaning**. Cambridge, MA: Harvard University, 1989b; _____. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, F. (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: SENAC, 2005b.

de Baudrillard, Derrida ou Žižek¹⁸; comparam-no com o mito da caverna de Platão¹⁹; ou examinam-no sob os prismas da cibercultura e da história da ficção científica²⁰. Dentre os livros publicados por instituições especializadas em cinema, encontrou-se somente um único livro – lançado pelo *British Film Institute* – o qual consiste numa introdução às discussões filosóficas já mencionadas²¹. Por fim, há os artigos que empregam o filme enquanto analogia para criticar a racionalidade contemporânea²², ou para conjecturar sobre o nexo entre cinema e realidade virtual²³.

Embora minoritários, foram encontrados alguns ensaios sobre a dimensão estritamente cinematográfica da obra: uma análise do efeito *bullet-time* como constituinte de uma espécie de “micro-gênero” cinematográfico²⁴; um exame da teoria do cinema de Deleuze à luz de *Matrix*²⁵; e duas reflexões sobre ele enquanto filme de espetáculo visual, herdeiro do chamado “cinema de atrações” das primeiras décadas de cinematografia²⁶.

Considerando-se que filmes de ação “arrasa-quarteirão” como *Matrix* têm sido produtos cinematográficos dos mais populares nas últimas décadas, cabe a pergunta: por que

¹⁸ KIMBALL, A.S. Conceptions and Contractions of the Future: Terminator 2, The Matrix, and Alien Resurrection. *Camera Obscura*, Durham, NC, v.17, n.2, 2002. p.69-107; MERRIN, W. "Did You Ever Eat Tasty Wheat?": Baudrillard and The Matrix. *Scope*, Nottingham, UK, n.9, 2007. ; LEARY, C. What is the Matrix? Cinema, Totality, and Topophilia. *Senses of Cinema*, Victoria, Australia, n.32, 2004. ; MESSIER, V. Baudrillard in The Matrix: the Hyperreal, Hollywood, and a Case for Misused References. *The Film Journal*, Pickerington, OH, n.13, 2006.

¹⁹ HOHLFELDT, A. Matrix e o Mito da Caverna. In: **V Encontro da Socine: Sociedade brasileira de estudos de cinema**, 2001, Porto Alegre.

²⁰ BANDEIRA, M.G. O real e o virtual no filme Matrix: uma proposta de leitura no viés da ficção cyberpunk. *Ibid.*, 2001, Porto Alegre. ; SILVA, A.d.S.e. Simulações computacionais e vida artificial: Um ensaio sobre os filmes 13º Andar e Matrix. In: **XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom**, 2002, Salvador. ; KAVENEY, R. **From Alien to The Matrix**. London: I.B. Tauris, 2005.

²¹ CLOVER, J. **The Matrix**. London: British Film Institute, 2004.

²² HILL, T.T.d.S. **A contribuição da narrativa fílmica para uma reflexão sobre as experiências do percurso vivencial no século XX, de Tempos Modernos a Matrix**. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom. Salvador: Intercom, 2002.

²³ MERRIN, W. Buckle Your Seat-belt Dorothy... 'Cause Cinema is Going Bye-byes. In: FURBY, J.; RANDELL, K. (Orgs.). **Screen Methods**. London: Wallflower, 2006.

²⁴ REHAK, B. The Migration of Forms: Bullet Time as Microgenre. **Film Criticism**, v.XXXII, 2007.

²⁵ TRIFONOVA, T. Time and point of view in contemporary cinema. **CineAction**, 2002.

²⁶ NDALIANIS, A. The Frenzy of the Visible: Spectacle and Motion in the Era of the Digital. **Senses of Cinema**, n.3, 2000. ; CANNITO, N. A construção da imagem no cinema: de Méliès a Matrix. In: **X Encontro Socine**, 2006, Ouro Preto. “Cinema de atrações” é um termo cunhado pelo Prof. Tom Gunning para designar o princípio do cinema, antes da dominância do sistema narrativo.

há tão poucas considerações teóricas e analíticas sobre esse gênero de cinema? Segundo o teórico neoformalista e cognitivista David Bordwell, esse ponto cego não seria exclusivo do gênero de ação, mas abrangeria nossa relação com os aspectos estilísticos do cinema como um todo:

Nossa negligência quanto às imagens é provavelmente ligada a nossos hábitos de compreender o mundo. Percorremos a vida, alegremente inconscientes de todos os modos complicados pelos quais nossos sistemas perceptivos peneiram e elaboram as informações afluentes. Os atos de ver e ouvir são, como psicólogos dizem, “informacionalmente encapsulados”. A vida não tem botões de pausar ou recuar e não podemos parar para examinar os mecanismos em nossas cabeças que nos entregam um mundo tridimensional de objetos e atividades. Para os propósitos normais, isso é vantajoso. Evoluímos de modo a agir a partir dos produtos desses mecanismos, e ter consciência deles só poderia nos atrasar em um mundo no qual cada segundo importa. Porém, os hábitos da percepção comum, fáceis e rápidos, pouco nos ajudam quando queremos entender como o cinema funciona. Além do mais, apenas algumas disciplinas, como a história da arte, desenvolveram um vocabulário para analisar como as imagens criam seus efeitos. Esse vocabulário, inevitavelmente técnico, nos é bem menos espontâneo que a linguagem que usamos para descrever personagens e enredo²⁷.

Isso explicaria o porquê de tanta atenção aos personagens e ações narrativas, mas tão pouca ao modo como os meios audiovisuais as apresentam. Os modos dominantes de cinema são, curiosamente, os que foram analisados com menos rigor e detalhe: o “sistema clássico hollywoodiano” que vigorou até os anos 60 era recorrentemente considerado como “invisível” ou até como ilusório²⁸. O modo contemporâneo, mais rápido e ostentado, é corriqueiramente avaliado como excessivamente espetacular e pouco artístico. Mas o que há além desses reducionismos? E quais as consequências dessa falta de atenção aos aspectos

²⁷ Tradução livre. “*Our neglect of images is probably tied to our habits of taking in the world. We move through life cheerfully unaware of all the complicated ways our perceptual systems sift and elaborate the information pouring in. The acts of seeing and hearing are, as psychologists say, ‘informationally encapsulated.’ Life has no pause or rewind buttons, and we can’t stop to examine the mechanisms in our heads that deliver a three-dimensional world of objects and activities to us. For normal purposes this is all to the good. We evolved so as to act on the outputs of those mechanisms, and being aware of them could only slow us down in a world where seconds matter. Yet the habits of ordinary perception, easy and quick, offer little help when we want to understand how cinema works.*

Moreover, only a few discipline, such as art history, have developed a vocabulary for analyzing how images create their effects. This vocabulary, inevitably a technical one, comes far less spontaneously to us than the language we use to describe characters and plot.”

BORDWELL, D. **Figures Traced in Light**. Berkeley: University of California, 2005c. p.33.

²⁸ Muitas vezes, ilusório até no sentido ideológico. Por exemplo, DAYAN, D. O código tutor do cinema clássico. **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Senac, 2004.

formais e plásticos do cinema predominante? Esta dissertação propõe-se, através de uma análise pormenorizada de *Matrix* nos seus aspectos audiovisuais e narrativos, a demonstrar a rentabilidade de examinar o estilo do “cinema dominante” e mesmo do caso particular dos filmes de ação e aventura.

Em termos mais concretos, o problema de pesquisa desta dissertação é investigar o funcionamento do filme *Matrix* enquanto produto audiovisual e narrativo, prestando-se atenção a como ele é composto e quais são os efeitos que procura inculcar nos seus espectadores. Almeja-se, assim, compreender os papéis dos seus mecanismos narrativos e cinematográficos, comparando-os com outros filmes da mesma categoria.

Há, enfim, uma questão em *Matrix* que merece atenção própria. Discutem-se reiteradamente seus enigmas filosóficos, seu universo ficcional minucioso e sua malha de referências, mas pouco se pergunta como o filme foi tão bem-sucedido em torná-los compreensíveis para o público massivo de filmes *blockbuster*. A atenção aos mecanismos e sistemas audiovisuais e narrativos pode oferecer respostas úteis a tal questão. Os principais enigmas e alusões de *Matrix* não serão ignorados, mas serão examinados numa perspectiva poética. Isto é, analisar-se-á suas funções dentro da obra, seus princípios regentes e o modo como são apresentados aos espectadores.

1.2. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Este trabalho foi subdividido do seguinte modo:

A seção 2 consiste na revisão e exposição das teorias e procedimentos de análise fílmica em que este trabalho se apóia, os quais fazem parte da disciplina inaugurada por Aristóteles que aqui chamamos de “poética”. Especificamente, os pesquisadores em poética do cinema que fundamentam este trabalho são Wilson Gomes, cuja metodologia “poética do

filme” é assumida nesta dissertação, e David Bordwell, que, juntamente com Kristin Thompson, propõe a vertente neoformalista de poética aplicada ao cinema. Esta se interessa especificamente pelos princípios que governam a narrativa nos filmes e por seus apelos à cognição espectral.

A seção 3 apresenta a teoria neoformalista sobre a narrativa cinematográfica, examinando a relação entre a história contada pelo filme (*fabula*) e o arranjo no qual a história é narrada (*syuzhet*); sua produção de suspense e de curiosidade; e como o filme administra as informações, oferecendo-as e omitindo-as dos espectadores²⁹. Em suma, esta seção se dedica a refletir sobre a disposição e os dispositivos narrativos e cognitivos nas obras analisadas, suas funções expressivas e seus resultados.

As normas legadas pelo cinema clássico a *Matrix* são apresentadas na seção 4. Nela, são examinados os princípios que regem a estrutura narrativa básica dos filmes hollywoodianos, como o modelo quadripartido de proporções temporais; as técnicas narrativas que “costuram” as diferentes partes do filme; e o sistema estilístico que caracteriza o modo cinematográfico dominante e a forma como este emprega enquadramentos, encenação, montagem e atuação.

As seções subsequentes tentam responder à seguinte questão: Em que consiste o diferencial de *Matrix*? No ponto de vista deste trabalho, o que o caracteriza enquanto obra expressiva é a articulação entre três estratégias diferentes:

Em primeiro lugar, um programa de cunho enigmático. *Matrix* esconde informações, propõe enigmas, provoca estranhamento e incerteza. Esta estratégia, analisada na seção 5, predomina na primeira parte do filme.

A seção 6 investiga a construção do universo ficcional futurista e apocalíptico, a qual se concentra na segunda parte de *Matrix*. Serão vistos os artifícios cinematográficos e as

²⁹ BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*.

táticas narrativas que são articulados para esta função, assim como o seu papel no filme como um todo.

Pode-se considerar que *Matrix* está dentro da categoria que se convencionou chamar “filme de ação”. A seção 7 tem o propósito de examinar esse gênero, suas convenções e a construção do seu apelo emocional característico. A poética do “filme de ação” predomina nas segundas e terceiras partes do filme.

As conclusões sobre a poética de *Matrix*, o estilo contemporâneo dos filmes de *Hollywood* e o gênero cinematográfico de ação são reunidas na seção 8. Nessa altura, torna-se exequível fazer uma avaliação crítica acerca da importância, das conquistas e das fraquezas desse projeto cinematográfico. É também a ocasião de averiguar os êxitos e os limites deste trabalho, assim como conjecturar sobre seus possíveis desdobramentos e as lacunas que faltam ser preenchidas.

Por infortúnio, não se encontraram muita consistência e precisão nos termos técnicos em português sobre cinema. Assim, foi feito o esforço de elaborar um glossário com abrangência e detalhamento razoáveis, que permitam descrições mais apuradas e esclarecedoras dos diversos aspectos dos filmes analisados. E, finalmente, dado o enfoque desta pesquisa nas dimensões plástica e constitutiva dos filmes, investe-se um espaço considerável em fotogramas para ilustrar as análises e sustentar os argumentos apresentados aqui³⁰. Eles estão reunidos no apêndice B desta dissertação.

Reitera-se que, apesar da riqueza e da importância dos estudos que destrincham minuciosamente a malha intertextual, os problemas de caráter filosófico, teológico e científico

³⁰ Mais corretamente, *stills* capturados de DVDs. Embora se concorde com a avaliação de Jacques Aumont e Michel Marie de que o fotograma não consiga replicar um importante aspecto do cinema (o movimento), ressalva-se que a função de qualquer recurso ilustrativo não é reproduzir o fenômeno tal e qual, mas revelar e elucidar determinados aspectos dele. Ora, reconhecendo-se isso, o alerta de que o fotograma negaria o “estatuto teórico” do seu próprio anonimato no filme e a conseqüente recomendação de evitar escolher um fotograma pelo critério da sua rentabilidade descritiva deixam de ser pertinentes. Cf. AUMONT, J.; MARIE, M. **Análisis del film**. Barcelona: Paidós, 1990. p.82-86.

e as representações socioculturais presentes em *Matrix* e suas continuações, não é o propósito deste estudo em particular fazê-lo. Este é, em resumo, analisar tais filmes enquanto materiais compostos por mecanismos narrativos, cinematográficos e cognitivos, construídos segundo normas e princípios identificáveis e voltados para provocar reações em seus espectadores. Nesta perspectiva, procura-se compreender *Matrix* enquanto filme, como um espécime, possivelmente peculiar, do estilo contemporâneo do cinema de Hollywood e, particularmente, do gênero cinematográfico de ação.

2. PRINCÍPIOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS

Desde a sua criação no fim do século XIX, o cinema se tornou um fenômeno cultural mundial. Boa parte do repertório cultural das últimas gerações, por exemplo, deriva de filmes e de outros materiais audiovisuais; certos filmes antigos são documentos interessantes sobre costumes e modos de pensar típicos das suas épocas; as corporações cinematográficas estão entre as mais visíveis da indústria cultural; e determinados filmes são imensamente representativos do imaginário popular – como *Guerra nas estrelas*, que se tornou o apelido informal do projeto militar americano de defesa contra mísseis nucleares.

Levando-se em conta essa ubiqüidade do cinema, é natural que ele seja objeto de inúmeras tradições de pesquisa e perspectivas teóricas. Logo, esta seção tem dois objetivos: enumerar resumidamente as principais delas e delinear a tradição em que este trabalho e o método aqui adotado se inserem.

Podem-se delinear, *grosso modo*, dois modos de sistematizar a compreensão de filmes³¹. Um deles é observar sua relação com o mundo, com a sociedade, com o seu autor e com os seus contextos históricos, isto é, examinar o papel do filme dentro de sistemas maiores. Assim são a sociologia do cinema e os estudos biográficos de cineastas. Reconhecendo, é evidente, a importância e a fecundidade dessa tarefa, subscreve-se aqui à alternativa focada no sistema interno do filme, nos seus elementos constitutivos e suas inter-relações. Considera-se que esta perspectiva responde mais apropriadamente às questões de pesquisa que orientam

³¹ GOMES, W. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004b. p.123-124.

este trabalho³²: como *Matrix* é constituído e funciona enquanto filme? Como essa construção está relacionada com o modo predominante de cinema “clássico” e com o gênero contemporâneo de “ação”? E como seu enredo pode, concomitantemente, disparar percursos interpretativos tão diversos e ser claramente comunicado a um grande público de cinema *blockbuster*? Espera-se demonstrar, nas próximas seções, que a construção estilística e as normas narrativas do filme fornecem respostas adequadas e concretas a essas questões.

Há que se notar, entretanto, que dentro da perspectiva internalista há diferentes possibilidades. Podem-se enumerar, por exemplo, pesquisas semiológicas, marxistas e/ou psicanalíticas sobre a relação entre subjetividade e técnicas cinematográficas³³; análises estruturalistas da *gramática* da linguagem cinematográfica³⁴; investigações sobre a relação entre os estilos fílmicos de cineastas-autores e suas visões de mundo e posicionamentos estéticos³⁵; e, naturalmente, pesquisas historiográficas sobre as mudanças do cinema através das décadas³⁶.

Há também, ainda no âmbito das reflexões internas, as *grandes teorias do cinema*: conjecturas teóricas preocupadas em identificar qual seria a natureza determinante dos fenômenos cinematográficos³⁷. Destes, predominaram durante boa parte da época muda e nas décadas iniciais do cinema sonoro os chamados teóricos *formativos*, para os quais as possibilidades genuinamente cinematográficas e artísticas seriam aquelas que de algum modo

³² É inegável que conhecimentos sobre determinadas questões externas, como os modos de produção ou as correntes estéticas cinematográficas, são indispensáveis para uma boa análise imanente. Assumir uma perspectiva internalista não corresponde necessariamente a interditar os fenômenos externos, e sim a privilegiar metodologicamente os internos à obra expressiva.

³³ Usa-se “e/ou”, porque muitas abordagens combinam mais de uma dessas tradições. Alguns exemplos típicos são AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2002; AUMONT; MARIE. **Análisis del film**; LAURETIS, T.d.; HEATH, S. (Orgs.). **The Cinematic Apparatus**. New York: St. Martin's, 1980. Para críticas dessas perspectivas, cf. BORDWELL. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria; CARROLL, N. **Mystifying Movies**. New York: Columbia University, 1988a.

³⁴ METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

³⁵ A revista *Cahiers du Cinéma* foi um baluarte dessa perspectiva no auge da sua *politique des auteurs*.

³⁶ SALT, B. **Film Style and Technology**. [S.l.]: Starword, 1983; THOMPSON, K.; BORDWELL, D. **Film History**. New York: McGraw-Hill College, 1994.

³⁷ Encontra-se um panorama detalhado destas perspectivas em ANDREW, J.D. **As principais teorias do cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989. Para uma crítica rigorosa de algumas delas, cf. CARROLL, N. **Philosophical Problems of Classical Film Theory**. Princeton, NJ: Princeton University, 1988b.

alterassem ou reconstruíssem a realidade captada pela câmera: a simulação dos processos mentais humanos, as limitações do próprio meio cinematográfico, a montagem e a desfamiliarização, respectivamente em Hugo Münsterberg, Rudolf Arnheim, Sergei Eisenstein e Béla Balázs³⁸. Após a consolidação do filme sonoro, os críticos e teóricos André Bazin e Siegfried Kracauer propuseram teorias *realistas* do cinema, isto é, que privilegiam o seu caráter fotográfico e a sua capacidade de reproduzir a experiência da realidade. Para eles, ao contrário dos teóricos formativos, registrar fielmente o mundo real não seria uma imperfeição do cinema, mas um triunfo.

Este trabalho não é orientado por uma grande teoria do cinema, mas uma disciplina de raízes aristotélicas: a poética. No sentido amplo, seu objeto são as obras expressivas (literárias, teatrais, pictóricas, cinematográficas, etc.), os seus aspectos constitutivos, princípios fundamentais e funções. Na poética, a intenção dos criadores e as reações dos intérpretes empíricos – objetos pertinentes, respectivamente, às biografias e historiografias da arte e às pesquisas de recepção – importam menos que a coisa mesma, isto é, a obra e a experiência de apreciação que ela própria prevê³⁹. Por seu enfoque nos produtos concretos, a poética distingue-se também da estética, disciplina teórico-abstrata preocupada com a natureza e as funções da arte⁴⁰.

Sabe-se que ela foi inaugurada por Aristóteles, no tratado de mesmo título⁴¹, cuja influência na era moderna deveu-se basicamente ao seu lado prescritivo. O panorama feito

³⁸ MÜNSTERBERG, H. The Photoplay: a Psychological Study. In: LANGDALE, A. (Org.). **Hugo Münsterberg on Film**. New York: Routledge, 2002; ARNHEIM, R. **A arte do cinema**. Lisboa: Edições 70, 1989; EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a; _____. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b; BALÁZS, B. **Theory of the Film: Character and Growth of a New Art**. New York: Dover, 1970.

³⁹ GOMES, W. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação**, Curitiba, v.21, n.1, 2004a. p.96-97.

⁴⁰ _____. Estratégias de produção do encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. **Textos de cultura e comunicação**, Salvador, n.35, 1996. p.106.

⁴¹ ARISTÓTELES. Poética. In: MOTTA, J.A. (Org.). **Aristóteles**. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

pelo pesquisador Wilson Gomes da poética enquanto disciplina⁴² indica uma retomada à sua dimensão descritiva e teórica, no entanto, desde Paul Valéry. Aristóteles dedicara atenção considerável aos elementos e aos efeitos próprios – que ele chamava de *destinações* – de cada tipo de poesia. Valéry retoma a sugestão aristotélica, argumentando que as obras expressivas em geral antecipam a cooperação e os efeitos possíveis em fruidores potenciais⁴³. Luigi Pareyson⁴⁴ desenvolve este raciocínio, propondo que tais obras dependem da ativação de intérpretes, a qual é regulada pela *intenção formativa* do próprio material. Umberto Eco, em seu livro *Obra Aberta*⁴⁵, propõe chamar de “poéticas” os programas estruturantes da obra de arte. Há também uma vertente estruturalista da poética, da qual Tzvetan Todorov⁴⁶ e Lubomír Doležel⁴⁷ fazem parte.

Desde os formalistas russos⁴⁸, são feitas pesquisas em poética aplicada ao cinema. Este trabalho fundamenta-se em duas principais referências dessa disciplina: a sistematização e metodologia analítica “Poética do Filme”, proposto por Wilson Gomes, e a pesquisa de David Bordwell intitulada “*Historical Poetics of Cinema*”.

2.1. O MÉTODO ANALÍTICO “POÉTICA DO FILME”

O pesquisador Wilson Gomes efetua um “retorno a Aristóteles”, re-examinando os seus princípios metodológicos⁴⁹. Tais princípios, juntamente com as contribuições de Valéry, Pareyson e Eco, são então sistematizados por Gomes em um método aplicado à

⁴² GOMES. Estratégias de produção do encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. p.99-106.

⁴³ VALÉRY, P. Primeira aula do curso de poética. **Variedades**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

⁴⁴ PAREYSON, L. **Estética**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

⁴⁵ ECO, U. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1968.

⁴⁶ TODOROV, T. **Estruturalismo e poética**. São Paulo: Cultrix, 1971; _____. **Poética da prosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003b.

⁴⁷ Para o qual, curiosamente, a noção de poética se aproxima de uma teoria da ficção. Cf. DOLEŽEL, L.

Occidental Poetics. Lincoln: University of Nebraska, 1990.

⁴⁸ TAYLOR, R. (Org.). **The Poetics of Cinema**. [S.l.]: Oxon, 1982.

⁴⁹ GOMES. Estratégias de produção do encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles.

análise fílmica, chamado “Poética do Filme”⁵⁰. Procurar-se-á delinear aqui suas principais assunções e seus percursos metodológicos.

Aristóteles parte da descrição de casos para a formulação de uma teoria da narrativa e dos gêneros. Cada gênero de poesia, argumenta, engendra efeitos específicos nos apreciadores: no caso da tragédia, os sentimentos do terror e da piedade, produzidos, respectivamente, pelo infortúnio do semelhante e pela infelicidade não-merecida⁵¹. Para uma poesia bem-sucedida, seria recomendável que o poeta orientasse a composição dos elementos expressivos para a produção dos seus efeitos próprios. Esta percepção aristotélica que, segundo Gomes, prenunciaria o argumento da estética moderna do produtor como construtor da recepção da sua obra, é, na poética do filme, formulada como teoria da apreciação fílmica: apreciar filmes consiste em experimentar os efeitos que neles estão inscritos.

Assume-se também a premissa supracitada de Pareyson quanto à dependência de cada obra expressiva de um intérprete que a ative e execute, para que ela exista enquanto tal⁵². Como Umberto Eco observa, reconhecer tal relação dependente não implica em assumir que o leitor tem liberdade absoluta para interpretar a obra como deseje, visto que ela própria consiste em um conjunto de regras textuais que limitam e direcionam a atividade do intérprete. O artista tenta antecipar o fruidor e constrói a sua obra para tentar afetá-lo, mas não tem o poder de determinar sua recepção. Criador e apreciador conjecturam reciprocamente um sobre o outro a partir do texto, mas não se comunicam diretamente: o autor empírico tenta prever os seus apreciadores e postula um “apreciador-modelo” (que Eco chama de *leitor-modelo*) para o qual ele direciona as suas estratégias textuais; cada apreciador empírico infere um autor-

⁵⁰ _____. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema); _____. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico.

⁵¹ ARISTÓTELES. Poética. 1452b, 1453a.

⁵² GOMES. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. p.96.

modelo a partir das instruções textuais e dos traços autorais que elas permitem inferir⁵³. Com base nestas assunções, Gomes propõe que:

1. A análise de filmes se atenha à coisa mesma, isto é, à apreciação que é prevista na própria tessitura da obra. Ficam em segundo plano tanto as apreciações projetadas pelos cineastas quanto as apreciações individuais de espectadores empíricos⁵⁴. Assim, o trabalho do analista é o inverso do criador: consiste em re-compor os programas do filme, investigando a sua construção e os efeitos previstos, partindo da sua própria experiência de apreciador. Para garantir certo grau de rigor, recomenda que tal experiência seja partilhada e controlada intersubjetivamente⁵⁵;
2. Se considere o filme como um conjunto de *estratégias* sob as quais seus *dispositivos* são orientados para a produção de *efeitos*. Em outras palavras, filmes podem ser entendidos como composições cujos recursos plásticos, narrativos e de outras naturezas são combinados e dispostos, segundo normas intersubjetivas, para afetar os espectadores de diferentes modos⁵⁶.
A tarefa do analista implica em decompor a obra nessas três dimensões: recursos, estratégias e efeitos.

Recursos, denominado também “meios” ou “dispositivos”, são os materiais de diversos tipos e naturezas que são combinados e dispostos no filme para afetar os espectadores: cenografia, fotografia (enquadramentos, incidência angular, escala de planos, etc.), montagem, música e sonorização, a linha narrativa (argumento, peripécias, desenlaces),

⁵³ ECO, U. **Lector in fabula**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. Principalmente o capítulo 3.

Detalha-se a teoria de Eco sobre interpretação e regras textuais na próxima subseção. Algumas observações: “texto”, em Umberto Eco, é um complexo de unidades semânticas (sememas), não importando se são visuais, sonoras, escritas ou uma combinação. Do mesmo modo, “autor” equivale a criador e “leitor”, a receptor, de qualquer tipo de material significante.

⁵⁴ GOMES. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. p.96-97.

⁵⁵ _____. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). p.113-115.

⁵⁶ _____. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. p.95-96.

_____. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). p.41.

cores, disposição espacial do elenco, as interpretações dos atores, figurinos e muitos outros⁵⁷. São considerados dispositivos tanto elementos “especificamente” cinematográficos quanto transmediáticos, independentes do meio⁵⁸; tanto os recursos regidos por eficiência técnica quanto aqueles empregados por ímpeto estilístico. Se estiverem compostos de modo a produzir efeitos no espectador, são classificados analiticamente como recursos.

Efeitos são os resultados no espectador da articulação dos recursos expressivos. A materialidade do filme acessa, de imediato, a empiria, ou seja, suas faculdades perceptuais. A partir daí, o processamento dos estímulos sensíveis pelo espectador resultam em três espécies de efeitos⁵⁹. A primeira abrange os chamados efeitos *cognitivos*, ou seja, as significações, os apelos à cognição: reconhecer e classificar o que é percebido, compreender eventuais mensagens capitais, ou interpretar metáforas, símbolos ou alusões. Os efeitos *sensoriais*, que constituem o segundo tipo, são as sensações motoras como vertigem, força, aspereza, profundidade, frieza, calor, velocidade e escuridão. Os estados de ânimo, sentimentos e emoções formam a categoria de efeitos *anímicos*: por exemplo, o terror e a piedade aristotélicos, o medo e o susto em filmes de horror e a graça em comédias⁶⁰. Assume-se aqui uma distinção sugerida por Noël Carroll⁶¹: há emoções mais precisas, como a satisfação, a nostalgia, o terror e a piedade, que dependeriam de referências a objetos; outras são mais vagas e relativamente independentes de tais referências: tristeza, animação, agressividade e estranheza, por exemplo. Adicionando-se indicações referenciais, as segundas, aqui denominadas estados de ânimo, podem ser convertidas nas primeiras, os sentimentos. Um

⁵⁷ GOMES. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. p.98-100.

⁵⁸ No período das teorias clássicas do cinema, preocupadas em diferenciar artisticamente o cinema de meros registros técnicos da realidade, discutiam-se recorrentemente as particularidades do cinema e os elementos que lhe seriam específicos. Há algumas décadas esses argumentos foram abandonados, e foge ao escopo deste trabalho re-examiná-los. O leitor interessado em um posicionamento anti-essencialista rigoroso pode consultar a parte 1 de CARROLL, N. **Theorizing the Moving Image**. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996b.

⁵⁹ GOMES. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). p.98-102.

⁶⁰ Reconhece-se que, embora essas três dimensões de efeitos freqüentemente se misturem na experiência da apreciação, esta distinção é bastante rentável do ponto de vista analítico

⁶¹ CARROLL, N. Notes on Movie Music. **Theorizing the Moving Image**. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996a.

exemplo é a fórmula de combinar música inquietante com a representação de uma ameaça grave para se provocar medo.

Estratégias – ou programas – são os modos de organizar e sistematizar os recursos expressivos para a produção de um efeito espectral⁶². Seguindo-se a classificação dos efeitos, o primeiro tipo consiste nas estratégias cognitivas, das mais variadas espécies.

A obra sempre quer nos fazer pensar, conhecer, saber determinadas coisas, sempre esconde outras tantas para nos revelar mais adiante, ou, para não nos dar o conhecimento de jeito algum, realiza elipses, emprega o sentido literal ou figurado, produz brumas e nos engana, tudo conforme as conveniências das estratégias nela programadas.

A programação cognitiva de uma obra é muito extensa e recobre desde o tecido básico de informações e a malha mais elementar de sentido até os reconhecimentos capitais da trama narrativa, os jogos de revelação e ocultamento, as metáforas e alegorias com que se mostra e se esconde ao mesmo tempo⁶³.

O segundo é formado pelas estratégias sensoriais, como os programas de desorientação e algumas poéticas esteticamente vanguardistas. O terceiro compreende os programas emocionais, freqüentemente rejeitados e criticados, tanto pelas vanguardas estéticas quanto pelas políticas, mas pouco examinados analiticamente. São alguns deles o gênero de horror, a comédia, o gênero erótico e o drama sentimental.

Ressalve-se que as categorias analíticas não são essencialistas, mas analítico-funcionais. Gomes constata a importância da narrativa para a efetuação dos programas poéticos⁶⁴, o que sugere que determinados efeitos, como a construção da narrativa pela cognição, podem funcionar enquanto recursos para outros efeitos, como a empatia ou o compadecimento por certos personagens. O filme como um todo, por sua vez, é considerado uma composição particular que sintetiza ao seu modo as estratégias nele inclusos⁶⁵. Ou seja, é ele próprio um programa composto por outros programas e pelos dispositivos por eles agenciados.

⁶² GOMES. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). p.116-119.

⁶³ Ibid. p.117.

⁶⁴ Ibid. p.47.

⁶⁵ Ibid. p.116-119; _____. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. p.101-102.

Em suma, a metodologia Poética do Filme entende as obras cinematográficas como composições cujos elementos são dispostos e combinados, segundo normas intersubjetivas, de modo a produzir efeitos nos seus apreciadores⁶⁶. Tais normas configuram os variados elementos composicionais, como enquadramento, enredo, iluminação, cores, música, atuação, movimento de câmera e montagem, de modo a nos afetar enquanto espectadores. E elas podem fazê-lo de diversas maneiras, apelando à nossa cognição, aos nossos sentidos ou às nossas emoções. Entender analiticamente uma obra singular implica, assim, em identificar a dosagem e o emprego de cada programa, a interação entre eles e estabelecer as regras de pertinência do caso analisado⁶⁷. Ou seja, recompor suas estratégias de produção de efeitos.

É preciso também considerar o risco das generalizações deterministas. Alguns espectadores empíricos podem falhar em compreender certos filmes com estruturas complicadas. Há muitos apreciadores que rejeitam ou são pouco sensíveis a certos efeitos ou programas: dispositivos de filme de terror envelhecem e convenções de filmes de comédia nem sempre são unanimidade (gracejos com minorias podem ser considerados de mau-gosto por uma parcela razoável do público; ironias rebuscadas podem soar enfadonhas para outros). Assim, reitera-se que a poética do filme não investiga espectadores empíricos, mas, em vez disso, examina efeitos prescritos a um espectador-modelo.

* * *

Quais vantagens teóricas e analíticas são apresentadas pela poética do filme?

Primeiramente, preocupa-se em discernir os diferentes aspectos da apreciação fílmica:

⁶⁶ GOMES. Estratégias de produção do encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. ; _____. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. ; _____. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema).

⁶⁷ GOMES. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). p.120.

significado, sensação e sentimento, evitando privilegiar um deles, como o fariam algumas vertentes da semiótica e da ciência cognitiva (que reduzem os dois últimos ao primeiro). Em segundo lugar, define com clareza o escopo e o limite dos seus conceitos. As suas premissas teóricas concernem a determinadas propriedades gerais da apreciação fílmica, mas o método não subsume cada meandro cognitivo, sensorial e emocional a uma mesma teoria geral. O que faz é sugerir possibilidades, como a semiótica enquanto ferramenta para a análise de programas cognitivos e a fenomenologia de Merleau-Ponty para examinar sensações, mas mesmo elas não são legisladas e podem eventualmente ser complementadas ou substituídas por outras.

Assim, podemos dizer que a poética do filme é um conjunto de *princípios* analíticos e um modelo-geral de pesquisa sobre filmes, que depende de outras investigações para a compreensão detalhada de aspectos mais específicos.

2.2. A POÉTICA HISTÓRICA DO CINEMA

David Bordwell pode ser considerado como o responsável pela pesquisa mais extensa em poética aplicada ao cinema, tendo produzido exames teórico-analíticos sobre os estilos cinematográficos, a narração e a encenação (*mise-en-scène*) fílmica⁶⁸, assim como análises dos cinemas clássico e contemporâneo de Hollywood, do cinema asiático, da escola impressionista francesa⁶⁹ e de cineastas como Carl Theodor Dreyer, Sergei Eisenstein e

⁶⁸ BORDWELL, D. **On the History of Film Style**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1997; BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**; _____. **Figures Traced in Light**.

⁶⁹ BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. **The Classical Hollywood Cinema**. New York: Columbia University, 1985; BORDWELL, D. **The Way Hollywood Tells It**. Berkeley: University of California, 2006; _____. **Planet Hong Kong**. Cambridge, MA: Harvard University, 2000; _____. **French Impressionist Cinema**. New York: Arno, 1980.

Yasujiro Ozu⁷⁰. O autor também co-editou com Noël Carroll a coletânea “*Post-Theory*”, dedicada a criticar os estudos psicanalíticos, estruturalistas e pós-estruturalistas sobre cinema e a promover alternativas como o cognitivismo e a filosofia analítica⁷¹.

Bordwell denomina “poética histórica do cinema” a tradição na qual se insere, descrita como uma tendência ampla de pesquisa, da qual se considera que teóricos e críticos divergentes como Barry Salt, Noël Burch e André Bazin fariam parte, e que seria caracterizada por dois fatores. Primeiramente, pelos fenômenos enfocados: os efeitos e os princípios constitutivos de filmes. Em segundo lugar, pelas questões investigadas nesses fenômenos, isto é, as suas funções, conseqüências e manifestações históricas⁷².

Essa perspectiva é ampla o suficiente para abranger trabalhos de diversas doutrinas teóricas e metodológicas. O ramo no qual os trabalhos de Bordwell e os da pesquisadora Kristin Thompson⁷³ se encaixariam é denominado “Neoformalismo”, caracterizado, como o nome indica, por um retorno à narratologia e aos princípios teóricos do formalismo russo. Primeiramente, a narratologia distingue três tipos de objetos de estudos⁷⁴:

1. *Temas*, os assuntos tratados e desenvolvidos nos filmes. Eles constituem questões de poética quando materializados na condição de motivos ou de iconografias;
2. *Formas construtivas*, isto é, aqueles princípios independentes do meio que regem a construção do filme. O principal exemplo é a narrativa, mas há

⁷⁰ BORDWELL, D. **The Films of Carl-Theodor Dreyer**. Berkeley, CA: University of California, 1981; _____. **The Cinema of Eisenstein**. Cambridge, MA: Harvard University, 1993; _____. **Ozu and the Poetics of Cinema**. Princeton University, 1988.

⁷¹ BORDWELL, D.; CARROLL, N. (Orgs.). **Post-Theory**. Madison: University of Wisconsin, 1996.

⁷² BORDWELL, D. Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, B.R. (Org.). **The Cinematic Text**. New York: AMS, 1989a. p.371-372,374.

⁷³ Companheira de pesquisa e esposa de Bordwell. É autora dos livros THOMPSON, K. **Breaking the Glass Armor**. Princeton, NJ: Princeton University, 1988; _____. **Eisenstein's Ivan the Terrible**. Princeton, NJ: Princeton University, 1981; _____. **The Frodo Franchise**. Berkeley, CA: University of California, 2007; _____. **Storytelling in Film and Television**. Cambridge, MA: Harvard University, 2003; _____. **Storytelling in the New Hollywood**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1999. Co-redigiu com Bordwell os livros didáticos BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **Film Art**. 7.ed. New York: McGraw-Hill, 2003; THOMPSON; BORDWELL. **Film History**.

⁷⁴ BORDWELL. Historical Poetics of Cinema. p.375-376.

também outros arranjos, como o argumentativo e o associativo. As formas construtivas podem ser consideradas, à luz das categorias de Gomes, tipos de estratégias;

3. *Estilo*, que compreende os padrões plásticos e audiovisuais que fazem parte do filme. A rubrica de estilo inclui os recursos cinematográficos, plásticos, sonoros e de atuação, assim como certas estratégias que os articulam. Por exemplo, a regra dos 180° (ver glossário) é uma estratégia de estilo. Essa concepção de “estilo” não se confunde com aquilo que chamamos de estilo individual de um autor, nem com os gêneros artísticos;

O neoformalismo se propõe a analisar principalmente, o segundo e o terceiro objetos, atentando para a existência de normas transtextuais e históricas. “Normas”, nessa perspectiva, são regularidades que constituem sistemas de alternativas (modos), nos quais os cineastas se baseiam. A idéia de “modos”⁷⁵, no plural, reconhece a pluralidade das convenções dentro de cada sistema (ex: para descrever um cenário, um plano-geral ou um *travelling* podem ser usados) e a própria multiplicidade de sistemas. Filmes que não aderem ao modo clássico de cinema não necessariamente “quebram todas as convenções”, podendo aderir a outros modos, como o modo soviético ou o modo paramétrico⁷⁶.

A adoção dessas duas abordagens teórico-analíticas se dá pelo reconhecimento de o ramo neoformalista da poética histórica é em grade medida compatível com o sistema “poética do filme” e com os seus princípios metodológicos. Assim como Gomes, Bordwell adota uma perspectiva fortemente analítica e preocupada em identificar sistemas expressivos; assume que recursos fílmicos estruturados conduzem as atividades espectatoriais; discerne dispositivos, sistemas e funções (efeitos)⁷⁷; dá prioridade metodológica aos fatores

⁷⁵ Cf. Ibid. p.381; _____. **Narration in the Fiction Film**. p.149-155.

⁷⁶ Estes e outros modos são descritos nos capítulos 8-12 de BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**.

⁷⁷ _____. *Historical Poetics of Cinema*. p.381-382; _____. **Making Meaning**. p.266-267.

imanescentes⁷⁸; e distingue o espectador hipotético, que serve de parâmetro de análise, dos espectadores empíricos⁷⁹.

Isto não significa que ambas as abordagens sejam, no fundo, a mesma: a poética do filme é uma metodologia aplicada ao filme individual que se propõe a analisar tanto efeitos cognitivos quanto sensoriais e anímicos; o neoformalismo pesquisa conjuntos históricos, testando explicações focadas em instituições e escolhas de agentes individuais⁸⁰, e examina particularmente os *recursos* fílmicos e determinados *efeitos* cognitivos (como a construção narrativa e a produção de interpretações). Tal abordagem contribui substancialmente, nesta dissertação, para a análise dos aspectos plástico, narrativo e cognitivo de *Matrix*, complementando o método de Gomes com ferramentas analíticas úteis para o exame desses fatores.

Examinaremos, nas próximas seções, a teoria narrativa proposta pelo neoformalismo e como ela caracteriza o “modo clássico” de cinema.

⁷⁸ BORDWELL. *Historical Poetics of Cinema*. p.377.

⁷⁹ _____. *Narration in the Fiction Film*. p.30.

⁸⁰ _____. *Historical Poetics of Cinema*. p.382-383.

3. O NEOFORMALISMO E A NARRATIVA NO CINEMA

Esta seção dedica-se a examinar os princípios e modelos teóricos que Bordwell e Thompson propõem para a compreensão dos processos narrativos no cinema. Em filmes narrativos, os recursos fílmicos, cenográficos, sonoros e de atuação são predominantemente voltados para o propósito de construir histórias, expondo situações e desenrolando linhas narrativas; ou seja, a função narrativa é o princípio dominante que articula os recursos plásticos e estilísticos. Deste modo, do ponto de vista da poética do cinema, a opção mais rentável é examinar as estratégias de narração, os dispositivos plásticos e os programas expressivos enquanto partes de um sistema.

David Bordwell chama de *narração* o arranjo momento-a-momento dos materiais narrativos e cinematográficos, de modo a atingir efeitos específicos num espectador-modelo⁸¹. Há numerosas teorias narrativas sobre o cinema. Em *Narration in the Fiction Film*, o autor contesta o ramo semiótico-enunciativo da narratologia, criticando a inadequação de se apoiar em analogias lingüísticas para construir modelos teóricos gerais sobre a narrativa⁸². Propõe, em seu lugar, dois movimentos: retomar as teorias narrativas do formalismo russo e examinar, a partir da psicologia cognitiva, os processos que constituem a compreensão narrativa do espectador.

Primeiramente, recupera-se a tradição narratológica de Viktor Shklovsky, Yuri Tynianov, Boris Eichenbaum e de seus continuadores Jan Mukařovský, Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Meir Sternberg e Seymour Chatman. A principal proposição retomada é a

⁸¹ _____. **Narration in the Fiction Film**. p.xi.

⁸² Especificamente a apropriação de Christian Metz, Raymond Bellour e Marie-Claire Ropars da teoria da enunciação de Emile Beneviste.

idéia de que a narração é um sistema tríplice⁸³: A primeira categoria é designada pelo termo em latim *fabula*, traduzível como “estória”⁸⁴, que consiste na organização dos fatos narrativos, segundo a sua progressão causal e temporal (“ordem linear”, como se diz). Trata-se de um construto elaborado pelo espectador, não de uma propriedade material do filme. A segunda é chamada pelos russos de *syuzhet*, ou “trama”, o modo como o filme modela a estória, respeitando-se as idas e vindas, lacunas, atrasos e antecipações que o espectador experimenta. O *estilo*, na acepção que Bordwell dá a esse termo, é a sistematização dos recursos plásticos e manifestos do cinema, abrangendo a chamada “linguagem cinematográfica” (enquadramentos, montagem, etc.), a encenação e a interpretação dos atores, dentre outros elementos.

Em suma, a *fabula* e o *syuzhet* compõem a forma narrativa, que constantemente se relaciona com o sistema estilístico. Falar em narração, no cinema, implica em reconhecer os papéis de vários sistemas: os formais (a estória e a trama), extra-verbais e independentes do meio, e o sistema estilístico, materializado concretamente no filme. Bordwell resume sua teoria da narração cinematográfica no seguinte diagrama⁸⁵:

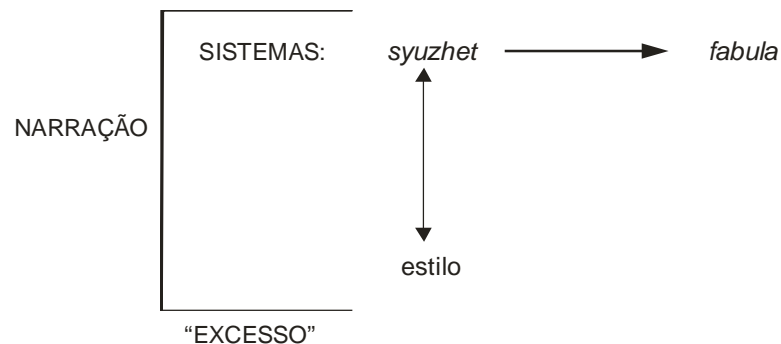


Diagrama 1: A compreensão de filmes narrativos

⁸³ BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**. p.49-51. Não confundir com o modelo tripartido de segmentos narrativos de Syd Field, comentado anteriormente.

⁸⁴ Conhece-se a controvérsia sobre a aceitação desse anglicismo, derivado de “*story*”, mas decidiu-se adotá-lo por ele ser corresponder adequadamente à idéia de *fabula*. Há também o termo “efabulação”, pouco usual, mas estritamente correto.

⁸⁵ “Excesso” designa os elementos que não constituem nenhum sistema formal ou estilístico. Dada a dificuldade de identificar elementos cinematográficos que não façam parte de nenhuma forma narrativa ou padrão de estilo, o próprio Bordwell tem deixado esse conceito de lado, nos últimos anos.

Cf. NIELSEN, J.I.; BORDWELL, D. Bordwell on Bordwell, Part IV - Levels of Engagement. **16:9** *Filmtidsskrift*, Århus, v.3, n.11, 2005.

As estratégias narrativas do filme empregam tanto relações convergentes quanto divergentes entre esses sistemas: o *syuzhet* direciona e distorce a construção da *fabula* pelo espectador, oferecendo pistas verdadeiras ou falsas, criando ou preenchendo lacunas. Nesta perspectiva, a narração cinematográfica é definida como “o processo por meio do qual o *syuzhet* e o *estilo* do filme interagem no curso de estimular e canalizar a construção da *fabula* pelo espectador”⁸⁶.

O segundo movimento de Bordwell é propor uma teoria cognitivista da compreensão do cinema e da narrativa, baseando-se na vertente construtivista de Helmholtz. Este modelo trata a percepção humana como um processo ativo que elabora, testa e revisa hipóteses. Como os estímulos sensoriais são incompletos e potencialmente ambíguos, o organismo julga os perceptos a partir de inferências pré-conscientes. Considera-se que os filmes, assim como outros tipos de obras expressivas, são objetos necessariamente incompletos que exploram estes processos perceptivos e inferenciais⁸⁷.

3.1. A COMPREENSÃO NARRATIVA PELO ESPECTADOR

Todo filme conta com os mecanismos cognitivos que os espectadores empregam para a compreensão narrativa. Como, no entanto, o apreciador completa os estímulos fornecidos pelo filme? Utilizando-se de aglomerados de conhecimentos denominados *esquemas*⁸⁸, que podem ser classificados em três tipos. Os *protótipos*, ou imagens mentais, formam a primeira espécie, que serve para reconhecer membros de classes. Os espectadores os utilizam na compreensão de agentes, ações típicas, propósitos, locais e características

⁸⁶ BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.53.

⁸⁷ *Ibid.* p.30-32. As inferências podem ser de dois tipos: as ascendentes (*bottom-up*) tiram conclusões dos estímulos e as descendentes (*top-down*) testam expectativas e conhecimentos prévios. A proposição da obra como percepto incompleto é compatível com a teoria textual de Eco, mais especificamente quanto à incompletude necessária dos materiais textuais. Cf. ECO. *Lector in fabula*. p.35-37.

⁸⁸ BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.34-36,49. A fonte dos esquemas delineados por Bordwell é a pesquisa de Reid Hastie.

estilísticas (como a escala de plano). *Matrix*, como qualquer filme, apela a uma infinidade de esquemas prototípicos; os mais característicos são o *nerd* solitário, os prédios decrepitos, os golpes de kung-fu, a câmera-lenta e, claro, os ruídos e o visual de computadores antigos.

O segundo tipo consiste nos *modelos (templates)*, sistemas preenchíveis mais amplos e que abrangem os protótipos. Recorre-se a modelos ao testar classificações de dados e ao preencher informações faltantes. O esquema modelar mais relevante para a compreensão narrativa de filmes é a chamada “estória canônica”, que nos predispõe a esperar que os eventos narrativos sejam discerníveis, ocorram em locais identificáveis e formem uma estrutura não só temporal, mas causal e, preferencialmente, orientada por personagens com objetivos claros⁸⁹. Há também modelos referentes a estilo, como a montagem analítica e a montagem paralela⁹⁰. O espectador compara os estímulos que se destacam com os esquemas prototípicos e modelares para construir as partes da estória.

Procedimentos formam o terceiro tipo de esquema. São protocolos de operação, usados para organizar as informações narrativas fornecidas por protótipos e modelos. Os mais importantes na narração cinematográfica são os que Tomashevsky designou de “motivações”, i.e., os esquemas procedimentais utilizados para justificar os materiais expressivos. Podemos enumerar quatro espécies de motivação:

As motivações *compositivas* concernem às necessidades narrativas⁹¹, cujo principal exemplar é a causalidade: o espectador organiza os eventos que percebe segundo relações causais, assumindo que um evento resulta de outro evento, de uma característica de um personagem ou de alguma regra geral. Os filmes podem, em diferentes momentos, incentivar um encadeamento causal correto por parte do apreciador, ou complicá-lo com

⁸⁹ Exposição dos personagens e do ambiente → explicação sobre o estado das coisas → ação complicadora → eventos resultantes → conseqüências → fim.

⁹⁰ Cf. glossário.

⁹¹ BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.51.

falsas pistas. Outro tipo de motivação compositiva é o paralelismo. Neste caso, os eventos narrativos em questão são articulados não por uma cadeia causal, mas por jogos de similaridade e diferença. Analogias, simetrias e comparações em geral são casos de paralelismo.

A segunda espécie abrange as motivações “*realistas*”, relacionadas à plausibilidade. Trata-se do apelo a princípios de razoabilidade e de verossimilhança para justificar ao espectador a existência de elementos narrativos. Os filmes, como quaisquer materiais expressivos, fazem uso das nossas assunções sobre os comportamentos das pessoas, as regras sociais e o funcionamento do mundo para avançar a narrativa.

As motivações *transtextuais* referem-se a convenções de gênero, estilo ou escola estética. Não se conhece obra narrativa, mesmo dentre as mais inovadoras, absolutamente isolada dos materiais ou de princípios preexistentes, mas os chamados “filmes de gênero” fazem uso abundante de dispositivos e estratégias convencionais do gênero cinematográfico ao qual subscrevem.

Por último, apela-se às motivações “*artísticas*”, quando a presença do material só pode ser justificada por si própria, como algo atraente, chocante ou interessante. As três primeiras motivações se complementam; já a “artística” é empregada por exclusão, quando algo não pode ser justificado pelos outros tipos.

* * *

O apreciador emprega esses esquemas – protótipos, modelos, e procedimentos – em quatro tipos de atividades cognitivas relacionadas à compreensão narrativa⁹². Primeiramente, faz numerosas *assunções*, muitas das quais são tão básicas que só são notadas

⁹² Ibid. p.37-47.

quando um filme as quebra⁹³; em segundo lugar, efetua uma série de *inferências* (sob a forma *se x, então y*), que podem ser corrigidas ou modificadas posteriormente; faz uso da *memória*, comparando as novas informações com o que já se sabe; por fim, faz *hipóteses* – conjectura, formula e testa suposições. A incitação de hipóteses sobre eventos futuros é denominada *expectativa* e a de hipóteses sobre eventos passados mal-explicados é chamada de *curiosidade*, comum em narrativas detetivescas⁹⁴. As hipóteses podem ser mais ou menos prováveis, mais ou menos excludentes, e podem existir simultaneamente ou sucessivamente.

Essas atividades são distribuídas desigualmente: o espectador processa a narrativa momento-a-momento através de assunções e inferências, mas as grandes articulações pedem hipóteses mais robustas. As informações dadas no início constroem o quadro de referência ao qual as informações posteriores estarão subordinadas, de modo que hipóteses iniciais são as mais difíceis de derrubar. Essa construção é denominada “efeito-primazia”. As hipóteses edificadas raramente são resolvidas (confirmadas ou rejeitadas) de imediato. Em geral, como notado pelo formalista russo Shklovsky, são *adiadas* por digressões, exposições, subtramas e complicações. Finalmente, elas podem ter três resultados: a maioria é validada, pois são raras as narrativas que surpreendem o tempo inteiro. Boa parte é invalidada. E muitas, como as provocadas pelas “causas pendentes”⁹⁵, ficam temporariamente penduradas, com resultado incerto.

3.2. RECURSOS E PROGRAMAS NARRATIVOS BÁSICOS

⁹³ Bordwell dá o exemplo do filme “Esse obscuro objeto de desejo”, de Luis Buñuel, que, ao pôr duas atrizes diferentes representando a mesma personagem, desobedece a assunção básica de que personagens mantêm sua identidade física. Mais tarde, David Lynch faz o mesmo em *Cidade dos sonhos* (2001).

⁹⁴ Traduzimos como “expectativa” o termo em inglês “*suspense*”. É propositadamente evitado o uso do termo original, para evitar confusão com a acepção, na língua portuguesa, que designa o gênero narrativo equivalente ao que é chamado em inglês de “*thriller*”. A definição e a etimologia da palavra “*suspense*” nos dicionários Houaiss e Michaelis (bilíngüe) também orientaram a escolha do termo em português.

⁹⁵ O termo “causa pendente” é explicado na pág. 50 desta dissertação.

Como analisar as estratégias narrativas de um filme? Enumeram-se aqui, em primeiro lugar, os recursos da trama que orientam o modo como o espectador constrói a estória. O primeiro é a quantidade de informação narrativa que a trama nos oferece, que pode ser sobrecarregada, rarefeita ou intermediária. A maioria dos filmes tem momentos carregados de informação e momentos exíguos, mas filmes incomuns podem ser excessivos ou escassos do início ao fim. Como as seções 5-7 analisam detalhadamente, *Matrix* é característico pela escassez no início, por uma carga intensa de informações no segundo quarto do filme e por uma moderação do meio para o fim.

O segundo fator é o grau de *pertinência* das informações para a função de construir a estória. Nesse sentido, não há muitas digressões acentuadas em *Matrix*. Uma delas é a divagação do personagem Mouse (Matt Doran) sobre questões como a impossibilidade de saber se as máquinas simulam corretamente o gosto de frango e a legitimidade de ter encontros íntimos com uma mulher simulada. Outra é o discurso do agente Smith (Hugo Weaving) sobre a semelhança de comportamento entre os seres humanos e os vírus. Há filmes que oferecem quantidades maiores de informações impertinentes (nesta acepção): Bordwell dá o exemplo dos discursos sobre o cinema enunciados por personagens em certos filmes de Jean-Luc Godard⁹⁶.

O terceiro é o *grau de correspondência formal* entre o arranjo das informações na trama e a totalidade da estória. A seleção e a combinação no *syuzhet* dos eventos da *fabula* resultam em três dispositivos narrativos fundamentais: lacunas, adiamentos e redundâncias.

As *lacunas* podem concernir às mais diversas informações narrativas: podem-se elidir os próprios eventos da narrativa, como em *12 homens e uma sentença*⁹⁷, no qual não se explicita inequivocamente se o réu matou ou não o seu pai. Os acontecimentos omitidos

⁹⁶ Como a famosa frase enunciada pelo personagem Bruno Forestier, em *O pequeno soldado* (1963): “A fotografia é a verdade... e o cinema é a verdade, 24 quadros por segundo”. Reitera-se que “pertinência”, aqui, designa exclusivamente a adequação para o fim de construir a *fabula*.

⁹⁷ *12 Angry Men* (Sidney Lumet, 1957).

podem também funcionar enquanto causas ou conseqüências de outros: um caso interessante é em *De volta para o futuro*⁹⁸, quando o protagonista Marty McFly volta para o presente e vê o Dr. Brown ser alvejado pelos terroristas. Omite-se, primeiramente, a verdadeira conseqüência do ataque: o doutor caiu, mas não está morto. Após alguns instantes, ele se levanta, assustando Marty. Isso cria outra lacuna causal: a explicação para sua sobrevivência. Rapidamente, Dr. Brown abre o seu jaleco e mostra o colete à prova de balas.

Pode-se também esconder características-chaves de personagens. Em *Os infiltrados*⁹⁹, o fato de que o capanga Timothy Delahunt também é um policial infiltrado na gangue de Frank Costello consiste em uma lacuna narrativa, só preenchida quando ele morre.

Raríssimos são os filmes cuja duração equivale estritamente à duração dos eventos narrados, de modo que um tipo de lacuna temporal é extremamente comum: as elipses. Existem também lacunas espaciais, quando o filme não nos revela onde está um personagem relevante, ou onde está a ação que estamos vendo.

As lacunas podem ser classificadas segundo características distintas. Podem ser permanentes, i.e., não resolvidas no filme, ou temporárias. O exemplo de *12 homens e uma sentença* faz parte da primeira categoria; os outros são o segundo caso.

Elas podem ser também divididas em lacunas declaradas¹⁰⁰ - que não omitem o fato de que há uma informação elidida – e lacunas suprimidas, nas quais a própria omissão é encoberta, provocando surpresa quando for revelada. O primeiro exemplo de *De volta para o futuro* é uma lacuna suprimida. As outras são declaradas.

As lacunas declaradas são, por sua vez, classificáveis em difusas, que podem ser preenchidas por assunções gerais, ou focadas, que exigem hipóteses mais fechadas. Foram enumerados vários casos de lacunas focadas. As difusas também são bastante comuns, mas

⁹⁸ *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985).

⁹⁹ *The Departed* (Martin Scorsese, 2006).

¹⁰⁰ *Flaunted*, no original. Não traduzimos como “ostentadas” para evitar confusão com o que se chama de estratégias narrativas ostentadas (ou seja, com alto grau de autoconsciência), vistas mais adiante.

chamam menos atenção. Por exemplo, as elipses temporais de grande extensão (ex: com intertítulos que anunciam que a ação mostrada ocorre “meses depois”) são costumeiramente difusas e requerem assunções gerais sobre as coisas que se passam em um período dessa extensão. Um exemplo concreto em *Matrix*: A informação sobre como Neo se deslocou para a festa em que encontra Trinity é elidida de forma permanente, difusa e declarada: não se esconde que houve uma supressão, mas não se solicita do espectador uma conjectura sobre ela. As lacunas difusas aparecem pouco nas análises, visto que não chama atenção para si e serve mais como uma espécie de “cimento” narrativo.

O *adiamento* de informações narrativas é parte do cardápio de qualquer filme clássico e praticamente de qualquer filme longa-metragem. O material postergador pode ser de várias naturezas (ações paralelas, descrições, comentários digressivos) e pode ter curta ou longa extensão. O adiamento é um dos recursos mais usados para provocar expectativa, curiosidade e surpresas e, em geral, segue regras transtextuais: em filmes de investigação, postergar informações sobre o crime é de praxe.

Grande parte das resoluções de lacunas temporárias constitui casos de adiamento: muitas vezes, demora-se para preenchê-las, de modo que subtramas, diálogos e reviravoltas podem tomar a dianteira. Um caso é a postergação do que se chama de “exposição” narrativa, ou seja, o relato sobre os eventos anteriores ao início do filme. É o que fazem praticamente todas as narrativas de detetive¹⁰¹.

Pode-se adiar também o resultado de buscas, cortejos românticos, embates e quaisquer outras atividades. Muitas comédias românticas e inúmeras telenovelas, por exemplo, atrasam como podem o enlace amoroso entre o casal principal. Filmes de aventura heróica apresentam inúmeros obstáculos para atrasar a resolução dos objetivos do herói.

¹⁰¹ Como as categorias de lacuna e atraso não são excludentes, é fácil confundi-las. Mas há casos de lacunas temporárias cuja resolução é imediata: os exemplos de *De volta para o futuro* não apresentam atraso.

Por fim, o terceiro fator da correspondência formal consiste nas redundâncias. Eventos, ambientes, diálogos e mesmo objetos podem ser redundantes entre si. Novamente, um exemplo claro do uso de redundâncias é a trilogia *De volta para o futuro*, na qual os atores interpretam personagens (os mesmos ou parentes) em 1885, 1955, 1985 e 2015, que se envolvem em acontecimentos similares: por exemplo, Biff Tannen e seu bisavô Bufford Tannen (Thomas F. Wilson) são levados a se chocar com carregamentos de estrume; os mesmos locais são visitados em todas as décadas; o tema de “viagem no tempo” é redundado pela recorrência de relógios, incluindo-se um relógio de torre que é fundamental no clímax do primeiro filme. Esses, é claro, são exemplares particularmente ostensivos de redundância, mas esse recurso é de fato comum nos filmes de estúdio: personagens anunciam antecipadamente o que vão fazer e comentam ações passadas; prazos e compromissos são reiterados; e a mesma ação pode ser mostrada mais de uma vez, como nos *flashbacks*.

Em resumo, os dispositivos narrativos pelos quais a trama manipula a construção da estória são os seguintes:

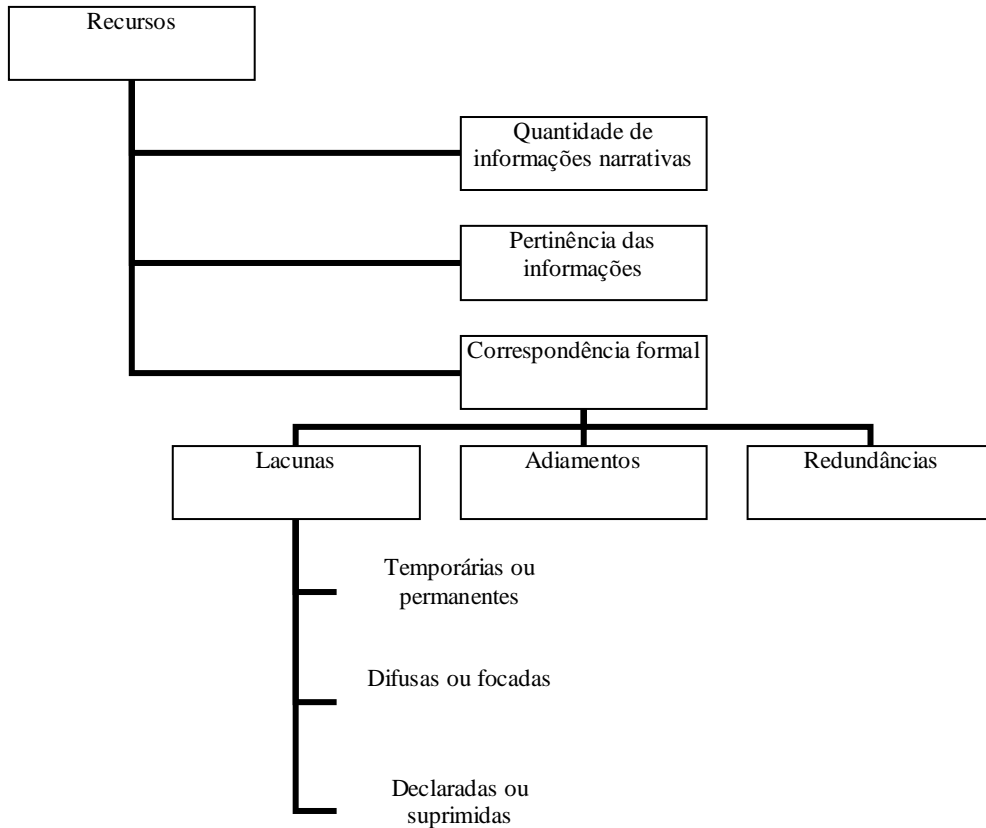


Diagrama 2: Construção da *fabula* pelo *syuzhet*

A quantidade, a pertinência e a correspondência formal (lacunas, adiamentos e redundâncias) são os tipos principais de material narrativo que se pode manipular na trama. Descrevem-se agora os modos como elas se encaixam nas estratégias mais amplas de narração. Bordwell sugere três características a se analisar nos programas narrativos: a *cognoscibilidade*, a *autoconsciência* e a *comunicatividade*¹⁰².

A cognoscibilidade, que equivale aproximadamente à idéia narratológica de “focalização”, ou foco narrativo, concerne ao alcance e à profundidade do conhecimento apresentado pela narração cinematográfica. *Alcance* diz respeito ao quanto a narrativa é ou não restrita a um personagem: em filmes, diferentemente da literatura, quase nunca há restrição integral do conhecimento apresentado àquilo que um único personagem sabe. Em

¹⁰² BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.57-61. Esta sugestão se baseia na proposta original encontrada em STERNBERG, M. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University, 1978.

melodramas, é costume mostrar eventos e informações relacionadas a diferentes personagens, em diversos locais. Filmes de detetive são mais restritos, mas mesmo neles há algumas discrepâncias entre o que o detetive sabe e o que é informado ao espectador – quando ele está de costas para alguma ameaça, por exemplo. Além do alcance, pode-se analisar a *profundidade* do conhecimento apresentado: alguns filmes expõem angústias internas e pensamentos dos personagens, enquanto outros mostram apenas as suas reações externas.

A segunda característica, chamada de “autoconsciência”, refere-se ao grau de ostentação do filme quanto ao fato de que se dirige a um público. Monólogos em *off*, música extradiegética, sincronia de ritmo entre montagem e música, comentários do personagem para câmera, planos-aéreos e câmeras-lentas são recursos extremamente ostentados, mas até as técnicas mais sutis endereçam o espectador em algum grau. Mesmo os posicionamentos tradicionais dos atores em cenas de diálogo não reproduzem, como demonstrou Bordwell em *Figures Traced in Light*¹⁰³, o comportamento normal de pessoas conversando. São, em vez disso, construídos para que o espectador tenha uma visibilidade adequada da ação.

A terceira e última característica, denominada comunicatividade, designa a tendência da narração de comunicar ou de suprimir o que ela saberia, de acordo com o parâmetro da cognoscibilidade. Em outras palavras, baixa e alta comunicatividade dizem respeito ao quanto as estratégias narrativas escondem, deliberada e abertamente, as informações que, de praxe, seriam oferecidas.

Habitualmente, a construção de cenas segue parâmetros de alta comunicatividade (ver a seção 4.2.1, sobre o “sistema de continuidade”), mas são abundantes os exemplos de narração suprimida: filmes como *Psicose*¹⁰⁴ e *Seven: os sete crimes capitais*¹⁰⁵ fazem uso de vários artifícios para esconder a identidade do assassino, como a escolha de ângulos de

¹⁰³ BORDWELL. *Figures Traced in Light*. p.1-42.

¹⁰⁴ *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960)

¹⁰⁵ *Seven* (David Fincher, 1995).

câmera que lhe encobrem o rosto. Evidentemente, esses fatores são ajustados de acordo com o gênero, de modo que filmes de mistério são menos comunicativos que dramas sentimentais¹⁰⁶, e com os momentos da narrativa. Em sua maioria, as narrativas de mistério não escondem o jogo definitivamente, mas concentram, no clímax do filme, a revelação dos elementos ocultos.

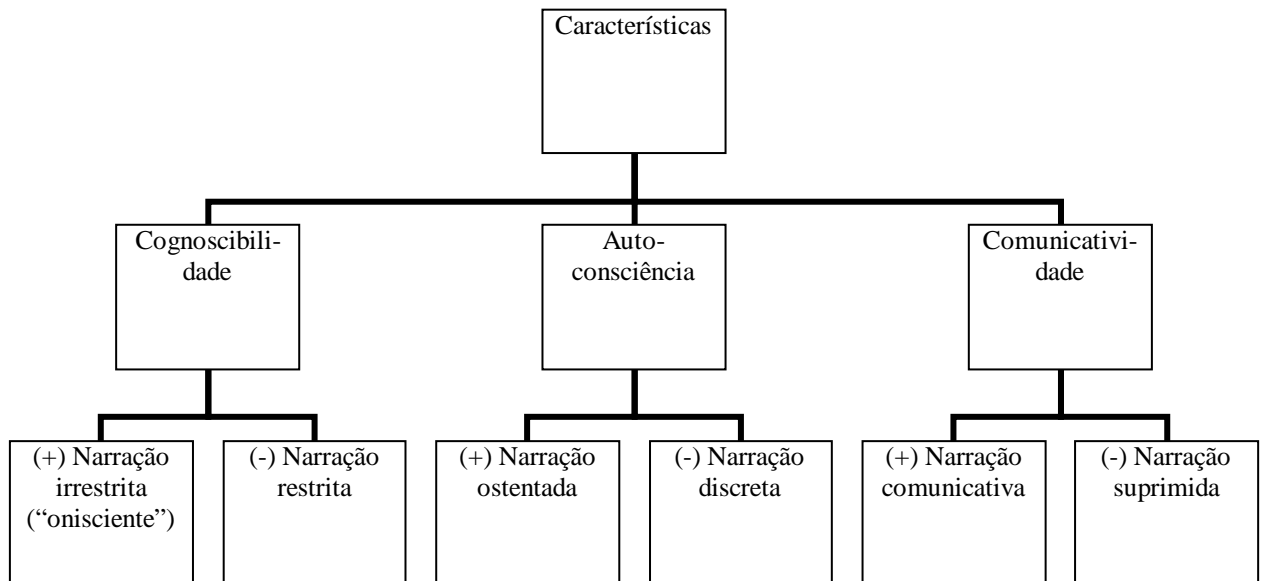


Diagrama 3: Características das estratégias narrativas

Aqui foram descritos os mecanismos fundamentais pelos quais a trama convida o espectador a construir a história do filme. É evidente que isto não esgota as estratégias e os recursos narrativos, tão variados que é inviável enumerá-los por completo. A próxima seção dedica-se a examinar alguns deles, típicos do cinema narrativo clássico.

¹⁰⁶ Há casos excepcionais, como *Amor à flor da pele* (Wong Kar-Wai, 2000), em que a narração é fortemente suprimida, de modo que o grau de comunicatividade destoa da norma estabelecida em seu gênero narrativo.

4. HOLLYWOOD E O CLASSICISMO CINEMATOGRAFICO

Propõe-se aqui que a compreensibilidade e o apelo de *Matrix* podem ser atribuídos, em grande parte, ao que R.S. Crane chama de *fatores pré-compositivos*¹⁰⁷, isto é, às técnicas, fórmulas e influências legadas pela tradição da qual o filme faz parte. Assim, esta seção tem o propósito de expor os princípios e o desenvolvimento do modo hollywoodiano de narração cinematográfica.

Kristin Thompson e David Bordwell, em seus respectivos livros *Storytelling in the New Hollywood*¹⁰⁸ e *The Way Hollywood Tells It*¹⁰⁹, contestam a suspeita acadêmica recorrente de que os *blockbusters* contemporâneos consistiriam em uma espécie de amontoado de cenas espetaculosas exageradas, articuladas em detrimento dos parâmetros e das técnicas narrativas aprimoradas na era clássica de Hollywood¹¹⁰. A partir do exame de diversos exemplares, ambos contra-argumentam que tais filmes são, apesar de espetaculosos, demonstravelmente fundamentados nas normas e princípios narrativos dos filmes americanos de outrora. Considera-se aqui que *Matrix*, na condição de filme de grande público do gênero

¹⁰⁷ Citado em BORDWELL. *Historical Poetics of Cinema*. p.376.

¹⁰⁸ THOMPSON. *Storytelling in the New Hollywood*.

¹⁰⁹ BORDWELL. *The Way Hollywood Tells It*.

¹¹⁰ Essa avaliação é atribuída aos seguintes livros e ensaios:

WYATT, J. *High Concept*. Austin: University of Texas, 1994.

SCHATZ, T. The New Hollywood. In: COLLINS, J.; RADNER, H.; COLLINS, A.P. (Orgs.). *Film Theory Goes to the Movies*. London: Routledge, 1993.

DIXON, W.W. Twenty-Five Reasons Why It's All Over. In: LEWIS, J. (Org.). *The End of Cinema as We Know It*. New York: New York University, 2001.

MALTBY, R. 'Nobody Knows Everything': Post-Classical Historiographies and Consolidated Entertainment. In: NEALE, S.; SMITH, M. (Orgs.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1988.

SCHAMUS, J. To the Rear of the Back End: The Economics of Independent Cinema. In: NEALE, S.; SMITH, M. (Orgs.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1988.

COWIE, E. Storytelling: Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative. In: NEALE, S.; SMITH, M. (Orgs.). *Contemporary Hollywood Cinema*. London: Routledge, 1988.

de ação, caracterizado pela abundância de efeitos visuais de ponta, violência e músicas *pop*, é um caso privilegiado para discutir esta questão.

Há histórias de vários tipos e qualidades no cinema industrial: sofisticadas, exageradas, sutis, clichês, tocantes, grandiosas e até implausíveis. Sejam elas de qualquer jeito, é inegável que as narrativas são a principal substância dos filmes de Hollywood. Não são vistos no circuito comercial, por exemplo, experimentos não-narrativos como os de Andy Warhol e Stan Brakhage, que circulam em circuitos alternativos e museus. E, afinal, o primeiro passo do estúdio na produção de um filme, como aponta Thompson¹¹¹, é a triagem de roteiros, dentre as centenas que chegam aos estúdios, pelos profissionais conhecidos como *script readers*. Isto dificilmente ocorreria numa indústria na qual produzir histórias não fosse uma preocupação fundamental.

Adicionalmente, a construção narrativa neste tipo de cinema é altamente regrada. Não basta um enredo interessante e bem-feito; exige-se que o filme seja manufaturado com vistas à máxima compreensibilidade. Ambigüidades irresolutas, tramas sem conclusão e artifícios para que o espectador questione “o meio cinematográfico” não são elementos muito bem-vindos nesse cinema.

Bordwell delinea, segundo os parâmetros neoformalista, as principais inclinações da chamada “narração clássica”¹¹². Um dos princípios organizadores mais tradicionais é o forte direcionamento da trama e do estilo para a produção paulatina, no espectador, de um conhecimento adequado e integral sobre a história: o deslocamento do início ao fim do filme tende a ser uma trajetória em direção a informações cada vez mais completas¹¹³. Assim, esse tipo de narração volta-se para um alto grau de cognoscibilidade, mostrando mais do que o protagonista poderia saber, e de comunicatividade, omitindo pouco e pontualmente as

¹¹¹ THOMPSON. *Storytelling in the New Hollywood*.

¹¹² BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.158-162.

¹¹³ *Ibid.* p.165.

informações importantes. Esses princípios podem ser vistos em ação nas técnicas aplicadas pelo modo clássico às lacunas: hiatos temporais são sinalizados por diálogos, relógios, calendários, intertítulos, pela montagem em “resumo”¹¹⁴ e outros recursos. Lacunas causais tendem a ser ostentadas e dificilmente são definitivas, sendo preenchidas mais cedo ou mais tarde.

Quanto à “autoconsciência”, a chamada “montagem invisível” do cinema clássico da era dos estúdios é considerada como suprimida, deixando para momentos pontuais como o início e o fim dos filmes a exibição do seu próprio endereçamento a uma platéia. Já o estilo hollywoodiano contemporâneo é muito mais ostensivo. *Matrix* é particularmente autoconsciente, com as seqüências *bullet-time* e as transições entre cenas que são feitas com “*travellings*” que adentram telefones e computadores.

O autor propõe que, para o fim de criar progressivamente conhecimentos narrativos adequados no espectador, há dispositivos narrativos que constituem normas centrais do modo clássico¹¹⁵:

O primeiro consiste na criação de personagens com características e objetivos claros. A construção dos protagonistas e antagonistas apóia-se no *star system* – mais especificamente, nos protótipos de personagens ligados aos astros que os interpretam. A tais personagens são atribuídos objetivos específicos, em geral delineados clara e antecipadamente para o espectador. O principal motor da linha narrativa que permeia o filme consiste nos

¹¹⁴ *Montage sequences*, no original. Designam as seqüências que, por montagem, expõem grandes passagens temporais, normalmente valendo-se de elipses sinalizadas por fusões, *fades* e outras técnicas de “pontuação”. Um exemplo é a famosa seqüência do café-da-manhã de Charles Foster Kane e sua esposa em *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941). Em *Matrix* há uma seqüência desse tipo quando Neo é resgatado pela Nabucodonosor e reconstruem o seu corpo atrofiado. O termo “resumo” é usado na tradução feita por Fernão Ramos e Fernando Mascarello em BORDWELL, D. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, F.P. (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: SENAC, 2005a.

¹¹⁵ _____. Anatomy of the Action Picture. **David Bordwell's Website on Cinema**. [S.l.]: [s.n.], 2007. BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**. p.156-159. Os termos “norma” e “modo” são explicados na pág.32 desta dissertação.

esforços dos personagens para atingir tais metas, passando por diferentes circunstâncias e obstáculos.

Em *Casablanca* (Michael Curtis, 1942), o dono de bar Rick Blaine é apresentado como um homem “durão” e cínico, herdando características recorrentes dos personagens de Humphrey Bogard, mas também esconde um passado militante e uma mágoa amorosa. Ele deseja ter de volta sua ex-namorada Ilsa Lund, mas abre mão do seu intuito para que ela possa escapar com o marido. Em *Guerra nas estrelas*, o aspirante a cavaleiro jedi Luke Skywalker almeja salvar a Princesa Léia e destruir a Estrela da Morte. Após alguns embates e fugas, ambos objetivos são atingidos. A personagem Mathilda, em *O profissional*¹¹⁶, pretende se vingar dos policiais que mataram a sua família. Ela não consegue por conta própria, mas o assassino profissional Léon acaba a ajudando.

O segundo dispositivo é o plantio antecipado de condições e causas para acontecimentos posteriores: por exemplo, os objetos que serão fundamentais na resolução de um conflito ou problema. Um tipo específico é a “causa pendente”¹¹⁷: uma ação, apresentada no final de uma seqüência, é deixada temporariamente não-resolvida, para que seja retomada em momentos ulteriores. A obediência a esta norma é uma das razões da forte impressão de causalidade que é típica nos filmes de Hollywood, refletida na idéia recorrente de “narrativa linear”. Os passes que permitirão a Ilsa Lund fugir do país são apresentados no filme antes mesmo da personagem, em *Casablanca*. A “força”, poder misterioso que permitirá a Luke Skywalker acertar o improvável tiro que destrói a Estrela da Morte, é reiteradamente exposta, antes de resolver o clímax do filme.

O terceiro recurso clássico delineado é a marcação de compromissos e estabelecimento de prazos determinados (*deadlines*): são postuladas condições e contagens regressivas que constringem os resultados possíveis das ações dos personagens, de modo a

¹¹⁶ *Léon* (Luc Besson, 1994).

¹¹⁷ *Dangling cause*, no original.

forçar conclusões inequívocas, bem ou mal-sucedidas, da luta dos personagens pela realização de seus objetivos. Estes são os meios mais comuns de subordinar as características temporais do filme (ordem, duração e frequência) ao princípio de causalidade narrativa. A ameaça dos soldados nazistas em *Casablanca*, a possibilidade de captura dos rebeldes pelo Império em *Guerra nas estrelas* e a queda do relâmpago que pode recarregar a máquina do tempo em *De volta para o futuro* são exemplos de *deadlines* que organizam a narrativa.

Essas normas não regem simplesmente a existência de dispositivos isolados: esses recursos são interdependentes e sistematizados dentro de estratégias clássicas de construção narrativa.

Uma delas é a postulação de duas linhas causais entrelaçadas. Filmes típicos do cinema industrial estabelecem pelo menos duas progressões narrativas: uma que normalmente trata de um enlace amoroso (geralmente heterossexual) e outra de outro tipo, como trabalho, missão, guerra e outras relações pessoais. Geralmente, um filme possui uma linha principal e uma linha subordinada. Em *Guerra nas estrelas* há, além da luta contra o Império, a disputa entre Luke e Han Solo pela princesa Léia. Em *De volta para o futuro*, Marty tem de consertar os acontecimentos do passado, fazendo o namoro de seus pais acontecer, e dar um jeito de voltar a 1985. Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*¹¹⁸, a protagonista se esforça, através de pequenos estratagemas, para proporcionar mais felicidade à vida dos outros e para conquistar o rapaz amado.

Outras duas estratégias da narração clássica tratam das divisões que estruturam e articulam as etapas do desenvolvimento narrativo para a constituição da totalidade da obra. Analisar-se-á, primeiramente, a macroestrutura dramática, ou seja, como a narrativa é subdividida em segmentos temporais equilibrados. Filmes com narração clássica, especialmente os hollywoodianos, costumam distribuir as reviravoltas em momentos mais ou

¹¹⁸ *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001).

menos equidistantes, procurando-se manter um “ritmo” confortável e evitar que a atenção da platéia diminua por falta de mudanças.

Em seguida, será examinada a microsegmentação narrativa, ou seja, a construção das seqüências individuais que movimentam a linha narrativa. A narrativa cinematográfica clássica emprega com abundância um tipo particular de seqüência, chamado de “cena”, cuja estrutura será examinada. As cenas, por sua vez, articulam uma estratégia de estilo fundamental no modo clássico de cinema: o sistema de continuidade.

4.1. A MACROESTRUTURA DRAMÁTICA

Aristóteles foi pioneiro em postular uma estrutura dos episódios narrativos. Para ele, o momento divisório é a peripécia, isto é, a transformação da fortuna no infortúnio ou vice-versa. O que vem antes dela é chamado de enredo (ou “nó”, em algumas traduções). O desfecho, ou desenlace, abrange desde a peripécia até o fim da tragédia¹¹⁹. Pode-se assumir que o conceito de peripécia, num sentido mais amplo, deu origem à idéia mais contemporânea de reviravolta, também chamada de *turning point*, ou *plot point*, nos manuais americanos de cinema.

Esta estrutura inspirou modelos de subdivisão das durações de obras de artes narrativas como o teatro e o cinema. Gustav Freytag propôs no século XVII um esquema dramático de cinco atos, que ficou conhecido posteriormente como “pirâmide de Freytag”. Muitos dos principais manuais de roteiro cinematográfico, como o de Syd Field, propõem um

¹¹⁹ ARISTÓTELES. Poética. 1452a, 1455b.

modelo tripartido de enredo¹²⁰, contendo uma fase inicial equivalente a ¼ da duração do filme, uma intermediária equivalente a ½ e uma resolução que dura ¼ do tempo.

Em *Storytelling in the New Hollywood*¹²¹, Kristin Thompson argumenta que a maior parte dos filmes produzidos em Hollywood segue um modelo parecido com a de Field, porém com uma reviravolta adicional que divide a fase intermediária em duas. Propõe assim, no lugar da estrutura tripartida assimétrica, um modelo de quatro partes simétricas, no qual as divisões narrativas coincidem com os momentos de estabelecimento, mudança, perseguição e conquista (ou malogro) de objetivos por parte dos protagonistas.

O primeiro segmento temporal, denominado apresentação¹²², tem numerosas funções, nas quais se incluem apresentar os principais personagens e instituir os seus objetivos, dispor temas e acontecimentos que serão importantes futuramente, plantar condições e causas para efeitos futuros e organizar as circunstâncias da estória. Esta última é particularmente importante em filmes de época ou fantasiosos (como a ficção científica).

Os segmentos de apresentação costumam encerrar com uma reviravolta. Normalmente, apresentam-se condições que fazem os personagens mudarem de tática para atingirem suas metas, ou mesmo mudarem os próprios objetivos.

Thompson denomina o segundo segmento temporal “ação complicadora”, caracterizado pelo detalhamento, ajuste ou mudança das metas dispostas na primeira parte. Em alguns casos, a ação complicadora apresenta uma situação radicalmente diferente do início e constitui, na prática, uma contra-apresentação, redefinindo as premissas e circunstâncias da estória.

¹²⁰ FIELD, S. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Apesar de ele falar para roteiristas e tratar especificamente do enredo, Field assume e afirma que uma página de roteiro deve equivaler a aproximadamente um minuto de filme, de modo que seu modelo trata também da *duração* das partes.

¹²¹ THOMPSON. **Storytelling in the New Hollywood**.

¹²² *Setup*, no original. Traduzimos como “apresentação” de modo a ficar coerente com a tradução do mesmo termo no manual de Syd Field.

Na fase chamada de “desenvolvimento”, os objetivos permanecem relativamente estáveis e exhibe-se a luta dos personagens para cumpri-los. A resolução da ação principal é postergada por obstáculos, subtramas e interlúdios.

O último segmento narrativo proposto por Thompson é o clímax, no qual as linhas de ação direcionam-se claramente à sua resolução final. Em filmes industriais americanos, o clímax apresenta sucessos ou fracassos inequívocos dos personagens diante de seus objetivos. A maioria deles encerra com resultados bem-sucedidos, mas há também casos regulares de frustração. Verdadeiramente raras são as conclusões indeterminadas ou ambíguas: um dos princípios norteadores dos filmes de Hollywood é revelar com clareza as informações centrais de suas histórias aos espectadores. Ambivalências desse tipo são mais comuns em filmes de vanguarda estética, de estúdios independentes, ou feitos por cineastas mais autorais.

Em parte considerável dos filmes clássicos, o clímax é seguido por um curto epílogo – que costuma durar entre alguns segundos e poucos minutos¹²³ – que amarra as subtramas e expõe uma nova situação estável.

Por que existe essa convenção de subdividir o filme segundo uma macroestrutura dramática? Uma possibilidade é criar um ritmo mais ou menos regular, com mudanças suficientes para que os espectadores não percam o interesse, e repousos o bastante para assegurar o cumprimento de outras funções narrativas importantes: como Thompson nota, os momentos de calma servem para expor informações, caracterizar personagens e apresentar suas mudanças graduais, criar redundâncias para garantir a clareza da narrativa, entrelaçar subtramas e construir interações amorosas e alívios cômicos¹²⁴.

O enredo dos filmes, é claro, não é construído apenas pela arrumação e disposição dos “nós” narrativos e das linhas que os ligam. No cinema clássico, os diversos

¹²³ O epílogo de *O senhor dos anéis: O retorno do rei*, com duração de 11 minutos, é considerado extraordinariamente longo.

¹²⁴ THOMPSON. *Storytelling in the New Hollywood*. p.43.

acontecimentos individuais que contribuem para essa construção são, por sua vez, organizados em seqüências com características particulares, chamadas de “cenas”, e que se entrelaçam de modo a criar uma trajetória causal clara e unívoca.

4.2. O MODELO CLÁSSICO DE CENA

A cena é um fator significativo para construir, nos filmes clássicos, uma linha narrativa forte que lhes confira unidade. O termo “cena”, neste trabalho, designa uma subdivisão narrativa específica, regrado por uma série de normas e mais curta que as quatro divisões-gerais do modelo de Thompson: cada grande segmento é composto por várias cenas.

Cada cena inicia com uma fase expositiva, na qual são construídos o tempo e o espaço pertinentes, assim como os personagens relevantes. Apresentam-se as posições espaciais dos atores e dos objetos no cenário, os estados mentais dos personagens e a articulação narrativa com as cenas anteriores. No estágio intermediário da cena, os personagens realizam ações, normalmente direcionadas para a obtenção de suas metas: eles fazem escolhas, entram em conflito, marcam compromissos, estabelecem prazos e planejam eventos futuros, continuando ou fechando linhas causais penduradas em cenas anteriores. Por fim, as cenas concluem abrindo ao menos uma linha causal para motivar a transição para a cena seguinte, que a retomará e repetirá o processo. Um dispositivo eficaz nesse tipo de transição é o chamado “gancho”: uma conexão na forma de estímulo-resposta, entre os últimos momentos de uma cena e os primeiros da subsequente.

O modelo de cena é uma das várias normas do cinema clássico herdadas por *Matrix*, e que consiste em um tijolo importante para assegurar a clareza da narrativa deste filme, cuja estória arrisca ziguezagues ‘filosóficos’ pouco usuais.

A primeira cena com o protagonista Neo pode ilustrar esses princípios com clareza. Ela pode ser assim resumida: ele dorme em frente ao computador, que, repentinamente, começa a exibir mensagens enigmáticas na tela. A primeira frase diz para o protagonista acordar (o que, estranhamente, acontece). Em seguida, Neo recebe mensagens enigmáticas como “a matriz se apoderou de você”¹²⁵, “siga o coelho branco” e, por fim, “toc, toc, Neo”. Esta última é imediatamente seguida por batidas na porta. Neo, assustado, verifica que os visitantes são o cliente Choi e sua namorada DuJour¹²⁶. O *hacker*, reclamando do atraso do comprador, lhe vende um disco óptico (que aparentemente contém um *software* ilegal) e exige que seu nome não seja ligado ao programa em hipótese alguma. Choi, notando o nervosismo e a confusão mental do vendedor, aconselha que se distraia e lhe convida para uma festa. Neo hesita, pois tem de trabalhar cedo no dia seguinte, mas se convence quando nota que DuJour tem um coelho branco tatuado no braço.

O início desta cena é, precisamente, construído com um “gancho”. Na cena anterior, os agentes comentam que já têm o nome do “próximo alvo”, Neo, e que já começaram uma *procura*. Uma mistura de *travelling* com animação em computação gráfica faz a transição entre as duas cenas: o plano “entra” no telefone público, percorre a linha telefônica e sai em um monitor que exibe a palavra “procurando...” (fotogramas 5-7)¹²⁷. Este é um gancho ludibrioso entre o diálogo anterior e a palavra na tela, que dá a impressão de que se mostrará a busca cujo alvo é Neo; o que surge, em seu lugar, é uma busca realizada pelo próprio personagem, cujo objeto é, por sua vez, o famoso *hacker* Morfeu. Esse gancho é

¹²⁵ “*The matrix has you*”, no original. O DVD brasileiro traduziu como “a matriz te achou”, mas não é bem isso que a frase diz. Coerentemente com o desenrolar da estória, a mensagem trata do fato do personagem estar sob o domínio da matriz, sem que ele saiba.

¹²⁶ Alguns fãs especulam que o nome desses personagens alude à expressão francesa *choix du jour*, que significa “escolha do dia” e se referiria à decisão que Neo tem de tomar entre aceitar o convite (e encontrar com Trinity) e recusá-lo (e provavelmente ser capturado pelos agentes em sua casa).

¹²⁷ Todos os fotogramas citados neste trabalho estão reunidos no Apêndice B.

reforçado pelo começo do “diálogo” entre o monitor e o protagonista, no qual se confirma que o dorminhoco é mesmo Neo, o “alvo” da busca feita pelos agentes.

São apresentados os personagens e objetos relevantes da cena (Neo, Choi, DuJour e o computador), assim como a disposição espacial deles e do cenário. A “viagem” pela linha telefônica sugere que esta cena ocorre simultaneamente ou logo depois da anterior¹²⁸, indicando uma relação temporal aproximada, dentro da linha narrativa. O protagonista é caracterizado por pistas disponibilizadas na cena: a bagunça mostrada pelos planos de exposição sugere que Neo é solitário. Seus alertas a Choi e o fato de esconder discos em um livro com fundo falso (fotogramas 42-44)¹²⁹ indicam que ele não é exatamente um seguidor da lei.

No entremeio desta cena, Choi convida Neo à festa (45-63). Este trecho é o momento das tomadas de decisões e planejamento de eventos futuros. Neo hesita e apresenta sua razão: trabalha no dia seguinte. Essa informação, deixada em suspenso, é retomada em uma cena subsequente (quando Neo acorda atrasado e é repreendido pelo chefe). Quanto ao manejo de linhas narrativas pendentes, sendo esta cena a primeira do protagonista, só há uma linha causal em suspenso: a mensagem enigmática no computador. É ela que é retomada quando Neo percebe a tatuagem do coelho no braço de DuJour e decide aceitar o convite. Assim, abre-se uma nova linha causal (ir à festa e resolver o enigma), que encerra a cena e prepara a transição. Novamente, usa-se um gancho: no último plano da cena (63), o protagonista afirma que vai com eles. O plano subsequente já é um plano de exposição, em *travelling*, da própria festa (64).

¹²⁸ Um espectador recorrente pode construir essa relação temporal com mais firmeza: as duas cenas são provavelmente sucessivas na *fabula*, por um curto intervalo de tempo. O diálogo entre Trinity e Neo, na cena seguinte, sugere que ela sabe que os agentes estão procurando por Neo e que, por isso, o induziu a sair de casa. O fato de que os indicadores temporais são pouco precisos no início de *Matrix* deve-se a uma estratégia enigmática, analisada na seção 5.

¹²⁹ Simulacros e simulação, de Jean Baudrillard.

Ganchos desse tipo são usados consistentemente em *Matrix*. Quando Neo vai ao trabalho no dia seguinte, agentes da matriz vão procurá-lo. Ele recebe um telefone celular por encomenda, para o qual Morfeu telefona, guiando Neo até uma janela. Este se assusta com a possibilidade de fugir por fora do edifício e resiste à idéia, até que Morfeu lhe diz “Há duas formas de sair deste prédio. Uma é pelo andaime. A outra é levado por eles” (fotograma 73). Neo então tenta sair pela janela e alcançar o equipamento, mas perde o equilíbrio (74-76), deixando cair o celular. Ele então se apavora e diz: “Eu não consigo” (77), o que, conforme Morfeu, só lhe deixa outro jeito de sair. O plano seguinte já o mostra sendo levado pelos agentes (78). Outro gancho ocorre na cena seguinte ao interrogatório comandado pelo agente Smith, no qual Neo havia sido “grampeado” por uma máquina insetóide e tido sua boca “colada”. Neo acorda em pânico e pula da cama, com a mão na barriga (87), para logo depois conferir se a boca dele está mesmo no lugar (88). Quando ele se acalma, o telefone de sua casa toca (89-90). Neo atende e fala com Morfeu, que lhe diz para encontrá-lo na ponte da Rua Adams (91-92). Há um corte e, no plano seguinte, Neo está esperando no local combinado (93).

É por causa da “costura” de cenas através de linhas causais pendentes que, segundo Bordwell, a narração do cinema clássico passa uma forte impressão de linearidade. Esse traço não é universal: outros modos de narração, como o modo “histórico-materialista”, característico do cinema soviético de montagem, e determinados filmes europeus de vanguarda¹³⁰ abdicam desse artifício compositivo. Exemplos de filmes cujos fios narrativos são propositadamente não-amarrados, incompletos ou contraditórios são *A aventura* (Michelangelo Antonioni, 1960), *Teorema* (Pier Paolo Pasolini, 1968), *O anjo exterminador* (Luis Buñuel, 1962), e *Cidade dos sonhos* (David Lynch, 2001).

¹³⁰ Para descrições e exemplos desses modos de narração, cf. BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**. p.205-273.

4.2.1. O SISTEMA DE CONTINUIDADE

Tendo-se delineados os princípios, técnicas e estratégias narrativas mais importantes da tradição clássica, abre-se a oportunidade de verificar neste ponto os aspectos mais propriamente estilísticos que o cinema contemporâneo legou a *Matrix*.

O principal conjunto de normas estilísticas, dentro do modo clássico de cinema, é chamado de “sistema de continuidade”. Esse modelo tem basicamente dois objetivos: a construção espacial clara e unívoca da cena; e o crescimento progressivo da ênfase dramática.

As cenas costumam iniciar com um plano de exposição¹³¹, que apresenta o cenário e as relações espaciais pertinentes. Os personagens então tomam posições no espaço, estabelecendo um eixo de ação que os liga entre si. Os planos seguintes são subordinados à montagem analítica, ou seja, ao “fechamento” gradual dos planos, aproximando-os dos personagens. Assim, suas interações são mostradas inicialmente em planos-americanos e em planos-próximos e, seguidamente, em primeiros-planos. Os ápices dramáticos costumam empregar planos-detalhe, *zoom*, movimentos de câmera e/ou *raccord* no eixo.

O papel do plano de exposição, neste sistema, é fornecer ao espectador um modelo mental da cena, dentro do qual são arrumados os conteúdos (pessoas, objetos, cenário) e as suas relações espaciais. Os planos mais próximos, apresentados à medida que a cena avança, apóiam-se nesse modelo e faz uso de uma série de recursos para evitar quebrá-lo. Há, por exemplo, a chamada “regra dos 180°”, que determina que as câmeras evitem cruzar a linha de 180° que liga um ator ao outro (o eixo da ação). Assim, quando houver uma alternância em campo/contracampo, um dos atores olhará para o lado direito e o outro, para o lado esquerdo. Isto possibilita o uso de outros recursos para “colar” os planos: *raccords* de olhar e de direção. Por fim, quando os personagens se deslocam ou surgem novas

¹³¹ As definições de vários termos empregados neste trecho estão disponíveis no Glossário.

circunstâncias que desafiam o esquema espacial do espectador, usam-se novos planos de exposição para reconfigurá-lo. O diagrama abaixo exemplifica esse modelo de construção espacial da cena.



Diagrama 4: Eixo da ação e regra dos 180°

O cinema contemporâneo ainda obedece a essas normas? Segundo Bordwell, as mudanças mais importantes que ocorreram no cinema hollywoodiano desde 1960 não enfraquecem as regras de continuidade narrativa canonizadas no cinema clássico. Pelo contrário, as reforçam.

A primeira modificação é o uso mais freqüente, nas interações humanas, de enquadramentos mais fechados. Entre meados de 1930 ao início dos anos 1960, os tipos mais

comuns de enquadramento eram os planos americanos com dois personagens – os chamados *two-shots* – e, à medida que a progressão dramática se acentuava, usavam-se “*singles*”: planos-próximos e, ocasionalmente, primeiros-planos de um único ator. Aos poucos, os *singles* tomaram o lugar dos *two-shots*¹³². A predominância dos *singles* modificou as próprias técnicas de atuação, que passaram a ser concentradas nos rostos, sobranceiras e olhos, deixando assim as técnicas corporais em segundo plano.

A segunda mudança é a aceleração dos cortes, reduzindo-se por consequência a duração dos planos. Um fator determinante nesta tendência é o uso extensivo de ‘cobertura’ com várias câmeras, no processo de filmagem, em vez de planos mais abertos e mais duradouros¹³³. Mesmo com essas modificações, a continuidade espacial continua assegurada pelo uso de mecanismos redundantes, como a regra dos 180°, a montagem analítica e os movimentos de câmera.

* * *

Em termos estilísticos, *Matrix* é um filme conhecido pelas suas elaboradas cenas de ação física, lutas de kung-fu e acrobacias. Examina-se esse tipo de seqüência na seção 7 desta dissertação. Entretanto, cabe notar que a maior parte das suas cenas, como ocorre em muitos outros filmes do gênero de ação, são compostas por diálogos. Os personagens expõem situações, desvendam enigmas, discutem sobre maneiras de agir, negociam, mentem,

¹³² Por mais de uma razão. Tomadas individuais permitem ao montador escolher e combinar os melhores desempenhos de cada ator, como se formassem uma única performance. Os cineastas notaram também que, com o *widescreen*, tornou-se possível fazer planos-próximos e primeiros-planos dos astros e ainda mostrar parte do cenário, diminuindo a necessidade de planos de exposição freqüentes.

¹³³ Um critério para mensurar essa velocidade é o valor da duração média dos planos, proposto por Barry Salt e comumente referido pela sigla ASL. Bordwell apresenta as médias mais comuns em cada década: 8-11 segundos entre 1930 e o início da década de 1960; 6-8s entre o meio e o fim de 1960; 5-8s nos anos 1970; 5-7s entre 1980 e 1990; e 3-6s entre o fim da década de 1990 e o início dos anos 2000. *Matrix*, com sua ASL de 3,16 segundos¹³³, tem planos consideravelmente curtos, mas é ultrapassado por filmes como *Cidade das sombras* (Alex Proyas, 1998), *Réquiem para um sonho* (Darren Aronofsky, 2000), *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001), *Piratas do Caribe* (Gore Verbinski, 2003), todos com ASL menores que 2 segundos.

discursam, revelam seus segredos, dão ordens, lamentam suas perdas e comemoram os seus sucessos. O cinema de grandes estúdios tem modelos arraigados sobre como encenar, filmar e montar seqüências de diálogos e, naturalmente, o *blockbuster* aqui estudado não as recusa. Esta subseção comenta a principal norma de encenação de diálogos em Hollywood: o modelo que os profissionais de cinema chamam de “*stand-and-deliver*”, que consiste numa cena feita dentro do sistema de continuidade, na qual os atores são apresentados em campos e contracampos alternados, ângulos por cima do ombro e planos individuais¹³⁴.

Um exemplo formatado sob esta norma já foi examinado, na seção 4.2, sob o ponto de vista da construção narrativa: a cena no apartamento de Neo. Examinar-se-á agora esta seqüência atentando-se para o sistema estilístico.

Ela começa com uma curta montagem construtiva¹³⁵, composta por planos-detalhes (um deles em *travelling*) e um primeiro-plano, indicando a posição do protagonista em frente ao monitor (fotogramas 8-10). Em pouco tempo, um plano de conjunto, em ângulo descendente, estabelece as relações espaciais relevantes (11), convertendo assim a montagem construtiva em uma montagem analítica tradicional.

A interação entre Neo e o monitor é construída segundo as mesmas convenções usadas em diálogos entre personagens: *raccords* de olhar, enquadramentos fechados (plano-próximo em Neo, primeiro-plano no monitor) e alternância em campo/contracampo (12-34). Adicionalmente, dois planos-detalhes mostram as mãos do personagem tentando comandos no teclado, em vão, para tentar restabelecer o controle do próprio computador (22 e 27). A relevância narrativa da mensagem “siga o coelho branco” é particularmente ressaltada com duas técnicas: o uso de um plano-detalhe que “segue” a frase enquanto é escrita, em uma

¹³⁴ Para uma análise pormenorizada desse modelo de encenação na era dos estúdios e na Hollywood contemporânea, cf. BORDWELL. **Figures Traced in Light**. p.22-28.

¹³⁵ Cf. glossário.

espécie de *travelling* horizontal; e a redundância, através da leitura em voz alta da mensagem pelo protagonista.

Quando o monitor mostra a mensagem “toc, toc, Neo”, Choi bate na porta (fotograma 31). Quando Neo a abre (34), mostram-se Choi e Dujour em primeiro-plano (35) e um contracampo de Neo também em primeiro-plano, parcialmente escondido pela porta (36). Mesmo nessa situação de porta fechada, é estabelecido um eixo de ação, reforçado pelas posições dos personagens e por *raccords* de olhar: Choi e DuJour inclinam-se levemente para a direita e Neo, na região direita do enquadramento, inclina-se e olha para a esquerda (35-40). Depois que Neo recebe o dinheiro, ele precisa se deslocar no apartamento até o “pacote”. Seguindo as normas do sistema de continuidade, exhibe-se outro plano de exposição (41) – mais precisamente, um plano-médio terminado com um *raccord* de ação e de olhar: Neo apanha um disco óptico escondido no fundo falso do livro de Baudrillard. O plano de exposição é, assim, conectado a um primeiro-plano, por cima do ombro, que mostra aproximadamente o que Neo estaria vendo (42-43). Ele volta e abre a porta, desta vez sem o trinco. Neo é enquadrado verticalmente em ângulo ascendente, e horizontalmente em um ângulo $\frac{3}{4}$, parcialmente coberto pelo ombro de Choi. Neo é situado à esquerda e olha para a direita (44). O contracampo, também em ângulo ascendente e oblíquo (encoberto em parte pelo cotovelo de Neo), enquadra Choi e DuJour em plano-próximo (45). Após algumas alternâncias campo/contracampo, os enquadramentos ficam mais fechados, em primeiro-plano (52-60). O momento de maior importância narrativa deste diálogo é quando Neo percebe o coelho branco no ombro de Dujour: Neo olha para baixo (60); um *raccord* de olhar mostra o braço de DuJour e provavelmente um *dolly zoom*¹³⁶ faz o plano se aproximar do desenho no

¹³⁶ *Dolly zoom* é a combinação de um *travelling* frontal ou reverso com o *zoom* no sentido contrário. Em geral, como é o caso aqui, une-se um *travelling* para frente com um *zoom* para trás – o que encurta a distância focal da lente, basicamente transformando-a numa “grande angular”, o que aumenta a sensação de profundidade. Dois filmes em que esse efeito é extensivamente usado são *Um corpo que cai* (Hitchcock, 1958) e *Tubarão* (Spielberg, 1975).

ombro (61-62). O mesmo efeito é aplicado na reação de Neo (63). Como apontado anteriormente, é possível notar que, dado que os enquadramentos da conversa transitam basicamente entre os planos-próximos e os primeiros-planos, é necessária uma técnica mais vistosa para sinalizar os ápices dramáticos.

* * *

Todo estilo explora algumas potencialidades e deixa outras de lado. Hoje em dia, o plano-geral fixo foi praticamente removido das opções de Hollywood¹³⁷. Com menos planos de exposição e a concentração do desempenho dos atores nos rostos, em detrimento do resto do corpo, as encenações complexas têm sido pouco exploradas no cinema contemporâneo dos grandes estúdios. *Matrix* se insere nessa tendência; a composição e a montagem da maior parte das seqüências de diálogos não são muito ousadas, seguindo a praxe do cinema contemporâneo. Um dos desenhistas que trabalhou na pré-produção de *Matrix* entrega que os irmãos Wachowski, embora tenham dado extrema atenção ao *storyboard*, debatendo ângulos e movimentos com os artistas e insistindo que estes artistas o produzissem como uma história em quadrinhos, não tinham muito interesse em “desenhar cabeças flutuantes”¹³⁸, ou seja, planejar como seriam filmados os diálogos. Pode-se supor que, para esses diretores, as conversas talvez não sejam o material que eles considerem o mais interessante visualmente, deixando-as ao cargo das técnicas convencionais e das decisões do montador¹³⁹.

¹³⁷ BORDWELL. **Figures Traced in Light**. p.29.

¹³⁸ LAMM, S. (Org.). **The Art of The Matrix**. New York: Newmarket, 2000.

¹³⁹ Há, por outro lado, diretores conhecidos pelas técnicas e composições altamente rebuscadas em seqüências de diálogos, como Wong Kar-Wai, Ingmar Bergman, Theo Angelopoulos, Hou Hsiao-hsien e Ken Mizoguchi. Para uma análise das técnicas de encenação empregadas pelos últimos três, cf. BORDWELL. **Figures Traced in Light**. Em Hollywood, cineastas como M. Night Shyamalan e Paul Thomas Anderson têm construído cenas de diálogo bastante elaboradas.

Por outro lado, os elementos aos quais eles deram atenção – a preparação do enigma “o que é a matriz?” e a construção das cenas de ação – são reconhecidos por sua inventividade e precisão. E nem todas as seqüências de conversas são triviais: não o é, por exemplo, à cena que ficou conhecida como “deserto do real”, a qual, de uma tacada, resolve o mistério do filme e constrói com esmero o seu universo ficcional. Estes são alguns dos assuntos das próximas seções, que analisam as estratégias compositivas mais importantes no filme *Matrix*.

5. A POÉTICA DO ENIGMA

Três estratégias próprias de *Matrix* definiram o modo como o filme “marcou” a platéia e as suas memórias posteriores sobre a experiência de tê-lo visto: a construção do enigma “o que é a matriz?”, que caracteriza o início da obra; o modo como o universo ficcional de *Matrix* é apresentado (e feito para ser revisitado); e o aprimorado espetáculo de ação física e de efeitos audiovisuais. Esta e as próximas duas seções analisarão, respectivamente, cada um destes três programas.

Como se caracteriza uma construção do tipo enigmática? Muitos acontecimentos não fazem sentido, por falta de explicações; prepara-se um mistério para o espectador, com direito a pistas falsas, explicações vagas metafóricas, sons e músicas inquietantes e um protagonista tão perdido quanto nós.

Essa dimensão já era enfatizada desde a divulgação prévia: os *trailers* e anúncios televisivos¹⁴⁰ eram compostos por efeitos especiais inusitados, façanhas físicas impossíveis (saltos, vôo, Keanu Reeves desviando-se de balas) e por uma montagem que juntava diálogos diferentes para sugerir um enredo conspiratório:

- A matriz é o mundo que puseram em sua frente para que não veja a realidade.
- Que realidade?
- Estão atrás de você, Neo...

Esses vídeos também continham, evidentemente, algumas frases de efeito: O narrador em *off* repete “Esqueça tudo o que você sabe... esqueça tudo o que você vê”. Praticamente todos os vídeos televisivos e o *trailer* do cinema terminavam com a voz de

¹⁴⁰ Todos esses vídeos podem ser assistidos na caixa “*Ultimate Matrix Collection*” e no site oficial do filme: <http://whatisthematrix.warnerbros.com/rv_cmp/trailers_rev_frames.html>

Lawrence Fishburne enunciando “infelizmente, ninguém pode dizer o que é a matriz. Você tem de ver por si mesmo” e, logo após, o endereço do site www.whatisthematrix.com. *Matrix* foi claramente vendido como um filme-evento cujo chamariz era um enigma a ser resolvido.

Dentro do filme, a estratégia examinada aqui se concentra no segmento dramático de *Matrix* que Thompson chama de “apresentação”¹⁴¹. Este filme é famoso justamente por seu início atípico em relação às convenções dos filmes de ação e aventura: como se argumenta aqui reiteradamente, o segmento de apresentação em *Matrix* incorpora uma estratégia mais comum em filme de investigação detetivesca, desorientando o espectador, levando-o por caminhos enganosos e provocando estranhamento, de modo a preparar uma reviravolta vigorosa na virada para o segmento dramático posterior.

Para facilitar a exposição das análises, utiliza-se, nesta e nas próximas seções, o seguinte procedimento: primeiramente, apresentar os segmentos dramáticos em que o programa examinado se encontra, determinando a sua extensão (onde começam, onde terminam) e quais são os conteúdos da estória que são expostos. Como as subdivisões dramáticas de Thompson baseiam-se no estabelecimento, mudança e resolução das metas dos personagens, estes marcos narrativos também serão delineados. Posteriormente, investiga-se o programa em si, prestando-se atenção nos recursos que o compõem e os modos pelos quais eles são articulados – ou seja, como cada programa é construído narrativa e cinematograficamente.

A fase da apresentação em *Matrix* começa, nos primeiros seis minutos do filme, com uma espécie de prelúdio, na qual uma seqüência de conflito e luta se antecipa às exposições narrativas. A rebelde Trinity (Carrie-Anne Moss) é descoberta pelos agentes da matriz e tenta escapar antes que eles a eliminem – mas mesmo essas informações básicas são recusadas ao espectador. Mostra-se somente que há uma mulher jovem que é descoberta por

¹⁴¹ Referimos-nos aqui aos macrosegmentos delineados na seção 4.1.

policiais, reage e os mata com golpes e acrobacias impossíveis – e depois foge por uma cabine telefônica, de agentes engravatados capazes das mesmas façanhas exageradas. O prelúdio pouco explicativo não é por si só uma inovação atípica, sendo uma opção prevista no modo clássico, especialmente em filmes de mistério como *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) e *Os suspeitos* (Bryan Singer, 1995), mas também é encontrada com alguma frequência em filmes de outros gêneros, como *2001: Uma odisséia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), *Ligadas pelo desejo* (1996, dos irmãos Wachowski), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) e *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro, 1991).

As premissas narrativas são assim regateadas: muitas são postergadas para a segunda parte do filme e outras poucas são distribuídas com parcimônia durante a apresentação. O protagonista, o *hacker* Neo (Keanu Reeves) tem o seu computador invadido por alguém desconhecido, que o alerta que “a matriz o tem” e lhe diz “siga o coelho branco”. Ao aceitar o convite do cliente Choi e sua namorada DuJour (tatuada com o coelho branco em questão) para uma festa, conhece Trinity, que o avisa que está em perigo. Nestas primeiras seqüências, anuncia-se o enigma “o que é a matriz?”, mas pouco além disso. No diálogo entre Neo e Trinity, eles conversam no ouvido um do outro e quase se beijam, estabelecendo uma linha narrativa secundária de cunho romântico que é continuada aos poucos, até o clímax do filme.

Na seqüência posterior, Neo é procurado por agentes em seu trabalho¹⁴², e recebe uma misteriosa ajuda do líder rebelde Morfeu (Lawrence Fishburne), através de um telefone celular entregue por encomenda. O *hacker* não consegue escapar, e é levado a um estranho interrogatório no qual, após sua recusa a cooperar, é “grampeado” por uma bizarra máquina insetóide. Esta cena é um exemplo de paralelismo: O comportamento de Neo é

¹⁴² Há, dentro dessa cena, um plantio de condições para efeitos futuros. Na seqüência em que Neo leva bronca do chefe Rhinehart (David Aston), ele se distrai observando funcionários num andaime, limpando o vidro exterior do prédio. Posteriormente, esse mesmo andaime é sugerido por Morfeu como rota de fuga.

constantemente definido por comparação com os de antagonistas. Neo é rebelde e gosta de quebrar regras; os agentes da matriz são exageradamente metódicos e não podem infringi-las. Essa caracterização será reforçada posteriormente, por recursos redundantes.

Os rebeldes não desistem e enfim levam Neo para conhecer Morfeu, que lhe oferece a escolha entre a pílula azul – viver uma via normal – e a pílula vermelha – “ver até onde vai a toca do coelho” e descobrir o que é a matriz. Ao aceitar a segunda opção, Neo é conduzido a uma sala cheia de computadores e equipamentos e é literalmente engolido por um espelho. A fase da apresentação em *Matrix* encerra-se com uma peripécia do tipo que reconfigura todas as condições, informações e acontecimentos apresentados até então: a saída de Neo para o mundo real e a compreensão de que vivia em uma realidade simulada.

Os objetivos dos principais personagens são delineados aos poucos. Neo deseja conhecer Morfeu e resolver o enigma da matriz. Morfeu, Trinity e os outros rebeldes têm o propósito de encontrá-lo, escapar dos agentes e dar-lhe a pílula vermelha – mas ainda não se explica o porquê, nem o que essas ações significam de fato. A resolução da meta de Neo é consistentemente postergada, pois a cada vez que ele pergunta, recebe respostas vagas: “A verdade está lá fora”; “Infelizmente, ninguém pode lhe dizer o que é a matriz. Você tem de ver por si mesmo”. Assim, a construção dos objetivos dos personagens é reduzida, porém não é inexistente: mantém-se apenas o mínimo para que se desencadeiem os eventos narrativos que desembocam na reviravolta do mundo real.

O que significa essa parcimônia de informações na primeira parte de *Matrix*? Trata-se de um fator constitutivo da poética do enigma: um programa do tipo cognitivo, voltado para um conjunto de efeitos, como a constante produção de “curiosidade” – isto é, as proposições e reavaliações de hipóteses sobre aquilo que já ocorreu; e a desorientação narrativa, que pode ser descrita como o enfraquecimento das assunções e inferências que

guiam a compreensão da estória pelo espectador, provocado por informações narrativas ambíguas ou conflitantes, ou simplesmente pela carência de informações.

Esses efeitos estão ligados aos predicados da construção narrativa na primeira parte de *Matrix*. Podemos caracterizá-la como uma narração *restrita*, isto é, que apresenta um baixo grau de cognoscibilidade, oferecendo com parcimônia informações sobre os personagens, seus objetivos e estados de espírito.

Quanto ao alcance, todas as cenas deste primeiro segmento (excetuando-se o prelúdio de Trinity) restringem-se àquilo que o personagem Neo sabe e experimenta, o qual se enquadra no tipo de protagonista que sabe quase a mesma coisa que o espectador. Neo aproxima-se do arquetípico personagem de universos fantasiosos de filmes como *Guerra nas estrelas* e *Harry Potter*, que aprende – como o espectador – as regras e os detalhes do próprio universo narrativo aos poucos. A peculiaridade de *Matrix*, em relação a esses filmes, é que as informações-chaves sobre o universo ficcional são negadas ao espectador durante todo o início.

Quanto à profundidade, a narração é consistentemente superficial, não revelando pensamentos e sentimentos íntimos dos personagens, exibindo apenas suas reações exteriores. Não sabemos o que pensa e sente Trinity, Morfeu, o agente Smith e mesmo Neo. Um dos poucos momentos excepcionais é quando Neo se assusta com o andaime, ocasião em que a narrativa usa-se do artifício de fazer o personagem falar sozinho para comunicar com clareza seu medo e incredulidade frente à situação (fotogramas 71-72).

Essa restrição narrativa também se manifesta ao se protelar as indicações sobre quem é aliado e quem é inimigo. No primeiro diálogo do Agente Smith, com o chefe dos policiais, ele sugere que se preocupa com a segurança deles. Trinity, por outro lado, os mata sem que a narração nos explique o porquê. Assim que Neo decide entrar no carro para encontrar Morfeu, a personagem Switch lhe aponta uma arma (93-96). O próprio Morfeu é

caracterizado como uma figura obscura, careca, com óculos-escuros redondos típicos de cientista louco – cujos reflexos escondem completamente o seu olhar (97-115)¹⁴³ – e com direito a prédio decrepito e trovões. *Matrix* apresenta outras pistas falsas; uma delas é a aparência dos agentes da matriz, que invoca enganosamente o protótipo do agente-secreto e sugere que o tema do filme é uma conspiração governamental. Outra é o comportamento insinuante da personagem DuJour em relação ao protagonista: a narrativa produz expectativa, estimulando o espectador a formular hipóteses sobre a possibilidade de ocorrer algo entre os dois naquela festa, mas logo depois abandona esse rumo.

Mais relevante que a cognoscibilidade restrita do início de *Matrix* é a sua reduzida *comunicatividade*: este segmento da obra é consideravelmente supressivo, ostentando ao espectador que há lacunas e atrasos de informações. Alguns dispositivos que produzem essa supressão são as lacunas sobre quem é o informante mencionado pelos agentes; e sobre quem conversa no diálogo inicial que ocorre enquanto o filme apresenta imagens de um *software* de rastreamento telefônico. Essa seqüência dá a entender que são assassinos:

[Trinity] Está tudo pronto?
 [Cypher] Você não tinha que me substituir.
 [Trinity] Eu sei, mas eu quero fazer um turno.
 [Cypher] Você gosta dele, não? Gosta de observá-lo.
 [Trinity] Não seja ridículo.
 [Cypher] **Nós vamos matá-lo.** Entendeu?
 [Trinity] Morfeu acha que ele é o Escolhido.
 [Cypher] Você também?
 [Trinity] Não importa o que eu acho.
 [Cypher] Você não acha, não é?
 [Trinity] Você ouviu isso?
 [Cypher] Ouviu o que?
 [Trinity] Esta linha é segura mesmo?
 [Cypher] Sim, claro que é.
 [Trinity] Vou desligar.¹⁴⁴

¹⁴³ Para se obter esse efeito, foram usados óculos com máscaras verdes em vez de lentes, para que se adicionassem os reflexos na pós-produção. LAMM (Org.). **The Art of The Matrix.** p.62.

¹⁴⁴ Diálogo em 0 min 50 s. Grifo nosso.

O espectador que retorna à obra compreende, por causa das informações apresentadas na segunda fase do filme, que Cypher se refere aos riscos de se tirar um adulto da matriz. Mas, de início, o diálogo parece significar que ambos tentam matá-lo.

O caso mais importante de supressão é o enigma explicitamente enunciado: “o que é a matriz?”. Trata-se de uma lacuna narrativa declarada¹⁴⁵ e focada (solicita hipóteses do espectador), cuja resolução é adiada por subtramas, como a seqüência da perseguição de Neo pelos agentes na empresa Metacortex, e diálogos enigmáticos. Sempre que Neo pergunta a alguém qual a resposta a esse enigma, ele recebe respostas evasivas ou metafóricas:

[Trinity] É a pergunta que nos impulsiona, Neo. Foi a pergunta que te trouxe aqui. Você conhece a pergunta, assim como eu.

[Neo] O que é a matriz?

[Trinity] A resposta está aí, Neo. Ela está à sua procura. E ela te encontrará... se você desejar¹⁴⁶.

[Morfeu] Vou te dizer por que está aqui. Você sabe de algo. Não consegue explicar o quê. Mas você sente. Você sentiu a vida inteira: há algo errado com o mundo. Você não sabe o que, mas há. Como um zunido na sua cabeça, te enlouquecendo. Foi esse sentimento que te trouxe até mim. Você sabe do que estou falando?

[Neo] Da matriz?

[Morfeu] Você deseja saber o que ela é?

(Neo balança a cabeça afirmativamente)

[Morfeu] A matriz está em todo lugar. À nossa volta. Mesmo agora, nesta sala. Você pode vê-la quando olha pela janela, ou quando liga sua televisão. Você a sente quando vai para o trabalho, quando vai à igreja, quando paga os seus impostos. É o mundo que foi colocado diante dos seus olhos para que você não visse a verdade.

[Neo] Que verdade?

[Morfeu] Que você é um escravo. Como todo mundo, você nasceu num cativeiro, nasceu numa prisão que não consegue sentir ou tocar. Uma prisão para sua mente. Infelizmente, é impossível dizer o que é a matriz. Você tem de ver por si mesmo. Esta é a sua última chance. Depois não há como voltar. Se você tomar a pílula azul, a história acaba, e você acordará na sua cama acreditando no que quiser acreditar. Se tomar a pílula vermelha, ficará no País das Maravilhas e eu te mostrarei até onde vai a toca do coelho.¹⁴⁷

[Morfeu] A pílula que tomou é parte de um programa. Ela interrompe os seus sinais portadores, para que possamos localizá-lo.

[Neo] O que isso significa?

[Cypher] Significa “aperte o cinto, Dorothy, porque Kansas vai sumir do mapa”¹⁴⁸.

¹⁴⁵ Mesmo antes do próprio filme, este enigma já era ostentado pela sua publicidade, como já vimos.

¹⁴⁶ 11 min 27 s – 11 min 53 s.

¹⁴⁷ 27 min 03 s – 29 min 18 s.

¹⁴⁸ 30 min 26 s – 30 min 41 s.

Não se oferecem muitas pistas para ajudar o espectador a formular boas hipóteses. O próprio nome *matriz* é propositadamente polissêmico. Pode significar desde “mãe”, “útero”, “fonte”, ou um tipo de arranjo matemático. Mais pistas tinham os fãs de ficção científica, pois o termo já tinha sido usado por narrativas *cyberpunk* como as de William Gibson para designar uma rede interligada de computadores, à qual se acessa por realidade virtual¹⁴⁹.

Essa lacuna é particularmente significativa porque consiste no atraso das informações fundamentais sobre a natureza do universo ficcional e dos acontecimentos narrativos da fase da apresentação. Isso constitui uma estratégia de protelação do que Bordwell chama de “exposição”, isto é, da transmissão das premissas dramáticas – os eventos da estória que lhe antecedem e lhe dão sentido. Esse deslocamento enfraquece o chamado efeito-primazia – a formulação de hipóteses iniciais confiantes – e provoca forte curiosidade, isto é, estimula que o espectador conjecture sobre as informações prévias que poderiam explicar os eventos narrativos¹⁵⁰.

Esse adiamento é combinado com outras lacunas declaradas: negam-se, por um tempo, as explicações sobre os acontecimentos estranhos e implausíveis, como as acrobacias exageradas de Trinity e de Smith; o estranho “grampo” em forma de inseto que se encrava no umbigo de Neo (fotogramas 81-86) e a ajuda de Morfeu pelo celular no prédio da Metacortex (71-73). Algumas das condições narrativas são apresentadas de modo incompleto e implausível, para que posteriormente sejam explicadas e justificadas: certas pessoas, como Trinity e os agentes, podem realizar acrobacias impossíveis; Trinity consegue de algum modo desaparecer numa cabine telefônica.

¹⁴⁹ O interessante é que, quando o filme enfim explica o que é a matriz, autoriza várias dessas interpretações. Os seres humanos são cultivados na matriz, logo, ela pode ser entendida como sua “mãe”. A aparência das suas cápsulas podem lembrar um útero, sendo até mesmo revestidas por um material que parece uma placenta. E a idéia Gibsoniana de matriz, como simulação da realidade, é evidentemente apropriada no filme.

¹⁵⁰ BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.55-56.

Trata-se, assim, de um adiamento pouco comum no cinema: posterga-se a exposição das próprias regras do mundo ficcional. As narrativas maravilhosas, no sentido de Todorov¹⁵¹, concentram suas exposições no início, deixando alguns detalhes adicionais espalhados no resto da narrativa. Em *Matrix*, as violações das regras do mundo real aparecem na abertura do filme e demora-se a explicá-las, dando pistas ambíguas sobre sua realidade ou irrealidade. Essa indecisão acerca das regras da realidade enquadra *Matrix* dentro da estratégia narrativa que caracteriza outra categoria de Todorov: aquilo que ele chama de “gênero fantástico”.

Como se produz essa indecisão sobre o estado da realidade? Um dos principais recursos usados em *Matrix* é a produção de lacunas (temporárias, focadas) recorrentes, que evitam uma decisão entre as possibilidades de Neo estar acordado, ou sonhando – o que determinaria que os acontecimentos mostrados pelo filme não seriam reais, mas parte de um sonho. Parte da força que tem a reviravolta posterior se dá porque essas lacunas produzem um falso dilema: nenhuma das alternativas é estritamente verdadeira.

Assim, no segmento da apresentação ocorrem três seqüências em que o protagonista aparece despertando. A primeira é quando Neo está dormindo em frente ao computador e acorda com as mensagens misteriosas no computador. Ele tenta cancelá-las, mas o computador não responde (fotogramas 19-29). Até que, então, batem na porta. Usa-se, neste momento, um artifício enigmático bastante comum: Neo olha de novo para o monitor, e não há nada lá (30-33). Quando o cliente Choi lhe pergunta sobre sua palidez, ele lhe responde (51-53):

Neo: O meu computador...

Neo: Você já se sentiu como se não soubesse se está acordado, ou se está sonhando?

Choi: O tempo todo. Chama-se mescalina.

¹⁵¹ TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2003a.

A segunda é a transição que mistura o fim da cena em que Neo e Trinity conversam na festa de Choi e DuJour e o início da seqüência posterior: o ruído do alarme começa a tocar antes do término da primeira cena e continua na seguinte, estabelecendo um gancho entre o som do despertador na cena anterior (fotogramas 67-68) e, subseqüentemente, a sua imagem (69-70). Recurso idêntico é empregado na seqüência do interrogatório, que termina com a inserção de uma máquina em forma de inseto no umbigo do protagonista (81-86). Nessa ocasião, a música que toca é altamente dissonante e em alto volume. Corta-se imediatamente para um plano de Neo acordando assustado, com a mão na barriga (87-89), isto é, um *raccord* de ação. Há também um gancho musical: A música “vaza” entre uma seqüência e outra e termina bruscamente. Essas duas passagens estabelecem elipses que podem ser preenchidas pelo espectador com uma hipótese dentre alternativas: ou ele já estava sonhando, ou estava acordado e foi dormir depois.

O fato de que o personagem acorda três vezes antes de ser retirado da matriz enfatiza, com redundância, a incerteza entre a decisão todoroviana pelo estranho (tudo seria um sonho) ou pelo maravilhoso (as ocorrências que desafiam nossas regras da realidade realmente aconteceram). A hipótese do sonho é reforçada por dois diálogos entre ele e Morfeu:

<i>Morfeu:</i>	Eu imagino que você esteja se sentindo um pouco como a Alice. Entrando pela toca do coelho.
<i>Neo:</i>	Você tem razão.
<i>Morfeu:</i>	Eu vejo nos seus olhos. Você tem o olhar de um homem que aceita o que vê porque está esperando acordar. Ironicamente, não deixa de ser verdade.
<i>Morfeu:</i>	Você já teve um sonho, Neo, que parecia ser verdadeiro? E se você não conseguisse acordar desse sonho? Como você saberia a diferença entre o mundo dos sonhos e o mundo real?
<i>Neo:</i>	Não pode ser.
<i>Morfeu:</i>	Ser o que? Ser real?

Em geral, considera-se que as redundâncias são usadas para dar mais clareza à narrativa, mas este aqui é um caso do emprego delas para se fazer o contrário, criando uma narração supressiva.

Por que esse artifício funciona sem que o espectador-modelo sinta que o filme trapaceou? Em geral, os filmes do modo “clássico” empregam recursos estilísticos claros para separar estados subjetivos dos acontecimentos narrativos “reais”. Mas a norma hollywoodiana permite exceções em alguns casos, deixando que estados subjetivos sejam apresentados como factuais, desde que, posteriormente, sejam revelados como sonho, delírio ou lembrança. É essa possibilidade que é explorada pela hesitação entre realidade e sonho, induzindo-se a hesitação característica do gênero fantástico – para que depois descarte ambas as hipóteses incentivadas.

A conclusão da incerteza todoroviana relacionada ao gênero fantástico se dá, em *Matrix*, por uma espécie de terceira via. As regras do mundo são outras (estão no futuro e as pessoas vivem numa simulação da realidade). É uma decisão pelo maravilhoso, mas só em parte. Mantém-se metaforicamente a possibilidade sugerida pela hipótese do estranho: os saltos impossíveis e outras ocorrências bizarras ocorreram enquanto Neo estava “sonhando”, isto é, ocorrem dentro na simulação da realidade. No mundo real, essas regras da realidade permanecem – enquanto outras são modificadas, visto que se trata de um universo futurista.

Um último aspecto da restrição narrativa em *Matrix* é a ambigüidade quanto ao tema e gênero do filme. A obra emprega vários tipos de pistas falsas, como, por exemplo, prototípicos enganosos: Os agentes da matriz são caracterizados como agentes do serviço secreto americano dos anos 1970, popularizados em séries televisivas da época, trajando terno e óculos escuros (80). Alusões à série Arquivos X, como a frase “a resposta está lá fora”, dita por Trinity, ajudam a insinuar uma estória de espionagem ou conspiração. Abre-se também a possibilidade de que o tema do filme é invasão de computadores. O protagonista é um *hacker*

de computadores, assim como, supostamente, Trinity e Morfeu. Nenhuma dessas pistas prepara para as mudanças que o próximo segmento introduz na estória.

5.1. A ESTRATÉGIA EMOCIONAL DO ESTRANHAMENTO

É preciso lembrar que a poética do enigma, em *Matrix*, não é construída para afetar somente a cognição, mas também recorre a apelos emocionais.

Os segmentos iniciais de *Matrix* lançam mão de esquemas prototípicos abundantes de filme de horror: casarões decrepitos (98), com direito a relâmpagos (97, 125); e imagens pavorosas como a “colagem” da boca de Neo e o robô insetóide na cena do interrogatório (fotogramas 81-86); o espelho que “engole” o protagonista (116-147); e o próprio mundo real, escuro, decorado por tubos retorcidos e infestado de máquinas que parecem animais peçonhentos (148-152) – um aglomerado de imagens típicas das ficções científicas que narram anti-utopias pós-apocalípticas.

São outros recursos que contribuem para o tom emocional grave: a iluminação de alto contraste (*low-key*)¹⁵², que possui um aspecto sombrio e contrastado e produz sombras distorcidas (fotogramas 1-4), usada abundantemente no prelúdio; e o uso consistente de uma “massa” sonora grave, não raro interrompida por sons altos e impactantes que provocam sustos.

Provavelmente um dos recursos mais vigorosos na estratégia emocional do horror¹⁵³, é a música. Em vez de melodias e harmonias consonantes, o início de *Matrix* emprega composições atonais e, muitas vezes, repleta de dissonâncias. O próprio motivo

¹⁵² Cf. glossário.

¹⁵³ Para uma análise muito mais pormenorizada do programa do Horror, cf. ALMEIDA, G.A. **As duas faces do medo**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - UFBA, Salvador, 2005.

musical que toca na abertura do filme (e em várias seqüências de *bullet-time*) é uma dissonância, cuja reconhecibilidade não é melódica, mas pela textura curiosa:

Então, aqui o tom atonal é introduzido pela primeira vez, executado por trompas e trompetes. Estes são postos adjacentes em uma escala de 12 tons [...]. O resultado é, em termos sonoros, muito dissonante. Imagine trompas aparecendo e trompetes desaparecendo e então o inverso. [...] Metais gangorreantes é outro termo conhecido para isso, como ondas descendentes e ascendentes no lindo oceano. Por não haver harmonia, para um humano pode soar bastante estranho¹⁵⁴.

O grau de dissonância e o volume sonoro são dosados de acordo com os acontecimentos narrativos. Vejamos dois exemplos:

Na cena em que Morfeu oferece a Neo a escolha entre a pílula azul e a pílula vermelha (fotogramas 97-115), há pouca informação musical. Em baixo volume, instrumentos de corda tocam algumas poucas notas agudas, sinalizando uma tensão emocional moderada. Quando Neo prepara-se para pegar a pílula vermelha (109-112), as notas dissonantes se acumulam e aumentam repentinamente de volume, para serem bruscamente interrompidas quando Morfeu interrompe o gesto de Neo. Assim que os dois adentram a sala ao lado, começa a tocar uma melodia repetitiva, também em volume baixo, porém consonante. Essa melodia é pontuada em momentos isolados com algumas notas agudas, cujo volume sobe e desce a depender da ação. Quando o espelho quebrado conserta-se sozinho (116-119), irrompe um som estranho e reverberante. Mais adiante, Neo toca no espelho, sobe aos poucos um instrumento que toca repetitivamente os mesmos acordes agudos, até que, no ápice da estranheza, o espelho começa e engoli-lo – momento em que irrompe uma melodia alta e dissonante, com o uso simultâneo de notas graves e agudas, comunicando perigo e tensão. O andamento dessa música acelera com o tempo, acumulando novos instrumentos e barulhos

¹⁵⁴ “So here the atonal tone gets introduced for the very first time, played by French horns and trumpets. Those got placed next to each other on a 12 tone scale[...]. The result is in sound terms very dissonant. Imagine fading in horn and fading out trumpets and then the other way around. [...] See-sawing brass is another known term for it; like descending and ascending waves somewhere in the beautiful ocean. Because there's no harmony, to a human it can sound rather strange”. Tradução nossa.

BRUIJN, J.d. Main Titles/Trinity Infinity. **MatrixMusic by Don Davis**. [S.l.]: [s.n.], 2005.

(incluindo-se um ruído de fax-modem) até sua brusca interrupção, quando Neo grita e a seqüência se encerra (128-147). O início da cena subsequente emprega recursos distintos, mas para uma função parecida: notas graves e retumbantes, executadas por instrumentos de metais, combinadas com um canto coral amplificando a sensação de grandeza ameaçadora do estranho mundo real.

Outro exemplar é a música executada na cena do interrogatório quando Neo tem sua boca “colada” e é “grampeado” por uma máquina em forma de inseto (80-86). Um instrumento é adicionado de cada vez, e as suas melodias combinadas são tão dissonantes e (aparentemente) caóticas que lembram as composições de Penderecki usadas em *O iluminado* (Stanley Kubrick, 1981). Por que isso é tão eficaz para provocar instabilidade emocional? Michel Chion afirma que a possibilidade do apreciador antecipar o desenvolvimento temporal da música depende diretamente da sua familiaridade com o sistema musical usado. Por isso, músicas atonais, como neste caso, soam erráticas aos espectadores-modelos¹⁵⁵. Noël Carroll complementa que o poder desse tipo de manipulação anímica se deve à articulação entre a música instrumental, que tem o poder de expressar emoções simples e fortes (tensão, agonia, gravidade, depressão), com as referências indicadas pelas imagens e diálogos do filme, que os modificam e transformam em sentimentos complexos: estranheza, medo e repulsa, por exemplo. Carroll chama essa função da música de *modifying music*, ou música modificativa¹⁵⁶.

* * *

O programa do enigma é resolvido, como se sabe, pelo segundo segmento narrativo de *Matrix*, em que Neo é resgatado e Morfeu lhe explica, a bordo da espaçonave Nabucodonosor, o que é a matriz e como ela explica todos os acontecimentos estranhos. O

¹⁵⁵ CHION, M. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997b. p.216-217.

¹⁵⁶ CARROLL. Notes on Movie Music.

interessante é que essa reviravolta liga duas lacunas ostentadas – o enigma “o que é a matriz?” e as explicações sobre os acontecimentos estranhos – à exposição narrativa postergada. Os programas narrativos e emocionais dominantes, como se examina na próxima subseção, começam a ser substituídos a partir do início da seqüência “bem-vindo ao deserto do real”: abandonam-se os enigmas e passa-se a um programa narrativo claro e direcionado, em termos cognitivos, à produção de expectativa e, emocionalmente, à empolgação do espectador.

6. A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL

A segunda grande estratégia de *Matrix* é a sua construção de um universo ficcional complexo. O mundo fictício não é apresentado desde o início, mas é revelado por meio de uma grande reviravolta: aquilo que consideramos como a nossa realidade trata-se, em *Matrix*, de uma grande simulação feita no futuro para nos enganar, enquanto as máquinas inteligentes nos escravizam. Essa conjectura, com poder retórico notável, é um dos aspectos do filme mais discutidos por pesquisadores e por autodidatas em filosofia nos inúmeros livros dedicados ao assunto¹⁵⁷.

Esse programa é concentrado no segmento dramático chamado de “ação complicadora”, que funciona, em *Matrix*, como uma espécie de “contra-apresentação”, cumprindo o papel de apresentar as premissas e circunstâncias narrativas e espaço-temporais pertinentes.

Nesta fase do filme, os rebeldes resgatam Neo do sistema de descarga da usina elétrica das máquinas e o trazem para o interior da nave Nabucodonosor. O *ex-hacker*, completamente sem pêlos e coberto por uma substância gelatinosa, só tem tempo de ouvir de Morfeu a frase “bem-vindo ao mundo real”, antes de desmaiar. Os tripulantes passam a reconstruir o seu corpo, cujos músculos estão atrofiados.

Após algum tempo, Neo desperta, já vestido e em outro quarto. O seu cabelo, já começando a crescer, é um recurso narrativo que indica que vários dias se passaram desde que o personagem foi resgatado. Quando Morfeu reaparece, as lacunas causais e temporais começam a ser pouco a pouco preenchidas: ele assinala que o importante não é o lugar onde

¹⁵⁷ Uma pequena lista pode ser encontrada na introdução deste trabalho.

eles estão, mas a data: perto de 2199. Ele apresenta o protagonista à nave e sua tripulação, para então conectá-lo à simulação chamada de “constructo”, onde ocorre a seqüência mais importante do ponto de vista da construção do universo ficcional: enfim é resolvido o enigma da matriz e, na mesma tacada, explica-se com alguma plausibilidade a razão de todos os acontecimentos e fenômenos bizarros presenciados pelo protagonista (e, principalmente, pelo espectador). Neo aprende que o mundo onde vivia é uma simulação, uma realidade virtual feita para que ele e os outros seres humanos pensem estar vivendo o fim dos anos 1990 enquanto, na verdade, servem de bateria para uma cidade de máquinas inteligentes.

Depois da longa exposição de Morfeu sobre o estado do mundo e das coisas, alguns objetivos dos personagens são esclarecidos, como a razão dos agentes perseguirem-nos e o porquê de Trinity e Morfeu terem ajudado Neo. Ele foi libertado às pressas porque Morfeu acredita que ele é a reencarnação do “Escolhido”, a pessoa que, tendo o poder de alterar a matriz segundo sua vontade, pode acabar com a guerra entre homens e máquinas. Estabelecem-se novas metas: o protagonista já cumpriu seu objetivo de descobrir o que é a matriz, mas adquire o objetivo de descobrir se é, de fato, o Escolhido que pode salvar a humanidade. Se a resposta for positiva, ela virá com outro objetivo embutido: salvar o mundo.

Neo passa, então, por um treinamento para aprender como a matriz funciona e como lidar com ela. Os enigmas postulados no início do filme continuam a ser esclarecidos por Morfeu, com a ajuda do operador Tank (Marcus Chong) e das simulações de realidade que fazem na própria nave.

A última seqüência desta fase do filme, o jantar entre Cypher e o agente Smith, estipula os objetivos dos antagonistas: revelação do informante: o rebelde Cypher (Joe Pantoliano), que arma uma emboscada para os colegas. Cypher, o informante mencionado no prelúdio do filme, negocia a entrega de Morfeu aos agentes como pagamento para ser re-

inserido na Matrix sem lembranças do mundo real. Os agentes almejam capturar Morfeu para obter a senha para penetrar na cidade dos humanos, Sião.

* * *

Ocorre neste ponto uma mudança significativa da orientação narrativa. Em primeiro lugar, a narração se torna mais comunicativa, interrompendo-se a estratégia anterior de ocultar as informações-chaves. Aqui são resolvidas as hipóteses sobre os acontecimentos passados (curiosidade), provocadas pela estratégia enigmática do início de *Matrix*, de modo que a narração cinematográfica torna-se mais abundante de informações, clara, redundante e “onisciente”.

Há uma grande quantidade de informações narrativas apresentadas ao espectador. Para construir essa exposição, *Matrix* emprega dois recursos de construção de personagem: o protagonista que nada sabe e um adjuvante que tem o papel de ensiná-lo sobre todas as regras do mundo ficcional: Morfeu. Técnicas, como já se mencionou, bastante comuns em filmes de gêneros fantasiosos. As três cenas voltadas prioritariamente para essas exposições consistem em simulações e treinamentos, nos quais Neo pouco fala, enquanto Morfeu explica textualmente as condições e as regras do mundo para um protagonista confuso e, principalmente, para os espectadores. O vigor e o diferencial destas cenas, como se examina na próxima subseção, estão no uso de artifícios estilísticos inusitados e ostentosos para reforçar as explicações de Morfeu.

Numerosos elementos narrativos que haviam sido postergados do segmento de apresentação estão postos aqui. O mais importante, como já mencionado, é a chamada “exposição”: Em narrativas de ficção científica ou de fantasia, é costume concentrar a exposição da natureza e das regras do mundo ficcional no início da obra, dispondo-se detalhes

adicionais no decorrer da narrativa. Em *O senhor dos anéis: a sociedade do anel*¹⁵⁸, o filme inicia com uma demorada exposição em *off* contando a história da Terra Média e estabelecendo as premissas narrativas. Em *Guerra nas Estrelas*¹⁵⁹, tais informações são expostas no famoso letreiro tridimensional que tornou-se uma espécie de “marca-registrada” da franquia. Em *Minority Report: a nova lei*¹⁶⁰ e em *Robocop: o policial do futuro*¹⁶¹, as informações básicas sobre o mundo ficcional são apresentadas em propagandas televisivas e telejornais na fase da apresentação.

Em *Matrix*, a exposição é empurrada para um momento posterior. Por um lado, isso não é diferente de obras como *Akira*¹⁶² e até *Harry Potter e a pedra filosofal*¹⁶³, que deixam a exposição para momentos posteriores. A diferença em *Matrix* é que, antes desse atraso, como visto na seção anterior deste trabalho, observa-se o emprego de estratégias narrativas altamente restritas e supressivas, enquanto que nesses outros filmes, há o oferecimento parcimonioso de informações-chaves e o uso de esquemas não-enganosos. Por exemplo, em *Harry Potter*, a cena inicial apresenta o mago Alvo Dumbledore deixando o bebê Harry na casa dos tios. A aparência desse personagem é construída sob o esquema clichê dos magos, com barba branca, manto e chapéu pontudo – a narração oferece, assim, pistas consistentes que serão desenvolvidas quando finalmente ocorre a exposição. Já em *Matrix*, como vimos, as pistas oferecidas são ambíguas, falsas e/ou contraditórias, intensificando-se os efeitos da curiosidade e do enfraquecimento do efeito-primazia. Igualmente importante, para o choque provocado pela exposição, é que ela derruba não apenas as hipóteses e inferências do espectador, mas uma das assunções mais básicas e sólidas: a de que o mundo experimentado é o mundo real.

¹⁵⁸ *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001).

¹⁵⁹ *Star Wars* (George Lucas, 1977).

¹⁶⁰ *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002).

¹⁶¹ *Robocop* (Paul Verhoeven, 1989).

¹⁶² *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1989).

¹⁶³ *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Chris Columbus, 2001).

A partir de então, a estratégia de narração deixa de acumular lacunas causais, temporais e espaciais, e passa a resolvê-las: Os acontecimentos implausíveis ou medonhos do início do filme não eram puro sonho de Neo – não estritamente, pelo menos – mas sim ocorrências possíveis por se tratar de uma realidade virtual, não tão presa às constrictões do mundo real. A matriz é essa simulação eletrônica de realidade, feita para que os humanos sonhem estar vivendo suas vidas enquanto seus corpos produzem energia para as máquinas que habitam o mundo real. Os estranhos agentes engravatados são programas de computador inteligentes, cujo trabalho é eliminar os humanos rebelados. Ainda sobram algumas lacunas menores: Informações sobre qual a verdadeira data da estória e sobre como se deu o conflito entre humanos e máquinas que resultou naquele futuro constituem uma lacuna focada e permanente¹⁶⁴.

Ainda quanto à exposição das premissas narrativas, há uma estratégia bastante curiosa: O início do filme expõe uma série de acontecimentos e façanhas implausíveis, sem motivação além da transtextual – os personagens lutam como os heróis dos mais exagerados filmes de kung-fu, com impossíveis e estilizados saltos e acrobacias. Apenas na fase da “ação complicadora”, mais especificamente nas cenas de treinamento, esses acontecimentos ganham uma excelente motivação “realista”, i.e., plausível: se o mundo é uma simulação de computadores, nada proíbe que os habitantes quebrem leis da física. Isso é uma conquista considerável, dentro do gênero de ação e aventura¹⁶⁵.

Após a resolução das hipóteses de curiosidade, *Matrix* começa a produzir, paulatinamente, expectativa: são oferecidas pistas narrativas que convidam o espectador a conjecturas sobre os seus resultados futuros. O dispositivo narrativo mais usado para esse fim

¹⁶⁴ Embora, posteriormente, o curta-metragem de animação *O segundo renascimento*, parte da coletânea *Animatrix*, resolva a segunda lacuna.

¹⁶⁵ Infortunadamente é abandonada no fim *Matrix Reloaded*, quando Neo consegue parar as máquinas enquanto está *fora* da matriz. Em *Matrix Revolutions*, explica-se que simplesmente o “Escolhido” tem poderes que se estendem para fora do mundo simulado.

é a criação de “causas pendentes”: o estabelecimento prévio de condições e origens, para resultados ulteriores.

Deste modo, a rapidez excepcional de Neo e as explicações de Morfeu de que o Escolhido tem o poder de quebrar as regras da realidade justificarão posteriormente seu aprendizado de como se desviar de balas. Ainda neste sentido, é iniciada uma estratégia da predição: Neo especificamente pergunta sobre poder se desviar de tiros e Morfeu, antecipando o clímax do filme, lhe responde que, quando estiver pronto, nem precisará fazê-lo. Essas informações são expostas com bastante redundância. Enquanto Neo e Morfeu lutam, Mouse comenta de fora: “a neurocinética dele é muito acima do normal”. Pouco depois, Morfeu reafirma: “O que está esperando? Você é muito mais rápido que isso”. Antes disso, ele já havia mencionado que a força e a velocidade das pessoas, dentro da matriz, depende não dos músculos, mas da capacidade de libertar a própria mente.

Os outros treinamentos apresentam mais casos de antecipação causal: Mostra-se também que quem morre na matriz também morre no mundo real, pois “o corpo não pode viver sem a mente”; que humanos não-libertos podem se transformar em agentes; e que há máquinas perigosas (as ‘sentinelas’) no mundo real, que só podem ser derrotadas por um pulso eletromagnético – arma que também inutilizaria quaisquer equipamentos elétricos, incluindo-se presumivelmente os da própria nave dos rebelados.

A estratégia de narração torna-se mais onisciente (ampliando-se o seu alcance)¹⁶⁶, informando sobre antagonistas e aliados. Quando Neo está na matriz, os outros personagens que ficam do lado de fora – principalmente Tank, o operador – assistem e interagem com ele. Quando Morfeu é capturado, o filme mostra o interrogatório, o que esclarece as razões do agente Smith e nos alerta que a nave será atacada por sentinelas. Essa ampliação da

¹⁶⁶ Como este filme institui um protagonista, ainda há, evidentemente, certa predominância do conhecimento narrativo ligado a Neo, diferentemente de filmes sem um personagem central como, por exemplo, *Assassinato em Gosford Park* (Robert Altman, 2001), *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999) e *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

cognoscibilidade da narrativa permite ao filme introduzir uma nova “causa pendente”: a traição de Cypher, que é apresentada em duas cenas em que não há presença de Neo. A primeira é quando Trinity lhe deixa jantar no quarto. Constrói-se a impressão (retomada posteriormente) que o comportamento dela atíça o ciúme de Cypher. Algumas cenas após a seqüência do jantar, mostra-se o enciumado negociando, com o agente Smith, a entrega de Morfeu. Assim, o personagem antagonista é construído com características consistentes e reiteradas; o filme atribui-lhe inveja, deslealdade e hedonismo. Este último, quando ele entrega os seus colegas em troca dos prazeres que faltam no mundo real e abundam na matriz¹⁶⁷. A geração de expectativa nestas cenas se dá não apenas pelo seu conteúdo, mas pelo artifício de nos informar mais do que aos outros personagens, cujos destinos serão afetados pelas ações de Cypher.

6.1. RECURSOS PLÁSTICOS PARA CONSTRUIR O MUNDO FICCIONAL

Todo filme comercial vale-se de redundâncias para garantir a compreensão do espectador, e *Matrix* não é exceção. Neste filme, um fator importantíssimo para que o espectador construa claramente a estória é a convergência de diversos recursos audiovisuais para a separação inequívoca do mundo simulado na matriz em relação ao mundo exterior. Neste subtópico, serão examinadas as estratégias e os recursos narrativos e plásticos que são usados para construir as “imagens” da matriz e do mundo arruinado futurista.

¹⁶⁷ Há, inclusive, uma espécie de “gancho” na transição entre o fim desta cena e o início da seguinte: a seqüência do acordo entre Cypher e Smith termina com um plano em que o primeiro cheira uma taça de vinho. O plano seguinte começa a seqüência do café-da-manhã dos tripulantes da Nabucodonosor, em que a comida é um creme branco cujo gosto é descrito por Apoc como “um prato de catarro”.

Logo após Neo ter sido resgatado pela tripulação da *Nabucodonosor* (fotogramas 153-157), tem início uma seqüência do tipo “resumo”¹⁶⁸, em que o progresso temporal é condensado através da intercalação de extratos de tempo individuais, separados por “pontuações” como esmaecimentos e fusões. Sua primeira mini-seqüência inicia com uma fusão de branco para a imagem, em um plano subjetivo que mostra Trinity do ponto de vista de um Neo prostrado em uma maca. Ele pergunta: “estou morto?” e, assim que Morfeu lhe responde com uma negativa, a imagem esmaece (158-160). Segue-se outra parte da seqüência, mostrando-se as etapas da recuperação do corpo do protagonista, com a cicatrização dos plugues espalhados pelo seu corpo e a reconstrução dos seus músculos por meio de acupuntura (161-177). Neo (e o espectador de primeira viagem) continua sem entender o que está acontecendo, mas Morfeu lhe pede paciência e afirma que as repostas virão (164-171). A música, mais branda e menos dissonante, denota um relaxamento dramático e “cola” as elipses temporais da seqüência¹⁶⁹. O “resumo” termina, enfim, com um esmaecimento e um “gancho” de imagem para a seqüência seguinte, quando Neo acorda já em outro quarto (177-179). Através das fusões e esmaecimentos, sinaliza-se que uma quantidade indeterminada, porém grande, de tempo se passou durante esse processo.

A seqüência mais importante na construção do mundo ficcional é a que Morfeu enfim explica textualmente como é o mundo em que eles estão e o que é a matriz: a cena do “constructo”. Após apresentar Neo à tripulação da nave rebelde, deitam-no na poltrona de acesso à matriz e introduzem uma grande agulha no plugue que há em sua nuca (fotogramas 180-188). A sonoplastia, aguda e dissonante e um plano-detelhe (deitado) do rosto contorcido de Neo (189) reforçam o horror dessa situação, até que o “sistema operacional” é carregado (190); e assim, tanto a expressão de dor do personagem quanto a música são interrompidos

¹⁶⁸ Tipo especial de seqüência, estruturada por elipses temporais. Cf. nota de rodapé 114, na pág. 49 deste trabalho.

¹⁶⁹ CHION. *La música en el cine*. p.197-198.

bruscamente. O plano gira e se afasta, mostrando o personagem perdido em um lugar sem referências espaciais – sem teto, chão, paredes nem céu; apenas um imenso branco (191-212). Essa imagem, construída com a técnica publicitária do “fundo infinito”, não possui linhas convergentes em pontos de fuga, ou seja, carece de perspectiva linear¹⁷⁰. Tais artifícios estilísticos constroem uma narração extremamente ostentada, voltada para reforçar a idéia específica da “irrealidade” da matriz, em oposição ao mundo concreto.

Primeiramente, Morfeu responde à incredulidade de Neo:

<i>Neo:</i>	Então estamos dentro de um programa de computador?
<i>Morfeu:</i>	Acha mesmo difícil de acreditar? Suas roupas são diferentes. Os plugues do seu corpo sumiram. Seu cabelo mudou. Sua aparência agora é o que chamamos de “auto-imagem residual”. É a projeção mental do seu “eu” digital.
<i>Neo:</i>	Isto não é real?
<i>Morfeu:</i>	O que é “real”? Como você define o “real”? Se está falando do que consegue sentir, do que pode cheirar, provar, ver... então “real” são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro.

Essa frase de Morfeu sobre a “auto-imagem residual” é interessante porque ela tem outro propósito, além de convencer o personagem. Do ponto de vista da compreensão narrativa, ela instrui o espectador sobre como diferenciar as aparências dos personagens no mundo real e nas simulações digitais. Isso faz parte da estratégia de diferenciar com bastante redundância (narrativa e estilística) o mundo real do mundo simulado. O figurino também cumpre essa função, de modo que os cenários e as roupas são visivelmente distintos no mundo exterior e na matriz: no primeiro caso, são trapos envelhecidos e feitos de tecido orgânico; no segundo, são trajes sintéticos, limpos e estilosos¹⁷¹. Outros dispositivos são os

¹⁷⁰ Ainda assim, como nota Bordwell, isso não implica no abandono total do efeito de profundidade e tridimensionalidade: outros dispositivos cumprem essa função. Um deles é a assunção de tamanhos familiares. Sabemos o tamanho normal de pessoas, por isso, quando surge um Morfeu do tamanho da cabeça de Neo (fotograma 193), infere-se que ele está mais distante. Isso é reforçado pelo princípio da sobreposição e da paralaxe de movimento, quando a imagem gira e a imagem de Neo cobre a de Morfeu. E, por fim, os próprios personagens se movimentam dentro do imenso branco e os seus tamanhos dentro do plano crescem ou diminuem do jeito esperado (193-195). Cf. BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**. p.113-115.

¹⁷¹ Filmes futuristas costumam adotar a construção plástica de um futuro “asséptico”, transparente, brilhante e estilizado, ou de um futuro sujo e decadente. *Matrix* faz ambos – um em cada *locus* narrativo. Incidentalmente, o estado arruinado dos equipamentos humanos sugere a sua posição de inferioridade na luta contra as máquinas.

filtros cromáticos diferentes: verde na matriz (fotogramas 421-423)¹⁷² e azul no mundo exterior (424). Sem contar com artifícios ainda mais pitorescos, como o chão que se comporta como uma cama-elástica para Neo, quando este fracassa no salto e cai do prédio (304-305).

A ostentação narrativa e a impressão de irrealidade do constructo são intensificadas pelo *travelling* que adentra a televisão, exibindo os próprios personagens que a estavam assistindo – só que agora, dentro do cenário que a TV mostrava (213-230). Morfeu então explica como os seres humanos servem de produtores de energia para as máquinas, em imensos campos de criação (231-242), apresentando pelo artifício da “recontagem”¹⁷³ as premissas do mundo ficcional. Essa técnica é bastante comum em filmes contemporâneos de ficção científica, como *Robocop* e *Minority Report*, nos quais telejornais e propagandas televisivas são usados para esse fim. Uma metáfora visual completa a cena, quando Morfeu segura uma pilha e diz que é isso que os humanos são, no mundo em que eles estão (243-249).

Demarca-se também qual *locus* narrativo é visto pelo espectador através da exibição explícita das passagens entre um mundo e outro: reiteram-se os processos pelos quais os personagens são inseridos e retirados da matriz: os plugues (fotogramas 187-188) e os telefones. Tais transições são reforçadas por *raccords* de gesto ou de olhar; e mesmo pela montagem que “continua” o mesmo enquadramento e movimento de câmera, de fora para dentro da matriz (e vice-versa): assim são a primeira inserção de Neo no constructo, como já vimos, e, posteriormente, a entrada dos tripulantes na matriz para visitar o Oráculo (320-338).

Há outros dispositivos para sinalizar, do lado de fora, a idéia de “matriz”. A principal é o código exibido nos monitores de fósforo verde, formado por caracteres japoneses invertidos (312, 320). Esse recurso é usado consistentemente para informar, com rapidez, ao

¹⁷² O que ressoa com o motivo recorrente dos monitores arcaicos de fósforo verde, presentes na Nabucodonosor (mostrando o código da matriz) e no quarto de Neo.

¹⁷³ BORDWELL. *Narration in the Fiction Film*. p.77-78.

espectador que os personagens da *Nabucodonosor* podem assistir ao que acontece dentro da matriz e – com a ajuda de telefones – se comunicar com as pessoas que estão “conectadas”.

Não se pode deixar de notar também o forte uso de sonoplastia: ruídos arcaicos de computadores, modems e telefonia (um motivo recorrente no filme). Em 1999, os dispositivos eletrônicos já eram muito mais silenciosos que aqueles do filme, mas o princípio aqui não é o exatamente o realismo, mas a redundância na tarefa de comunicar que a matriz é “eletrônica”: isto é, uma motivação compositiva. O mesmo princípio, aliás, na escolha de monitores de fósforo verde e televisões obsoletas para representar a “imagem” do mundo simulado. O filme *Matrix*, é interessante notar, usa equipamentos antigos e ruidosos como um artifício eficaz para comunicar inequivocamente a idéia de conectividade eletrônica, mesmo para os espectadores que não sejam muito entrosados com computadores. Além disso, o arcaísmo desses monitores e ruídos é consistente com a velhice dos equipamentos da resistência humana: cadeiras velhas e surradas, nave enferrujada e prédios abandonados. Reforça-se visualmente, assim sua franca desvantagem na guerra contra as máquinas.

Outro exemplo de combinação de técnicas visuais e sonoplastia para comunicar a conectividade dos personagens é quando Neo aprende artes marciais (fotogramas 251-266). Tank, o operador, insere uma espécie de disquete no seu computador (252-253), digita alguns comandos no teclado e no monitor (256-257). O resultado, de que Neo pode aprender os conhecimentos de luta diretamente pelo plugue, é comunicado pelo uso de sons agudos dissonantes e pela articulação entre um zoom e uma “tremida” no plano (258-259).

Dentro das simulações, empregam-se vários artifícios para comunicar a idéia de “reflexo”. Na matriz e no constructo, a câmera “atravessa” monitores de vídeo (79, 213, 241)¹⁷⁴; há diversos planos cujas imagens são enquadradas indiretamente via superfícies reflexivas, como óculos, retrovisores, espelhos e maçanetas (fotogramas 111, 117, 126, 339,

¹⁷⁴ E também em *Matrix reloaded*, na cena do arquiteto.

340, 346, 347, 355), que reforçam a idéia de que a matriz é um mero reflexo da realidade; e as seqüências de treinamentos começam com recursos ostentados como fusão em branco (263-270) e um estranho plano-aéreo em que o chão vem até os personagens (299-303).

Vejamos como uma seqüência articula tais dispositivos para mostrar com clareza a “passagem” do mundo real para a matriz: A cena em que Neo surpreende Cypher acessando a matriz começa com um plano-conjunto que mostra o antagonista operando computadores (306). A chegada de Neo o assusta, e Cypher olha para os lados, aparentemente para ver se há mais alguém (307-310), sugerindo que ele fazia algo em segredo. Os monitores mostram a “chuva digital”, imitando monitores antigos de fósforo verde, que denota o código da matriz. Cypher indica textualmente (para Neo e para o espectador) que esse código significa “matriz” e lhe fala sobre a necessidade de ver o código. Quando Neo sai de cena (311), ela termina com um plano-detalle no monitor (312). O plano imediatamente subsequente, já dentro da simulação (313), abre a cena do jantar de Cypher e Smith (313-316). A idéia é reforçada com a sonorização “eletrônica” que é utilizada recorrentemente no filme.

* * *

A construção do universo ficcional de *Matrix* é inventiva, mas deve sua força à consistência com que segue os preceitos da narração cinematográfica clássica. As informações sobre as regras do mundo são explicadas textualmente e reforçadas por recursos plásticos, sonoros e narrativos. Assim, a aparência do “mundo real” e da matriz são diferenciados por artifícios fotográficos, pelo cenário e pelo figurino, facilitando a compreensão do espectador e a caracterização emocional de ambos os *locus*.

Pode-se concluir que, após a narração enigmática que caracteriza o início do filme, *Matrix* adere a uma estratégia narrativa muito mais voltada para a clareza e a

comunicatividade. O que, aliás, é o padrão nos filmes clássicos de enigma: durante boa parte desses filmes, esconde-se o jogo, mas, diferentemente de obras como *Stalker*¹⁷⁵, *A Cidade dos Sonhos*¹⁷⁶, e mesmo *Donnie Darko*¹⁷⁷, seus finais retornam a um dos princípios compositivos centrais das narrativas hollywoodianas: a criação de um conhecimento cada vez maior e mais completo no espectador.

Assim, neste filme, o enigma principal (“o que é a matriz”) é primeiramente postulado e posteriormente resolvido com clareza, preenchendo as várias lacunas presentes na primeira parte: do gênero fantástico, *Matrix* passa ao maravilhoso. O interessante é que a resolução dos enigmas ocorre em 2/4 da obra, não no fim, como é comum em filmes detetivescos. Isso porque a resolução dessas lacunas não é, em *Matrix*, a meta final da narrativa – a construção do mundo serve, como visto, para abrir novas ramificações narrativas. Essas derivações abandonam o gênero enigmático e se configuram, como se vê na próxima seção, dentro do gênero de ação e aventura.

Adicionalmente, a construção do mundo em *Matrix* prepara bases para uma narrativa transmediática, continuada em outros filmes, desenhos animados, quadrinhos e videogames. As “chuvas digitais” (como o letreiro de *Star Wars*), a música dos “metais gangorreantes”, os figurinos e, principalmente, as propriedades do mundo ficcional apresentam-se como marcas de franquia. A partir das premissas apresentadas em *Matrix*, podem-se criar incontáveis histórias dentro desse universo, explorando-se aspectos diferentes do mundo¹⁷⁸. Sobre essa tendência nos filmes contemporâneos, o pesquisador Henry Jenkins cita a confiança de um roteirista:

Quando eu comecei, você bolava histórias, porque sem uma boa história, você não tinha realmente um filme. Mais tarde, quando continuações começaram a dar certo,

¹⁷⁵ Idem (Andrei Tarkovsky, 1979).

¹⁷⁶ *Mulholland Dr.* (David Lynch, 2001).

¹⁷⁷ Idem (Richard Kelly, 2001).

¹⁷⁸ O que é uma possível causa para a decepção do público frente a *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*: no fórum oficial e nos extra-oficiais dedicados aos filmes, havia uma profusão de mensagens de fãs insatisfeitos porque esses filmes não teriam explorado o mundo ficcional com mais profundidade.

you were following a character, because a good character could sustain multiple stories. And now, you follow a world, because a world can sustain multiple characters and multiple stories, in multiple ways.¹⁷⁹

6.2. A ESTRATÉGIA DA MULTIREFERENCIALIDADE

Uma estratégia que faz parte da composição do universo ficcional, mas que perpassa *Matrix* como um todo, é sua construção enquanto filme intertextual. *Matrix* é assumidamente construído para ser visto várias vezes, discutido e interpretado. Há uma miríade de citações e alusões encravadas na obra, diálogos e acontecimentos que passam a ter outros sentidos quando o filme é revisitado e uma quantidade considerável de pistas para especulações e conjecturas por parte do espectador.

Assim, *Matrix* mistura dezenas de mensagens cifradas e referências a outros filmes, religiões, questões filosóficas, literatura, cibercultura e à cultura *pop*. Os exemplos mais evidentes são, é claro, os livros infantis *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho*: o computador de Neo diz a mensagem “siga o coelho branco”; Morfeu sugere que Neo deve estar se sentindo como Alice, entrando pela toca do coelho, e lhe pergunta se ele quer permanecer no País das Maravilhas para ver até onde ela vai. A saída do protagonista para o mundo real se dá quando ele “passa” através de um espelho. Outro livro infantil citado é *O maravilhoso mágico de Oz*, quando Cypher diz “aperte o cinto, Dorothy, porque Kansas vai sumir do mapa”.

Há também alusões a mitologias e a religiões. Morfeu é o deus grego dos sonhos. Há um oráculo délfico, com direito à frase “conhece a ti mesmo” em latim, pregada na parede. Neo é caracterizado reiteradamente por diversos diálogos como um messias que retorna (e ressuscita). O nome “Trinity” talvez se refira à santíssima trindade. A espaçonave dos

¹⁷⁹ JENKINS, H. Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling. **Convergence Culture**. New York: New York University, 2006. p.114.

rebeldes chama-se “Nabucodonosor”, remetendo a um rei bíblico que procura entender o significado de um sonho. A cidade onde os humanos se refugiam chama-se Sião, como o monte bíblico. E quem ensina Neo a quebrar as regras da realidade é um garoto com trajes de monge budista.

O próprio estilo visual de *Matrix* alude a filmes e desenhos animados. O “duelo” entre Neo e Smith, no metrô, homenageia filmes *western*; os tiroteios e lutas de kung-fu inspiram-se em filmes de Hong Kong; e a influência assumida de desenhos japoneses pelos Wachowski levou a equipe do filme a aprimorar o efeito *bullet-time* para que imitasse o “congelamento” do tempo típico dos animes.

Há, enfim, uma fortíssima motivação transtextual que rege a composição dos elementos na obra aqui analisada. Mas não se pretende esgotar as alusões, porque são tantas e algumas são tão obscuras que é uma tarefa virtualmente impossível de completar. *Matrix* é uma colcha de retalhos, na qual todas as falas são potencialmente alguma referência a algo: Os irmãos Wachowski declaram, no documentário *Matrix: os segredos da produção*¹⁸⁰ que teriam posto, no mesmo filme, referências a tudo o que gostam e praticamente “todas as idéias que tiveram na vida”. Quando um fã lhes perguntou, num *webchat* do site oficial do filme, quantas mensagens escondidas havia em *Matrix*, ele recebeu a resposta: “Mais do que você jamais saberá”¹⁸¹, sugerindo que basicamente tudo pode ser visto como uma referência em potencial.

Por que esse jogo funciona? Pode-se supor que, sendo toda obra expressiva incompleta e dependente da enciclopédia do espectador¹⁸², tudo pode ser remetido a uma obra anterior, mesmo que os realizadores não o tenham feito intencionalmente. Alguns exemplos válidos dessas correspondências são discutidos por Umberto Eco na conferência que deu

¹⁸⁰ *The Matrix Revisited* (Josh Oreck, 2001). 6min 13s; 7min 32s.

¹⁸¹ Disponível em <<http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/larryandychat.html>>.

¹⁸² Apelando-se, por exemplo, a esquemas, protótipos e modelos disponíveis na enciclopédia.

origem ao livro *Interpretação e superinterpretação*¹⁸³, mas, evidentemente, os espectadores podem acabar enveredando não apenas pelos caminhos válidos, mas também por apostas interpretativas arriscadas.

Essa multireferencialidade pode contribuir para a construção do mundo ficcional direta e indiretamente: no primeiro caso, ao ampliar o universo ficcional a partir dos conhecimentos enciclopédicos do espectador. Por exemplo, quem já conhecia a literatura *cyberpunk* de William Gibson já poderia fazer a aposta de que a idéia de “matriz” teria a ver com internet e/ou realidade virtual, ou que Sião talvez fosse uma cidade rastafari. No segundo caso, pode direcionar os espectadores aos materiais citados, de modo que após o espectador fazê-lo, a primeira função seja executada. Esse seria o caso de um espectador hipotético que notasse o livro *Simulacros e simulação* nas mãos de Neo e resolvesse lê-lo para “entender mais” sobre a matriz.

A função primeira, entretanto, da multireferencialidade é constituir um jogo inferencial de esconde-esconde. *Matrix* é o tipo de filme feito para ser visto várias vezes, rendendo assim caixas de DVD repletas de documentários de *making-of* e com discussões de filósofos e escritores de ficção científicas sobre os temas do filme¹⁸⁴: tais DVDs inauguraram a marca de 3 milhões de vendas¹⁸⁵. Assim, em boa parte, a estratégia da alusão é um fim em si mesmo, servindo para que os espectadores reassistam ao filme atrás de referências e mensagens secretas. Para que esse jogo funcione, evidentemente, é preciso oferecer recompensas a esses espectadores.

Assim, é possível encontrar casos escondidos de paralelismo, como a sala 303 do *Heart o' the City Hotel* e o programa de rastreamento telefônico, presentes com simetria na

¹⁸³ ECO, U. (Org.). **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p.79-104.

¹⁸⁴ Cf. a caixa *The Ultimate Matrix Collection*, com nove discos. Os filósofos e escritores entrevistados nesses vídeos são, em sua maioria, os mesmos que participam dos livros mencionados na introdução deste trabalho.

¹⁸⁵ Cf. o *press release* da Warner disponível em

<http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/rl_press_August_01_00.html>.

primeira seqüência e no encerramento do filme; e muitos diálogos que antecipam de modo cifrado: Choi diz que Neo tem que “desplugar”, o chama de “meu Jesus Cristo pessoal”; O chefe de Neo na empresa Metacortex diz que ele “se acha especial” e que “as regras não se aplicariam a ele”. Isso realmente ocorre, pelo fato do protagonista ser o Escolhido, livre das regras da matriz. O agente Smith, durante o interrogatório, menciona que Neo teria “duas vidas” – uma como Thomas Anderson, cidadão respeitável, e outra como o *hacker* Neo. Somente uma dessas vidas teria futuro (ironicamente, a vida de Neo). Na passagem em que Cypher tenta matá-lo, ele diz que, se Neo for o Escolhido, ele deverá ser impedido por “algum milagre” – e é detido por Tank, que presumivelmente estaria morto.

Como se poderia esperar, os diálogos mais fortemente premonitórios são aqueles do Oráculo. A avaliação de que Neo talvez esteja esperando a próxima vida cumpre-se literalmente (ele morre e ressuscita). Essa trajetória, porém, é demasiadamente oblíqua para fazer sentido em uma primeira apreciação: tais coincidências encobertas são construídas para que os espectadores as encontrem quando assistem ao filme pela segunda vez. Por isso, são introduzidas falas que mitigam o presumido erro de previsão do oráculo: Morfeu lhe diz de antemão que não se deve pensar “em termos de certo e errado”, mas que o Oráculo seria um guia que está lá para ajudar. Depois, quando Neo salva Morfeu e tenta lhe dizer que o Oráculo negou que ele fosse o escolhido, Morfeu o interrompe e diz que o oráculo teria dito “exatamente o que você precisava ouvir”. Quem assiste a *Matrix* mais de uma vez percebe que o Oráculo não errou, mas na primeira vez que se assiste, fica-se a impressão de que ela teria mentido ao protagonista para que ele se descobrisse.

Os nomes dos personagens são também construídos com significados escondidos: em inglês, um dos significados de “Cypher” é “zero”, e poderia se opor ao “um” de Neo¹⁸⁶, já que a linguagem de computador é binária (0 e 1). O personagem traidor é também chamado

¹⁸⁶ Em inglês, o termo para “o Escolhido” é “The One”. One é a palavra que também designa o numeral Um. Além disso “Neo” é um anagrama de “One”.

de “Mr. Reagan”, pelo agente Smith, e diz que deseja ser rico e importante, “como um ator”, fazendo-se uma piada com Ronald Reagan. “Neo” significa novo, o que pode ser interpretado de várias formas: é o novo tripulante; e o novo Escolhido – e isso se restringindo às interpretações sustentadas na própria estória.

Frases também fazem parte desse jogo. Além das citações evidentes a Alice e ao Mágico de Oz, podem ser encontradas outras alusões. A frase “ignorância é felicidade”, dita por Cypher, remete a “ignorância é força”, o slogan do Partido no livro *1984*, de George Orwell. O agente Smith, ao dizer que “os seres humanos são uma doença, o câncer deste planeta. Nós somos a cura”, remete a um bordão do filme *Stallone Cobra*: “Você é a doença e eu sou a cura”. E Morfeu cita Baudrillard, quando diz a Neo: “bem-vindo ao deserto do real”.

A intertextualidade em *Matrix* foi crucial para a sua adoção enquanto filme de culto, processo já analisado pelo pesquisador Henry Jenkins¹⁸⁷. A próxima seção deste trabalho dedica-se ao último dos programas majoritários deste filme: a estratégia emocional que caracteriza os filmes de ação e aventura.

¹⁸⁷ JENKINS. Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling.

7. O PROGRAMA DO GÊNERO DE AÇÃO

O terceiro dos programas principais de *Matrix* está ligado à sua adesão, especialmente entre sua metade e o fim, ao gênero que se convencionou chamar hoje em dia de “filme de ação”. Esse termo, cujo surgimento relaciona-se com as videolocadoras e sua necessidade de agrupar filmes de aventura, policiais, de espionagem, de artes marciais e de outros subgêneros, não possui uma circunscrição temática ou estilística sólida. Ainda assim, argumenta-se aqui, pode ser encontrada, na maioria dos filmes contemporâneos de vários subgêneros que são reunidos na rubrica de “filmes de ação”, uma poética característica, baseada em efeitos de ordem anímica. Essa poética, na verdade, pode ser encontrada em tradições prévias à categoria “ação”, como nos antigos seriados de aventura, filmes de monstro e alguns filmes de gângster¹⁸⁸. Em *Matrix*, esse programa predomina em dois segmentos narrativos: o desenvolvimento e o clímax.

No desenvolvimento, os principais empecilhos para a consagração de Neo como o Escolhido – a cilada armada por Cypher e pelos agentes e a própria hesitação do protagonista – já haviam sido preparados e são agora desenlaçados. Criaram-se também hipóteses sobre o desenrolar desses acontecimentos (expectativas), que precisam ser comprovadas ou derrubadas.

Os rebeldes preparam uma visita ao oráculo, a qual funciona como convergência dramática – é, simultaneamente, o meio de Cypher emboscar os outros tripulantes e de Neo descobrir se é mesmo o escolhido. Assim que entram na matriz, ocorre mais uma “plantação”

¹⁸⁸ Cf. BORDWELL. *The Way Hollywood Tells It*. p.113-114.

E isso sem contar com os inúmeros exemplos literários, como, por exemplo, os romances de aventura de Alexandre Dumas.

de causa: Cypher joga o seu celular na lixeira do prédio que servirá de saída para seus colegas, sinalizando aos agentes onde eles deverão atacar.

Após conversar com um garoto de trajes budistas, que lhe ensina a reconhecer a falsidade da matriz, Neo enfim conhece o oráculo: uma dona-de-casa idosa, afro-americana e fã de biscoitos caseiros. Assim, o esquema protótipo dos “oráculos” é derrubado em parte, mas o resto funciona – as previsões. Seu diálogo com ela, que lhe diz que ele “tem o dom, mas parece esperar por alguma coisa. (...) Sua próxima vida, quem sabe?” representa, aparentemente, um fracasso dos objetivos de Neo, mas encoberta um dispositivo narrativo relativamente comum: a sugestão de que o protagonista precisa mudar algo em si para atingir sua meta.

Muitos dos diálogos ocorridos no apartamento do oráculo cumprem funções de antecipar e preparar desfechos narrativos. O anúncio do garoto de que “não há colher” planta a resolução de Neo: ele começa a tornar-se o escolhido compreendendo a falsidade da simulação e aprendendo a subvertê-la. Como é de se esperar, as falas do oráculo são fortemente antecipatórias, preparando o dilema que Neo terá de enfrentar quando Morfeu for capturado (“você terá de escolher entre a sua vida e a de Morfeu”) e dando pistas cifradas sobre como ele se tornará o escolhido: a descrição de que “ser o escolhido é como estar apaixonado” prepara a convergência narrativa que ocorrerá no fim do filme, quando a declaração de amor de Trinity o trará de volta à vida¹⁸⁹.

Após a visita, os rebeldes se preparam para sair, mas são surpreendidos pela cilada armada por Cypher e pelos agentes. Fecham-se as portas e janelas e corta-se a linha telefônica do casarão em que está a saída deles da matriz; o tripulante Mouse é alvejado pela

¹⁸⁹ Uma característica interessante do Oráculo de *Matrix* é que ela *ostenta* uma característica implícita, por exemplo, no oráculo que profetizou os crimes de Édipo. A profecia do segundo provoca a série de acontecimentos que faz o próprio desastre profetizado acontecer. O Oráculo de *Matrix* diz a Neo para ele não se preocupar com um vaso. Quando ele pergunta “que vaso?” e se vira para procurá-lo, o derruba por engano. O Oráculo então diz: “o que vai fritar seus miolos é: será que você teria quebrado o vaso se eu não tivesse lhe dito nada?” (fotogramas 348-354).

polícia e Morfeu é capturado pelo agente Smith. Enquanto os outros se esgueiram pela tubulação de esgoto, Cypher escapa por outros meios, para então atacar os rebeldes Tank e Dozer (que haviam ficado fora da matriz) e tomar o controle da nave.

Nesse momento, usa-se o dispositivo do *deadline* como forma de mover a narrativa: Cypher assassina, um a um, os colegas Apoc (Julian Arahanga) e Switch (Belinda McClory) e anuncia que matará Neo. No último instante, Tank, ferido, mas não morto, empunha a arma que Cypher havia largado ao seu lado¹⁹⁰ e o elimina.

Esta seqüência converge mais uma vez a linha narrativa romântica com a linha principal: Cypher confessa que havia amado Trinity. Isso, em consonância com os diálogos entre os dois na seqüência inicial, pelo telefone, e na ocasião que ela deixara o jantar no quarto de Neo, sugere que a traição de Cypher teria sido motivada por ciúme. No momento decisivo desta cena, Cypher pergunta à rebelde se ela acredita mesmo que Neo é o escolhido. Ela responde que sim. A linha romântica fora também movida anteriormente: quando Neo havia perguntado a Trinity o que o Oráculo teria lhe dito, e ela, constrangida, hesita; e quando o Oráculo diz a Neo, deixando-o confuso, que “ela” gosta dele. Esses dois comportamentos de Trinity são deixados pendendo para a explicação dada no clímax do filme.

Uma das técnicas narrativas empregadas para caracterizar o vilão Cypher é o paralelismo: tal personagem é construído em antítese com o protagonista. Neo prefere a realidade ao mundo simulado e dá sua vida para salvar Morfeu. Já Cypher entrega os colegas para os inimigos para aproveitar uma vida de ignorância. Neo aceita o conselho de Trinity (“seja honesto”) e depois recusa o de Cypher (“quando vir um agente, corra feito louco”).

A fase do desenvolvimento se encerra com a salvação de Trinity e Neo pelo operador Tank, que lhes diz que Morfeu está sendo interrogado pelos agentes com soro da

¹⁹⁰ Esse evento combina dois artifícios: a plantação antecipada de uma circunstância narrativa (a arma deixada ao lado de Tank) e uma lacuna temporária e suprimida: o fato de que este sobreviveu ao ataque. Ela é suprimida porque, até o momento em que ele ressurgiu vivo, não se sabe que algo havia sido encoberto.

verdade e precisa ser desplugado – conseqüentemente, morto – para evitar que acabe contando as senhas de Sião para os agentes, comprometendo o único refúgio dos humanos livres do planeta¹⁹¹. Esse dilema, previsto pelo Oráculo, consiste na instância narrativa chamada por Bordwell de “o momento mais sombrio”¹⁹², cuja função dramática é fazer o protagonista finalmente agir. Então, Neo e Trinity reformulam seu objetivo e decidem salvar o capitão, encerrando a fase do desenvolvimento.

Já o clímax de *Matrix* consiste nos esforços de Neo e Trinity para resgatar Morfeu, invadindo um prédio militar, para esse fim¹⁹³. Prazos determinados regem claramente o cumprimento de cada objetivo. Morfeu tem de ser salvo antes que os agentes consigam as senhas da cidade Sião e que as sentinelas acionadas cheguem à Nabucodonosor.

Neo e Trinity conseguem eventualmente cumprir o objetivo de salvar Morfeu, o que implica em uma nova meta para os três: escapar da matriz antes que o agente Smith os encontre (em adição ao *deadline* dos robôs-sentinelas, que permanece ativo). Neo consegue salvá-los, mas sua rota de saída é destruída pelo agente. O *hacker*, cansado de fugir, decide enfrentá-lo. O significado da sua vitória já havia sido antecipado em diálogos com Morfeu (e reiterado textualmente pelo líder, que assiste à luta do lado de fora): apenas o Escolhido pode vencer os agentes.

A linha romântica apresenta mais dois avanços, antes da convergência com a linha principal: enquanto estavam se preparando para voltar à matriz, Trinity insiste que Neo “tem” de ser o escolhido; e quando ela se prepara para sair pelo telefone e lhe diz que tudo o que o Oráculo lhe dissera tornou-se verdade – exceto por uma coisa. Nos dois casos, ela acaba

¹⁹¹ Esta passagem caracteriza o personagem Smith: ele também quer sair da matriz, e a captura de Morfeu é a “chave” para ele consegui-lo.

¹⁹² BORDWELL. *The Way Hollywood Tells It*. p.38.

¹⁹³ Há outra plantação antecipada de uma circunstância narrativa: o helicóptero pelo qual os agentes chegam ao prédio é o mesmo que será usado por Neo para resgatar Morfeu.

hesitando e não prossegue. Essas linhas convergem no momento de clímax de *Matrix*, quando Neo é baleado e morto por Smith. A situação é resolvida por um *deus ex machina*¹⁹⁴ curioso:

- a) De fora da matriz, Trinity confessa a Neo que o oráculo profetizou que ela se apaixonaria pelo Escolhido;
- b) Ela declara que o ama;
- c) Raciocina que, se ela o ama, ele é o escolhido;
- d) Conclui, portanto, que sendo ele o escolhido, ele não pode estar morto.

A peculiaridade desta manobra narrativa é que ela assume a forma de uma constatação, mas é a ação *causadora* da ressurreição de Neo, que pode assim derrotar Smith e escapar da matriz a tempo¹⁹⁵. Esse desfecho entrelaça em definitivo a linha narrativa principal e a linha romântica secundária, através do clichê “o amor tudo pode” – com direito a resgate no último segundo e beijo no fim.

* * *

Os filmes de ação e aventura se caracterizam pela profusão de conflitos e ameaças de violência, pelas proezas heróicas e pelos atos de ousadia frente aos perigos. Eles tendem a seguir uma forma espetaculosa e, nos últimos tempos, a adotar um apelo de “filme-evento”, convidando os espectadores a conferirem as últimas conquistas dos efeitos visuais. Esses artifícios são voltados claramente para um programa emocional que se propõe a provocar entusiasmo com as façanhas, os confrontos e as escapadas miraculosas, executados por pessoas extraordinárias.

¹⁹⁴ Um detalhe em *Matrix Revolutions* é que a máquina-chefe a quem Neo vai pedir ajuda, para acabar com a guerra entre humanos e máquinas, chama-se precisamente "Deus ex Machina", mas não cumpre estritamente esse papel – o personagem é antecipadamente descrito como aquele que poderia resolver a situação e grande parte da narrativa trata dos esforços dos protagonistas para chegar a ele.

¹⁹⁵ Esse é um momento em que a cognoscibilidade da narração de *Matrix* tem sua profundidade ampliada: trata-se de um plano-subjetivo em que Neo enxerga o próprio código da matriz.

Assim, recursos narrativos típicos desse tipo de filme são as façanhas inacreditáveis, os perigos hiperbólicos e a constante luta contra o tempo (prazos apertados e claramente definidos). Como a proposta é entusiasmar, e não horrorizar, muitas vezes há uma estetização da violência, com a presença de armas exageradas, artes marciais, câmera lenta e explosões magníficas.

Conflitos violentos podem ser tratados narrativamente de diversos modos: em histórias de horror, há uma polaridade de força entre algozes e vítimas, pelas quais se espera que o espectador tema, mostrando-lhe o que elas têm a perder. Muitos filmes policiais *noir* e filmes de guerra seguem uma idéia de “mundo cão”, em que a morte seria uma questão trivial. No caso dos “filmes de ação”, uma série de técnicas e dispositivos são empregados para se manter o programa emocional “leve”, evitando que a narrativa caia nesses outros gêneros. Assim, os antagonistas como policiais, soldados e agentes inimigos mal geram comoção por suas mortes, porque são feitos para não solicitar piedade: são “inimigos da nação”, monstros desumanos ou são simplesmente personagens irrelevantes, sem passado ou caracterização.

Esse recurso é efetivo para intensificar o entusiasmo e outras emoções “leves” nas cenas de conflitos. Nos filmes de Indiana Jones, por exemplo, há muitas seqüências admiráveis de lutas com travessuras físicas ou gracejos espirituosos. Por outro lado, essa convenção fecha algumas possibilidades narrativas. No caso de *Matrix*, a seqüência da “mulher de vermelho” é bastante ilustrativa: Morfeu demonstra que as pessoas que ainda estão conectadas à matriz podem ser transformadas em agentes, ou, como ele diz, “se você não é um de nós, é um deles”. Isso constrói a justificação narrativa dos ataques que Neo e Trinity promovem ao prédio militar, mas distrai quanto ao detalhe de que, por outro lado,

poder-se-ia chegar à conclusão de esses personagens teriam matado dúzias de seres humanos presos à matriz¹⁹⁶.

Nesse sentido, o ataque ao prédio militar é o momento mais abertamente “de ação”. Perigos e façanhas sucedem-se rapidamente, nas quais os personagens invadem o imóvel usando uma quantidade incrivelmente exagerada de armas pesadas, metralham dezenas de soldados, explodem um elevador, desviam-se de balas e fogem em um helicóptero. As cenas de ação em *Matrix* são a hipérbole das convenções do gênero: quantidade absurda de armas (fotogramas 363-383) e de munição (409-410), façanhas físicas inverossímeis (378-383), golpes exagerados de artes marciais (283-288), movimentos impossivelmente rápidos (295-298), explosões em câmera-lenta (392-393) e até a destruição, pelo tiroteio, dos azulejos do saguão do prédio (384-386). O efeito mais característico de *Matrix* é, naturalmente, o chamado *bullet-time*: a dilatação da duração¹⁹⁷ de eventos físicos efêmeros, como tiros, golpes e saltos, combinada com um movimento que rodeia a “ação congelada”, provocando uma intensa impressão de “irrealidade”.

Outro traço importante, dentro da estratégia de ação em *Matrix*, é que suas seqüências de luta adotam as técnicas e os artifícios cinematográficos consagrados pelo cinema popular de Hong Kong. Examinam-se aqui alguns deles de perto, especialmente na cena do treinamento de Neo (fotogramas 273-298).

Tais façanhas são amplificadas por elementos cinematográficos: movimento, cortes, composição, cor e som. Os atores seguem uma trajetória clara e direta na imagem. A

¹⁹⁶ Um dos indícios de que as convenções do gênero de ação se sobrepõem a esse tipo de consideração é o relato do assistente de direção Phil Oosterhouse: o roteiro original tratava da questão de que a cruzada de Morfeu fazia os libertos deixarem sua vida e suas pessoas queridas para trás, mas essa possibilidade teve de ser abandonada. Oosterhouse afirma que “em um filme de duas horas, é impossível seguir todas as implicações de um filme rico como *Matrix*” e agradece pela oportunidade das continuações. Mais tarde, quando tais continuações foram feitas, essas implicações continuaram de lado. Cf. LAMM (Org.). **The Art of The Matrix**. p.397.

¹⁹⁷ BORDWELL. **Narration in the Fiction Film**. p.83.

montagem é rápida, mas dominada pelos *raccords* de gesto, olhar e ação, para manter a continuidade.

Em Hong Kong, usa-se muita montagem construtiva, para “unir” planos, para construir a impressão de que movimentos impossíveis acontecem. É o que se faz em saltos exagerados: começa-se com um plano do personagem começando a saltar (fotograma 283) e corta-se para outro com ele já no alto (285, 287)¹⁹⁸, possibilitando que se usem cabos e trampolins para projetar os atores para cima. A montagem dos golpes também é assim. Inicialmente, enquanto os personagens preparam-se para lutar, há mais movimentos de câmera que cortes (273-276). Quando eles começam a se atingir, os movimentos de ataque são seccionados por cortes (277-280)¹⁹⁹. Os movimentos dos atores são rápidos, pois procura-se dar a impressão de que os personagens são exímios lutadores, pessoas maiores do que nós. Por isso também, a existência de movimentos floreados difíceis de executar.

Já foi mencionado que um dos esquemas prototípicos mais importantes da narração cinematográfica clássica é o *star system*. Ele também cumpre um papel nas cenas de luta: atores como Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Lawrence Fishburne e Hugo Weaving não carregam consigo expectativas de que são bons artistas marciais (diferentemente de Jackie Chan, Jet Li, Chuck Norris ou Van-Damme). Nesta cena do treinamento, tal esquema é empregado para surpreender o espectador. A estória graceja com essa expectativa, quando Neo diz, perplexo: “Eu sei kung-fu”. Morfeu retruca, desafiador: “Mostre-me”. (265-266).

Outro fator determinante, desenvolvido no cinema de Hong Kong é o uso de pausas, em um ritmo percussivo “movimento/pausa/movimento”, que dá maior impressão de

¹⁹⁸ _____. **Planet Hong Kong**. p.210-211.

¹⁹⁹ Esses cortes não são muito bem-vistos por um público mais especializado. Fãs de virtuosos das artes marciais, como Bruce Lee, preferem planos mais abertos e duradouros, que não escondam a verdadeira destreza do artista. Compreensivelmente, atores como Keanu Reeves e Lawrence Fishburne não são exímios lutadores, de modo que a montagem construtiva é um recurso necessário. Cf. *Ibid.* p.212-217.

rapidez e clareza dos golpes²⁰⁰. Em *Matrix*, um dos casos é quando Neo adentra o saguão do prédio em que Morfeu é mantido prisioneiro (fotogramas 366-367). O detector de metais toca, e, quando o guarda lhe pede que mostre os seus objetos de metal, ele abre o casaco e expõe a quantidade de armas que está portando (368-371). O guarda, perplexo, é golpeado por Neo (fotogramas 371-373). O ator permanece na mesma posição por um instante (374), para maior impressão de força e clareza do movimento. Bordwell menciona uma sugestão de Noël Carroll de que o fascínio desse tipo de cena decorreria da sensação de fuga da gravidade e da “realidade da carne”²⁰¹, o que evidentemente é incorporado à poética de *Matrix*.

A sonoplastia do “vento”, estampidos e pancadas, ouvidas de perto mesmo em planos-gerais²⁰², contribuem para a impressão de rapidez e precisão. Isso é acentuado pelas pausas entre tais sons – a sensação de impacto, como Hong Kong teria notado, é maior quando está inserida entre dois relaxamentos. Como todos os golpes são intensificados assim, o golpe final precisa de mais exagero – o fim da luta, em filmes daquele país, é assinalado por desempenhos extremados, câmera-lenta ou estrondos ecoados²⁰³. No caso de *Matrix*, os momentos decisivos das lutas são ainda mais hiperbólicos, empregando efeitos visuais como *zoom* (289-294) e sobreposição (fotogramas 295-298, 397), para indicar velocidade, assim como montagem construtiva (412-420), escorços exagerados (407), câmera-lenta (408) e *bullet-time* (401-403) para conferir dramaticidade. Particularmente, a seqüência em que Neo começa a manifestar os seus poderes ao se desviar de balas (396-408) combina vários desses artifícios.

Seqüências de ação física e de artes marciais, em geral, contam com acompanhamento musical abundante. A música tem duas funções: modificar o ritmo da

²⁰⁰ Bordwell conjectura que provavelmente essa convenção deve-se à influência dos movimentos percussivos da Ópera de Pequim e aos estilos “duros” de kung-fu. Cf. Ibid. p.220-224.

²⁰¹ Ibid. p.217-220.

²⁰² Como é de se esperar no modo clássico de narração cinematográfica, que faz isso o tempo todo com diálogos.

²⁰³ BORDWELL. *Planet Hong Kong*. p.235.

seqüência²⁰⁴, transformando a luta em uma espécie de dança (não é à toa que há coreógrafo de lutas); e expressar a emoção adequada: A função da cena de luta em filmes de artes marciais é, em geral, entusiasmar o espectador, reservando-se a função de provocar insegurança ou outros efeitos graves para quando o protagonista está perdendo. Por isso, na maioria das lutas, a música é retumbante, tonal e de ritmo marcado. Assim, em *Matrix*, nas cenas de treinamento e lutas menos perigosas contra os soldados, usa-se música *pop*²⁰⁵. Já nas cenas de luta contra os agentes, utilizam-se atonalidade, dissonâncias e melodias minimalistas, quando Neo está ameaçado. Quando ele consegue “virar” a luta, adicionam-se dispositivos mais próprios ao entusiasmo: acordes retumbantes de metais que crescem de nota e ritmação percussiva. Noël Carroll nota esse poder da música de modificar as emoções expressadas no filme, de modo que (em geral) ela providencia um estado de ânimo forte, mas pouco específico, ao qual os outros elementos do filme dariam mais especificidade. Assim, o mesmo tipo de “conteúdo” narrativo – indivíduos trocando golpes – adquire leveza ou gravidade a depender das estratégias musicais empregadas. Por exemplo, a *Spybreak* (do grupo Propellerheads), tonal e marcadamente ritmada, expressa um estado de animação e entusiasmo. Essa música, executada na seqüência do saguão e articulada com os eventos narrativos (o ataque ao prédio), passaria a expressar emoções mais específicas, como “bravura”. Quando os protagonistas estão ameaçados, a modificação ocorre no sentido contrário, conferindo incerteza e gravidade emocional.

As cenas de ação física, em especial as de artes marciais, costumam ser um fim em si, um intervalo narrativo durante o filme, no qual se espera que o espectador aprecie a coreografia e sinta-se empolgado, entusiasmado. Ainda assim, note-se que essas cenas movimentam a narrativa, representam os obstáculos que têm de ser eliminados para atingir as

²⁰⁴ Função mencionada em CHION. *La música en el cine*. p.221-223.

²⁰⁵ Usam-se demoradamente músicas como *Spybreak* (do grupo Propellerheads) na cena do saguão e Bow Whisk Orchestra (do compositor Don Davis) no treinamento de Neo, no que alguns chamam de “montagem videoclíptica”.

metas dos protagonistas: Morfeu luta contra Neo para despertar seu potencial enquanto Escolhido; Neo desafia os soldados e os agentes para salvá-lo (e, posteriormente, para voltar à nave). Pode-se, é claro, criticar a profundidade ou o realismo dessas justificativas, mas não seria verdadeiro considerar que *Matrix* e outros filmes do gênero sejam apenas um amontoado de seqüências de ação.

Por fim, os filmes de ação costumam deixar também um espaço para gracejos. Neste filme, eles consistem em frases e réplicas marcantes: No interrogatório, o agente Smith propõe a Neo que ele os ajude a capturar Morfeu, em troca do perdão pelos seus crimes de computador. Neo replica: “é uma proposta muito boa. Mas eu tenho uma melhor: eu te dou o dedo e você me dá o meu telefonema”. Quando Neo e Trinity decidem voltar à matriz para salvar Morfeu, o que é considerado praticamente um ato suicida, o operador Tank os carrega no constructo e pergunta: “do que vocês precisam... fora um milagre?”. Na cena em que Neo precisa atirar no cabo do elevador para chegar ao terraço, e se dá conta da altura em que ele será projetado, ele decide acreditar na frase do garoto budista: “não há colher” (387-391). Depois que o agente Jones desvia-se dos tiros de Neo (396-398), Trinity o surpreende por trás e lhe aponta uma arma à queima-roupa (405-408), dizendo: “desvie disso”. Há também alguns gracejos de situações, como o azulejo caindo após o tiroteio do saguão (384-386) e os chuveiros anti-incêndio acionados após a explosão do elevador, com os agentes olhando para cima em sincronia (394-395). Também podem ser encontrados detalhes engraçados sutis, como o fato de Cypher querer ser um ator e ser chamado de “Mr. Reagan” pelo agente Smith.

* * *

Após os esforços dos personagens, lutas, conflitos e descobertas, a narrativa de *Matrix* é fechada por um epílogo: o telefonema de Neo às próprias máquinas, no qual ele

anuncia que mostrará aos humanos o mundo fora da matriz, e que deixará para elas a escolha do que fazer quanto a isso. Há, assim, a exposição de uma nova situação estável e a reiteração da única meta deixada sem resolução: o objetivo vago de salvar a humanidade. Essa “causa pendente”, reforçada na última seqüência do filme, cumpre a função, bastante comum desde a década de 1980²⁰⁶, de deixar uma linha causal em aberto para possíveis continuações. O que, com o sucesso do filme, foi evidentemente retomado em *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*.

²⁰⁶ Exemplos claros desse artifício são os finais de *De volta para o futuro* (Robert Zemeckis, 1985), *O exterminador do futuro* (James Cameron, 1984), *Sexta-feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980) e dos três filmes da série *X-Men* (Bryan Singer, 2000, 2003; Brett Ratner, 2006).

8. CONCLUSÃO

Matrix é um filme que arrisca certos arroubos estilísticos e narrativos, misturando três programas distintos: uma poética enigmática, concentrada em seu início; uma estratégia narrativa voltada para a construção de um mundo ficcional futurista e arrojado; e uma adesão ao programa do “cinema de ação”, voltado para a produção de empolgação com o uso de conflitos violentos e façanhas físicas exageradas.

Como uma mistura dessas pode fazer sentido e ainda resultar em sensações de completude e de “fechamento” narrativos? Procurou-se demonstrar que esse filme deve muito à tradição narrativa e estilística do cinema clássico e contemporâneo de Hollywood, ainda hoje voltada para contar histórias com clareza. Assim, os elementos narrativos são comunicados com redundâncias, trançados dentro de cadeias causais e resolvidos com resultados claros. Como vimos, *Matrix* faz uso abundante de dispositivos narrativos e estilísticos para provocar lacunas de conhecimentos, tapá-las na hora certa, provocar curiosidade e expectativa, direcionar a atenção e as hipóteses dos espectadores e promover uma direção narrativa evidente e de fácil compreensão. Esta dissertação procura demonstrar que o princípio de compreensibilidade que rege este e muitos outros filmes contemporâneos, obtido por uma disposição cuidadosa de elementos narrativos e pelo direcionamento firme do estilo cinematográfico para esse fim, não sustenta a idéia de que tais filmes sejam narrativamente simplórios.

É sabido que a história contada em *Matrix* é consideravelmente moderna para os padrões de Hollywood, mas será mesmo que o próprio filme é inovador, como muitos fãs e alguns críticos acreditam? Um dos principais argumentos nesta análise é que a tradição

estética contemporânea de Hollywood é empregada rigorosamente, de modo que, através da redundância de elementos narrativos, visuais, musicais e sonoros, o tema vanguardista está formatado para facilitar ao máximo a compreensão da história principal. Os outros temas e referências que estão presentes no filme e não são explicados estão, por sua vez, subordinados como significados suplementares à história principal. Os espectadores são estimulados a procurar significados “escondidos”, mas podem compreender perfeitamente o filme se não o fizerem. Há certo experimentalismo estilístico e temático em *Matrix*, mas não tanto. A aderência ao estilo contemporâneo de cinema, apesar de extremamente eficaz para comunicar as idéias do filme, não é nada “pós-moderno” ou idiossincrático, mas sim a continuação de uma tradição narrativa bastante forte e duradoura.

Assim, o emprego cuidadoso dos recursos legados por essa tradição possibilitou que um filme tão multi-referencial e de premissas supostamente tão enigmáticas seja perfeitamente inteligível por muitos espectadores, de modo a obter uma altíssima bilheteria. É, sem dúvida, um filme construído para milhões, e não uma obra seletiva feita para apreciadores-modelo mais perceptivos ou eruditos. Dessa perspectiva, é preciso admitir que *Matrix* é bastante bem-sucedido.

A maioria dos trabalhos que foram encontrados sobre esse filme se dedicaram às possibilidades abertas pelas citações, alusões e mensagens crípticas presentes nele. Do ponto de vista de uma poética do filme, podemos considerá-las enquanto recursos articulados para funções variadas, mas que constituem dois programas principais: a poética do enigma e a estratégia do filme de culto. Se não é, por um lado, estritamente necessário decifrá-las para compreender a obra, elas cumprem uma função adjunta bastante relevante: a de construir um jogo cognitivo de “caça-às-citações”, incentivando os espectadores a rever o filme várias vezes e a consumir os muitos materiais associados ao universo ficcional que foi criado. Por um lado, esse jogo pode até criar a impressão de “maior profundidade filosófica” do filme,

mas, como vimos, as tais referências à filosofia são abandonadas no meio da narrativa e pouco exploradas no próprio filme.

É preciso lembrar também que a construção de filmes a partir de citações a outras obras não é novidade, especialmente nas últimas décadas. Diretores como Tarantino, os irmãos Cohen e Brian de Palma constituíram suas carreiras utilizando-se recorrentemente de tal possibilidade.

E quanto ao valor de *Matrix* enquanto filme? Podemos examinar três pontos de vista: o do modo narrativo ao qual o filme subscreve; o relacionado às expectativas que o próprio filme cria; e o do gênero cinematográfico no qual ele se inclui.

Alguns dos critérios partilhados sobre narrativa em Hollywood, constantes em manuais de roteiro, entrevistas a roteiristas e críticas de filmes são as regras de clareza e de consistência²⁰⁷. As características dos personagens e os eventos devem ser motivados, justificados e consistentes. Quando um personagem age contrariamente a elas, é preciso uma justificativa. Outra regra é a da suficiência. Espera-se que os personagens tenham características suficientes para manter o interesse dos apreciadores, ou seja, que tenham alguma “profundidade”.

Nesse sentido, um dos problemas de *Matrix* e suas continuações é que o protagonista, Neo, não parece ter muitas características próprias: Suas metas são determinadas pelos outros e, mesmo quando a narrativa lhe atribui as decisões, isso é enunciado por outros personagens, como o Oráculo e, nas continuações, o Arquiteto. Keanu Reeves fala muito menos que qualquer outro ator em cenas de diálogos, o que é em parte justificado pela posição do protagonista enquanto aprendiz. Mas ele acaba sendo menos carismático do que o desejável pelos critérios da própria Hollywood. Um dos poucos indícios de personalidade do

²⁰⁷ THOMPSON. *Storytelling in the New Hollywood*.

protagonista é no duelo com Smith, quando ele, cheio de ser chamado de “Sr. Anderson”, grita “meu nome é Neo!”.

Outro problema é a dificuldade de combinar o programa do enigma “filosófico” e o programa de filmes de ação. A junção desses programas, neste filme, não foi aceita por muitos críticos²⁰⁸, pois a aderência às convenções do segundo significou, de fato, o abandono do enigma e das fecundas possibilidades que trouxe consigo. A idéia de que o mundo comum é uma simulação diretamente introduzida no cérebro por impulsos elétricos é interessante por tocar em questões filosóficas difíceis de resolver: se nossa percepção se dá por impulsos elétricos transmitidos ao cérebro, como provar que não somos enganados por um dispositivo feito para nos enganar? Como a tarefa de provar a inexistência de algo, mais especificamente, de algo feito para enganar a nossa percepção, é difícilíssima do ponto de vista lógico, essa sugestão ajudou a dar o status *cult* do filme. Contudo, não se aproveitou a possibilidade de explorar essa e outras interrogações mais a fundo. Tal lacuna foi rapidamente preenchida pelos livros da área de filosofia mencionados na introdução.

Consumimos muitos mundos fantasiosos, como o do Senhor dos Anéis e o de Guerra nas Estrelas, mas estamos perfeitamente convencidos de que não vivemos na Terra Média nem próximo a um Império Intergaláctico. Mas não é tão fácil provar que nossos sentidos não nos enganam e que não estaríamos, por exemplo, vivendo a situação simulada da Matrix. Esse potencial foi basicamente desperdiçado no segundo filme.

Kristin Thompson²⁰⁹ observa que premissas ruins são um dos fatores mais influentes no fracasso de um filme. Acreditamos também que uma boa premissa que não é bem aproveitada também é uma falha. Roger Ebert nota isso no primeiro filme, mas acredita-se aqui que o verdadeiro problema são as continuações, que abandonam inteiramente tais

²⁰⁸ Ver, por exemplo, as críticas de Roger Ebert e da Time Out Magazine:
<<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19990331/REVIEWS/903310303/1023>> e
<http://www.timeout.com/film/newyork/reviews/72947/The_Matrix.html>.

²⁰⁹ THOMPSON. *Storytelling in the New Hollywood*. p.363-368.

possibilidades. Pondo-se no contexto do gênero narrativo de que *Matrix* faz parte, deve-se notar que é um filme de aventura formidável, dos mais interessantes que já foram feitos. A decepção, desse ponto de vista, seriam o *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, os quais ficam basicamente com o terceiro programa descrito neste trabalho, deixando de lado a combinação que deu fama ao primeiro filme.

* * *

Após se analisar a construção do filme *Matrix* e tentar, a partir dela, propor um exame crítico razoável, esta é a ocasião em que cabe averiguar os êxitos e os limites desta dissertação.

Esses foram os princípios que este trabalho procurou seguir: Gomes argumenta²¹⁰ que a análise de filmes, como outros discursos sobre a arte, não é ela própria um trabalho artístico e não deve querer sê-lo. Por isso, está sujeita aos controles intersubjetivos e aos requisitos da boa argumentação: devem ser produzidos argumentos claros, coerentes, sustentados por evidências e empiricamente refutáveis²¹¹.

Reconhece-se que há lacunas que não puderam ser preenchidas neste trabalho: a principal consiste em um esforço comparativo mais pormenorizado. Além de se inspirar em uma infinidade de materiais culturais, *Matrix* deu origem a um conjunto grande de obras derivadas, dentre elas outros filmes, histórias em quadrinhos, videogames e desenhos animados. Poder-se-ia também comparar também a poética de *Matrix* com outros filmes

²¹⁰ GOMES. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). p.111-112.

²¹¹ BORDWELL. **Making Meaning**. p.249-274.

aparentados, como *Cidade das sombras*²¹², *O décimo-terceiro andar*²¹³, *Estranhos prazeres*²¹⁴ e *ExistenZ*²¹⁵.

Quanto às lacunas teóricas, não se pôde fazer uma discussão teórica mais rigorosa sobre os gêneros cinematográficos e a ficção científica. Também não foi possível investigar questões teóricas sobre a construção da intertextualidade, tão importante em *Matrix*, como as teorias propostas por Bakhtin. Acredita-se que seria bastante proveitoso um exame dos efeitos interpretativos de *Matrix* enquanto filme de culto, à luz da discussão de Umberto Eco sobre interpretação e superinterpretação²¹⁶. A preocupação e limite desta dissertação consiste em construir o que Eco chama de “cooperação textual”, que vem antes e serve de base para apostas interpretativas mais ousadas. Outro hiato encontrado no decurso deste trabalho é a dificuldade de se encontrar considerações teóricas (exceto, talvez, pela psicanálise) sobre emoções nas artes e no cinema. Pretende-se, em pesquisas posteriores, investigar mais a fundo esse problema.

* * *

É possível que a pouca atenção dada aos aspectos cinematográficos pelos estudos dedicados a *Matrix* seja conseqüência não apenas da “armadilha” dos significados escondidos, mas também da avaliação de que o cinema “de entretenimento” presumivelmente não mereça atenção por ser trivial e já completamente entendido. Se for esse o caso, tal conclusão talvez seja apressada, visto que são surpreendentemente raros os estudos em poética aplicada a esse

²¹² *Dark City* (Alex Proyas, 1998).

²¹³ *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnak, 1999).

²¹⁴ *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995).

²¹⁵ Idem (David Cronenberg, 1999).

²¹⁶ ECO (Org.). **Interpretação e superinterpretação.** ; ECO, U. **Os limites da interpretação.** São Paulo: Perspectiva, 1995.

tipo de cinema. Além de Bordwell e Thompson, foram encontrados poucos pesquisadores dedicados ao tema²¹⁷. Assim, tentar preencher essa lacuna por si só já tem um valor razoável.

²¹⁷ Como Warren Buckland, que investiga a construção dos filmes de Steven Spielberg, e Shilo T. McClean, que analisa o papel dos efeitos especiais nos filmes contemporâneos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Gabriela Amaral. **As duas faces do medo**: um estudo dos mecanismos de produção de medo nos livros de Stephen King e nos filmes adaptados. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - UFBA, Salvador, 2005.
- AMARAL, Adriana. **A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix**. [S.l.]: [s.n.], 2003. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=768>. Acesso em: 30 mai. 2006.
- ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989. Tradução de: The Major Film Theories.
- ARISTÓTELES. Poética. In: MOTTA, José Américo (Org.). **Aristóteles**. São Paulo: Nova Cultural, 1991. p.201-229. (Coleção Os Pensadores, 03).
- ARNHEIM, Rudolf. **A arte do cinema**. Lisboa: Edições 70, 1989. Tradução de: Film as Art.
- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2002. (Ofício de arte e forma). Tradução de: Esthétique du film (Paris: Nathan, 1994).
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Análisis del film**. Barcelona: Paidós, 1990. Tradução de: L'analyse des films (Paris: Nathan, 1988).
- _____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003. Tradução de: Dictionnaire théorique et critique du cinéma (Paris: Nathan, 2001).
- BALÁZS, Béla. **Theory of the Film: Character and Growth of a New Art**. New York: Dover, 1970.
- BANDEIRA, Messias Guimarães. O real e o virtual no filme Matrix: uma proposta de leitura no viés da ficção cyberpunk. In: **V Encontro da Socine: Sociedade brasileira de estudos de cinema**, 2001, Porto Alegre.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. Tradução de: Simulacres et simulation (Paris: Galilée, 1981).
- BORDWELL, David. **French Impressionist Cinema: Film Culture, Film Theory, and Film Style**. New York: Arno, 1980.
- _____. **The Films of Carl-Theodor Dreyer**. Berkeley, CA: University of California, 1981.
- _____. **Narration in the Fiction Film**. Madison, WI: University of Wisconsin, 1985.
- _____. **Ozu and the Poetics of Cinema**. Princeton University, 1988. (Princeton, NJ). Disponível em: <<http://www.umich.edu/~iinet/cjs/publications/cjsfaculty/Bordwell.html>>. Acesso em: 15 nov. 2006.

_____. Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, Barton R (Org.). **The Cinematic Text: Methods and Approaches**. New York: AMS, 1989a.

_____. **Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema**. Cambridge, MA: Harvard University, 1989b.

_____. **The Cinema of Eisenstein**. Cambridge, MA: Harvard University, 1993.

_____. **On the History of Film Style**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1997.

_____. **Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment**. Cambridge, MA: Harvard University, 2000.

_____. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: SENAC, v.2, 2005a. p.277-301. Tradução de: Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures. (In: ROSEN, Philip. *A Film Theory Reader: Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University, 1986. p.17-32).

_____. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, Fernão (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: SENAC, v.1, 2005b. p.25-70. Tradução de: Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory (in: BORDWELL, D.; CARROLL, N. (Orgs.). *Post-Theory*. Madison: University of Wisconsin, 1996).

_____. **Figures Traced in Light: On Cinematic Staging**. Berkeley: University of California, 2005c.

_____. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley: University of California, 2006.

_____. Anatomy of the Action Picture. In: **David Bordwell's Website on Cinema**. [S.l.]: [s.n.], 2007. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php>>. Acesso em: 4 fev. 2007.

_____. What happens between shots happens between your ears. In: **David Bordwell's Website on Cinema**. [S.l.]: [s.n.], 2008. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/?p=1861>>. Acesso em: 10 fev. 2008.

BORDWELL, David; CARROLL, Noël (Orgs.). **Post-Theory: Reconstructing Film Studies**. Madison: University of Wisconsin, 1996.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960**. New York: Columbia University, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**. 7.ed. New York: McGraw-Hill, 2003. (1.ed. 1979).

BRESSY, Damien. **Lecture d'images**. Paris: Académie de Créteil, 1998. Disponível em: <<http://pedagene.creteil.iufm.fr/ressources/image/>>. Acesso em: 3 nov. 2007.

BRUIJN, Joep de. Main Titles/Trinity Infinity. In: **MatrixMusic by Don Davis**. [S.l.]: [s.n.], 2005. Disponível em: <<http://www.geocities.com/dondavismatrixnl/matrixscore1.html>>. Acesso em: 12 nov. 2006.

CANNITO, Newton. A construção da imagem no cinema: de Méliès a Matrix. In: **X Encontro Socine**, 2006, Ouro Preto.

CARROLL, Noël. **Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory**. New York: Columbia University, 1988a.

_____. **Philosophical Problems of Classical Film Theory**. Princeton, NJ: Princeton University, 1988b.

_____. Notes on Movie Music. In: **Theorizing the Moving Image**. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996a. p.139-145.

_____. **Theorizing the Moving Image**. Cambridge, UK: Cambridge University, 1996b.

CHALMERS, David J. The Matrix as Metaphysics. In: GRAU, Christopher (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.132-176.

_____. **La música en el cine**. Barcelona: Paidós Ibérica, 1997b. Tradução de: La musique au cinéma (Fayard: Paris, 1995).

CLARK, Andy. The Twisted Matrix: Dream, Simulation, or Hybrid? In: GRAU, Christopher (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.177-197.

CLOVER, Joshua. **The Matrix**. London: British Film Institute, 2004.

COMBINAÇÃO velocidade / abertura. In: **Curso de fotografia**. [S.l.]: Kodak, [200-?]. Disponível em: <http://www.br.kodak.com/BR/pt/consumer/fotografia_digital_classica/para_uma_boa_foto/curso_fotografia/fotografia_tradicional/como_usar_sua_camera/velocidade_abertura.shtml>. Acesso em: 29 nov. 2007.

COWIE, Elizabeth. Storytelling: Classical Hollywood Cinema and Classical Narrative. In: NEALE, Steve; SMITH, Murray (Orgs.). **Contemporary Hollywood Cinema**. London: Routledge, 1988. p.178-190.

DANAHAY, Martin A; RIEDER, David. The Matrix, Marx, and the Coppertop's Life. In: IRWIN, William (Org.). **The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.216-224.

DAYAN, Daniel. O código tutor do cinema clássico. In: **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Senac, v.1, 2004. Tradução de: The Tutor-Code of Classical Cinema (Film Quarterly, v.28, n.1, p.438-451, 1974).

DISTÂNCIA focal. In: **Wikipédia**. [S.l.]: Wikimedia Foundation, 2007. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Dist%C3%A2ncia_focal&oldid=7917004>. Acesso em: 29 nov. 2007.

DIXON, Wheeler Winston. Twenty-Five Reasons Why It's All Over. In: LEWIS, Jon (Org.). **The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties**. New York: New York University, 2001.

DOLEŽEL, Lubomír. **Occidental Poetics: Tradition and Progress**. Lincoln: University of Nebraska, 1990.

ECO, Umberto. **Obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1968. Tradução de: *Opera aperta* (Milano: Bompiani, 1962).

_____. (Org.). **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. Tradução de: *Interpretation and Overinterpretation* (Cambridge, UK: Cambridge University, 1992).

_____. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 1995. Tradução de: *I limiti dell'interpretazione* (Milano: Bompiani, 1990).

_____. **Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. Tradução de: *Lector in Fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi* (Milano: Editoriale Fabbri, 1979).

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a. Tradução de: *Film Form: Essays in Film Theory*.

_____. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b. Tradução de: *The Film Sense*.

FELLUGA, Dino. The Matrix: Paradigm of Post-Modernism of Intellectual Poseur? (Part I). In: YEFFETH, Glenn (Org.). **Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in The Matrix**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.71-84. Traduzido em português como "A pílula vermelha" (São Paulo: Publifolha, 2003).

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Tradução de: *Screenplay* ([S.l.]: Delta, 1979).

GOMES, Wilson. Estratégias de produção do encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. **Textos de cultura e comunicação**, Salvador, n.35, p.99-125, 1996.

_____. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação**, Curitiba, v.21, n.1, p.85-106, 2004a.

_____. Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, Miguel; GOMES, Renato Cordeiro; FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain (Orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004b. p.93-125.

GORDON, Andrew. The Matrix: Paradigm of Post-Modernism of Intellectual Poseur? (Part II). In: YEFFETH, Glenn (Org.). **Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in The Matrix**. Dallas, TX: BenBella, 2003. p.85-102. Traduzido em português como "A pílula vermelha" (São Paulo: Publifolha, 2003).

GRISWOLD Jr, Charles L. Happiness and Cypher's Choice: Is Ignorance Bliss? In: IRWIN, William (Org.). **The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.126-137.

HABER, Karen (Org.). **Exploring the Matrix: Visions of the Cyber Present**. New York: St. Martin's, 2003.

HANLEY, Richard. **Simulacra and Simulation: Baudrillard and The Matrix**. [S.l.]: Warner, 2003. Disponível em: http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_fr_hanley2.html. Acesso em: 18 jan. 2007.

HILL, Telenia Teresinha de Senna. **A contribuição da narrativa fílmica para uma reflexão sobre as experiências do percurso vivencial no século XX, de Tempos Modernos a Matrix**. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom. Salvador: Intercom, 2002.

HOHLFELDT, Antonio. Matrix e o Mito da Caverna. In: **V Encontro da Socine: Sociedade brasileira de estudos de cinema**, 2001, Porto Alegre.

JENKINS, Henry. Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling. In: **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University, 2006. p.93-130.

MATRIX: Os segredos de produção. Direção de Josh Oreck. Produção de Eric Matthies. EUA: Warner Home Video, 2001. 1 dvd (123 min.). Tradução de: The Matrix Revisited.

JOURNOT, Marie-Thérèse. **Vocabulário de cinema**. Lisboa: Edições 70, 2005. (Arte & comunicação). Tradução de: Le Vocabulaire du cinéma (Nathan-Université, 2002).

KAVENEY, Roz. **From Alien to The Matrix: Reading Science Fiction Film**. London: I.B. Tauris, 2005.

KIMBALL, A. Samuel. Conceptions and Contraceptions of the Future: Terminator 2, The Matrix, and Alien Resurrection. **Camera Obscura**, Durham, NC, v.17, n.2, p.69-107, 2002. Disponível em: http://muse.jhu.edu/journals/camera_obscura/v017/17.2kimball.html. Acesso em: 18 out. 2007.

KORSMEYER, Carolyn. Seeing, Beliving, Touching, Truth. In: IRWIN, William (Org.). **The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.41-52.

LAMM, Spencer (Org.). **The Art of The Matrix**. New York: Newmarket, 2000.

LAURETIS, Teresa de; HEATH, Stephen (Orgs.). **The Cinematic Apparatus**. New York: St. Martin's, 1980.

LEARY, Charles. What is the Matrix? Cinema, Totality, and Topophilia. **Senses of Cinema**, Victoria, Australia, n.32, 2004. Disponível em:
<<http://www.sensesofcinema.com/contents/04/32/matrix.html>>. Acesso em: 18 out. 2007.

LOPES, Adriana. **Vocabulário para cinema: inglês-português**. São Paulo: SBS, 2004. (Mil & um termos).

MALTBY, Richard. 'Nobody Knows Everything': Post-Classical Historiographies and Consolidated Entertainment. In: NEALE, Steve; SMITH, Murray (Orgs.). **Contemporary Hollywood Cinema**. London: Routledge, 1988. p.21-43.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990. Tradução de: *Le Langage Cinématographique* (Paris: Cerf, 1985).

MERRIN, William. Buckle Your Seat-belt Dorothy... 'Cause Cinema is Going Bye-byes. In: FURBY, Jacqueline; RANDELL, Karen (Orgs.). **Screen Methods: Comparative Readings in Film Studies**. London: Wallflower, 2006.

_____. "Did You Ever Eat Tasty Wheat?": Baudrillard and The Matrix. **Scope: An Online Journal of Film & TV Studies**, Nottingham, UK, n.9, 2007. Disponível em:
<<http://www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=may2003&id=257>>. Acesso em: 18 jan. 2008.

MESSIER, Vartan. Baudrillard in The Matrix: the Hyperreal, Hollywood, and a Case for Misused References. **The Film Journal**, Pickerington, OH, n.13, 2006. Disponível em:
<<http://www.thefilmjournal.com/issue13/thematrix.html>>. Acesso em: 17 out. 2007.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977. Tradução de: *Essais sur la Signification au cinéma*.

MÜNSTERBERG, Hugo. The Photoplay: a Psychological Study. In: LANGDALE, Allan (Org.). **Hugo Münsterberg on Film**. New York: Routledge, 2002. p.43-162. Publicado originalmente em 1916.

NDALIANIS, Angela. The Frenzy of the Visible: Spectacle and Motion in the Era of the Digital. **Senses of Cinema**, n.3, 2000. Disponível em:
<<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/3/matrix.html>>. Acesso em: 18 out. 2007.

NIELSEN, Jakob Isak; BORDWELL, David. Bordwell on Bordwell, Part IV - Levels of Engagement. **16:9 Filmtidsskrift**, Århus, v.3, n.11, 2005.

PAREYSON, Luigi. **Estética: Teoria da Formatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. Tradução de: *Estetica - Teoria della formatività* (Zanichelli, 1960).

PARTRIDGE, John. Plato's Cave and The Matrix. In: GRAU, Christopher (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, UK: Oxford University, 2005. p.239-257.

PRUNES, Mariano; RAINE, Michael; LITCH, Mary. **Film Analysis Guide**. New Haven, CT: Yale University, 2002. Disponível em: <<http://classes.yale.edu/film-analysis/>>. Acesso em: 7 nov. 2007.

REHAK, Bob. The Migration of Forms: Bullet Time as Microgenre. **Film Criticism**, v.XXXII, 2007.

SALT, Barry. **Film Style and Technology: History and Analysis**. [S.l.]: Starword, 1983.

SCHAMUS, James. To the Rear of the Back End: The Economics of Independent Cinema. In: NEALE, Steve; SMITH, Murray (Orgs.). **Contemporary Hollywood Cinema**. London: Routledge, 1988. p.91-106.

SCHATZ, Tom. The New Hollywood. In: COLLINS, Jim; RADNER, Hilary; COLLINS, Ava Preacher (Orgs.). **Film Theory Goes to the Movies**. London: Routledge, 1993.

SILVA, Adriana de Souza e. Simulações computacionais e vida artificial: Um ensaio sobre os filmes 13º Andar e Matrix. In: **XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom**, 2002, Salvador.

STERNBERG, Meir. **Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction**. Baltimore: Johns Hopkins University, 1978.

TAYLOR, Richard (Org.). **The Poetics of Cinema**. [S.l.]: Oxon, 1982. (Russian Poetics in Translation, 9).

THOMPSON, Kristin. **Eisenstein's Ivan the Terrible: A Neoformalist Analysis**. Princeton, NJ: Princeton University, 1981.

_____. **Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis**. Princeton, NJ: Princeton University, 1988.

_____. **Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University, 1999.

_____. **Storytelling in Film and Television**. Cambridge, MA: Harvard University, 2003.

_____. **The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood**. Berkeley, CA: University of California, 2007.

THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. **Film History: An Introduction**. New York: McGraw-Hill College, 1994.

TODOROV, Tzvetan. **Estruturalismo e poética**. São Paulo: Cultrix, 1971. Tradução de: Qu'est-ce que le structuralisme? Poétique (Paris: Seuil, 1977).

_____. **Introdução à literatura fantástica**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2003a. (Debates, 98). Tradução de: Introduction à la littérature fantastique (Paris: Seuil, 1970).

_____. **Poética da prosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003b. Tradução de: Poétique de la prose (Paris: Seuil, 1971).

TRIFONOVA, Temenuga. Time and point of view in contemporary cinema. **CineAction**, 2002. Disponível em: <<http://www.highbeam.com/doc/1G1-88102416.html>>. Acesso em: 17 out. 2007.

VALÉRY, Paul. Primeira aula do curso de poética. In: **Variedades**. São Paulo: Iluminuras, 1999. Organizado por João Alexandre Barbosa. Publicado originalmente In: Introduction à la Poétique (Paris: Gallimard, 1938).

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2002. (Ofício de arte e forma). Tradução de: Précis d'analyse filmique (Paris: Nathan, 1992).

WARWICK, Kevin. The Matrix: Our Future? In: GRAU, Christopher (Org.). **Philosophers Explore The Matrix**. Oxford, England: Oxford University, 2005. p.198-207.

WEBERMAN, David. The Matrix Simulation and the Postmodern Age. In: IRWIN, William (Org.). **The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.225-239.

WYATT, Justin. **High Concept: Movies and Marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas, 1994.

ŽIŽEK, Slavoj. The Matrix: Or, The Two Sides of Perversion. In: IRWIN, William (Org.). **The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real**. Chicago, IL: Open Court, 2002. p.240-266.

GLOSSÁRIO

TERMOS BÁSICOS

Campo: Espaço tridimensional percebido pelo espectador a partir da tela bidimensional do filme (AUMONT; MARIE, 2003, p.42).

- *Champ*, em francês (BRESSY, 1998).

Eixo: Cf. *eixo óptico*.

Eixo óptico: Linha reta imaginária que liga a lente da câmera ao centro do plano (JOURNOT, 2005, p.52).

Fora-de-campo: O espaço imaginado, não visível ao espectador, que é inferido a partir das informações do campo ou de outros elementos fílmicos (AUMONT; MARIE, 2003, p.132-133).

- *Off-screen space*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.504; LOPES, 2004, p.42).
- *Hors-champ*, em francês (BRESSY, 1998).

Plano:

1. Parte do filme situada entre o início e o final de uma tomada, delimitada por cortes ou fusões (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2002, p.37).
2. Quadro bidimensional que delimita a composição da imagem; enquadramento (JOURNOT, 2005, p.117,127; AUMONT; MARIE, 2003, p.230-231).
3. Unidades sucessivas de profundidade em um enquadramento. Ex: diz-se que há personagens em primeiro, segundo e terceiro plano, e assim sucessivamente (AUMONT; MARIE, 2003, p.230-231). Não confundir com “primeiro-plano”, com hífen, unidade da escala de planos.

Seqüência: Conjunto de planos que constituem um momento narrativo isolável pelo lugar ou pela ação (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 2002, p.38; JOURNOT, 2005, p.135).

ESCALA DE PLANOS

A escala de planos denota a distância da câmera em relação ao objeto filmado e, conseqüentemente, o tamanho desse objeto dentro do plano. Um dos principais critérios da escala francesa²¹⁸, da qual deriva o vocabulário em português, é a figura humana (AUMONT; MARIE, 2003).

²¹⁸ Infelizmente, as traduções da escala de planos dos manuais franceses para o português não são padronizadas. A escala adotada aqui é baseada principalmente em Marie-Thérèse Journot (2005), com alguns ajustes. Cf. JOURNOT, M.-T. **Vocabulário de cinema**. Lisboa: Edições 70, 2005; AUMONT et al. **A estética do filme**; AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003; MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990; VANOYE, F.; GOLLOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2002.

Plano-geral (PG): Cenário vasto e completo, frequentemente paisagens naturais (JOURNOT, 2005). Pessoas vistas a grande distância.

- *Plan général*, em francês (BRESSY, 1998).
- *Extreme long shot*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003).

Plano-conjunto (PC): Pessoas a distância, dentro do cenário, ou ambiente (BRESSY, 1998).

- *Plan d'ensemble*, em francês (BRESSY, 1998).
- *Extreme long shot*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003). A escala anglófona não distingue entre plano-geral e plano-conjunto.

Plano-médio (PM): Pessoa em pé por inteiro, ocupando aproximadamente a altura do plano (JOURNOT, 2005; VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002).

- *Plan moyen*, em francês (BRESSY, 1998).
- *Long shot*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003).

Plano-americano (PA): Pessoa enquadrada a meia-perna, acima do joelho (JOURNOT, 2005; VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002). Permite a gesticulação livre dos atores.

- *Plan américain*, em francês (BRESSY, 1998).
- *Medium long shot*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003).

Plano-próximo (PP): Da cintura, ou do busto para cima (JOURNOT, 2005; VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002). A possibilidade de gesticulação é reduzida.

- *Plan rapproché*, em francês (BRESSY, 1998).
- Em inglês, distingue-se *medium shot* e *medium close-up*, respectivamente o enquadramento na cintura e no busto (BORDWELL; THOMPSON, 2003; LOPES, 2004).

Primeiro-plano (1P)²¹⁹: Cabeça com pescoço (JOURNOT, 2005) e, possivelmente, parte dos ombros. Objeto de perto. Esse tipo de plano usualmente contém apenas uma pessoa, cuja interação com outras é normalmente mostrada através de montagem. O principal recurso do ator é a expressão facial.

- *Gros plan*, em francês (BRESSY, 1998).
- *Close-up*²²⁰, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003; LOPES, 2004).

Plano-detalle (PD): Objeto pequeno, pormenor de objeto ou do corpo humano (JOURNOT, 2005).

- *Très gros plan*, em francês (BRESSY, 1998).
- *Extreme close-up*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003; LOPES, 2004).

²¹⁹ Lamentavelmente, não se encontrou termo melhor em português que “primeiro-plano”, que possui pelo menos dois problemas: 1) Conota que este seria o plano mais junto ao objeto. Mas este posto estaria ocupado pelo plano-detalle, que acaba sendo chamado de “primeiríssimo-plano”; 2) “Primeiro plano” é também uma medida usualmente empregada para analisar uma composição em profundidade de campo, na qual há personagens mais próximos (primeiro plano) e outros mais afastados (segundo e terceiro planos).

²²⁰ Curiosamente, o vocabulário francês usa *close-up* exclusivamente para designar plano-detalle, ou seja, aquilo que os anglófonos chamam de *extreme close-up* (Cf.).

ÂNGULOS DE FILMAGEM

Ângulo ascendente (Asc): enquadramento inclinado no eixo da profundidade, feito de baixo para cima.

- *Low angle shot*, em inglês (LOPES, 2004, p.37; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.501)
- *Contre-plongée*, em francês (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p.37).

Ângulo descendente (Dsc): enquadramento inclinado no eixo da profundidade, feito de cima para baixo.

- *High angle shot*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.501)
- *Plongée*, em francês (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p.37).

Plano aéreo (Aer): Tomada aérea, feita em geral com helicóptero ou avião

- *Aerial shot*, em inglês (LOPES, 2004, p.11).

Plano frontal (Fro): A tomada que enquadra os principais objetos, pessoas ou cenário de frente.

Plano lateral (Lat): Tomada que enquadra os principais objetos, pessoas ou cenário de lado.

Plano oblíquo (Obl): Enquadramento desnivelado lateralmente, no qual um dos lados está abaixo do outro. Usado em geral para dar impressão de movimento ou de instabilidade.

- *Canted framing*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.501).

MOVIMENTOS DE CÂMERA

Panorâmica (Pan): Movimento de rotação da câmera sobre sua base (JOURNOT, 2005, p.113). Pode ser horizontal ou vertical, fazendo um arco convexo do ponto de vista da câmera.

Pano-travelling (PT): Movimento duplo da câmera, de rotação sobre sua base e de translação pelo espaço (ibidem).

Travelling (Tr): Translação da câmera pelo espaço (ibidem, p.147). Pode ser horizontal ou vertical. Quando segue um personagem, chamamos de *travelling* de acompanhamento; quando se aproxima de algo, chama-se *travelling-in*; quando se afasta, *travelling-out*.

- *Tracking shot*, em inglês²²¹ (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506).

Zoom in (Z-i): Não exatamente um movimento de câmera, mas um movimento óptico de lente com focal variável. O deslocamento em direção a uma distância focal mais longa (teleobjetiva) aumenta a imagem e achata sua profundidade, sendo chamado de *zoom-in* (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506).

²²¹ A palavra *travelling*, originária no inglês britânico (com duas letras L), é um adjetivo, provavelmente parte da expressão *travelling camera* ou de *travelling shot*. Curiosamente, esse termo não é usado em manuais anglófonos de cinema, que invariavelmente empregam a expressão *tracking shot*.

Zoom out (Z-o): O deslocamento óptico contrário, em direção a uma distância focal mais curta (grande angular), tem o efeito oposto e é chamado de *zoom out* (ibidem).

FOTOGRAFIA E ILUMINAÇÃO

Diafragma: Disco dentro da objetiva cuja abertura ajusta a quantidade de luz que impressiona a película ou o sensor de uma câmera digital. Controla a luminosidade e a nitidez, de modo que uma abertura de diafragma grande diminui a profundidade de campo (JOURNOT, 2005, p.41-42).

Distância focal: Propriedade da objetiva. Consiste na distância, medida em milímetros, entre o centro óptico da lente e a película (ou o sensor) para que a imagem projetada esteja focada (DISTÂNCIA, 2007). Quanto mais longa é a focal, mais estreito é o ângulo de campo, ou seja, há menos área de visualização (JOURNOT, 2005, p.71). Assim como a abertura do diafragma, também influi na profundidade de campo: a distância focal tem relação inversa com a profundidade de campo (COMBINAÇÃO, [200-?]). Cf. *teleobjetiva, grande angular, zoom, lente normal*.

Grande angular (GA): Objetiva de curta distância focal, de 30mm ou menos (para filmes de 35mm). Tal lente distorce linhas retas próximas às laterais da imagem e exagera a distância entre planos frontais e planos de fundo (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506). Tem esse nome por cobrir um ângulo mais amplo que o da lente normal.

Iluminação de três pontos: Sistema em que há três fontes luminosas: uma luz-guia forte, uma luz-complemento suave e uma luz de fundo. É a técnica de iluminação mais comum no cinema. Cf. *iluminação high-key, iluminação low-key*.

- *Three-point-lighting*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506).

Iluminação high-key: Esquema em que o contraste entre as regiões mais escuras e as mais claras do plano é suavizado. As sombras, iluminadas pela luz-complemento, são relativamente transparentes. Não se encontrou tradução em português para este termo.

- *High-key lighting*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506).

Iluminação low-key: Esquema com pouca ou nenhuma luz-complemento, em que há sombras negras e contraste acentuado entre as regiões mais claras e as mais escuras do plano. Não se encontrou tradução em português para este termo.

- *Low-key lighting*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506).

Lente normal (NO): Objetiva de distância focal entre 35 e 50mm, para filmes de 35mm (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.504), a qual não distorce perceptivelmente a perspectiva nem a profundidade dos objetos da imagem. É chamada de lente normal porque as propriedades ópticas são parecidas com as da visão humana.

Luz-complemento: No sistema de três pontos de luz, é a luz rebatida, suave, usada para suavizar sombras e evitar alto contraste na imagem.

- *Fill light*, em inglês (LOPES, 2004, p.36).

Luz de fundo: Na iluminação de três pontos é a contraluz cuja fonte localiza-se atrás do objeto. Provoca auréola e contorno iluminado nos personagens (JOURNOT, 2005, p.15; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.501).

- *Back light* (LOPES, 2004, p.36).

Luz-guia: Na iluminação de três pontos, é a luz principal e mais forte e direcionada. Se for usada sem luz-complemento, pode provocar alto contraste na imagem, como nos filmes *noir*.

- *Key light* (LOPES, 2004, p.36).

Profundidade de campo: Medida entre a menor e a maior distância em que a imagem é nítida (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.502; AUMONT; MARIE, 2003). Alguns fatores que aumentam a profundidade de campo são: maior distância entre objetiva e objeto fotografado, menor abertura do diafragma (o que depende de maior quantidade de luz) e menor distância focal (PRUNES; RAINE; LITCH, 2002).

Teleobjetiva (TO): Lente de longa distância focal, de 75mm ou mais em filmes de 35mm. Esse tipo de objetiva distorce a perspectiva aumentando objetos distantes e fazendo-os parecer mais próximos de objetos no primeiro plano (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.506). Cobre um ângulo mais estreito que o da lente normal.

Zoom: Conjunto de lentes cuja distância focal é variável e pode ser mudada em um mesmo plano. Cf. *zoom in*, *zoom out*.

MONTAGEM

Tecnicamente, montagem consiste na colagem e seqüenciamento de elementos do filme, como planos e trilha sonora²²² (JOURNOT, 2005, p.100; AUMONT; MARIE, 2003, p.195-196). Diversas técnicas de montagem são empregadas na composição dos filmes narrativos, como as presentes nesta subseção.

- *Editing*, em inglês.
- *Montage*, em francês.

Montagem alternada: Alternância de planos referentes a duas ou mais ações simultâneas em locais diferentes (JOURNOT, 2005, p.101).

Montagem analítica: Série de planos iniciada por ao menos um plano de exposição e continuada por uma sucessão de planos mais fechados, dividindo o espaço dramático em unidades menores, ou seja, uma “análise”. Cf. *Plano de exposição*.

- *Analytical editing*, em inglês (BORDWELL, 2008).

Montagem construtiva: Série de planos relativamente fechados, em que cada um deles apresenta uma parte do todo espacial da cena, sem mostrá-la em sua integridade.

- *Construtive editing*, em inglês (BORDWELL, 2008).

Montagem paralela: Montagem que alterna séries de imagens *não*-simultâneas. Em geral usada com fins simbólicos (JOURNOT, 2005, p.103).

²²² O termo “trilha sonora” é usado aqui no sentido estrito, i.e., designando toda a faixa de som, músicas e vozes, e não na derivação brasileira que designaria “música”.

Eixo da ação: Linha imaginária que liga os agentes principais e que define as relações espaciais esquerda/direita em uma seqüência. Cf. *Regra dos 180°*.

- *Axis of action*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.501).

Elipse: Lacuna na narrativa que omite determinado acontecimento, encurtando a duração do enredo em relação à estória (AUMONT; MARIE, 2003, p.96; JOURNOT, 2005, p.52; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.502).

Falso *raccord*: *Raccord* malfeito ou deliberadamente fora das regras da continuidade (JOURNOT, 2005, p.62).

Flashback: Seqüência que conta um acontecimento pertencente a um momento anterior da história em outro momento da narrativa. Chamado em narratologia de analepse (JOURNOT, 2005, p.71).

Flash-forward: Inserção de uma seqüência de mostre fatos posteriores da história em relação ao momento atual da narrativa. Em narratologia, é chamado de prolepse (ibidem).

Plano-contraplano: Montagem na qual se alternam dois ou mais planos opostos espacialmente, cujo emprego mais comum é na composição de seqüências com diálogos. Em geral segue a *regra dos 180°* (cf. mais adiante). Ao contrário do que pode aparecer numa primeira impressão, um contraplano não corresponde necessariamente ao oposto exato (180°) do plano anterior: usualmente, cada um dos planos afigura uma das pontas do eixo da ação a partir de um ângulo mais ou menos oblíquo. Muitas vezes, enquadra-se por cima do ombro dos personagens (JOURNOT, 2005, p.34; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.505; BORDWELL, 1985, p.110). Também é chamado de campo-contracampo.

- *Shot/reverse shot*, em inglês.
- *Champ/contrechamp*, em francês.

Plano de exposição:

Plano-geral ou plano-conjunto (às vezes, plano-médio ou plano-americano) que apresenta o cenário e as relações espaciais de uma seqüência, em geral em seu início. (AUMONT; MARIE, 2003, p.108; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.502; JOURNOT, 2005, p.56).

- *Establishing shot*, em inglês.

***Raccord*²²³:** Colagem entre dois planos que visa à continuidade narrativa e visual (JOURNOT, 2005, p.128-129).

Raccord no eixo: Montagem entre dois planos nos quais se muda a escala sem mudar o eixo óptico (ibidem).

Raccord de direção: Montagem na qual os deslocamentos que começam em um plano continuam no mesmo sentido no plano seguinte (ibidem).

Raccord de gesto: Colagem em que uma ação ou um gesto iniciado em um plano continua ou termina em outro (ibidem).

²²³ *Raccord*, em português, poderia ser traduzido literalmente como “bocal”, “conexão” ou “ligação”.

Raccord de olhar: Colagem na qual um plano de um personagem olhando é sucedido por um contraplano que mostra o que ele vê (ibidem).

- *Eyeline match*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.502).

Raccord plástico: Montagem em que objetos de certa cor, ou forma, são colados com coisas de forma semelhante (JOURNOT, 2005, p.128-129).

Regra dos 180°: Regra segundo a qual uma alternância plano–contraplano não deve ultrapassar um ângulo raso de 180° entre os personagens, ou seja, não deve transpor o *eixo da ação*. Esta norma permite que os olhares se cruzem, estabelecendo um *raccord de olhar* entre um plano e um contraplano, além da permanência das relações espaciais entre objetos. (JOURNOT, 2005, p.23; AUMONT; MARIE, 2003, p.254; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.504).

- *180° system*, em inglês.

Regra dos 30°: Norma segundo a qual os *raccords* devem consistir em planos com diferença angular maior que 30°, para evitar impressão de salto (JOURNOT, 2005, p.148).

Salto:

1. Qualquer falso *raccord* que constitua uma falha na continuidade.
2. Raccord entre dois planos quase idênticos em termos de escala e eixo, com fraca distância espaço-temporal. Dá a impressão de um corte elíptico que interrompe um único plano. Muito comum em telejornalismo (JOURNOT, 2005, p.133-134; BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.503; AUMONT; MARIE, 2003, p.265).
 - *Jump cut*, em inglês.

Sistema de continuidade: Conjunto de normas para a construção de cenas no cinema clássico. A seqüência é iniciada com pelo menos um plano de exposição que apresenta as relações espaciais entre os personagens, objetos e cenários; e desenvolvida com o uso de planos sucessivamente mais próximos (montagem analítica). As regras dos 30° e dos 180° são estritamente seguidas, respeita-se o eixo da ação e *raccords* são usados com abundância. Novos planos de exposição são usados quando os personagens mudam de posição, para assegurar a continuidade espacial. Excepcionalmente, em vez da montagem analítica é usada a montagem construtiva, mas mantêm-se estritamente as outras regras de continuidade espacial. Cf. *Regra dos 180°*, *Regra dos 30°*, *Eixo da ação*, *Montagem analítica*, *Montagem construtiva*, *Plano de exposição* e *Plano-contraplano*, *Raccord*.

- *Continuity system*, em inglês (BORDWELL, 2006, p.119-120).

TRUCAGENS E EFEITOS ESPECIAIS

Câmera-lenta: Efeito de movimentação mais lenta das pessoas e objetos em um plano. Obtido em geral pela combinação de uma filmagem mais rápida com a projeção em velocidade normal.

- *Slow-motion*, em inglês (LOPES, 2004, p.49).
- *Ralenti*, em francês (JOURNOT, 2005, p.20).

Câmera-acelerada: Impressão de movimentos mais rápidos, obtida pela filmagem em velocidade inferior e projetada na velocidade normal (JOURNOT, 2005, p.7).

Chroma key: Processo de filmar pessoas em fundo azul (ou de outra cor) e uni-las, na pós-produção, a um cenário pré-filmado. Sucessor das técnicas *retroprojeção* e *projeção frontal* como meio de compor planos impossíveis ou extremamente difíceis de fazer.

Congelamento: Exibição de um fotograma estático.

- *Freeze frame*, em inglês (LOPES, 2004, p. 28).

Projeção frontal: Projeção rebatida com uso de superfícies reflexivas para permitir uma imagem projetada pela frente, em vez de por detrás do telão. Substituiu a técnica de *retroprojeção* e foi substituída pelo *chroma key*.

- *Front projection*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.503).

Retroprojeção: Técnica em que se filma uma tomada com um telão ao fundo, por detrás do qual há um projetor criando um novo cenário. Substituída pela *projeção frontal* e, hoje em dia, pelo *chroma key*.

- *Rear projection*, em inglês (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.505).

Sobreposição: Presença de duas imagens simultâneas em um plano. O modo tradicional de se fazer isso era através de dupla exposição de uma mesma película.

Fusão: Aparecimento ou desaparecimento gradual da imagem ou do som. Também chamada de esbatido (JOURNOT, 2005, p.55).

- *Fade in*: Aparecimento em fusão;
- *Fade out*: Desaparecimento em fusão;
- *Crossfade*: Transição em fusão.

SOM E MÚSICA

Dissonância audiovisual: Percepção de deslocamento ou assincronia entre a imagem e o som (CHION, 1997a, p.210-212). Chion critica o termo “contraponto”, usado por alguns teóricos para se referir ao mesmo efeito. Cf. *síncrese audiovisual*.

In: Cf. *som sincrônico*.

Música empática: A música que expressa o estado emocional de um ou mais personagens (CHION, 1997a, p.232-236).

Música não-empática: A música que não corresponde a estados emocionais de personagens²²⁴.

Música modificativa: As músicas que conferem expressões emocionais amplas a outros elementos cinematográficos de modo a, conjuntamente, expressar sentimentos mais específicos. Boa parte das músicas instrumentais é eficaz em provocar emoções amplas

²²⁴ Não corresponde estritamente ao que Michel Chion chama de “efeito anempático”, pois Chion não trata de qualquer diferença entre estado do personagem e expressividade musical, mas restringe-se aos efeitos *mitigantes*, ou seja, à “indiferença” da música aos fatos narrativos graves. Por coerência semântica, o que se propõe aqui como “não-empático” é o contraditório de “empático”, i.e., todo e qualquer caso em que inexista tal correspondência. Isto inclui, por exemplo, seqüências em que há personagens felizes e entusiasmados contém música de tonalidade grave (ou mesmo serena e sóbria). Cf. CHION. **La música en el cine**. p.232-236.

(animação, tristeza, agressividade, estranheza), mas nem tanto para provocar sentimentos mais específicos (nostalgia, deboche, indignação). Ou seja, assim como o adjetivo e o advérbio modificam o substantivo e o verbo, a música modificaria os outros elementos fílmicos, caracterizando-os com qualidades expressivas (CARROLL, 1996a). Expressar sentimentos específicos exclusivamente através da plasticidade musical é difícil porque a individuação de emoções depende de objetos aos quais elas se referem.

Síncrese audiovisual: Efeito psicológico em que fenômenos diferentes (a imagem e o som), embora simultâneos, são percebidos como um único acontecimento (CHION, 1997a, p.210-212). O termo é um neologismo que combina “síntese” com “sincronização”. Cf. *dissonância audiovisual*.

Som fora-de-campo: Som, fala ou música cuja fonte não está visível no plano, mas é situável no espaço ficcional (VANOYE; GOLLIOT-LÉTÉ, 2002, p.49). Chamado também de *off-screen*, ou simplesmente *off* (BORDWELL; THOMPSON, 2003, p.504).

Off-screen/Off: Cf. *Som fora-de-campo*.

Over: Cf. *som extradiegético*.

Som extradiegético: Som, voz ou música cuja fonte está tanto fora do plano quanto do espaço-tempo narrativo (JOURNOT, 2005, p.112).

Som diegético: Aquele cuja fonte está visível no plano. Também chamado de som sincrônico. (VANOYE; GOLLIOT-LÉTÉ, 2002, p.49).

Temporalizante: Som ou música que confere a uma seqüência uma temporalidade que ela não tinha por si só. Além do ritmo, a música pode fazê-lo através de mudanças de volume (*crescendo* e *decrescendo*) e dos códigos de antecipações e expectativas que fazem parte do sistema tonal. Músicas atonais geralmente não provocam efeitos de temporalização porque a maioria dos apreciadores não é familiarizada com a atonalidade (CHION, 1997a, p.212-213,216-217).

NARRATIVA

Estória: A cadeia de eventos da narrativa segundo sua ordem cronológica. É uma construção mental do espectador a partir da *trama*. No formalismo russo, empregava-se o termo “*fabula*”.

Trama: A cadeia de eventos segundo a ordem em que está disposta no filme. A partir da sua interpretação pelo espectador, constrói-se a *estória*. Esta distinção vem do formalismo russo, no qual enredo é chamado de “*syuzhet*”.

OUTROS

Desdramatização: Mitigação dos efeitos emocionais típicos de conteúdos dramáticos (leves ou graves), através de recursos cinematográficos, musicais ou plásticos.

Plano-sequência: Plano duradouro que funciona como uma *sequência*, ou seja, no qual ocorre mais de uma ação (AUMONT; MARIE, 2003, p.231-232).

Plano subjetivo: Plano análogo ao olhar de um personagem (AUMONT; MARIE, 2003, p.279).

APÊNDICE A – Ficha técnica

Matrix

<i>Título original:</i>	The Matrix
<i>Ano:</i>	1999
<i>Nacionalidade:</i>	EUA
<i>Duração:</i>	136
<i>Formato:</i>	DVD
<i>Formato original:</i>	35mm
<i>Proporção da imagem:</i>	2,35 : 1 (anamórfico)
<i>Coloração:</i>	Cor (Technicolor)
<i>Gênero(s)</i>	Ficção científica; ação; thriller
<i>Estúdio:</i>	Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, Village Roadshow e Warner Bros.
<i>Distribuição:</i>	Warner Bros.
<i>Site:</i>	www.whatisthematrix.com

Equipe

<i>Direção:</i>	Andy e Larry Wachowski
<i>Roteiro:</i>	Andy e Larry Wachowski
<i>Produção:</i>	Joel Silver
<i>Edição:</i>	Zach Staenberg
<i>Fotografia:</i>	Bill Pope
<i>Efeitos visuais:</i>	John Gaeta
<i>Desenho de produção:</i>	Owen Paterson
<i>Direção de arte:</i>	Hugh Bateup e Michelle McGahey
<i>Desenho conceitual</i>	Geoffrey Darrow
<i>Figurino:</i>	Kym Barrett
<i>Música original:</i>	Don Davis
<i>Direção de som:</i>	Dane A. Davis

Elenco

<i>Neo</i>	Keanu Reeves
<i>Morpheus</i>	Laurence Fishburne
<i>Trinity</i>	Carrie-Anne Moss
<i>Agente Smith</i>	Hugo Weaving
<i>Oráculo</i>	Gloria Foster
<i>Cypher</i>	Joe Pantoliano
<i>Tank</i>	Marcus Chong
<i>Apoc</i>	Julian Arahanga
<i>Mouse</i>	Matt Doran
<i>Switch</i>	Belinda McClory
<i>Dozer</i>	Anthony Ray Parker
<i>Agente Brown</i>	Paul Goddard
<i>Agente Jones</i>	Robert Taylor
<i>Garoto da colher</i>	Rowan Witt
<i>A mulher de vermelho</i>	Fiona Johnson

APÊNDICE B – Fotogramas



1



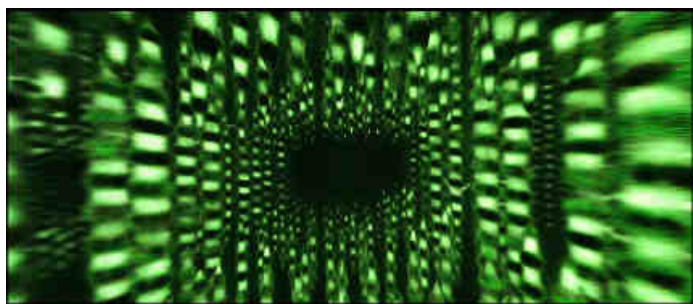
2



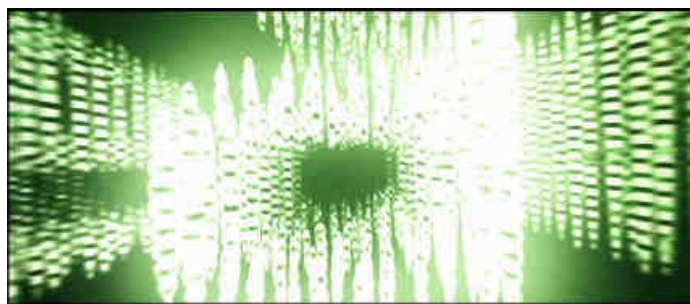
3



4



5



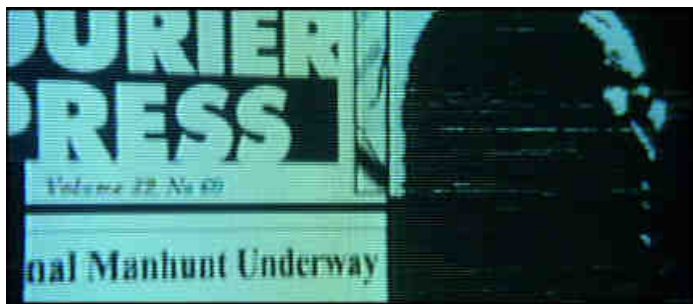
6



7



8



9



10



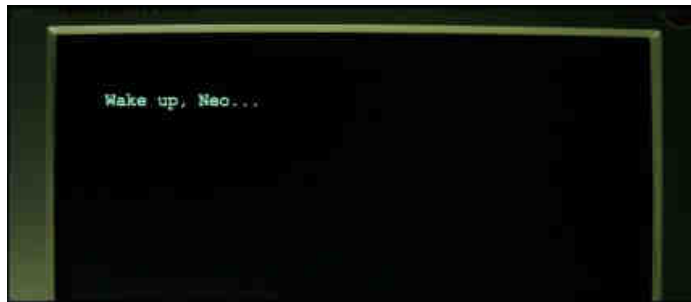
11



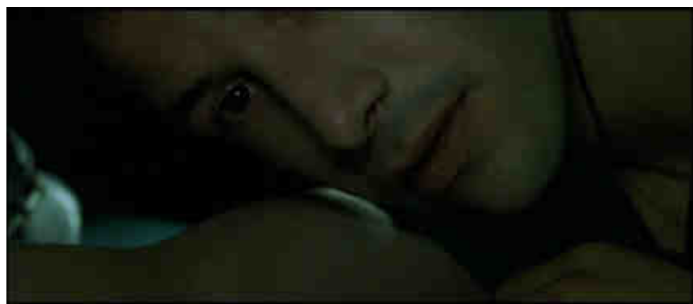
12



13



14



15



16



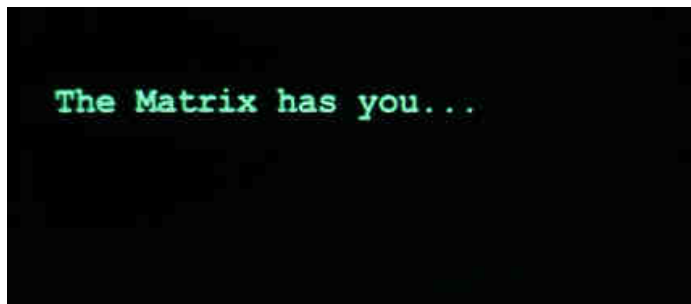
17



18



19



20



21



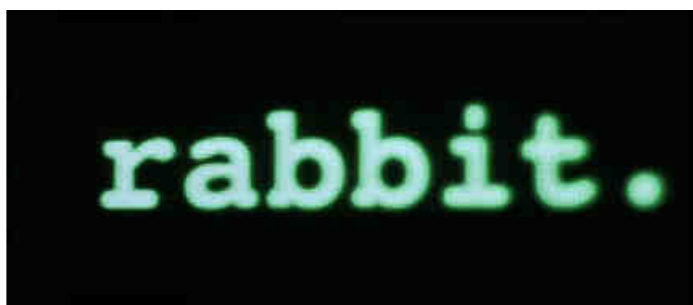
22



23



24



25



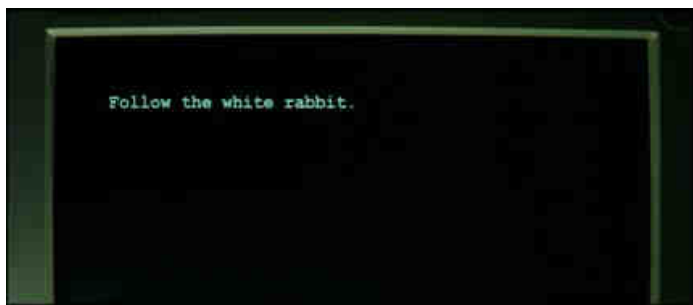
26



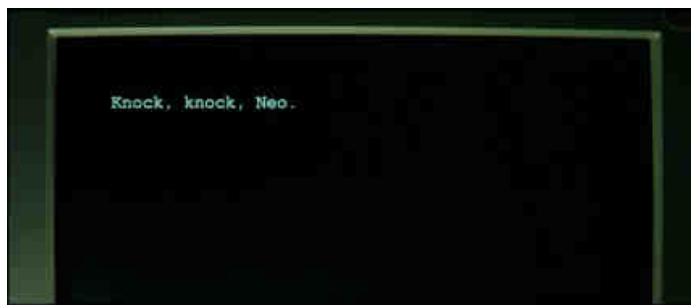
27



28



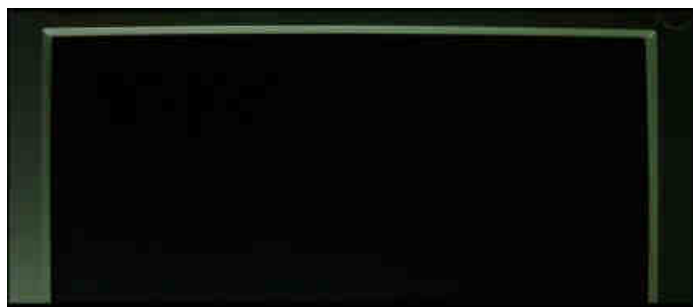
29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



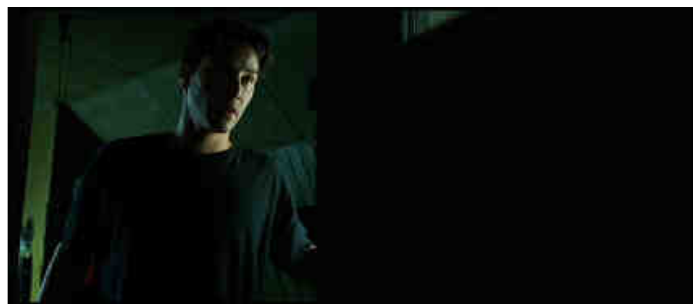
43



44



45



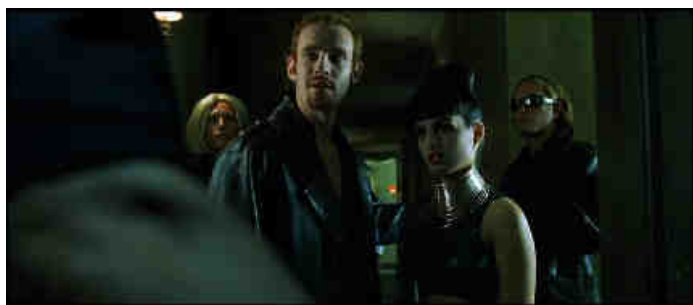
46



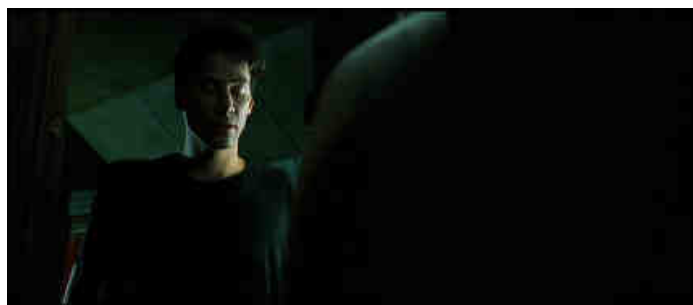
47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



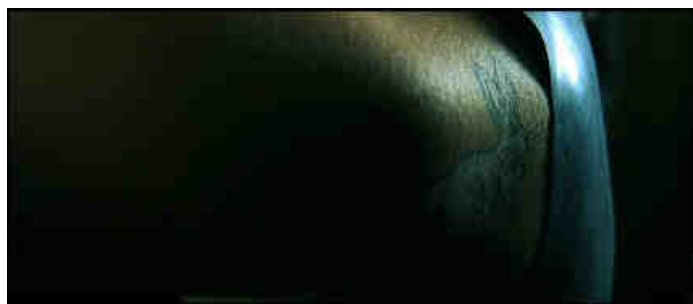
59



60



61



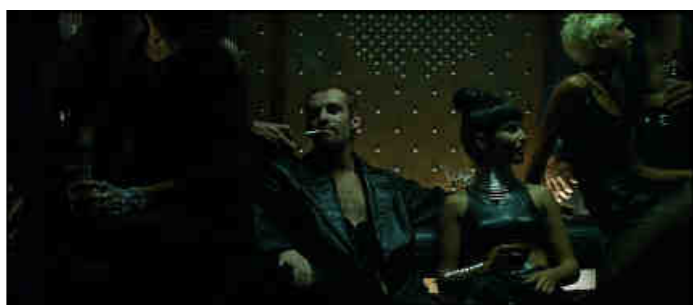
62



63



64



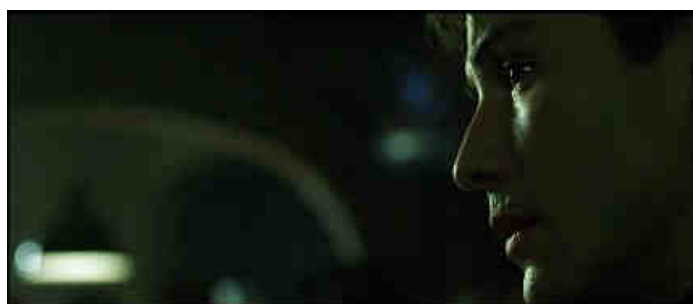
65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



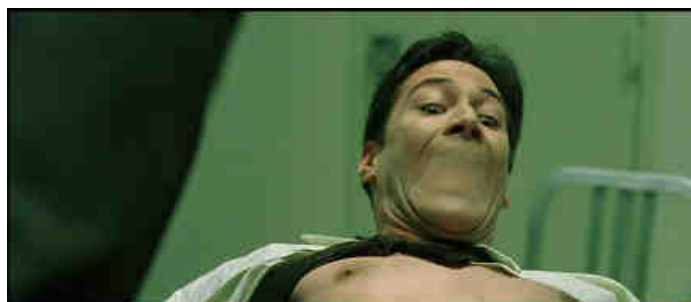
81



82



83



84



85



86



87



88



89



90



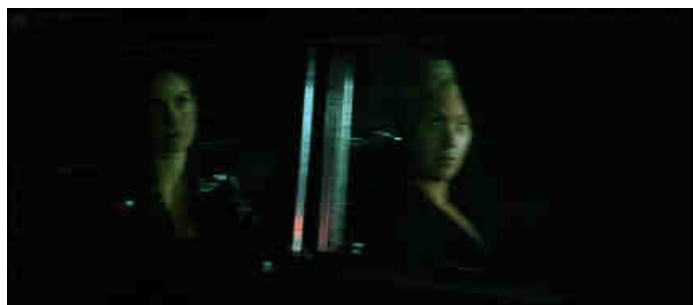
91



92



93



94



95



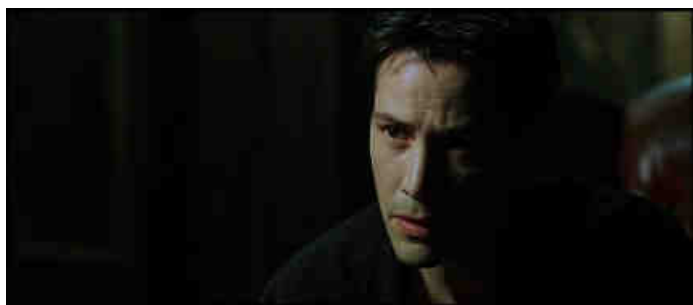
96



97



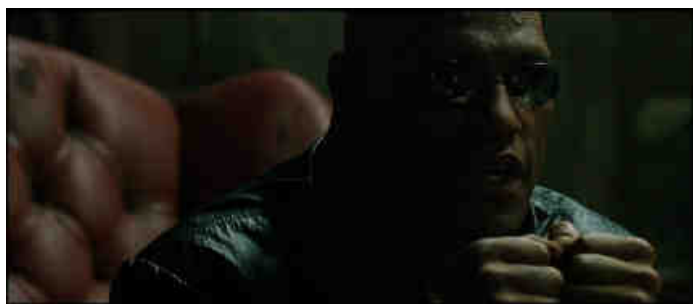
98



99



100



101



102



103



104



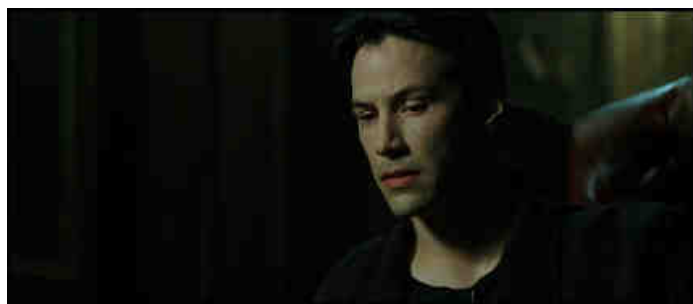
105



106



107



108



109



110



111



112



113



114



115



116



117



118



119



120



121



122



123



124



125



126



127



128



129



130



131



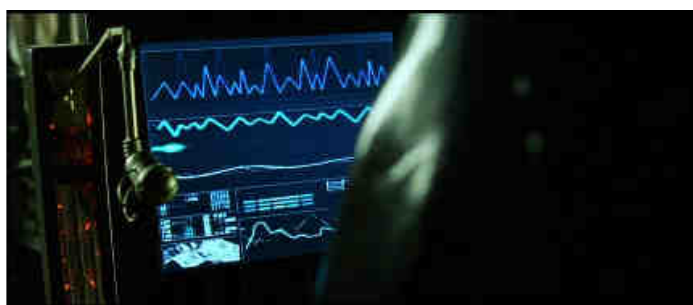
132



133



134



135



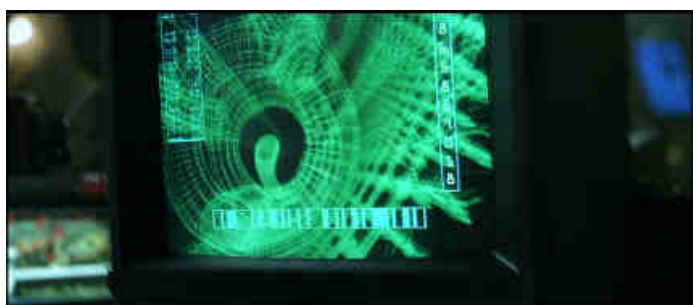
136



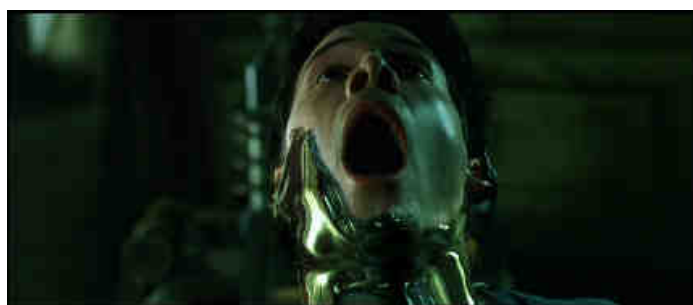
137



138



139



140



141



142



143



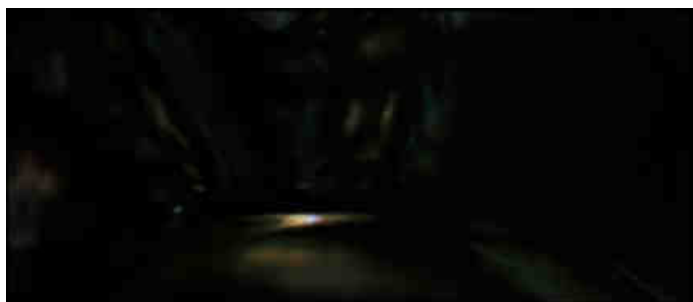
144



145



146



147



148



149



150



151



152



153



154



155



156



157



158



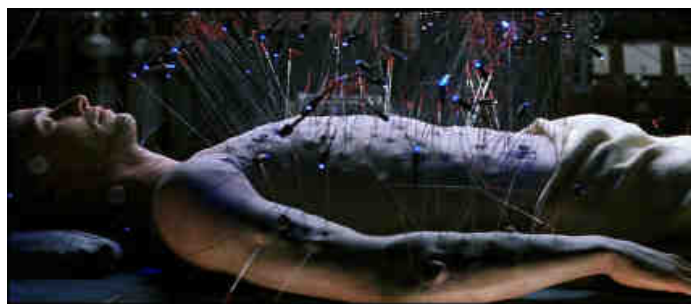
159



160



161



162



163



164



165



166



167



168



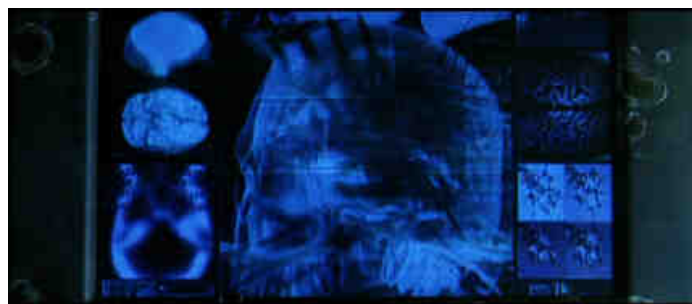
169



170



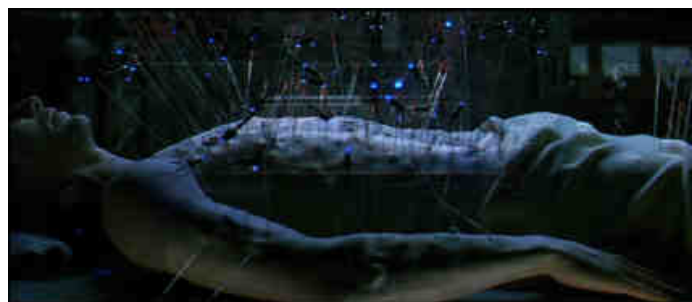
171



172



173



174



175



176



177



178



179



180



181



182



183



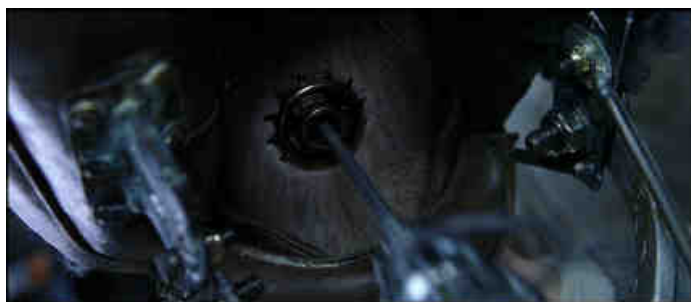
184



185



186



187



188



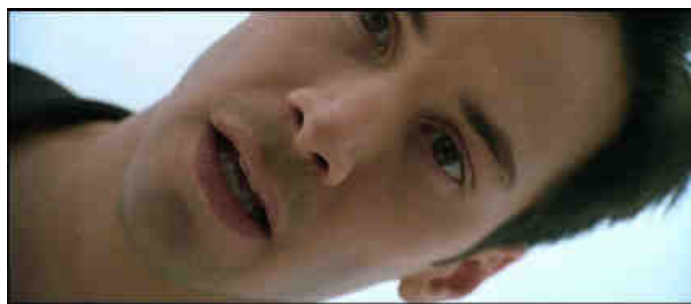
189



190



191



192



193



194



195



196



197



198



199



200



201



202



203



204



205



206



207



208



209



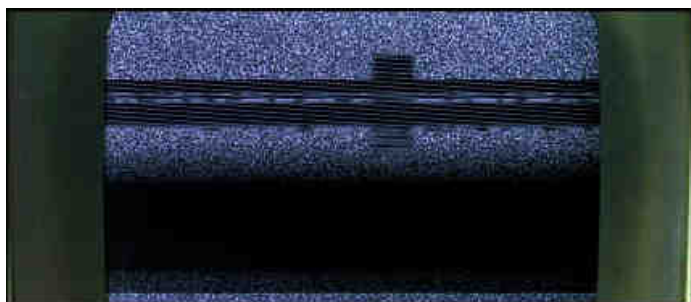
210



211



212



213



214



215



216



217



218



219



220



221



222



223



224



225



226



227



228



229



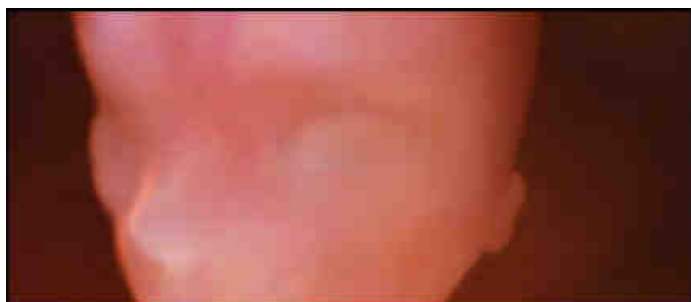
230



231



232



233



234



235



236



237



238



239



240



241



242



243



244



245



246



247



248



249



250



251



252



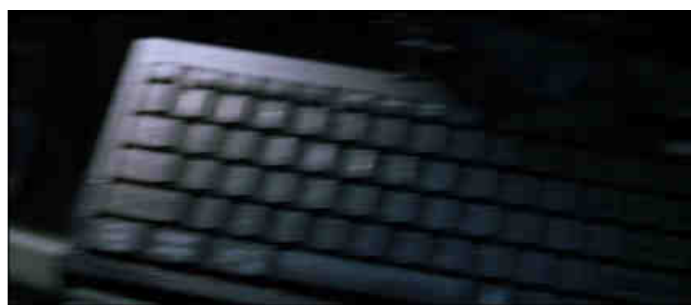
253



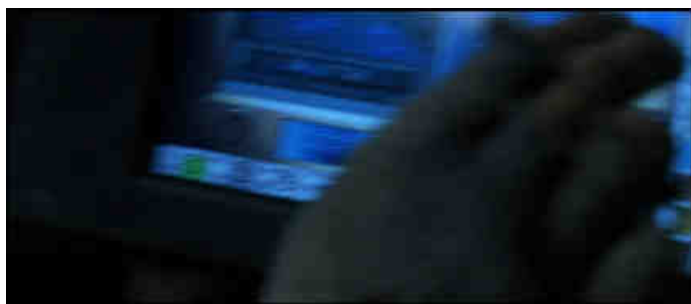
254



255



256



257



258



259



260



261



262



263



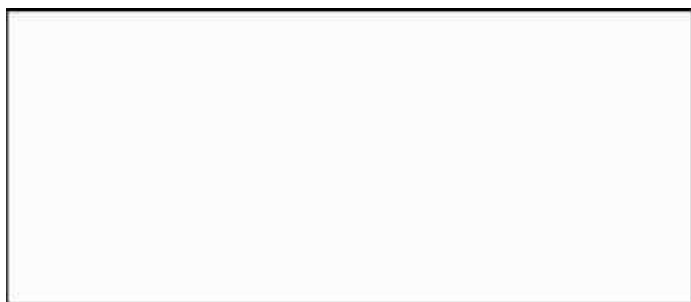
264



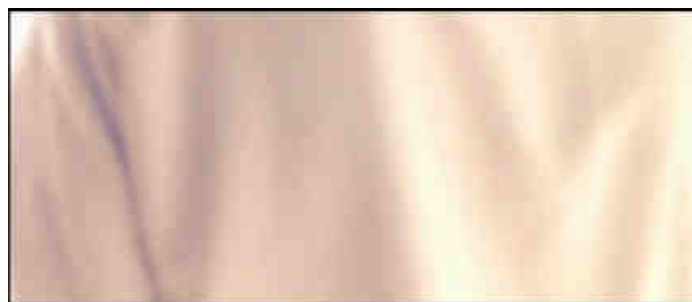
265



266



267



268



269



270



271



272



273



274



275



276



277



278



279



280



281



282



283



284



285



286



287



288



289



290



291



292



293



294



295



296



297



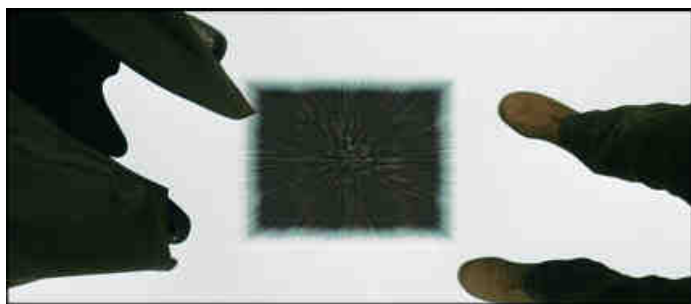
298



299



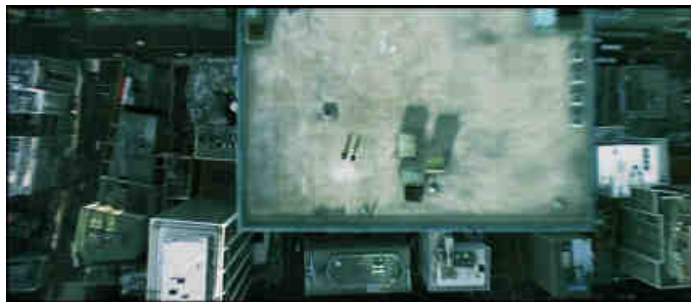
300



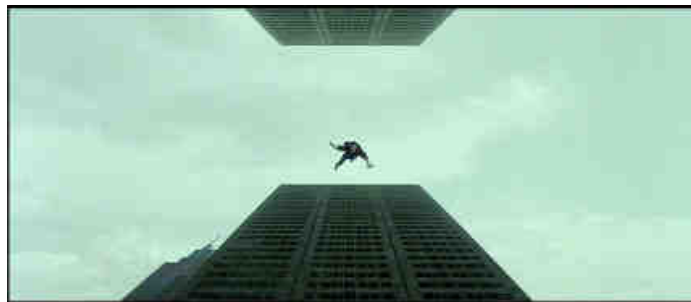
301



302



303



304



305



306



307



308



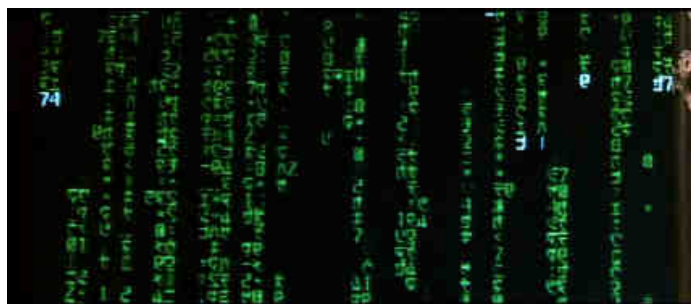
309



310



311



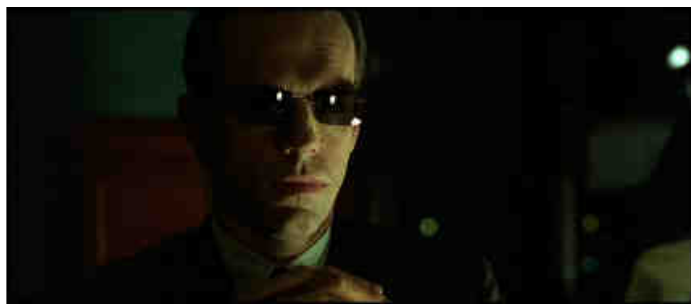
312



313



314



315



316



317



318



319



320



321



322



323



324



325



326



327



328



329



330



331



332



333



334



335



336



337



338



339



340



341



342



343



344



345



346



347



348



349



350



351



352



353



354



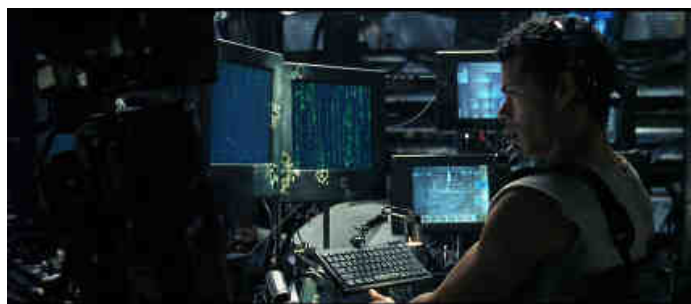
355



356



357



358



359



360



361



362



363



364



365



366



367



368



369



370



371



372



373



374



375



376



377



378



379



380



381



382



383



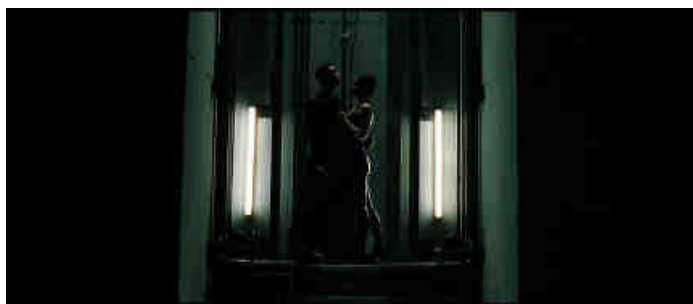
384



385



386



387



388



389



390



391



392



393



394



395



396



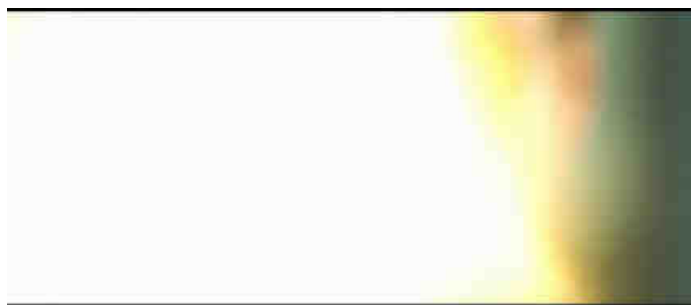
397



398



399



400



401



402



403



404



405



406



407



408



409



410



411



412



413



414



415



416



417



418



419



420



421



422



423



424

CANGUÇU, Cristiano. *A construção narrativa e plástica do filme Matrix*. 2008. 181f.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, UFBA, Salvador.

Autorizo a reprodução total deste trabalho para fins de comutação bibliográfica.

Salvador, ____ de _____ de 2008.

Cristiano Figueira Canguçu

BREVE CURRÍCULO DO AUTOR

Cristiano Canguçu é formado em comunicação com habilitação em jornalismo e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Atualmente, é doutorando pela mesma instituição, em que participa do grupo de pesquisa de análise fílmica, e estuda narrativas audiovisuais, teorias do cinema e o gênero ficção científica.

Autorizou-se a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UFBA a disponibilizar uma cópia digital deste trabalho, com fotogramas coloridos, que pode se encontrada no endereço <<http://www.bibliotecadigital.ufba.br>>.

Contato do autor: cristiano.figueira@gmail.com