

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ  
ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO  
LABORATÓRIO DE GESTÃO NOS SERVIÇOS DE SAÚDE

JOÃO MARCOS LEITÃO ARAUJO

MÉTODO CARTESIANO E A REPRESENTAÇÃO DA SUBJETIVIDADE NO CINEMA:  
uma análise do filme *Waking Life*

Rio de Janeiro

2010

João Marcos Leitão Araujo

MÉTODO CARTESIANO E A REPRESENTAÇÃO DA SUBJETIVIDADE NO CINEMA:  
uma análise do filme Waking Life

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Gestão em Serviços de Saúde.

Orientador: Gregório Galvão

Rio de Janeiro

2010

João Marcos Leitão Araujo

MÉTODO CARTESIANO E A REPRESENTAÇÃO DA SUBJETIVIDADE NO CINEMA:  
uma análise do filme waking life

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Gestão em Serviços de Saúde.

Aprovado em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Gregorio Galvão de Albuquerque (NUTED/EPSJV/FIOCRUZ)

---

José Buarque Ferreira (NUTED/EPSJV/FIOCRUZ)

---

Raquel Moratori (LABGESTAO/EPSJV/ FIOCRUZ)

*Dedico este trabalho à minha família: meus pais, Regina e Valmir, meu irmão Pedro Jorge e minha avó Julieta. Dedico-o Também ao Gregório, orientador paciente deste desmazelado orientando. E se algum dia Linklater pudesse ver como maculei seu filme, eu ficaria muito feliz.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço de forma primeira a Deus, sinônimo de perfeição que Descartes define melhor que eu. Ao Cristianismo e à Igreja Católica, que a partir de sua teologia e doutrina ensinaram-me a amar, mesmo que eu não me lembre disso algumas vezes.

Aos meus pais, Regina e Valmir, meu irmão Pedro Jorge e minha avó Julieta, por partilharem amor, brigas e carinho em minha casa e minha vida. Ao meu primo Carlos, grande amigo de sangue e motivador do meu ingresso na EPSJV.

EPSJV esta que, apesar de muito o que reclamar, foi minha “vida desperta” durante três anos, e prendeu-me por mais um mês. Muitas saudades eu já sinto, apenas por escrever qualquer palavra sobre a minha experiência nessa instituição.

Aos meus grandes amigos, que me apoiaram ou não na produção deste trabalho. Independentemente do apoio nesta monografia, devo às minhas amizades meu sustento emocional, minha formação como a pessoa que sou hoje e minhas alegrias e bons momentos.

Ao Gregório, de forma especial. Apesar das minhas mudanças no foco trabalho e no meio do caminho até a minha mudança de orientador, me ajudou a fazer este trabalho. Desde o início, Gregório soube utilizar-se do meu gosto por animação, apresentou-me “Waking Life”, que mudou minha percepção acerca de tudo o que eu via levianamente.

À Raquel, quem me sugeriu o uso da filosofia cartesiana, ao Marco Aurélio, por alguns momentos meu orientador, que me atentou para detalhes do filme que até então eu não percebia.



*“Precisa de ajuda pra descer, senhor?”  
“Não, acho que não”  
“Velho burro”  
“Não é pior que nós. Ele é pura ação sem  
teoria, nós somos pura teoria, sem ação”  
(Walking Life, 2001)*

## RESUMO

O cinema é uma grande produção de subjetividade em contrapartida à filosofia cartesiana, na qual o conhecimento obtido é feito de forma objetiva, a partir de um pensamento. Porém, ao encarar o cinema como uma experiência, ou uma especulação, tem-se a oportunidade de aproximá-lo com algumas formas de pensamentos, dentre estes racionais. A forma como o espectador encara o filme abre espaço para a enunciação de inúmeros significados. Ao assistir “Waking Life”, nota-se uma grande coerência em relação à filosofia cartesiana. Um filme de animação em rotoscópio, dirigido por Richard Linklater, “Waking Life” abre espaço para uma reflexão acerca dos mais diversos assuntos, dentre estes a filosofia. Suas imagens, obtidas pela rotoscopia, são tão impactantes quanto os diálogos ali tratados. O conteúdo, assim como as imagens do filme, pode se relacionar com uma proposição filosófica cartesiana, perspectiva adotada para se encarar a produção. É incontestável que o filme “Waking Life” não se assemelhe a proposições da filosofia de Descartes, desde o conceito de idéia cartesiana até o argumento do sonho e a forma como o filósofo definiu como seu método. Conceitos como pensamento, idéia, método e concepção de sonhos serão tomados neste trabalho como visão e forma de entendimento do filme “Waking Life”.

Palavras-chave: Idéias. Sonhos. Método. Waking Life. Descartes.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b> .....  | 8  |
| <b>2 PENSAMENTO, IDÉIA, CONHECIMENTO E MÉTODO À LUZ DE DESCARTES</b>                   | 10 |
| 2.1 RENÉ DESCARTES .....   | 10 |
| 2.2 PENSAMENTO E IDÉIA .....   | 12 |
| 2.3 IDÉIA E REPRESENTAÇÃO .....  | 14 |
| 2.4 “JE PENSE, DONC JE SUIS” .....   | 15 |
| 2.5 O ARGUMENTO DO SONHO .....   | 16 |
| 2.6 DEUS, UMA VERDADE ABSOLUTA .....   | 18 |
| 2.7 O MÉTODO CARTESIANO .....  | 19 |
| <b>3 “A WAKING LIFE”, UMA VIDA DESPERTA</b> .....                                      | 21 |
| 3.1 ASPECTOS GERAIS DO LONGA-METRAGEM .....  | 21 |
| 3.2 UM BREVE HISTÓRICO DO CINEMA INDEPENDENTE ESTADUNIDENSE NA<br>DÉCADA DE 1990 ..... | 23 |
| 3.3 UMA MANEIRA DE SE CONSTRUIR ANIMAÇÃO: ROTOSCOPIA .....                             | 26 |
| 3.4 “WAKING LIFE” E DIÁLOGOS ABORDADOS .....   | 29 |
| <b>4 RELAÇÃO ENTRE “WAKING LIFE” E A FILOSOFIA CARTESIANA</b> .....                    | 31 |
| 4.1 UM FILME-EXPERIÊNCIA .....   | 31 |
| 4.2 A REALIDADE E O SONHO EM “WAKING LIFE” SE IGUALAM .....                            | 34 |
| 4.3 CENA I .....   | 35 |
| 4.4 CENA II .....  | 40 |
| <b>5 CONCLUSÃO, QUEM É WILEY?</b> .....  | 44 |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....   | 46 |
| <b>ANEXO A- FICHA TÉCNICA</b> .....  | 47 |

## 1 INTRODUÇÃO

O cinema-discurso ou cine-língua tem sua linguagem e semiótica dotada de subjetividades, do início ao fim. Subjetividades estas que podem ser encaradas como especulação acerca de um assunto qualquer, como seria tal coisa caso viesse a acontecer. Desse modo foi criado “Waking Life”. Como seria a produção de um filme de algo que acontece inteiramente na mente humana?

O filme de Richard Linklater parece ter respondido a esta pergunta de maneira criativa e inédita. O filme é uma animação em rotoscópio, o que favorece ainda mais a sua originalidade e sua característica de experiência. A forma encontrada por Linklater não se remete à impressão de realidade objetiva, feita por uma filmagem com atores reais, e não se entrega a uma total falta de realidade, como acontece com algumas animações sem o rotoscópio.

“Waking Life” retrata um jovem que, após inúmeras tentativas, não consegue acordar de seus sonhos. Por isso fica preso ao mundo onírico, e, em qualquer tentativa de voltar à realidade, entra novamente em um sonho. O protagonista presencia como um homem em sua própria mente discussões acerca dos mais diversos assuntos, desde política, filosofia e linguagem, até religião, existência e vida. Em muitos momentos, o personagem não consegue saber se está sonhando ou se está acordado, e vemos sua concepção se alterando ao longo do filme. No início, este pensa estar acordado, mas descobre estar dormindo. Ao final do filme, o protagonista acorda já com a possibilidade do sonho

Dessa forma, “Waking Life” nos remete a filosofia cartesiana. Criador da filosofia moderna, Descartes revoluciona e transforma concepções anteriores a ele. Como no filme, este pensador nos mostra que o pensamento é algo que independe do mundo exterior. A própria idéia como imagem das coisas, independe de como a tomamos sensorialmente. A imagem das coisas independem de como estas se manifestam em seu exterior, mas depende de sua substância, assim o pensamento tem sua representação.

Descartes, também, a partir de sua dúvida metódica, nega tudo aquilo que não se pode tomar como verdade. Este filósofo enuncia, então, apenas duas verdades: a existência de um ser perfeito, que cria e governa todos os seres imperfeitos. E a verdade eu diz respeito a sua famosa máxima “eu penso, logo eu existo”.

Em alguns momentos, assim como o protagonista do filme, Descartes parece não ter argumentos para diferenciar sonho e realidade. Em alguns momentos, sua dúvida metódica nega até mesmo sua realidade desperta. A filosofia cartesiana parece, então, ser um

instrumento para o entendimento do filme. Pelo objetivo de entender as subjetividades de uma produção cinematográfica como “Waking Life” dentro da perspectiva filosófica cartesiana, será preciso: Analisar o filme e a produção de “Waking Life”; entender a filosofia cartesiana e os conceitos de pensamento e verdade; compreender como o filme “Waking Life” pode ter relações com a perspectiva cartesiana.

Para isso, será citado no primeiro capítulo um breve entendimento sobre algumas teorias cartesianas. Para o segundo capítulo, uma análise do filme e da produção de “Waking Life”. Para o terceiro capítulo, a noção de filme e teoria, e a cenas de “Waking Life” sob a perspectiva cartesiana.

## 2 IDÉIA, CONHECIMENTO MÉTODO À LUZ DE DESCARTES

### 2.1 RENÉ DESCARTES

Descartes foi um filósofo, físico e matemático francês de suma importância para a construção de uma nova filosofia, por vezes chamado de “fundador da filosofia moderna”, e também “pai da matemática moderna”. Considerado um dos pensadores mais influentes da História do Pensamento Ocidental e do discurso da corrente racionalista da filosofia, a partir de seus escritos, principalmente “O Discurso Sobre O Método” ou “O Discurso do Método”, Descartes apresenta sua forma de pensar que usa a dúvida como fonte do encontro de uma possível verdade acerca de um objeto. Sua “dúvida metódica” busca encontrar uma verdade absoluta.

Em sua filosofia, porém, Descartes não “duvida apenas por duvidar”. O filósofo, em contrapartida ao ceticismo usual, cria seu método de enunciação de verdade, e, a partir dele, baseia toda sua busca pelo conhecer. Este seria chamado posteriormente de Método Cartesiano. Seria o caminho mais certo, reto e curto, baseado na *mathesis universalis*, a matemática.

Rejeitando muito do que aprendeu de seus antecessores ao se frustrar em seu estudo das letras, o filósofo francês se utiliza de opiniões moderadas e desconfia todo o tempo de seus sentidos, pois são enganosos e levam ao erro. O ceticismo metodológico duvida de cada idéia que pode ser considerada como uma negação da verdade. Dentre estas, estão todos os objetos e formas que podem ser percebidas pelo sensorial, pois os sentidos conduzem o ser pensante ao erro. O ser que possui a capacidade de pensar não deve considerar verdade qualquer enunciação obtida pelo sensorial.

Descartes buscou conhecer a única verdade absoluta para cada coisa. Nessa intensa caminhada, cria conceitos importantíssimos para a sua e toda a filosofia Ocidental posterior a sua época. Desde pensamentos mais básicos, até os mais complexos, como sugere em seu Método. Este filósofo cria um novo conceito de pensamento, e revoluciona o conceito de idéia. Suas concepções são de abrangência muito maior do que toda a filosofia ocidental anterior a ele. A filosofia cartesiana muda completamente a concepção que o Ocidente tinha como pensamento, idéia, ou mesmo verdade. A filosofia cartesiana entende como pensamento: “(...) aquilo em que somos imediatamente seus conhecedores (...)”(DESCARTES. 1983). Por idéia, Descartes a entende como “(...) a forma de um dos

pensamentos que pela percepção imediata, temos conhecimento desses mesmos pensamentos (...)” (DESCARTES, 1983).

Como sendo a forma de todo e qualquer pensamento, o conceito de idéia surge em Descartes como representação da forma de objetos pensados, tanto materiais quanto imateriais. A idéia, segundo o pensamento cartesiano, é o reconhecimento de um pensamento como tal, representado por uma imagem. A partir desta nova noção de pensamento e idéia, proposta pelo filósofo, surge a própria idéia do sujeito pensante, e conseqüentemente, sua famosa máxima “penso, logo existo”, do francês “je pense, donc je suis”. Esta proposição se justifica pela consideração de que se existe a capacidade de negar ou de aceitar alguma coisa como verdade ou não-verdade, a certeza que se pode encontrar é que aí há um sujeito que pensa. Se pensa, já existe, pois há um ser pensante, e então, há também a certeza da existência.

Muitos especialistas afirmam que Descartes inaugurou o racionalismo da Idade Moderna, e também o que se pode considerar como Ciência Moderna, pois, depois de Galileu Galilei, René Descartes fundamenta o conhecimento científico a partir de sua filosofia e de seu método. Segundo ele, a razão é a única e exclusiva forma de conhecimento, todo ser humano é um animal racional, e a razão é uma dádiva da humanidade, embora em muitas ocasiões ela não seja utilizada adequadamente. Para isto, seu método seria a melhor forma de produção de verdade para ele mesmo, comparando-se a quaisquer outras formas que o filósofo se deparou em sua vida.

É importante ressaltar que o filósofo não aborda seu método como o melhor ou mais confiável que outros, tampouco que alguém deva segui-lo como sendo uma imposição. Descartes o usa como a maneira que ele mesmo encontrou para seguir na busca pelo conhecimento de forma coerente, sempre a partir dos mesmos princípios. Em “O Discurso”, este afirma que em nenhum momento se deparou com outros pensamentos menos rigorosos ou equilibrados que os seus.

Com o objetivo de analisar a filosofia de Descartes da melhor forma possível, é preciso atentar-se para suas estruturas mais fundamentais. Para entender algumas de suas proposições e objeções que serão utilizadas neste trabalho é preciso compreender o que o filósofo entende como pensamento e idéia, na teoria cartesiana da representação que evidencia uma realidade. A teoria proposta por Descartes compreende a base do conhecimento e da ciência através da instância interna do sujeito pensante.

## 2.2 PENSAMENTO E IDÉIA

Tão importante quanto a idéia do “cogito” e da existência e perfeição de Deus, que serão explicitadas posteriormente, são as definições do próprio conceito de pensamento e idéia, contidas nos primeiros parágrafos da Meditação Terceira. Essas definições são fundamentais para a filosofia proposta por Descartes.

Em relação a **pensamento**, a filosofia cartesiana o entende como aquilo em que se tem consciência imediata. A filosofia cartesiana acredita que a representação do pensamento faz uma alusão direta à natureza da substância pensante. Para existir o pensamento, essencialmente deve existir o sujeito que pensa. Para melhor entender o pensamento, o filósofo o exemplifica: “Como exemplo da definição de pensamento temos as operações da vontade, do entendimento, da imaginação e dos sentidos” (DESCARTES, 1983.).

A vontade, o entendimento, a imaginação e os sentidos, quando tomados como simplesmente pensamento, independem de consciência. O indivíduo que tem vontades e imaginações pode ainda não estar consciente disso.

Para o filósofo, para existir uma idéia, ou uma representação desse pensamento, é preciso que também exista uma consciência, ou um indivíduo consciente. Pois, fica claro que a idéia, no sentido cartesiano, perpassa pelo reconhecimento de um pensamento como tal, por isso a idéia é essa representação, é imagem do pensamento em questão.

Para se chegar à definição de idéia segundo Descartes, é necessário perceber como seus antecessores a pensavam. Assim, a partir de uma breve verificação, do passado do filósofo, pode-se entender melhor sua perspectiva.

Na história da filosofia, a partir das perspectivas platônica e aristotélica, o termo **idéia** remonta a tradição grega, que o latim traduziu como forma. A idéia, ou forma, segundo essa perspectiva, explica a multiplicidade dos entes. As formas são o que nos permite conhecer a essência de algo, pois constituem objetos de entendimento e sua existência se mostra para além dos sentidos, pois os sentidos representam entes particulares mutáveis.

Segundo a filosofia proposta por Aristóteles, a forma remonta uma realidade imutável e primordial dos entes, também para além dos sentidos. É o ato ou perfeição pelo qual uma coisa é o que é, a essência do objeto. A forma é a causa primordial do objeto, dentre as causas final, material, eficiente e a própria causa formal. Na perspectiva da filosofia grega, a idéia independe do sujeito pensante, pois não são entidades conscientes, por isso, a idéia independe da razão. A forma, ou causa formal dos entes, compreende a sua essência e é exterior ao

sujeito que a entende. O sujeito não a concebe como criação, mas sim entende, a partir de seus pensamentos, algo que aparece de modo exterior a ele.

Ao longo da história, as causas aristotélicas foram mantidas. Santo Agostinho e São Tomás de Aquino conservaram a filosofia proposta por Aristóteles, porém compreendendo a causa formal como algo que se mantém somente na mente de Deus “Como afirma São Tomás (Sententiae, I, 36, 2,1), ‘as Idéias, sendo os exemplares originais dos quais as coisas criadas no mundo são imitações, só podem situar-se na mente de Deus’”. (GUIMARÃES, 2007).

A partir de Descartes, há uma revolução no conceito de idéia. Na segunda definição da Exposição Geométrica das Respostas às Segundas Objeções, Descartes define sua perspectiva sobre o termo idéia: “Pelo nome de idéia, entendo esta forma de cada um de nossos pensamentos por cuja percepção imediata somos conscientes destes mesmos pensamentos” (DESCARTES, 1983).

João Antônio Ferrer Guimarães, em seu artigo “A Teoria da Representação na Terceira Meditação: A Originalidade da Metafísica Cartesiana”, 2007, explica o conceito de idéia cartesiano. A idéia, segundo a leitura de Ferrer, remonta a um modo especial e diferenciado de pensamento, pois este é acompanhado da representação.

“(…) É precisamente neste ponto que se verifica o segundo sentido do uso do termo, que será introduzido por Descartes. O termo Idéia passa a ser usado com o sentido de representação que tanto designa um objeto dado na consciência, como a forma do pensamento em geral. A Idéia passa, portanto, a ser um tipo de modificação que se verifica na consciência; ela é um modo de ser do pensamento, aquilo que identifica o sujeito pensante como um sujeito de representações (...)” (GUIMARÃES, 2007).

No conceito cartesiano de idéia, o sujeito pensante toma seu pensamento como consciência. A idéia nada mais é do que um pensamento que a substancia pensante o reconhece como tal, e por isso, tem uma representação deste mesmo pensamento, o pensamento adquire forma. É evidente uma alusão à percepção, onde o sujeito se torna consciente de seu pensamento. Diferentemente do conceito da causa formal aristotélica, a idéia cartesiana se encontra em essência na natureza da substancia pensante, e não na coisa em si, pois para Aristóteles a forma é a causa essencial de um objeto, dentre outras três causas: Material, Eficiente e Final. A causa formal em Aristóteles também independe do sujeito consciente. Este, o ser pensante, existe e entende a forma, que já preexiste antes de qualquer outra coisa. No pensamento cartesiano, a concepção de idéia existe a partir da existência de um sujeito que a concebe, que dá uma imagem a seus pensamentos, e por isso tal pensamento se torna consciente. A percepção é como consequência a concepção da idéia

remontam de modo diferente entre duas substancias pensantes, que têm a possibilidade de formar imagens diferentes acerca de uma mesma causa, seja ela uma operação da vontade, da imaginação, ou uma causa sensorial

A filosofia cartesiana entende a idéia de maneira diferente de seus antecessores porque a considera como um atributo que parte do sujeito pensante, e não mais do objeto em si. A idéia não exige em si nenhuma outra realidade formal além da que recebe do pensamento. O sujeito pensante se torna o autor dos seus próprios pensamentos de modo consciente. A idéia está no pensamento de Descartes como um atributo da natureza humana, da natureza de um sujeito que pensa e tem isso em sua consciência.

A idéia, enquanto ato que parte do sujeito, é também considerada um ato cognitivo. A idéia da forma ao pensamento. Para o filósofo a forma é a substância necessária para que um pensamento seja também uma idéia. Descartes não separa forma de imagem, e por isso, em seu pensamento, todo pensamento consciente está associado a uma imagem. A partir disso, a idéia surge na filosofia cartesiana como representação, ou imagem, deste mesmo pensamento.

### 2.3 IDÉIA E REPRESENTAÇÃO

Os conceitos de idéia e representação e a conseqüente relação entre elas são de suma importância para o entendimento da filosofia cartesiana. A definição de idéia como um objeto dado na consciência necessita obrigatoriamente da sua relação com a representação. A definição da representação é a principal sustentação racional do conceito de idéia proposto por Descartes.

Como representação de algo, a filosofia cartesiana entende a realidade que especifica este algo. Descartes define tal realidade como “realidade objetiva” do conteúdo da representação. Esta realidade objetiva torna o objeto representado independente de qualquer exterioridade a ele, pois, para o entendimento de algo, o exterior é percebido pelos sentidos, e estes são enganosos, e apenas podem ser conhecidos pelo atributo da racionalidade. Desse modo, para se existir a idéia de algo, a representação deste não necessita de algo exterior a ele mesmo.

“(…) Desse modo, podemos afirmar, por exemplo, que ter a representação do mundo não nos autoriza a subsequente afirmação de que temos o próprio mundo. A apreensão do mundo merecerá uma análise que deverá levar em conta um outro elemento, o valor objetivo das representações (...) (GUIMARÃES, 2007)”.

Como valor objetivo, Guimarães comenta também que são objetos perceptíveis pelos sentidos, de valor material, que têm a capacidade de formar uma idéia, segundo a filosofia cartesiana. Algo que se possui representação apenas no plano do pensamento tem igual valor ao que pode ser percebido de modo exterior.

“(...) valor objetivo que, diga-se de passagem, não se refere apenas às representações de objetos empíricos, posto que todas as idéias, e dentre elas mais claramente as idéias de substâncias, são suscetíveis de alcançar essa qualidade por serem entes reais, embora se trate, no caso da idéia de substância, de entes imateriais. (...) (GUIMARÃES, 2007)”.

A idéia é a imagem de um pensamento, que toma consciência dele mesmo como tal. Isso se pode afirmar porque a idéia só pode ser concebida por algo que expressa a realidade de seu conteúdo. Tem-se, então, a imagem como atributo que concebe algo como realidade, independente de sua essência material ou imaterial, como ao representar um animal, ou qualquer objeto materialmente perceptível, existe a idéia do mesmo, ou mesmo ao representar uma concepção de juízo, pois a imagem é a representação mental de qualquer forma. Por este motivo, a definição de idéia não diferencia entes materiais e imateriais, tudo é percebido na mente, as percepções pelo sentido em nada servem para dar mais ou menos força a uma representação de um pensamento dado na consciência. As idéias são todas de mesma intensidade, pois surgem da mesma maneira no pensamento.

Afirmar que a idéia é uma imagem de algo nada mais é do que considerar que a idéia é uma realidade representada na mente. Realidade que independe de ser verdadeira ou falsa, ou da existência atual do objeto. A idéia é real enquanto permanece na mente, ou quando existe uma representação da mesma.

#### 2.4 “JE PENSE, DONC JE SUIS”

“(...) mas então o que sou eu? Uma coisa que pensa. O que é isso? Uma coisa que duvida, entende, afirma, nega, quer, se recusa, e que também imagina e sente. (...)” (DESCARTES, 1984.)

Em sua filosofia, percebe-se constantemente sua dúvida metódica, e é a partir dela que Descartes produz todo o seu pensamento. Ao rejeitar todas as teorias vigentes acerca das coisas, o filósofo francês busca conhecer o que é realmente verdadeiro.

Para este filósofo, poucas são as verdades do mundo: uma delas, perceptivelmente baseada em sua rejeição às opiniões e aos sentidos, diz respeito à certeza da existência, que

leva a sua máxima “penso, logo existo”. Decidindo-se por tomar o caminho contrário dos que o antecederam, o filósofo francês opta por considerar como falso tudo aquilo que seus antecessores consideraram como verdadeiro. Tudo o que não se pode ter certeza de verdade é desconsiderado como tal.

Os sentidos são enganosos. Por esse motivo não se deve considerá-los como evidência sobre as coisas, e como elas são. A filosofia cartesiana se dedica à busca da verdade. Para atingir essa verdade, segundo a mesma, deve-se encontrá-la a partir de provas realmente convincentes. Ademais, tudo o que não pode ser provado como verdade é encarado como falso. Isso se explica porque o fenômeno em questão pode ser tanto falso quanto verdadeiro, mas para ser verdadeiro, é preciso de alguma prova concreta. A filosofia e a definição da concepção do que é falso na filosofia proposta por Descartes se baseia na não-explicação de uma verdade. O que não pode ser explicado, não pode ser verdadeiro, e por isso se torna falso.

“(…) por desejar então dedicar-me apenas a pesquisa da verdade, achei que deveria agir exatamente ao contrário, e rejeitar como totalmente falso tudo aquilo em que pudesse supor a menor dúvida, com o intuito de ver se, depois disso, não restaria algo em meu crédito que fosse completamente incontestável. Ao considerar que os nossos sentidos às vezes nos enganam, quis presumir que não existia nada que fosse tal como eles nos fazem imaginar. E, por existirem homens que se enganam ao raciocinar, mesmo no que se refere às mais simples noções de geometria, e cometem paralogismos, rejeitei como falsas, achando que estava sujeito a me enganar como qualquer outro, todas as razões que eu tomara até então por demonstrações. (...)” (DESCARTES, 1983.).

## 2.5 O ARGUMENTO DO SONHO E O ATAQUE CÉTICO

“(…) quaisquer pensamentos que nos ocorrem quando estamos acordados nos podem também ocorrer enquanto dormimos, sem que exista nenhum, nesse caso, que seja correto, decidi fazer de conta que todas as coisas que até então haviam entrado no meu espírito não eram mais corretas do que as ilusões de meus sonhos. Porém, logo em seguida, percebi que, ao mesmo tempo que eu queria pensar que tudo era falso, fazia-se necessário que eu, que pensava, fosse alguma coisa. E, ao notar que esta verdade: eu penso, logo existo, era tão sólida e tão correta que as mais extravagantes suposições dos céticos não seriam capazes de lhe causar abalo, julguei que podia considerá-la, sem escrúpulo algum, o primeiro princípio da filosofia que eu procurava. (...)” (DESCARTES, 1984.).

Não se pode confiar em nada que não ofereça certeza de uma enunciação de verdade, e essa verdade só pode ser alcançada a partir de um pensamento. Assim se pode resumir a dúvida metódica cartesiana. Como em grande parte de sua filosofia, Descartes suplantou teorias mais toscas acerca de muitos paradigmas. O ceticismo cartesiano atingiu patamares de radicalidade e abrangências que até então as obras filosóficas desconheciam.

O sonho, segundo a filosofia cartesiana, é uma enunciação de um argumento que é falso, apesar dos sentidos aparentemente afirmarem o contrário. Não se pode confiar nos sentidos, e num sonho, o plano onírico pode se parecer tanto com a realidade quanto a própria realidade de vigília. Como então, distingui-lo da realidade, como enunciar uma verdade desse modo? A citação a seguir se refere a um parágrafo de René Descartes, em um artigo de Luiz Antônio Alves Eva, “Sobre o Argumento Cartesiano do Sonho e o Ceticismo Moderno”, do ano de 2001:

“(...) Quantas vezes me ocorreu de sonhar, à noite, que eu estava neste lugar, que eu estava vestido, que eu estava perto do fogo, ainda que eu estivesse inteiramente nu em meu leito? Parece-me bem agora que não é com olhos adormecidos que eu observo este papel, que esta cabeça que eu movo não está dormente, e que é com desígnio e propósito deliberado que eu estendo esta mão, e que a sinto. O que me ocorre no sonho não me parece absolutamente tão claro nem tão distinto quanto isso. (...)” (EVA, 2001).

Para esta dúvida, a filosofia cartesiana não encontra uma solução. O plano onírico pode ser tão condizente com a realidade quanto a própria realidade desperta. Em “Waking Life”, o personagem, assim como a filosofia de Descartes, não tem a capacidade de distinguir sonhos de realidade desperta, a não ser por alguns acontecimentos considerados absurdos em relação à realidade usual, como a não marcação do tempo, e a ausência de mudanças nos níveis de luz em um aposento. Quando, em “Waking Life”, Willey percebe que a realidade em que está presente não é a realidade desperta, este flutua. Isso pode ser considerado uma total perda da realidade que se espera de alguém desperto e preso às leis físicas do local.



Figura 1 - Willey flutua sobre sua cama.

Como no argumento cartesiano, os sonhos de Willey são extremamente verossímeis em relação à fidelidade com o que pode ser considerado como realidade desperta. Descartes atinge um ponto de ceticismo em que sua dúvida nega até a mais verossímil realidade. A

partir do argumento do sonho, Descartes consegue nos convencer sobre as indistinções entre a realidade desperta e os sonhos.

“(1) Parece-me que na vigília, estado em que me encontro agora, percebo diretamente o mundo real, por oposição ao que ocorre quando me engano com as ilusões dos sonhos. (2) Tive sonhos, dos quais agora me lembro, em que a impressão de conhecer as coisas era exatamente igual à que tenho agora. (3) Não posso encontrar nenhum indício conclusivo de que o aparente conhecimento do mundo que tenho agora não possa ser um sonho. (Não consigo encontrar marcas suficientemente nítidas para distinguir a vigília do sonho). Devo aceitar que posso estar sonhando agora.” (EVA, 2001)

Assim, o filósofo alega a incerteza da vida desperta frente ao sonho. Porém em sua mesma filosofia, seriam constatadas algumas incoerências, se este argumento se tornasse universal. O chamado “ataque cético” de Descartes deu lugar, então, a um ceticismo mais moderado, se comparado àquele com que nos deparamos. De uma outra forma, o filósofo sugere que estava errado e ridiculariza esta afirmação.

“(...) O modo como Descartes responde ao seu argumento do sonho na Sexta Meditação parece-nos vir em nosso auxílio. Ali, a crença de que poderíamos estar sonhando, remanescente da primeira Meditação, será descrita como “hiperbólica e ridícula” e abandonada mediante a alegação da coerência que, em conjunto, se deixa naturalmente observar nas nossas representações quotidianas, bem como na harmonia com que minhas faculdades as percebem na situação de vigília, que garante sua veracidade. (...)” (EVA, 2001)

Sobre estas duas teorias em um mesmo autor, ou até em um mesmo título, *Meditações*, acredita-se realmente no ataque cético do filósofo. Dentre seus contemporâneos, até os pensadores posteriores concebem a indistinção entre sonho e realidade um atributo daqueles que não possuem lucidez, os loucos. A dúvida metódica, então, se lança a um ceticismo até então nunca visto, a ponto de negar qualquer realidade, salvo a existência do eu e da existência de um Deus. Porém, o ceticismo com que a filosofia cartesiana se inicia é tanta que há uma certa amenização desta, na continuidade dos trabalhos cartesianos. Por isso Descartes considera o argumento do sonho momentâneo, e isso é considerado posteriormente como uma perda de lucidez.

## 2.6 DEUS, UMA VERDADE ABSOLUTA

Sua segunda, e provavelmente sua maior verdade - segundo o próprio pensador - diz respeito à existência de Deus. Se reúnem duas provas, em sua Terceira Meditação, e uma

terceira prova, ainda, em um outro escrito. A primeira delas mostra que, na simples idéia de um ser perfeito e infinito, este necessariamente deve existir. A segunda dela prova a existência pela causalidade das idéias, em que pela idéia do ser perfeito, este existirá como causa da idéia de perfeição, pois o imperfeito não pode ser a causa do perfeito, por nossa idéia de perfeição e infinitude, há de se concluir que elas existiram, e que de fato existem, em Deus. Na terceira prova, Descartes ressalta que não podemos conservar a nós mesmos. Não podemos garantir nossa existência, e apesar disso, existimos. Isso se deve ao fato de alguém, ou alguma força superior, garantir nossa existência.

Baseando-se nisso, temos as duas verdades definidas pelo filósofo: Deus, a perfeição, é uma verdade absoluta, e “eu penso, logo existo” também o é, existo como ser criado pela perfeição, e sou imperfeito, pois a minha liberdade pode me dar merecimento ou culpa.

## 2.7 O MÉTODO CARTESIANO.

Em “O Discurso”, o autor apresenta sua teoria sobre o que mais tarde seria conhecido como “Método Cartesiano”, segundo o qual este se adequaria a todas as ciências. A filosofia cartesiana não entende o seu próprio método como o melhor, nem o mais confiável, apenas se utiliza dela por ser o melhor e mais confiável método de enunciação de verdade que o próprio filósofo teve a capacidade de criar.

Baseado em conceitos anteriores, porém não totalmente, o método cartesiano é uma síntese do que a dúvida, assim como seus conceitos de pensamento e idéia podem vir a oferecer. A partir do método cartesiano, é possível conceber uma realidade, que é percebida por fenômenos exteriores ao indivíduo. Este indivíduo, ser pensante, concebe a realidade exterior em pensamento consciente, tendo-se assim, uma realidade racional sobre uma realidade externa ao pensamento. A idéia do fenômeno torna-se então independente do fenômeno em sim.

É preciso, porém, atentar-se para um fato na teoria cartesiana. Para que a idéia obtida pelo método tenha validade racional, a percepção do fenômeno deve ser a mesma, em qualquer manifestação do mesmo. A validade racional não indica que o que acontece é verdade, mas sim que é real, dentro do que se considera como realidade de algo. Assim, ao passo que os sentidos são enganosos para determinar a verdade, os sentidos aparecem como úteis para a percepção de um fenômeno externo. Essa separação entre o real e a verdade não se deu pelo filósofo, mas sim por seus leitores e críticos.

A separação é uma leitura que se faz de Descartes para que sua teoria tenha validade. Assim, a filosofia cartesiana compreende tanto o método quanto o ceticismo e a dúvida metódica, se for considerada primeiramente uma incoerência entre essas duas idéias. O ceticismo cartesiano alcançou patamares que nenhuma forma anterior e mais tosca conseguiu, pondo em dúvida, assim, argumentos que até então eram consideradas formas de se conhecer a verdade, como o conhecimento da falsidade de outros objetos, para se assim chegar à um objeto onde não se pudesse encontrar falsidade. O filósofo francês vai pelo caminho contrário, racionalmente pela infinidade da busca pelo que é falso, e se encontrando ao verdadeiro pela razão, algo que estiver claro ao exame do espírito.

No “Discurso do Método”, podemos ver como este ceticismo cartesiano tem o seu limite. Para explicar a *res extensa*, substância humana relativa a materialidade do ser, enquanto a *res cogitans* se refere à alma humana, Descartes baseia-se em sua percepção visual:

“(...) para que se possa ver de que modo eu lidava com esta matéria, quero mostrar aqui a explicação do movimento do coração e das artérias, o qual, sendo o primeiro e o mais geral que se observa nos animais, consentirá julgar com facilidade, a partir dele, o que se deve pensar de todos os outros. E, para que seja mais fácil entender o que vou dizer a esse respeito, desejaria que todos os que não são peritos em anatomia se dessem ao trabalho, antes de ler isto, de mandar cortar diante deles o coração de um grande animal que possua pulmões, já que é em tudo parecido com o do homem, e que peçam para ver as duas câmaras ou concavidades nele existentes. (...)” (DESCARTES, 1983).

Esta citação é uma objeção tanto à afirmação do engano pelos sentidos, quanto a afirmação de que se não sabemos se sonhamos ou se estamos despertos, não podemos considerar algo como verdade.

Temos duas hipóteses a se considerar. A primeira diz respeito ao fato de que pode haver, sim, um desconhecimento ou uma desatenção da parte do filósofo acerca de seu próprio ceticismo. Outra hipótese se sustenta pelo fato de que, pelo Deus perfeito, e a harmonia entre a alma, o corpo e os sentidos, percebemos quando estamos diante de uma realidade.

### 3 “A WAKING LIFE”, UMA VIDA DESPERTA

#### 3.1 ASPECTOS GERAIS DO LONGA-METRAGEM

“Waking Life” (Vida Desperta, sem tradução para o português) é um longa-metragem de animação em rotoscopia de Richard Linklater<sup>1</sup>, lançado no ano de 2001 pela Fox Searchlight Pictures, divisão responsável pela produção de filmes british e/ou indies, movimentos de língua inglesa traduzidos para o português como britânicos e/ou independentes, da produtora 20th Century Fox.

Em uma analogia aos Diálogos de Platão, o filme se mostra baseado em diálogos entre um personagem principal, e uma personalidade que defende o seu ponto de vista acerca dos mais diversos assuntos relacionados à filosofia, religião, ciência, linguagem e a questões relacionadas à existência e à própria vida. O personagem considerado protagonista aparece mergulhado em algo que pode ser identificado como uma cadeia infinita e ininterrupta de sonhos, onde aparentemente acorda, depois de estar presente em um dos sonhos mostrados no filme. Porém, a cada aparente acordar, ele se encontra novamente em um sonho, como já citado, em uma seqüência sem fim. O filme continua até um final de possibilidades de distintos significados, a partir de diferentes perspectivas. É importante notar que, apesar de pouquíssimas falas, que se concentram em sua maioria ao final do filme, o personagem em questão é considerado neste trabalho como protagonista por estar em praticamente todas as cenas, na maioria das ocasiões como ouvinte nos diálogos que compõem o filme.

“‘Waking Life’ is an animated story about a nameless young man, played by Wiley Wiggins, who finds himself trapped in a continuous series of dreams. He walks or levitates from one scene to another, listening to a range of theories by philosophers, intellectuals and crackpots. The text commentary to the film states that “Waking life features a complex interweaving of conversations with professors, artists, writers and performers. There is no single theory behind the film. Rather the film is an exploration from many points of view of past and current trends in philosophy.(...)” (PHILOSOPHICAL FILMS, 2010).

---

<sup>1</sup> Autodidata, o escritor e diretor Richard Linklater foi um dos primeiros e mais bem sucedidos talentos que surgem no renascimento do cinema independente estadunidense, nos anos de 1990. Seus filmes são, na maioria das vezes, definidos em um período de vinte e quatro horas. Linklater explora aquilo que ele mesmo apelida de “contínua rebelião da juventude”. Nascido em Houston, Texas (EUA), Linklater suspendeu sua carreira educacional na Universidade do Estado de SAM Houston (EUA) em 1982, para trabalhar em uma plataforma estadunidense de petróleo realocada no Golfo do México. Ele posteriormente foi mandado a capital do Estado de Austin, onde fundou uma sociedade cinematográfica e começou a trabalhar nos seus filmes. Suas primeiras realizações foram: *It’s Impossible to Learn to Plow by Reading Books* (1988). Three years later he released the sprawling *Slacker* (1991) (ambos sem tradução para o português), uma olhada criteriosos, praticamente sem enredo em cultura de juventude da década de 1990, que se tornou um favorito no circuito de festivais, onde foi bastante aclamado em Sundance em 1991, logo ao início de sua carreira. (PHILOSOPHICAL FILMS, 2010)

“Waking Life” é uma história em forma de animação sobre um jovem anônimo, interpretado por Wiley Wiggins, em que este personagem se localiza capturado em uma série contínua de sonhos. Ele caminha ou levita de uma cena para outra, ouvindo uma série de teorias por filósofos, intelectuais e loucos. Os comentários de texto para o filme afirmam que “‘Waking Life’ apresenta um complexo entrelaçado de conversas com professores, artistas, escritores e atores. No filme nota-se a exploração de mais de uma teoria acerca de diversos assuntos. Mais propriamente, o filme é uma exploração de muitos pontos de vista das tendências atuais e passadas na filosofia. (PHILOSOPHICAL FILMS, 2010)

É importante notar que nenhum desses personagens recebe um nome, nem mesmo o protagonista. Esta ressalva se remete ao fato de os nomes não serem importantes para o entendimento do enredo do filme, mas sim serem apenas o que os personagens dizem dos pensamentos e idéias representadas pelos próprios personagens necessários a esse entendimento. Grande parte das vezes são o que os define. Por este motivo, neste trabalho, o personagem considerado como protagonista levará o nome do ator que o interpretou, Wiley Wiggins, ademais, quaisquer outros personagens serão definidos por algum aspecto notado na cena. Exemplificação disso é o personagem que aqui será tratado apenas como o “motorista do carro-barco”, e “carona no banco de trás”, personagens da primeira cena, que serão utilizados na análise do capítulo terceiro.

O enredo do filme trata de um jovem de nome desconhecido, interpretado por Wiley Wiggins, que retorna a Austin, Texas, após uma viagem, é descartado em um local aleatório na cidade e posteriormente atingido por um carro. Durante a primeira metade do filme que o protagonista ouve várias teorias de povos sobre a existência humana. Sua opinião não é discutida neste início. Na segunda metade do filme Wiley percebe que ele está preso em uma série de sonhos lúcidos, e tenta despertar-se. Como seus esforços falham, ele considera de fato poder estar morto e enfrentando uma condição de sonho - como uma vida após a morte. O Diretor Richard Linklater afirma no comentário do cineasta, no DVD do filme, que todas as ideias expressas no filme devem ser acessíveis aos espectadores, mesmo que o diálogo seja conceitualmente denso. Várias idéias foram desenvolvidas para seus filmes anteriores, porém foram deixados de lado por várias razões. Outras idéias foram geradas a partir as opiniões dos profissionais ou intelectuais que atuaram no filme. Cerca de metade do filme este conteúdo, afirmou, é intencionalmente filosófica.

Segundo o diretor, um terço do roteiro do longa-metragem foi escrito pelos próprios atores. A filmagem foi realizada em apenas vinte e cinco dias, no verão do ano de 1999, em uma produção bastante semelhante a um documentário, em planos que acompanham o caminhar dos atores, muitas vezes também fixos, e enquadramentos de poucas mudanças, outrossim, com apenas duas câmeras e uma “tripulação”, como Linklater lembra de sua

equipe, de apenas três pessoas: o próprio Richard Linklater, o diretor Tommy Pallota, e um homem responsável por sons e mixagens.

### 3.2 UM BREVE HISTÓRICO DO CINEMA INDEPENDENTE ESTADUNIDENSE NA DÉCADA DE 1990

“(…) Como uma manifestação da arte que reflete características de uma sociedade, o cinema consegue explorar toda alienação juvenil da geração, através de inúmeros títulos e autores, que vivem também imerso nessa realidade. (..)” (VENAZONI, 2009.).

Em contrapartida aos filmes hollywood e seus orçamentos cada vez mais altos, ao final dos anos de 1980 e durante a década de 1990, por conta de salários de atores e alto custos de efeitos especiais, surge no Estados Unidos um “movimento” de filmes de menor orçamento, e com a crítica de se tratarem de produções de grande qualidade. O advento e popularização do cinema independente dos Estados Unidos se deu em uma grande transformação da própria indústria cinematográfica, tanto pelas empresas produtoras, quanto pelas novas técnicas empregadas pelos produtores e diretores, que criaram uma nova forma para o cinema de Hollywood.

As grandes produções tornaram-se repletas de efeitos especiais, pelo surgimento de técnicas digitais, e a maior distribuição dos chamados blockbusters<sup>2</sup>, filmes mainstream<sup>3</sup>. Em meio a todo esse caos de transformação, o cinema independente surge com uma temática que se baseia nos alienados a esse mundo de belezas aparentes de Hollywood. Em meio a estas produções, estúdios como a Fox e Warner aproveitaram-se deste cinema independente e criaram divisões como a Fox Searchlight Pictures, responsável por “Waking Life”. Nestas divisões, o cinema independente ganhou um estímulo para a sua produção, e as grandes empresas ganharam a possibilidade de lucrar tanto no cinema de blockbuster quanto no cinema que era antes mostrado como alternativo.

O Instituto Sundance foi um dos maiores representantes deste cinema. Este teve sua criação em 1980 e contava com a participação de diretores como Quentin Tarantino, Kevin Smith, Joel e Ethan Cohen, entre outros cineastas. Deste movimento surgem também diretores como Gus Van Sant, considerado por Venanzoni e Hidalgo o diretor que mais representa o jovem estadunidense da década, e o próprio Richard Linklater. Em antagonismos sensíveis,

---

<sup>2</sup> Grande sucesso de cinema.

<sup>3</sup> Pensamento corrente da maioria da população.

cachês de milhões de dólares contrastavam com poucas câmeras, e rostos desconhecidos em suas telas.

“(…) Gus Van Sant, talvez o diretor que mais aborde o jovem americano, em títulos como *Mala noche* (Idem, 1985), *Drugstore cowboy* (Idem, 1989) e *My own private Idaho* (Garotos de programa, 1991). Também exemplificamos com Whit Stillman e sua obra *Metropolitan* (Idem, 1990), Kevin Smith quando realiza uma crítica social em *Clerks* (Os balconistas, 1994) e, mais sutil, em *Chasing Amy* (Procura-se Amy, 1997), e outros tantos cineastas como os irmãos Cohen, Quentin Tarantino, o veterano Robert Altman, Paul Thomas Anderson, e outros em maior ou menor proporção. (...)” (VENANZONI, 2009.).

Ressalta-se que não é um movimento realmente consolidado, são diretores que iniciaram uma produção de filmes independentes, e temáticas semelhantes. Apesar de sua distribuição ser feita apenas no ano de 2001, “*Waking Life*” foi filmado na década de 1990, e sua idéia se assemelha bastante às produções cinematográficas desta década. O cinema independente da década de 1990 não tem um caráter inovador, como se pode notar nas décadas de 1960 e 1970. Nessas duas décadas, e também ao final de década de 1950, vemos não só a emergência do cinema experimental, que quebrava a uniformidade de estilo anterior a ele, “mas também documentários ao estilo *cinema verité* e alguns longas de ficção” (SUPPIA, et.al, 2007, p.238).

Em tais filmes, nota-se uma profunda reflexão acerca principalmente de valores pré-estabelecidos pela sociedade contemporânea. Seu foco, em sua maioria, são jovens da classe média do EUA, céticos em relação a muito do que lhes foi passado como cultura. Esses jovens estadunidenses em questão podem ser considerados a primeira geração que cresceu e atingiu a sua maturidade no contexto neoliberal, que nos EUA se iniciou no governo de Ronald Reagan, em 1980. Esta mesma geração viu também a “vitória” capitalista sobre o socialismo, com a derrubada do muro de Berlim (1989) e o desmembramento da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), em 1991.

“(…) Mais especificamente se discute o surgimento de vários cineastas que trabalham em suas narrativas a questão central do jovem americano no contexto da política de neoliberalismo, com a qual o mundo começa a experimentar finda a utopia socialista e com a premeditada derrubada do muro de Berlim. (...)” (VENANZONI, 2009.).

A geração adolescente dos anos de 1990 teve em sua educação e concepção de mundo a difusão da idéia de que o “Fim da História” acontecia. Posteriormente à queda do Muro de Berlim, muitos acreditaram na vitória do capitalismo sobre o socialismo, gerando-se assim a

concepção de que a economia de mercado representava o melhor sistema econômico e social, e por este motivo, o mesmo venceu todos os modelos alternativos a ele. Essa geração, chamada no estudo de Venanzoni e Hidalgo de sociedade X, teve em seus movimentos artísticos a representação do que significou o avanço neoliberal e o aparente sucesso do capitalismo. O cinema foi uma das formas artísticas que sofreram alterações, mas não só ele. A música e as artes plásticas também sofreram profundas mudanças. O movimento cinematográfico se assemelha bastante aos outros movimentos artísticos que emergem na década de 1990. Em “Waking Life”, os aspectos artísticos da sociedade X são bastante perceptíveis, como se pode notar claramente a figura de Kurt Cobain, Krist Novoselic e Dave Grohl, os três integrantes do Nirvana, banda de rock símbolo do movimento Grunge.

“(…) Tais processos político-sociais, que culminou no término da bipolarização, não só afetou o cinema americano, mais precisamente os independentes, mas também toda uma geração de artistas, dos mais diversos gêneros. É plausível afirmar que o grunge é um dos estilos musicais da geração, e Kurt Cobain seu mártir. O hip hop e as manifestações culturais construídas através desse estilo, no mesmo espaço geográfico do subúrbio de Manhattan como o grafite e a street dance, emergem também no período neoliberal. (...)” (VENANZONI, 2009.).

A Sociedade X se difere de suas gerações anteriores também por profundo desinteresse político. Em contraposição a geração da década de 1960, ou 1970, onde o jovem era ativo e participativo nas questões políticas do EUA e do mundo como um todo, a Sociedade X demonstra um ceticismo em relação ao que lhes foi apresentado, como a democracia. O indivíduo adolescente ou jovem adulto no EUA cresce sem a perspectiva de mudança, que tanto mobilizou a sociedade em qualquer parte do mundo, em qualquer época. A perspectiva de sucesso financeiro, para se “viver do modo americano”, o “american way of life” deu lugar a fuga da realidade usual, onde a utopia que forma a cultura estadunidense foi esquecida. Assim, o jovem participante da sociedade X se aliena da política, e escolhe um modo de vida baseado em um comportamento bem específico.

“(…) O jovem americano que cresce sem a utopia das décadas anteriores é, antes de tudo, um alienado politicamente. Ele já não acredita nas estruturas ditas democráticas que os EUA proclamam para o mundo, e pouco se importa com quem está no poder de direito. Ele se fecha ao seu mundo, geralmente associado a algum objeto, como por exemplo, o skate, a música, símbolos representativos dessa juventude. Assim como a alienação política, a descrença nas estruturas religiosas, o conservadorismo patriarcal, tão valorizada nos EUA, é esquecida no momento. (...)” (VENANZONI, 2009).

Esse período, marcado pelo desenvolvimento pleno do neoliberalismo, encontra-se de modo diferente em relação a seu passado. O jovem estadunidense tem a visão mais próxima

da idéia do desemprego, das dificuldades financeiras, entre outras características negativas sobre o esgotamento do “Welfare State”. O sexo casual, as drogas, e outras características relacionadas a autodestruição estão presentes, tanto nessa geração quanto no cinema que a retrata. Geração esta que muitas vezes vê como ausente a estrutura familiar.

Essa geração se refugia em outros dogmas, se assim podemos nos referir, como o sexo e as diversas drogas e as dificuldades financeiras que a classe média começa a viver no país, resultado de uma política que defende a economia sem limites, além da estrutura familiar que muitas vezes não existe nesse nicho social, completam os principais pontos deste contexto americano. Interessante verificar que as diferentes escalas midiáticas influenciam diretamente na formação da X-Gen. (VENANZONI, 2009.).

### 3.3 UMA MANEIRA DE SE CONSTRUIR ANIMAÇÃO: ROTOSCOPIA.

O filme de Linklater é um longa-metragem baseado na técnica da rotoscopia. Tal técnica consiste na representação na forma de uma animação, de algo filmado e utilizado como modelo. Na história cinematográfica, esta técnica foi utilizada principalmente nas animações dos estúdios de Walt Disney, como a Branca de Neve, ou a Bela e a Fera, e outras produções infantis, onde um modelo real era filmado, e, a partir dele, uma equipe de animadores se baseavam na movimentação dos modelos e criavam o movimento de seus personagens.



Figuras 2 e 3 - Comparação entre o ator e o personagem de animação

As imagens se remetem a uma comparação entre o ator e o desenho, realização dos estúdios de “Max Fleischer”, criador do aparelho de rotoscopia, o rotoscópio. O vídeo é do ano de 1932. Este vídeo representa uma das primeiras utilizações da técnica da rotoscopia, e a primeira utilização do rotoscópio para uma animação que seria distribuída comercialmente, após a fase experimental que Max Fleischer realizou com seu irmão, Dave Fleischer. Neste

vídeo, “Betty Boop Minnie The Moocher”<sup>4</sup>, difundiu-se a personagem que a partir deste episódio se tornou mundialmente conhecida como Betty Boop. Nele, Betty Boop se chateia com seus pais e decide por fugir. De repente, se encontra em um lugar onde estão também alguns espíritos fantasmas e esqueletos. Para a grande surpresa dos espectadores, e o espanto de Betty Boop, os fantasmas do episódio “Minnie the Moocher” cantam e dançam. As imagens seguintes são uma comparação entre o modelo humano utilizado, o dançarino e compositor de “Minnie the Moocher”, Cab Calloway e o resultado. Na primeira imagem, como na primeira parte do vídeo, um ator real dança ao ritmo da música de Calloway. Na segunda imagem, aparece um dos fantasmas que assombram Betty Boop, em posição similar ao ator, resultado da animação em rotoscopia. Os frames foram utilizados como modelo para o desenho do fantasma, por isso, a dança do desenho animado se iguala aos movimentos do ator.

Tal técnica permite aos animadores redesenharem os quadros de uma filmagem já feita, para alcançar o efeito da animação. “Waking Life” foi realizado em uma técnica de rotoscopia digital, que é feita a partir uma filmagem com atores reais. A técnica de animação é realizada desenhando-se sobre a película produzida, obtendo-se, assim, novas imagens, cores e contornos. Pode-se considerar que “Waking Life” se trata de dois filmes em apenas um. Cada minuto do longa de Linklater, que possui noventa e nove minutos no total, necessitou de duzentos e cinquenta horas de trabalho de Bob Sabiston, do diretor Tommy Pallota e uma equipe composta por trinta animadores. Ressalta-se que na maioria de seus trabalhos o diretor Richard Linklater o finaliza em um período de apenas 24 horas. “Waking Life” não foi uma exceção, pois, apesar de suas muitas horas de produção, toda a filmagem de atores reais foi realizada em um período muito curto. De uma maneira geral, são filmadas entre duas e três páginas de roteiro por dia. Na produção de “Waking Life”, foram filmadas vinte e duas páginas de roteiro em apenas um dia.

O efeito resultante no filme foi uma animação de caráter surreal, onde as imagens obtidas acompanham o enredo do filme, tão densas e perturbadoras quanto as idéias contidas nos diálogos realizados com o protagonista. As imagens realizadas pela rotoscopia no filme de Linklater tiveram como consequência, distorções de linhas e limites impostos pela filmagem de atores reais, movimentação de ambientes, como uma estação de trem que parece

---

<sup>4</sup> YOUTUBE. Betty Boop Minnie the Moocher. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=HaZOXF83zBg>> Acesso em 20 jan 2010.

se mover, entre outras características que se introduzem e unificam a relação entre a imagem e o conteúdo do filme.

Existem discussões acerca do motivo do longa-metragem ser realizado em uma animação a partir da técnica da rotoscopia. Afinal, foram dois filmes realizados para resultar em apenas um. Dentro de uma perspectiva, a produção de uma animação em rotoscopia é trabalho bem demorado e até caro. Ressalta-se que o longa-metragem é uma produção independente e, por isso, a questão financeira se torna relevante, neste caso. Seria muito mais simples e menos custosa a utilização de apenas uma filmagem, ou apenas uma animação e duas dimensões. Nesse caso, não seria necessária a utilização de uma equipe de animadores que realizaram “Waking Life” a partir de um demorado trabalho. Richard Linklater, ainda, tem entre suas características o costume de terminar seus filmes em períodos bem curtos, como vinte e quatro horas.

Em contrapartida a todos estes impedimentos, no sítio oficial do filme, Linklater alega que foi uma solução para uma questão antes feita: como fazer um filme sobre algo que aparentemente acontece inteiramente na mente? O mesmo Linklater responde a esta pergunta de maneira geniosa, como podemos ver ao assistir ao filme. O longa-metragem se passa em um campo onírico, provavelmente onde o personagem principal, Wiley, é também o protagonista dos sonhos. Ele é o ser humano que sonha. Richard Linklater compara e aproxima o campo onírico do ser humano a uma animação em rotoscopia onde tudo parece ser real, mas há a possibilidade do mesmo não ser totalmente considerado como tal. A técnica de animação em questão produz imagens que acompanham o que está sendo discutido com palavras ao longo do filme de Linklater.

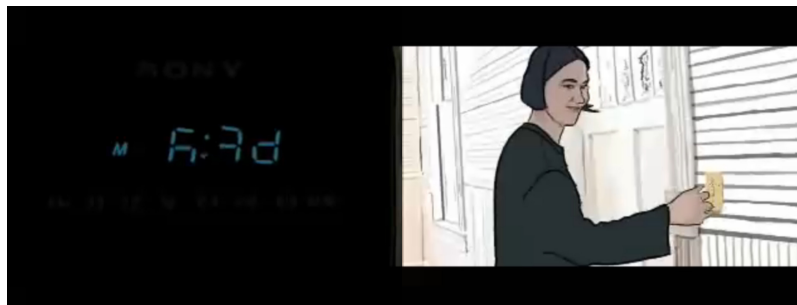
Valendo-se de exemplificações no próprio filme contidas, tem-se uma cena em que um homem fala a Willey a respeito do que ele pensa sobre a ciência: enquanto este personagem fala sobre a percentagem de água em um organismo humano, o corpo do personagem torna-se um recipiente, onde parece encher-se de água até a sua cabeça, que seria o limite do recipiente, transformando-se em engrenagens quando o mesmo fala sobre elas.

O estilo de animação se altera, dependendo do que é discutido, do monólogo ou da etapa de desenvolvimento do personagem central. Vemos imagens diferentes, a partir da diferença de opiniões defendidas pelos personagens que interagem com o protagonista. A animação em rotoscópio permite, como em nenhuma outra técnica de filmagem, a expressão de sentimentos abstratos, que não são explorados com tal evidência. Como o balançar do cenário, o homem raivoso ficar vermelho literalmente, a explicação do que é física quântica aplicada à filosofia. A música também tem sua participação, enriquecendo a sensação de

sonho e nos transporta ao sonho lúcido do personagem. Em relação a este fato, para Descartes, uma idéia é uma imagem formada pela consciência de um pensamento. “(...) Pelo nome de idéia, entendo esta forma de cada um de nossos pensamentos por cuja percepção imediata somos conscientes destes mesmos pensamentos (...)” (DESCARTES, 1983.).

### 3.4 “WAKING LIFE” E DIÁLOGOS ABORDADOS.

No filme, o protagonista deseja acordar, e em todas as ocasiões que aparentemente acorda na cama de sua suposta casa, é um novo sonho. Ao longo de “Waking Life”, o personagem principal descobre em seus próprios sonhos algumas maneiras de saber se está desperto ou novamente em um plano onírico, como olhar ao relógio e notar se as horas aparecem nitidamente, exprimindo realidade, ou são apenas um borrão, onde o tempo não importa. Wiley ali é dono de seu próprio tempo, como em um sonho em que horas parecem ser minutos, ou minutos se parecem horas. Tentar acender e apagar as luzes, onde a relação de causas e efeitos lógicos ajuda a perceber em que plano o personagem se encontra. Se as luzes apagarem, o protagonista está acordado, se as luzes não apagarem, como acontece, é novamente um sonho.



Figuras 4 e 5 - Maneiras encontradas por Wiley pra diferenciar sonhos de uma vida desperta.

Em “Waking Life”, cada diálogo apresentado é mais que apenas um indivíduo se comunicando, em uma emissão e recepção de idéias. O filme se passa no campo dos sonhos, e por este motivo, o filme pode representar uma conversa de Wiley Wiggins, protagonista do filme, consigo mesmo. Isso é sustentado pelo próprio filme, em uma cena que Wiley diz a uma mulher que as idéias e conversas em que ele esteve são todas bem interessantes, e parece que, quando está prestes a dizer, o indivíduo que está ao seu lado diz exatamente o que ele, Wiley, pensa, em sua deixa. Esse argumento é reforçado pelo discurso de Richard Linklater, que diz no endereço eletrônico oficial de “Waking Life” que o filme é uma tentativa de retratação de algo que acontece de modo exclusivo na mente humana.

A cada sonho, o protagonista encontra personalidades diferentes, e este é o ponto principal de “Waking Life”. Estes personagens defendem idéias distintas acerca dos mais diversos discursos que perpassam essencialmente a filosofia, mas também abrangem idéias sobre ciência, linguagem, religiões e crenças, discussões que vão desde reencarnação até a noção da evolução biológica da natureza e antropológica da espécie humana. A cada diálogo, um novo assunto é abordado sobre uma perspectiva diferente, e novas perguntas são lançadas sutilmente a partir de falas que resumem pensamentos estabelecidos por estas perspectivas. No plano onírico do protagonista acontece uma densa reflexão acerca de aspectos relacionados ao conhecimento, à permanência da existência, à própria vida.

“(…) Através do lúdico, penetra-nos profundamente, trazendo seqüências de imagens que remetem ao universo onírico, revelando a possibilidade de se poder mergulhar tão profundamente nos próprios sonhos até à fusão com os mesmos, o que poderia significar a perda total da consciência (…).”

## 4 RELAÇÃO ENTRE “WAKING LIFE” E A FILOSOFIA CARTESIANA.

### 4.1 UM FILME-EXPERIÊNCIA.

“(…) À primeira vista, um filme tem um uso social que, em geral, se apresenta como ‘duas horas de diversão, eventualmente distribuídas entre diferentes momentos.’ A teoria não é algo que se possa considerar divertido; seu alcance social é incerto; sua definição, de resto, nunca é simples (...)” (AUMONT, 2008).

Anterior à discussão que será a proposta central deste trabalho, a relação de “Waking Life” e a ciência e filosofia cartesiana, é preciso estar atento a uma outra discussão: A relação Filme X Teoria. Foi exposta uma citação de Aumont, que define bem o uso social atribuído em grande parte das vezes ao cinema. “Waking Life”, assim como muitos outros títulos, são exemplos claros de que o cinema não é unicamente um instrumento de diversão, característica esta que é muito atribuída ao cinema nos dias atuais. Muito se comenta sobre a possibilidade de um filme ter a capacidade de explicitar uma teoria, ou de criar, por si mesmo, alguma proposição filosófica que seja.

Na história do cinema, fica claro que o cinema não é uma linguagem universal, que atravessa facilmente barreiras lingüísticas e culturais. Vemos, ao contrário, que, como qualquer outro modo de semiótica, as proposições lingüísticas atravessam um filme a todo momento, nada é mais individual e perpassa por mais fatores lingüísticos do que a própria semiótica cinematográfica, pois convenções lingüísticas atravessam um filme a todo o tempo. O filme mudo é o maior exemplo, pois alguns gestos feitos pelos atores em cena demonstram que movimentos se remetem à linguagem, algumas vezes fielmente.

Sobre esta afirmação, segue a discussão e a interrogação acerca da capacidade do filme de se produzir teoria. Se um filme tem a possibilidade de realizar tal feito, a linguagem cinematográfica pode não ser capaz, por si mesma, de explicitar toda uma idéia, pois o filme se apresenta desde sempre de maneira subjetiva, diferentemente de uma teoria científica, onde tudo deve ser feito da maneira mais objetiva possível, além do fato de que uma teoria é baseada em uma série de explicações, definição esta que o cinema não pode fazer. Um pensamento, para transformar-se em uma idéia, deve-se existir uma consciência, uma imagem, e uma maneira de se explicitá-la.

“(…) Sem dúvida, o cinema não procede por enunciados verbais: seus filosofemas são mudos. Além disso, não é facilmente possível saber qual filosofia ele propõe: para tanto, faz-se necessário um exegeta. (...)” (AUMONT, 2008.).

É importante notar que um filme não pode criar e ser um ato de teoria por ele mesmo, uma teoria necessita de alguns atributos para ser sustentada. Qualquer filme, não tem como objetivo em sua essência a necessidade de se passar explicitamente uma teoria. Menos ainda um filme pode criá-la. Uma teoria, seja científica ou filosófica, necessita de aspectos objetivos, métodos, provas concretas para seu sustento. Em uma produção cinematográfica, por mais objetiva que possa parecer, se sustenta a partir de subjetividades, peculiaridades e ficção. Isso não quer dizer que a ciência e a filosofia não são subjetivas, pelo contrario, são, e muito, mas o fato de que uma produção cinematográfica é uma ficção, e uma visão de uma ou mais pessoas acerca de um assunto, ou um tema. Uma ficção não existe com e somente pelo objetivo de se expandir ou de se explicar uma idéia. E o cinema não tem a capacidade de explicar algo, por motivos que vão desde a ambigüidade da imagem, até a subjetividade de aspectos como tonalidades de fala, enunciados verbais somados às atitudes não-verbais da figuras dos personagens. O exegeta se torna importante para se compreender o filme sobre alguma perspectiva, como “Waking Life”, em que o exegeta pode ser a teoria cartesiana.

Outro fator atribuído a esta diferença se encontra no receptor da mensagem. No cinema, tem-se o espectador, que participa ativamente na construção do filme, não das imagens e sons, isto já está finalizado, mas sim da recepção em relação a mensagem ou atribuição de sentido ao filme. O espectador não é, em nenhum momento, um sujeito passivo, que apenas recebe informações, é um ser pensante, que se utiliza desta faculdade para dar sentido a uma produção cinematográfica, decodificando mensagens faladas, entendendo a semiótica no filme apresentada, preenchendo lacunas e espaços no filme, quando este não segue uma seqüência linear e ininterrupta, ou segue, mas precisa ser atribuído algo anterior ao filme, em relação a seu enredo.

A considerar que o espectador é um agente ativo na construção cinematográfica., percebe-se que quem assiste a um filme se utiliza de sua capacidade mental para produzir sentido a algo. Ismail Xavier explicita em sua introdução como organizador do estudo “A Experiência do cinema: ontologia” que, apesar do cinema (em sua época, todo, atualmente, em sua maioria) estar baseado em duas dimensões, o espectador percebe claramente que a imagem cinematográfica deve ser entendida e decodificada, para que a ficção, apresentada em duas dimensões, seja comparada a três dimensões, tal como é a realidade. Esse simples exemplo pode ser usado de maneira análoga em diversas outras formas em que o espectador é necessário para que a obra cinematográfica ganhe sentido.

O cinema não tem a capacidade de explicar uma teoria que seja. Sempre irão existir lacunas subjetivas que irão instigar de maneira diferente a cada espectador. Tomando

“Waking Life” como exemplo, quando se examina uma teoria ali enunciada, não se vê a teoria em si, mas a visão de um personagem sobre a teoria. Explicar exige uma enunciação de proposições que dão conta de tornar um fenômeno, seja este físico, social ou até espiritual, em algo que se entenda. Explicar é fazer de algo exterior uma imagem, que será representada como idéia. Por isso o cinema –discurso abre possibilidades para perspectivas. Dentre elas, uma perspectiva filosófica. “Waking Life” não se remete a Descartes objetivamente, porém se tem uma leitura e uma perspectiva deste filme a partir da teoria cartesiana.

Hoje, pode-se dizer que o cinema é uma técnica de expressão madura. Depois de seus diferentes tipos de crescimento, desde sua concepção, abrangência, até a sua difusão e popularização. Podem-se notar em “Waking Life” personagens que defendem uma infinidade de teorias, que podem ser entendidas de diferentes maneiras. Porém, o objetivo do filme claramente o objetivo do filme não é difundir uma ou outra teoria, até porque o próprio filme entraria em contradição, pelas suas múltiplas versões acerca de assuntos semelhantes. O objetivo do filme como um todo se difere de uma difusão de teorias, mas se remete a uma forma subjetiva de se montar o que acontece apenas na mente de um ser humano, como o próprio diretor declara.

“Waking Life” não é uma teoria, assim como nenhum filme o é. Mas isso não impede o filme de possuir um caráter especulativo acerca de algum assunto, ou de múltiplos assuntos. Um exemplo que pode ser tomado é a própria produção da imagem do filme, de um modo geral. A rotoscopia, e a forma como Linklater a utilizou remete-se a uma forma de fuga de um plano fidedigno, feito por atores reais, porém não tão abstrato e ausente de qualquer proximidade com a realidade quanto uma animação em duas dimensões usualmente produzidas. Esse caráter especulativo concede a “Waking Life” a condição de filme-experiência. A partir de métodos nunca antes utilizados dessa maneira, Richard Linklater realiza um filme onde as imagens são propositalmente descontornadas.

O filme de Linklater é por isso um filme experimental, tanto no sentido de expressão de conteúdo como na forma como este foi realizado. Não se encerra nele mesmo uma teoria, mas “Waking Life” tem em sua produção alguma forma de especulação totalmente inovadora, algo que não foi usado anteriormente. As lacunas para o entendimento subjetivo em “Waking Life”, assim como em qualquer produção cinematográfica, podem ser uma experiência de alguma teoria, mas não explicita objetivamente uma teoria em si. Cabe ao espectador que, participando ativamente da produção de sentido, o relacione com algo anterior a ele, ou mesmo posterior, no sentido temporal, pois novas subjetividades surgem a cada assistir.

O filme em questão é a própria experiência de algo que talvez se possa considerar uma teoria. Assim, a visão do que acontece somente na mente é explorada, algo que não se pode diferenciar de realidade ou sonhos, salvo algumas provas em que o protagonista descobre, ou que o espectador percebe. Não é uma teoria, mas sim um ato poético, subjetivo, que se remete a uma ou muitas teorias, dentre elas a experiência de como seria um filme em que grande parte ou todo ele esteja submerso no plano do pensamento de um sujeito. Pois uma explicação realmente plausível e considerável do filme é que os sonhos e as várias pessoas com quem Willey conversa sejam todos o próprio Willey falando consigo mesmo.

O cinema pode ter a capacidade de especular, ou de experimentar. “Waking Life” corresponde a uma experimentação do diretor Richard Linklater, que usou a animação e todos os demais efeitos para realçar uma aventura que acontece provavelmente na mente de Willey Wiggins. É, acima de tudo, uma experiência que abrange uma especulação do diretor de como seria se tal fato viesse a acontecer realmente em algum dia. Não é a efetivação de uma teoria, mas é uma especulação sobre algo.

A produção de subjetividades no cinema atinge o pensamento de que o filme pode ser uma experiência. A forma de “Waking Life” e a relação com os diálogos em que o filme se baseia dão uma nova proporção e uma nova característica ao entendimento do filme. O discurso de “Waking Life” enuncia por si mesmo especulações, que dentro das suas possibilidades subjetivas pode ser visto de uma perspectiva filosófica assim como outras perspectivas.

#### 4.2 A REALIDADE E O SONHO EM “WAKING LIFE” SE IGUALAM.

Logo no início de “Waking Life” na primeira cena em que o protagonista aparece de fato, temos imagens e diálogos instigantes. Essa cena se caracteriza e se individualiza pelo fato de ser a primeira e talvez a cena mais peculiar do filme de Richard Linklater. Perceptivelmente, o início dela é diferente dos demais, e em circunstâncias parecidas com um trecho da fala de um personagem, que dirige um carro e, ao passo que o faz, também pilota um barco, determina o desenrolar do resto da história. Um dos aspectos peculiares acima citados se remete ao fato desta cena se iniciar de maneira diferente, isso porque, em contrapartida a todo o restante do filme, nesta cena, Wiley não a inicia acordando em sua cama. Ela se inicia em um plano onde aparece o protagonista em uma viagem em um trem. O acordar de Wiley é diferente nesta cena. Nela, ele acorda fora de sua cama, em uma cabine de trem, apenas o final da cena é parecido com as demais, onde o fim determina o início, ou o

acordar da próxima cena. Isso pode significar que esta cena tenha a possibilidade de ser a única em que o personagem citado se encontra desperto, ao contrário de todo o restante do filme, onde nada mais é do que um plano onírico. Para melhor entendê-la, esta será a primeira cena analisada neste trabalho.

#### 4.3 CENA I



Figura 6 – Cena 1 do filme

O filme se inicia com duas crianças que fazem uma brincadeira, onde o menino, à esquerda, escolhe números e cores, e a menina, à direita, movimenta o papel que segura conforme as escolhas do primeiro. O número pedido, ou o número de letras que formam a palavra que representa a cor escolhida determina o número de movimentos que a menina faz. A partir disso, a mensagem que se tira é “sonho é destino”, como o plano aproximado do papel.

Wiley Wiggins aparece em um trem, viajando, enquanto a música tocada ao final da cena anterior ainda toca. Esta é a primeira aparição do protagonista, depois de um prólogo onde aparecem duas crianças que brincam. A frase que surge no papel ao fim da brincadeira é “Dream is Destiny”, ou “Sonho é destino”. Existe a possibilidade do personagem que aparece ainda menino seja o futuro personagem interpretado por Wiley Wiggins, pois existem algumas semelhanças entre eles, como o fato de estarem os dois na mesma casa, com o mesmo carro estacionado na garagem, um no início, outro ao final do filme. A casa que no filme pode ser de Wiley, pois é nela que o personagem parece acordar todas as vezes. Ainda há a possibilidade de ambos estarem situados na mesma casa pelo fato dos dois personagens estarem em seu plano de sonhos, e o menino seja mais uma das pessoas presentes no sonho de Wiley, pois após o prólogo, vemos Wiley acordar. Ressalta-se também que o filme termina do mesmo modo que termina o prólogo do filme. Ambos tentam segurar a maçaneta do que

parece ser o mesmo carro, enquanto seus pés saem do chão, iniciando-se uma levitação. A diferença das duas cenas é que, na primeira, o menino consegue segurar-se na maçaneta do carro, e assim ele permanece até Wiley acordar no trem em que viaja. Já na última, o personagem não consegue segurar-se como o menino, então ele sobe, e continua até que não podemos mais distingui-lo do céu.



Figura 7 e 8 - Comparação entre os dois personagens.

Depois da levitação do menino, tem-se um plano onde Wiley aparece pela primeira vez, sentado em uma poltrona de trem, que viaja para algum lugar. Em um close-up, vemos Wiley abrir os olhos, como alguém que acaba de acordar. Talvez seja com esse primeiro acordar que acontecem todos os outros ininterruptos momentos no plano onírico de Wiley.

Logo na primeira cena se pode notar a possível relação do filme com a filosofia proposta por Descartes. Sua dúvida metódica nos permite pensar sobre o que é verdadeiro e o que é falso, a partir da rejeição de tudo que não se pode afirmar como verdade apesar de existir a possibilidade de uma forte verossimilhança.

Depois de um segundo prólogo, onde uma banda toca de maneira bem dissonante, o protagonista sai do trem em que estava viajando, e anda por o que parece ser uma estação, onde o plano de fundo se move de forma contínua. Um plano foca Wiley do peito para cima, andando na estação de trem. O teto, plano de fundo do caminhar de Wiley, é dividido em diferentes colunas que formam algo como camadas por todo plano, e essas camadas se movem independentemente umas das outras, assim como o fundo da estação. Tem-se assim, uma impressão de movimentos aleatórios, num plano que deveria ser fixo. Wiley anda até um local onde se encontram alguns telefones, escolhe um disca alguns números. Em uma tradução, as falas dos personagens, nesse caso apenas o protagonista, seguem da seguinte maneira:

Wiley - Oi, sou eu, acabei de chegar. Achei que filaria uma carona, mas deixa pra lá, eu posso pegar um táxi ou coisa parecida. Talvez nos encontremos mais tarde, ou alguma coisa assim.

Wiley olha para uma mulher sentada em um dos bancos da estação, que, junto ao o restante do plano em que a mesma se encontra, parece se mover como borrões, para todos os lados. Enquanto Wiley fala ao telefone, a câmera se enquadra no rosto da mulher, e se aproxima cada vez mais, remetendo-se a atenção do protagonista voltada para a moça.

Wiley desliga o telefone. Não se sabe com quem o personagem falava. Nessa cena também, a personagem a quem Wiley vê não fala palavra alguma. Corte para fora da estação de trem. O protagonista caminha, enquanto entre alguns carros estacionados dos dois lados da rua, surge um homem que dirige um barco com rodas, que funciona exatamente como um carro, e um outro homem no banco de trás do carro-barco. A câmera foca o motorista, que tem os seus olhos aumentados pela rotoscopia, este diminui a velocidade do carro-barco e pergunta a Wiley:

Motorista - Alto lá, marujo! Está preparado para pegar o caminho mais longo? Precisa de uma carona?

Wiley - É, na verdade estava esperando um táxi ou algo assim, mas...

Motorista - Está bem. Não perca o barco!

Wiley - Obrigado. – Wiley entra no carro-barco

Motorista - não é um problema. Içar âncoras! – Finaliza

Podem ser percebidas algumas bandeiras no carro-barco. Uma delas, perceptivelmente a bandeira do Estados Unidos, a outra, a bandeira do Chile. A terceira, mais perceptível, é uma bandeira que seria um símbolo pirata, uma bandeira rasgada onde se vê um crânio, e dois ossos cruzados, ressaltando-se a imagem do motorista como um navegante pirata, e piloto do seu barco. E, sob esta bandeira reinicia-se o diálogo:

Motorista - O que acha do meu pequeno barco? Ele vale pela vista. V-I-S-T-A. Para se ver com os olhos. Meu meio de transporte deve refletir a minha personalidade. Voilà! Esta é minha janela para o mundo, a cada minuto, um novo espetáculo. Posso não compreende-lo, tampouco concordar com ele... mas eu o aceito e acompanho a maré. Mantenha o equilíbrio! É o que eu digo. Siga com a corrente, o mar jamais rejeita um rio. A idéia é manter-se no estado de partida, mesmo ao chegar. Economiza-se em apresentações e em despedidas. A viagem não requer explicações, apenas passageiros. É aí que vocês entram. É como se

chegássemos ao planeta com uma caixa de lápis de cera: pode se ganhar a caixa de oito, ou a de dezesseis, mas o segredo é o que você faz com eles e as cores que lhe foram dadas. E não se preocupe em colorir somente dentro das linhas. Pinte por fora das linhas e fora das páginas! Não queira me limitar! Nos movemos com o oceano. Não estamos ancorados! Eu digo isto a você.

Depois de todo esse discurso, o motorista-piloto pergunta a Wiley:

Motorista - Então, onde você vai querer descer?

Wiley - Quem, eu? Sou o primeiro? Não sei. Qualquer lugar está bom. – diz Wiley

Motorista - Apenas me dê um endereço, alguma coisa, está bem?

Carona - Faça o seguinte, suba mais três ruas, vire à direita. Mais dois quarteirões, deixe-o na próxima esquina.

Wiley - Onde é isso?

Motorista - Eu ainda não sei, mas é algum lugar, e determinará o desenrolar do resto da sua vida. Hora de desembarcar!

Wiley sai do carro-barco, e anda pela rua, onde a câmera o foca em um plano que dá voltas em sua cabeça. Enquanto o personagem atravessa uma rua, que aparece novamente sob o recurso da distorção e movimento do cenário, nota-se uma folha de papel, dobrada, bem nítida, e sob algo como uma iluminação saída dela mesma. Nota-se que o papel não se move como todo o cenário em questão, o que lembraria o pensamento de que Wiley está com toda a sua atenção no papel, e por isso o cenário se move como tal. O personagem vai até ela e a abre. Na folha, está escrito somente “Look to your right”, ou “Olhe à sua direita”. Wiley faz exatamente o que o papel o manda, e vê um carro vindo em sua direção, a câmera foca em wiley novamente, e logo depois, no carro. A cena termina com a câmera e Wiley e um som que significaria o atropelamento do mesmo.

Na primeira cena do filme já podem ser considerados inúmeros elementos que aproximam o filme às proposições filosóficas cartesianas. Dentro da realidade do filme, vemos que há algumas formas de se ter certeza de que o plano em que Wiley vive não é real, porém não é isso que acontece na primeira cena do filme. Esta cena começa com Wiley acordando em uma cabine de trem, porém a mesma não termina com o personagem descobrindo que tudo não passa de mais um sonho, como na maioria do filme. Diferentemente de praticamente todo o filme, Wiley realmente não sabe se sonha ou não, em todas as outras cenas do filme, o protagonista passa quase toda a cena acreditando que aquilo em que vive é

uma realidade desperta, porém algo acontece, e o faz acreditar o contrário, que vive um sonho. Na primeira cena, não temos uma confirmação de que aquilo se remete a um sonho. Porém, como Descartes propõe, não temos argumentos suficientes para provar se estamos acordados ou se sonhamos, por isso devemos considerar que sonhamos. Na primeira cena, pode-se fazer uma alusão a essa proposição cartesiana, e podemos considerar a possibilidade do sonho, porém não podemos descartar a possibilidade da realidade desperta. Nessa cena as duas possibilidades são aceitáveis.

Como o ataque cético cartesiano é depois negado pelo mesmo, podemos considerar a primeira cena de “Waking Life” como também um sonho de Wiley, já que nos deparamos com argumentos absurdos frente à realidade. Um carro que é também um barco pareceria um insulto ao bom senso, por isso seria razoável não considerar a cena como realidade, somado ao fato do motorista e piloto, que anda na estrada como se seu carro fosse um barco, e tratando o carro como tal. Ao final da cena Wiley encontra uma folha de papel que o pede para olhar para o lado, isso também é um argumento para considerar a cena como mais um sonho, porque fatos assim não aconteceriam na vida desperta.

Em contrapartida, os argumentos que se prestam para condenar a realidade da cena não são argumentos que dão a certeza do sonho, como nas outras cenas. Podemos especular sobre a realidade desta cena, pois apesar do carro-barco ser absurdo, este não é uma ignorância às leis físicas, pois não se fere em nenhum sentido a idéia de carro, a partir de uma aparência sensorial de barco. A realidade objetiva independe da realidade externa. Então, a sensorial aparência que se pode ter de um barco, não feriria a sua idéia de carro. Em um outro contra-argumento, a visão de barco não passa da percepção de quem o vê, a aparência externa de barco não passa de uma aparência usual de como deveria ser um barco. Pois, para um barco ser um barco, ele não necessita daquela aparência, ele necessita ter como reconhecida a idéia de barco. Isso se soma ao fato de que nossa percepção sensorial pode nos conduzir ao erro. No caso do bilhete, isso poderia acontecer, por chances remotas, porém existe a possibilidade. Se atentando a que se trata de uma produção cinematográfica, por subjetividades e metáforas, o bilhete “look into your right” poderia significar uma desatenção do protagonista, que se depara repentinamente com o carro.

Se esta cena for real, Wiley é de fato atropelado. O acordar de Wiley na cena seguinte então, poderia significar o real atropelamento, e o início da metáfora do sonho, que significaria o desacordar e o possível coma e até a morte de Wiley. Esta é uma suposição razoável, considerando-se o filme como um todo. Se de fato o atropelamento for verdade, a última levitação de Wiley poderia significar sua morte. Em uma segunda hipótese, se o

atropelamento não for real, este seria mais um sonho de Wiley, e por isso este acorda em sua cama. Considerando apenas o final da cena e o início da próxima, esta afirmação parece ter mais sentido.

#### 4.4 CENA II

Wiley anda sobre sua casa, senta ao sofá e disca alguns números no telefone. A voz da pessoa que fala com Willey fica subentendida.

Willey – Oi, cara. Você deve ter saído ou algo do gênero, me lembre de te contar sobre um sonho que eu tive. Umas coisas engraçadas. Falou cara, então te procuro mais tarde. Certo.

O protagonista “zapeia” os canais da televisão, então muitas falas são cortadas. Uma das mais completas se destaca:.

TV – A louvável tradição de feiticeiros, xamãs e visionários, que aperfeiçoaram a arte de viajar pelos sonhos. O chamado estado lúcido do sonho, no qual, controlando-se os sonhos. Pode-se descobrir coisas para além da nossa apreensão no estado desperto.

Wiley vai à casa de quem parecia estar falando ao telefone, então fala a pessoa que está a sua frente:

Wiley – Oi! Como vão as coisas?

Homem 1 – Dizem que os sonhos somente são reais enquanto duram. Não podemos dizer isso da vida? Muitos de nós estão mapeando a relação mente-corpo dos sonhos, somos chamados orionautas, exploradores do mundo onírico. Há dois estados opostos de consciência, que de algum modo se opõe. Na vida desperta, o sistema nervoso inibe a vivacidade das recordações. É coerente com a evolução. Seria um pouco eficiente se um predador pudesse ser confundido com a lembrança de um outro e vice-versa. Se a lembrança de um predador gerasse a imagem perceptiva, fugiríamos quando tivéssemos um pensamento amedrontador. Nossos neurônios serotoninicos inibem as alucinações, eles próprios são inibidos no sono REM. Isso permite que os sonhos pareçam reais, mas bloqueia a concorrência de outras percepções. Por isso os sonhos são confundidos com a realidade. Para o sistema funcional de atividade neurológica

que cria o nosso mundo, não há diferença entre uma ação e uma percepção sonhadas e uma percepção e uma ação na vida desperta.

Corta para close em um violão onde um homem o toca, depois Wiley caminha em direção ao homem, que canta.

Homem 2 – um amigo me disse, certa vez, que o maior erro que podemos cometer, é acharmos que estamos vivos, quando, na verdade, estamos dormindo na sala de espera da vida. O segredo é combinarmos as habilidades racionais da vida desperta com as possibilidades infinitas de nossos sonhos. Se soubermos fazê-lo, poderemos fazer qualquer coisa. Já teve um emprego que odiava e ao qual se dedicava muito? Depois de trabalhar o dia todo você chega em casa, deita e fecha os olhos. Aí você acorda e percebe que o dia de trabalho havia sido um sonho. Já é ruim o bastante que vendamos nossa vida desperta por um salário mínimo. Mas agora eles ficam com seus sonhos de graça.

Corta para o foco nos pés de Wiley, que caminha e encontra um conhecido.

Wiley – Oi cara, o que está fazendo aqui?

Homem 3 – Tenho a honra de ser catalisador social do mundo dos sonhos. Ajudo as pessoas a ficarem lúcidas. Livre-se do medo e da ansiedade e deixe o rock'n'roll te levar.

Wiley - Ficar lúcido, quer dizer, saber o que está sonhando?

Homem 3 – Sim, assim pode controlá-los. São mais realistas que os sonhos não-lúcidos

Wiley – Acabei de acordar de um sonho. Não foi um sonho típico, eu parecia estar em um universo paralelo.

Homem 3 – É, é real, tecnicamente é um fenômeno do sono, mas podemos nos divertir tanto nos sonhos. E todos sabem, diversão é show!

Wiley – É.

Homem 3 – O que aconteceu no seu sonho?

Wiley – Várias pessoas falavam. Alguns soavam absurdos, como em um filme estranho. Quase sempre falavam sobre qualquer coisa, com muita intensidade. Acordei me perguntando: de onde vieram essas coisas?

Homem 3 – Você pode controlar isso

Wiley – Você costuma ter sonhos assim?

Homem 3 – Sempre procuro aproveitá-los ao máximo. Pra começar, é preciso que você se dê conta de que está sonhando. Reconhecer isso. Deve ser capaz de se perguntar: Isso é um sonho? Quase ninguém se pergunta isso, estando despertos ou adormecidos. As pessoas “sonambulam” quando despertas e andam despertas pelos sonhos. Elas não usufruem muito disso.

Wiley – O que me fez perceber que eu estava sonhando foi um relógio. Eu não conseguia ver as horas, como se os circuitos estivessem quebrados.

Homem 3 – É comum, material impresso reduzido também é difícil. É muito instável. Outra pista é tentar ajustar os níveis de luz. É impossível. Se vir um interruptor de luz, veja se ele funciona. Não se pode fazer isso em um sonho lúcido. E daí? Posso voar por aí, ter uma conversa com Albert Schweitzer. Posso explorar novas dimensões da realidade. Sem contar que posso fazer sexo com quem eu quiser, o que é muito maneiro! Não posso acender a luz, e daí?

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

Homem 3 – Você pode se treinar para reconhecer isso. Teste um interruptor, às vezes. Se a luz estiver acesa e você não conseguir desligá-la, está sonhando. Aí pode ir ao que interessa, e é ilimitado. Sabe o que tenho experimentado?

Wiley – O que?

Homem 3 – é bem ambicioso, mas estou ficando cada vez melhor. Você vai curtir isso. Visão em 360 graus cara, posso ver em todas as direções. Maneiro né?

Wiley – É! Bem... preciso ir

Homem 3 – Tchau. Super profundo no amanhecer antecipado do seu dia.

Wiley – O que significa isso?

Homem 3 – Nunca consegui entender, talvez você consiga. Um cara sempre sussurra isso no meu ouvido. Louis. É um personagem de sonhos recorrente.

Wiley caminha em direção a porta, e pára. Sorri e tentar apagar a luz do aposento. Os níveis de luz se mantêm constantes, e o interruptor não os muda. Os homens olham pra Wiley, que percebe que está sonhando novamente, então o protagonista flutua, como anteriormente.

Nesta cena, podemos observar uma semelhança com a filosofia cartesiana. Como o “ataque cético” de Descartes, Wiley não consegue definir se aquela realidade pertence a um sonho ou a vida desperta. Seus sonhos são tão verossímeis quanto a realidade desperta. Porém, diferenciando-se esta cena da cena anterior, nesta temos certeza de que e uma

realidade onírica, pois a partir da dica do Homem 3, Wiley tenta sem sucesso modificar os níveis de luz. Após uma cena totalmente fidedigna e condizente com a realidade usual, podemos considerar como falsa a partir do absurdo da luz, e da levitação do personagem. Novamente, como no ataque cético cartesiano, Wiley não sabe se sonha. Porém, Wiley retorna a certeza do sonho por uma ação que apenas poderia acontecer em um sonho.

Diferentemente da “cena P”, nesta, podemos perceber que toda a cena se trata de um sonho. Para a defesa da igualdade da realidade desperta com o sono, o Homem 1 diz que o cérebro trabalha de modo semelhante entre a realidade e o sono REM e, de acordo com a neurologia, não há diferença entre as atividades cerebrais durante o sono e durante a vida desperta. Contudo, para o Homem I, isso se deve a fundamentos até neurológicos, e isso não significa uma perda de lucidez.

Segundo o Homem 2, nossa vida é realmente um sonho, e tudo não passa de um sonho, por isso este iguala um sonho de um dia de trabalho ruim com o próprio trabalho ruim. Até o Homem 1 e o Homem 2, não há distinções entre realidade e sonho, como no primeiro argumento cartesiano. O primeiro se utiliza de argumentos científicos, e o Homem 2, de metáforas poéticas.

O Homem 3, por sua vez, vai de encontro aos outros dois, e diz que, se nos sonhos temos contato com o absurdo e com acontecimentos que por sua vez, só se sucederiam em sonhos, deve ser tirado proveito disso, então só assim, teremos o máximo proveito dos sonhos. Se não conseguimos diferenciar sonhos e vida o argumento de máximo proveito seguiria de alguma forma também para a vida. O homem 3 reconhece um sonho, e se aproveita disso para fazer o que não consegue em sua vida desperta.

## 5 CONCLUSÃO, QUEM É WILEY?

“Waking Life” nos convida a uma grande reflexão, desde suas questões enunciadas pelos personagens, até como a forma em que este está estruturado. A filosofia cartesiana é de grande ajuda ao entendimento de filme. E em uma alusão intencional ou não percebê-la no filme.

Os conceitos cartesianos são de grande auxílio para a construção de uma perspectiva sobre a produção cinematográfica e do conteúdo do longa-metragem. Com ele podemos dar um significado concreto da condição de Wiley, desde o local em que Wiley se encontra, até a noção de um acontecimento dentro da mente humana, a partir da experiência de Linlater.

Podemos perceber que Wiley se encontra entregue a um plano onírico, e não consegue fugir de tal estágio de consciência. Também notamos que, assim como a filosofia cartesiana define realidade desperta indiferente a sonho em seu início, assim se encontra Wiley, sem conseguir diferenciar, por não saber se está sonhando.

Porém, assim como o filósofo nega a total diferença entre sonho e realidade, Wiley também encontra maneiras de diferenciar as duas situações. Não sabemos se Wiley sonha ou não na primeira cena, o que podemos nos remeter ao ataque cético cartesiano, mas temos a certeza de que Wiley sonha ao final da cena II, pois o absurdo presente no sonho é um argumento para diferenciá-lo, mesmo a quem se encontra nesta dúvida.

Wiley já espera estar sonhando ao fim do filme, mas este ainda tem a esperança de acordar, este fato vai de encontro a filosofia cartesiana, e isso justificaria para classificá-lo como um louco. Seríamos loucos em discutir a questão da não-diferenciação entre sonho e vida desperta na cena I?

Pequenos detalhes nos fazem ter a certeza do sonho, e nossa memória e percepção nos fazem ter a certeza da vida desperta. Porém, como o próprio filósofo demonstra, assim como o filme reitera, existem de fato momentos em que não podemos reconhecer a nossa realidade, e nem por isso somos loucos.

Então, Wiley seria um louco? Talvez não, pois em alguns momentos o protagonista reconhece sua realidade. Outra possibilidade se encontra no fato do atropelamento, que faria Wiley estar em coma, ou morto, e esse seria o eterno sonho.

Vemos que, assim como Descartes, Wiley começa a perceber que está em sonhos, a partir de atributos que o próprio filme mostra como dedutivos. Descartes reconhece a profundidade de seu ceticismo e encara como ridículo sua dúvida, e tem a certeza de que está acordado, ou a certeza do sonho quando encara um. Wiley tem a certeza, ao longo do filme,

de que se encontra em um sonho, e de que está preso a ele. Em uma alusão entre “Waking Life” a filosofia de Descartes, podemos ver que, apesar de realidades opostas, Descartes em sua vida desperta, e Wiley em seus intermináveis sonhos, ambos iniciam da total falta de noção da realidade em que se encontram, porém, estes tomam consciência de suas realidades a partir do absurdo do sonho, Descartes externo ao absurdo, a partir de sua memória do real, e Wiley entregue a esse absurdo.

Porém, a grande diferença se encontra no fato de Descartes ter a certeza de que está acordado, a partir de seus argumentos. Em contrapartida, Wiley sempre espera por acordar, e a cada novo sonho, apenas um acontecimento serve para Wiley classificar tudo como um sonho, e não apenas sua sensação de harmonia espírito, corpo e sentidos, como a filosofia cartesiana propõe. Contra isso o filósofo propõe que a não diferenciação é um atributo dos loucos.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **Pode um Filme Ser um Ato de Teoria?** Porto Alegre, Educação e Realidade, Volume 33, No. 1, 2008.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia.** São Paulo, Editora Ática, 2000.

DESCARTES, René. **O Discurso do Método.** Porto Alegre, Editora L&pm, 1983.

EVA, Luis Antônio Alves. **Sobre o Argumento Cartesiano do Sonho e o Ceticismo Moderno.** Curitiba, Universidade Federal do Paraná, 2001.

FOX. **Waking Life.** Disponível em <<http://www.foxsearchlight.com/wakinglife/>> Acesso em 15 jan 2010.

GUIMARÃES, João Antônio Ferrer. **A Teoria da Representação na Terceira Meditação.** Cascavel, Tempo da Ciência, 2007.

HORSCHUTZ, Renata Whitaker. **Análise do filme “Waking Life”.** (2001). São Paulo, Cadernos Junguianos No. 2. 2006, Revista Anual da Associação Junguiana do Brasil, Ferrari –Editora e Gráficas LTDA.

PHILOSOPHICAL FILMS. **Waking Life.** Disponível em <<http://www.philfilms.utm.edu/1/waking.htm>> Acesso em 06 jan 2010.

SUPPIA, Alfredo; PIEDADE, Lúcio e FERRARAZ, Rogério. **O cinema independente americano.** In: BAPTISTA, Mauro e MASCARELLO, Fernando. **Cinema mundial contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2007.

VENANZONI, Thiago Siqueira; HIDALGO, João Eduardo. **Cinema Independente Americano: Hal Hartley e as representações de uma geração.** Curitiba, Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXII, Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema: Antologia.** Rio de Janeiro, Edições Graal, Embrafilmes, 1983.

**ANEXO A****FICHA TÉCNICA****Título original:** Waking Life**Gênero:** Animação**Duração:** 97 min**Ano de lançamento:** (EUA) 2001**Estúdio:** Detour Film Production / Independent Film Channel / Line Research / Thousand Words**Distribuição:** 20th Century Fox Film Corporation**Direção:** Richard Linklater**Roteiro:** Richard Linklater**Produção:** Tommy Pallotta, Jonah Smith, Anne Walker-McBay e Palmer West**Música:** Glover Gill**Fotografia:** Richard Linklater e Tommy Pallotta**Direção de arte:** Bob Sabiston**Edição:** Sandra Adair**Elenco:** Wiley Wiggins

Julie Delpy

Ethan Hawke

Guy Forsyth

Timothy "Speed" Levitch

Louis Mackey

Steven Soderbergh

Charles Gunning

Peter Atherton

Louis Black

Trevor Jack Brooks

Steve Brudniak

John Christensen

Richard Linklater

Adam Goldberg

Mona Lee