

**“O metacinema norte-americano e o storytelling:  
de Orson Welles a David Lynch”**

Fátima Chinita.

**Abstract:**

*The American metacinema which, by tradition, is narrative but extremely formulaic favours the story above the telling. No man contributed more to alter this state of affairs than Orson Welles, whose cinematic practice exalted the filmic enunciation and linked it more explicitly to the narrative intentions of the creator, making it obvious that metanarrative is synonymous with metacinema. With Citizen Kane (1941), in particular, the cinema was made more disnarrative, as meant by French writer/director Alain Robbe-Grillet, well ahead of Modernism. The fragmented narration, the temporal convolutions, a tendency for paradox and the interpretative obstacles all come together to anticipate the serial practice of David Lynch in his last four features. Structuring the films in segments which constitute different but complementary versions of the same events, Lynch manages to express the director's enunciation along with the narration of the characters, reinforcing the role of the telling in the midst of the story. In INLAND EMPIRE (2006) the use of mise-en-abyme as a way of duplicating stories and tellers further increases the objective and complicates what is clearly the reign of the puzzle or mind-game film. In the footsteps of Welles, Lynch contributed for an outbreak of metanarrative / metacinematic crossover indie films closer to the European aesthetic practice but still very much within the American narrative tradition.*

**Keywords:**

Metacinema, Storytelling, Enunciation, Orson Welles, David Lynch.

**Da metanarrativa como metacinema:**

O termo “metacinema” está longe de possuir uma definição inequívoca, sendo, ao invés, alvo de diferentes apreciações consoante os autores que o referem, muito na linha do que também sucede com a expressão “cinema reflexivo” com a qual é muitas vezes, erradamente, conotado.

Concebendo o cinema reflexivo como todo o material fílmico que expõe a artificialidade intrínseca a todas as manifestações de arte cinematográfica, não podemos

deixar de realçar as três características de partida que consideramos indispensáveis para a existência de metacinema, que daquele faz parte: (a) a exposição deve incidir sobre a problemática do cinema como coisa ou actividade *que se faz* (o que difere substancialmente dos retratos do mundo do cinema e das vidas dos seus agentes profissionais); (b) a exposição deve ser consciente e deliberada (devendo assumir-se como um *discurso*, por parte do autor, sobre a essência do cinema, reportando-se ao material fílmico em sentido lato ou aos actos de criação e acolhimento); (c) a exposição deve ser *integral*, ocorrendo ao longo de todo o filme, e deve manifestar-se, directa ou indirectamente, na *temática* da obra (o que invalida automaticamente a adopção de contextos cinematográficos como mero pano de fundo narrativo).

Porém, uma parte considerável da dinâmica reflexiva não é figurativa (o cinema abstracto) nem ficcional (o cinema documentário), pelo que não contempla uma componente nuclear da equação metacinematográfica, em particular na *praxis* norte-americana: a narratividade. Para adequar a realidade do cinema reflexivo mais explicitamente à natureza dos filmes norte-americanos não experimentais, preferimos adoptar uma definição mais sintética de metacinema, a qual recobre as anteriores condições. Desta feita, “metacinema” é toda a obra fílmica que se expresse duplamente: enquanto técnica cinematográfica e generalizada a toda a sétima arte, (enunciação) e enquanto enredo estruturante de um assunto ou história concreta (enunciado), concedendo apenas uma excepção a esta regra: a modalidade mais experimental, mas figurativa, de alegoria da visão <sup>1</sup>. Não estabelecemos qualquer distinção entre metacinema e “metafilme”, para além daquela que separa toda uma categoria de produtos de um objecto singular, porquanto, de um modo ou de outro, todos os filmes manifestam perante o vidente a técnica que os informa <sup>2</sup>.

Nos Estados Unidos a vertente cinematográfica do metacinema é conhecida como “Hollywood-on-Hollywood film genre”, não obstante contemplar muitos filmes que não são produzidos na Califórnia nem a tomam como seu *locus* geográfico (por exemplo, toda a obra metacinematográfica de Woody Allen). Trata-se de uma designação redutora e capciosa também por outro motivo: a sua equiparação automática ao “cinema sobre o cinema”, o qual retrata o universo da sétima arte, mas descurando a natureza eminentemente ficcional daquele e o seu carácter muitas vezes alegórico. Em nossa opinião, uma abordagem completa e eficaz do metacinema não pode limitar-se ao registo literal da produção e/ou recepção; esta

---

<sup>1</sup> Dado que uma alegoria pressupõe a coexistência de dois sentidos - um literal e outro profundo -, ela é já uma forma de conter num único filme duas versões enunciativas a cargo de um único enunciador: o autor cinematográfico.

<sup>2</sup> Para designar uma obra que espelha a sua própria técnica cinematográfica, preferimos a denominação de “metacinema auto-reflexivo” que acentua a intencionalidade autoral e, simultaneamente, a aproxima de uma prática pós-clássica em que o filme se reduplica nele mesmo (*mise en abyme* aporética).

cambiante deve ser integrada num estudo mais incisivo do qual façam igualmente parte o sentido profundo das obras (alegoria ou produtos híbridos com *mise en abyme*) e a sua organização interna (metanarrativa), sobretudo quando articuladas com aquele. Dito de outro modo: metacinema é, para nós, sinónimo de “*story--telling*” (enunciado + enunciação).

Weaver Hope (1975:53) defende a ideia de que toda a narrativa é metanarrativa, por duas razões: a primeira liga-se à natureza da mesma, que pressupõe sempre um receptor; a segunda manifesta o autor como narrador omnipresente. De acordo com este teórico, todas as obras ficcionais são destinadas a serem usufruídas por espectadores. No teatro grego, inclusive, o Coro servia, quer como elo de ligação entre a história/o mito e o público, quer como uma espécie de público dentro da própria peça. Por outro lado (Weaver Hope, 1975:87), como a arte não tem uma função utilitária, insere-se na categoria das coisas contadas, que são pura *invenção*, acontecendo por intermédio de um narrador (o *storyteller*). Rejeitando o radicalismo da argumentação, aceitamos, todavia, a sua essência.

Metanarrativa é, pois, um texto com consciência do seu próprio processo narrativo, ainda que possa não o revelar explicitamente. Ou seja, tanto é imputável às personagens - através de sonhos, relatos/recitações orais, textos escritos, cantigas ou visões - como ao autor, já que parte do manancial técnico por ele utilizado – superfícies reflectoras, imagética visual, procedimentos relacionados com a visão, trabalho sobre a banda-sonora em geral - funciona como uma amostragem do princípio narrativo. Nesta perspectiva, metanarrativa não é apenas “narração dentro da narração”, mas também, e principalmente, narrativas sobre narrativa, *contadas* por um narrador<sup>3</sup>. O enfoque não se encontra na *story*, mas sim no *telling*, tal como defendem o cinema pós-clássico (o moderno e o pós-moderno) e a ficção literária mais recente (metaficção). Nesta dinâmica incluem-se, entre outros factores, um tratamento específico do tempo que permite destacá-lo enquanto matéria; narrações intradieéticas; mudança do ponto de vista de uma personagem para outra; narrativas encaixadas; toda a subversão da linearidade estrutural da obra. Sempre que a metanarrativa coincidir com as três características de partida que atrás indicámos ela é uma das encarnações do metacinema.

### **Radiografia de uma tradição:**

Historicamente, o metacinema norte-americano desenvolveu-se à sombra de três pressupostos nucleares: o culto do entretenimento, o mito de Hollywood, a permeabilidade social (ascensão mormente agregada à ideia de estrelato e ao papel da *star*). São estas as três

---

<sup>3</sup> Weaver Hope (1975: 42-60) define metanarrativa como: “Algo ou alguém (autor, autor implícito, narrador, realizador, câmara, *mise-en-scène*) conta ou mostra ou sugere alguma coisa (história, enredo, personagens, descrições) a alguém (espectador, receptor, público).”

principais constantes de um leque de produtos que começa logo em 1902, com *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (Edwin S. Porter 1902) e se estende até aos nossos dias, percorrendo várias modalidades de produção: das superproduções comerciais (*mainstream*) ao cinema verdadeiramente independente (*indie*), passando pelos exercícios de experimentação off-off-Hollywood.

Independentemente das razões económicas inerentes à sobrevivência e desenvolvimento de uma indústria planetária, o cinema norte-americano é fruto de condições sócio-culturais de base. Numa nação regida por princípios constitucionais que atribuem a todos os cidadãos, de forma inalienável, a procura da felicidade <sup>4</sup>, não admira que a necessidade de entretenimento seja uma quase obrigatoriedade e que o cinema, pela sua natureza transversal, seja a mais popular de todas as formas de diversão, de acordo com um *slogan* promocional de 1950: “Movies Are Your Best Entertainment”. A ideia de evasão surge desde logo associada a este entretenimento dito, tautologicamente, escapista. A vertente metacineamatográfica de Hollywood - mercê do recurso ao mito de Hollywood - não foge a este imperativo, rivalizando com as aventuras de piratas e espadachins, as comédias loucas e os musicais.

Mais do que um local concreto, “Hollywood” é um território inqualificável, uma ficção construída, fora das salas de cinema, para benefício do encantamento do público e seu necessário retorno aos auditórios numa forma de dependência que é o sustentáculo da indústria. Se o segredo do cinema clássico é o seu magnetismo e onirismo, Hollywood como sua representante e ponto de emanação é o expoente máximo do artifício. A dicotomia ilusão/realidade é, sob diversos contornos e aparições, a principal característica do cinema e, por maioria de razão, a principal temática do metacinema sobre Hollywood. *Sullivan’s Travels* (Preston Sturges 1941) e *Sunset Boulevard* (Billy Wilder 1950) retratam-na em moldes, respectivamente, sociais (no contraste entre o mundo dourado e protegido de Hollywood e a dureza da vida “lá fora” na década da Grande Depressão) e psíquicos (na diferença que existe entre o real e a percepção conturbada que dele tem a protagonista vedeta em rota de colisão com a loucura). Ambos possuem atmosferas e enunciações profundamente ilusórias <sup>5</sup>.

Ela própria dotada de um falacioso estatuto, Hollywood inculcou-se no imaginário norte-americano clássico como um dos símbolos mais importantes do Sonho Americano. A hipótese de enriquecimento, aliada à multiplicação *ad infinitum* dos quinze minutos de fama

---

<sup>4</sup> A procura da felicidade vem consignada na Constituição dos E.U.A (1776), cujos princípios são actualmente entendidos como sinónimo de Democracia (não obstante na altura em que foi redigida contemplar apenas os direitos dos colonos brancos): “*We hold these truths to be self-evident, that all men are created equal, that they are endowed by their Creator with certain inalienable Rights, that among these are Life, Liberty and the pursuit of Happiness*”..

<sup>5</sup> O primeiro arranca com uma cena de acção, que, afinal, é um filme no filme; o segundo assume-se como um filme na 1ª pessoa, mas contado por um narrador que, afinal, está morto.

que, segundo Andy Warhol, são um predicado de todos os indivíduos, transformam a geografia numa espécie de território utópico permeado de *beautiful people* (as *stars*) que todos os mortais desejam duplicar nas suas vidas reais. Para muitos este sonho permanece uma fantasia, para outros resulta em fracasso ou em pesadelo. É precisamente esta dicotomia que serve de princípio estrutural ao metafilme *What Price Hollywood?* (George Cukor 1932) e aos seus dois descendentes directos, *A Star Is Born*, nas versões de 1937 (William Wellman) e 1954 (George Cukor), todos eles produzidos por David O. Selznick.

Ao dividir o metacinema de Hollywood em duas subcategorias temáticas, P.D. Anderson (1978:74-98, 200-220 e 272-281) estabelece a ligação entre a duplicidade do Sonho Americano e a fórmula narrativa dos metafilmes dos E.U.A. das décadas de 20 a 50. A visão positiva da busca pelo êxito, nestes casos obtido inopinadamente, é característica das comédias, em particular durante a vigência do *Studio System*; ficando o lado negativo da actividade, e toda a desagregação física e mental que lhe está associada, adstrito aos dramas, em particular nos anos 50. Segundo P.D.Anderson (1978:74-98), a mitologia do êxito em Hollywood é derivada da história da Gata Borracheira, que de uma vida de servidão transita para um casamento principesco. Para abreviar, podemos resumir em três passos esta fórmula: (1) indivíduo (normalmente do sexo feminino) ingénuo e oriundo de uma cidade pequena da América profunda, dirige-se (preferencialmente de comboio) para a Costa Oeste, mergulhado em fantasias de fama e fortuna e após ter garantido à família, ou a toda a localidade, que triunfaria no cinema; (2) em Hollywood, o indivíduo depara-se com inúmeras dificuldades (que incluem falhar “*screen tests*” e desencadear o caos em rodagens) mas recusa-se a desistir, para o que contribui a ajuda de alguém mais experiente na comunidade hollywoodiana; (3) o indivíduo acaba por ter êxito, contra todas as probabilidades e, por vezes, até contra as suas próprias expectativas (caso do indivíduo que deseja ser actor dramático e acaba a ser ícone do burlesco), permanecendo em Hollywood com a pessoa que o ajudou no seu percurso. A mitologia do fracasso, também se subdivide, na opinião de P.D.Anderson (1978:272-281 e 200-220) em duas subcategorias: a história de gente anónima que nunca terá qualquer hipótese e o relato dos afortunados que colhem uma preciosa oportunidade (no feminino: as actrizes; no masculino: os argumentistas e realizadores) mas são destruídos pela engrenagem de Hollywood. Nesta última variante, também podemos simplificar a fórmula em três passos: (1) a descoberta e o fabrico da nova “estrela “ pelos vários departamentos do Estúdio; (2) a obtenção do êxito e a percepção de que ele é premiado com solidão; (3) o álcool, as drogas e o sexo a pontuarem um percurso descendente que culmina, as mais das vezes, no suicídio.

Como se pode ver, a dominante desta fórmula geral é essencialmente temática. Em termos formais, o metacinema dos períodos pré-clássico e clássico não fica a dever muito à

inovação, praticamente obrigado que está a cingir-se a um paradigma de clareza e harmonia. Consequentemente, esta vertente fílmica caracteriza-se por um pendor algo documental mais intensificador do mito do que desmistificador, sendo, no fundo, uma extensão do universo social e artístico em que se enquadra e cujos objectivos programáticos duplica. Como observa João Mário Grilo (1997:246), o cinema clássico americano, no qual não podemos deixar de incluir a modalidade metacinematográfica, escamoteia a técnica e a respectiva amostragem. O *dispositivo*, no sentido metziano de espaço da produção e recepção, é mais intuído do que realmente percebido (Metz, 1991:85-92).

Desta feita, até 1960, a maior parte dos metafilmes norte-americanos insere-se na subcategoria industrial de registo da actividade e estrutura-se de acordo com uma narrativa linear e uma *mise en scène* realista. Apenas três filmes se destacam por não corresponderem de todo às premissas da transparência clássica: *Sherlock Jr.* (Buster Keaton 1924), *Hellzapoppin'* (H.C. Potter 1941) e *Never Give a Sucker an Even Break* (Edward F. Cline 1941), com W.C. Fields, autor da história original. Porém, mesmo nestas obras a *diferença* é validada pelo clima de burlesco que potencia a subversão, a extravagância e o delírio.

### **A Modernidade anunciada: Orson Welles**

Apontado por muitos críticos como modernista *avant la lettre*, Orson Welles é, simultaneamente, o futuro e a continuidade. Se, por um lado, introduz uma ruptura com os cânones formais da época; por outro, não deixa de ratificar a *essência* do cinema americano até aos nossos dias: a tradição narrativa. Aliás, é precisamente pela reunião destes dois ensejos que a sua prática justifica a aposição do prefixo “meta”.

A presença de um narrador intradieético - coincidente (por exemplo em *Citizen Kane* 1941; *The Lady From Shanghai* 1947; *Mr. Arkadin* 1955) ou não (*The Magnificent Ambersons* 1942) com as personagens - revela logo até que ponto a prática do *telling* é crucial na sua obra. Por outro lado, a proliferação de versões, correspondentes a diversos pontos de vista diegéticos (*Citizen Kane*) e a utilização de apólogos (*The Lady from Shanghai*; *Mr. Arkadin*, entre outros) confirmam a sua vocação de contador de histórias. Aliás, estas duas tendências encontram-se reunidas numa terceira: a premência da reflexividade explicitamente metacinematográfica assumida na 1ª pessoa. Dois exemplos, representativos da tendência: o *trailer* de *Citizen Kane*, da lavra do próprio Welles, capitaliza fisicamente na sua ausência visual, representado que está o autor pela voz e pelo seu ícone técnico, o microfone; em *Don Quijote*, passado na Espanha do século XX, Welles figura na pele do cineasta “Orson Welles”,

que a dado momento contrata Sancho Pança como figurante para o filme que está a rodar, o qual corre paralelo à história da dupla Quixote/Pança e da sua demanda cavaleiresca.

Em *Citizen Kane* (1941), a primeira longa-metragem do cineasta, enunciação e enunciado combinam-se logo numa forma que desafia as convenções do cinema clássico a partir do seu âmago. A história começa pelo fim, pela morte do seu protagonista, o qual só surge em directo na primeira sequência; toda a vida de Kane, que constitui o *assunto* do filme (a história), vai ser revelada *post mortem*, num uso invulgar do *flashback*, já que os acontecimentos não são relatados pelo próprio mas sim por outros narradores que conhecem facetas, eventualmente sobreponíveis, da sua vida. Charles Foster Kane age, assim, no filme que louva a sua grandeza e decadência, sempre em diferido, como uma figura mítica. Ou seja, o filme, estruturado em cinco narrativas intradieéticas (relatadas, respectivamente, pelo severo tutor; pelo fiel assistente, Bernstein; pelo amigo de juventude, Leland; pela segunda ex-mulher, Susan Alexander; e pelo mordomo, Raymond) afirma-se como um puzzle lendário sobre uma outra lenda, desta feita humana. A construção quase que duplica a facticidade do construído.

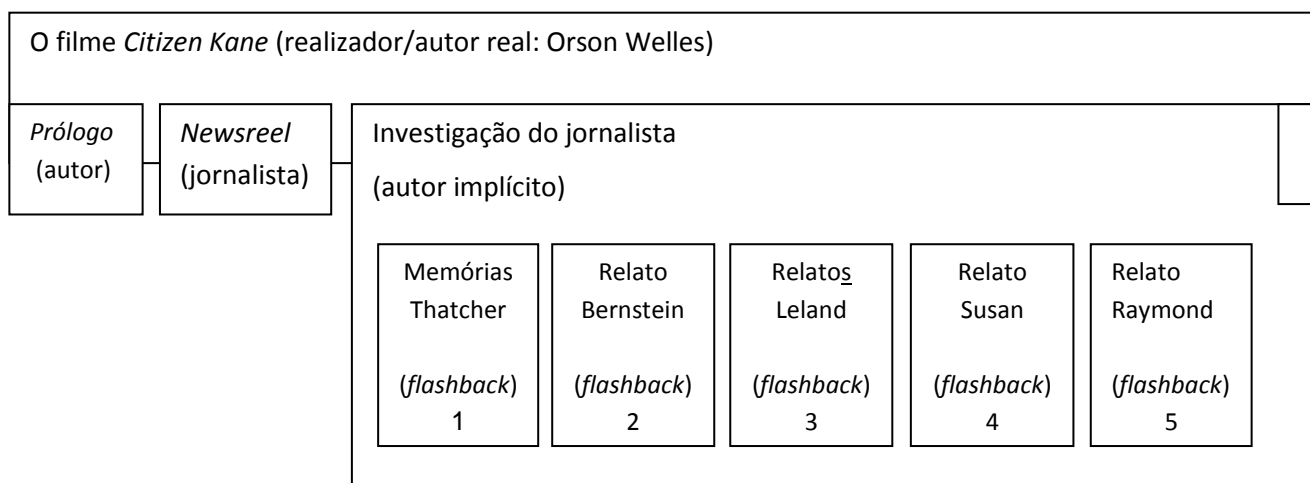


Figura 1 – Estrutura narrativa de *Citizen Kane*

Os diversos relatos são mini-narrativas que fazem parte de um padrão enunciativo maior, onde se incluem ainda um filme no filme de carácter pseudo-objectivo (o documentário de actualidades, doravante referido apenas como *newsreel*) e a narração do próprio autor, patente logo na misteriosa sequência que abre o filme (no diagrama intitulada, com ressalvas, “prólogo”) e em certos movimentos de câmara auto-conscientes e completamente reveladores, como é o caso do *travelling* final para o trenó que arde na fornalha, que só o espectador consegue ver (e que surge na figura 1 como um enclave a branco no canto superior

direito). O mais interessante deste padrão não é a multiplicidade de narradores nem o encaixamento das narrativas, mas sim a articulação dos dois factores com o todo do filme, o que implica a sua ocorrência no tempo. O real importe desta questão torna-se mais perceptível numa comparação diagramática da nossa autoria.

*Citizen Kane* é uma obra feita de narrativas encaixadas de uma forma que é já bastante inovadora. Na perspectiva de Jiří Šrámek (1990:33-35), metanarrativas são os filmes que incluem relatos, facto que não contesta a apreciação teórica que antes efectuámos. À primeira vista, *Citizen Kane* parece seguir a modalidade clássica de histórias encaixadas de acordo com um padrão preconcebido - na linha de obras literárias como *As Mil e Um Noites* - visto que cada história contada pelos cinco narradores intradieéticos é independente das restantes. Um tal raciocínio poderia levar-nos a considerá-las níveis de pleno direito, como faz Šrámek (1990:40). Tendo em conta que o “prólogo”, a *newsreel* e a investigação também parecem obedecer a um padrão de encaixamento bastante linear, cada um deles seria igualmente um nível narrativo. De acordo com esta interpretação teríamos, portanto, nove níveis narrativos, correspondentes a oito fontes enunciativas, dado que o autor implícito assina duas delas: o “prólogo” e a investigação do jornalista.

No entanto, esta estrutura complica-se pelo facto de haver níveis narrativos que contêm outros níveis e porque a obra começa e acaba com um apontamento do autor implícito reflectido nos movimentos de câmara auto-conscientes de aproximação ao castelo (e à morte de Kane que ali se desenrola) e ao trenó que é o “segredo” do filme, embora o último movimento não se destaque estruturalmente da investigação. Como só o espectador extradiegético presencia estes movimentos e o que deles decorre, podemos considerá-los uma espécie de moldura fílmica. Melhor será, portanto, considerar apenas três níveis de encaixamento para não retirar importância à moldura. Logo, passamos a ter um 1º nível, que é o filme-âncora (*Citizen Kane* na sua totalidade); um 2º nível, situado no presente, e com três encaixamentos de naturezas diferentes (o “prólogo”, a *newsreel* e a investigação); e um 3º nível, situado no passado e formado pelas lembranças dos cinco narradores diegéticos. Cada uma destas narrativas terceiras regressa ao nível anterior.

*Citizen Kane* é uma metanarrativa complexa porque revela o acto de narração com desdobramento de narradores dentro de um regime de duplo encaixamento, no que se distingue dos filmes contados a várias vozes em *flashback*. Contudo, ainda mais significativo do que isto é o facto de os encaixamentos do 2º nível narrarem todos a mesma coisa: a vida de Charles Foster Kane. É como se o filme-âncora contivesse três versões da mesma história, antecipando a prática serial da modernidade, mas aqui empreendida por recurso a um outro

mecanismo não menos favorecido pelos modernos: a *mise en abyme* ou construção em abismo.

O “prólogo” - que neste filme é preferível designar como descodificador hermenêutico, pois que não se trata de uma mera introdução, mas sim de um fornecimento deliberado de pistas de leitura por parte do autor, num formato algo críptico - tem valor de *mise en abyme*, simultaneamente revelando aspectos futuros da enunciação e reflectindo factos passados do enunciado, que repete de uma forma mais universal e simbólica. Só não é muitas vezes compreendido como tal porque funciona por equivalência metafórica na variante de multiplicação de sentidos, que aumenta a riqueza do original favorecendo a polissemia (Dällenbach, 1977:79-81). A *newsreel*, por seu turno, é o centro narrativo do filme e um condensado da sua intriga. Logo, também ela é uma *mise en abyme* da vida de Kane, o principal objecto do filme de Welles, e tal como aquela, é construída em “episódios” (correspondendo a *tranches* elípticas organizadas tematicamente), ao invés de optar por uma organização mais linear e inteiramente cronológica <sup>6</sup>. Não coincide passo a passo com a ordem de apresentação dos factos na investigação do jornalista, mas é uma aproximação muito respeitável.

O descodificador hermenêutico é, pois, é uma chave de leitura que antecede a sequência da *newsreel*, a qual contém, em sentido não truncado, a mesma informação (acrescida de outros dados); esta, por sua vez, antecede o remanescente do filme, o qual contém, em actuação directa das personagens (apesar de revelada de modo diferido, em *flashback*), o grosso desses acontecimentos. *Citizen Kane* é assim, uma descodificação de uma descodificação, culminando com a certeza de que mesmo após o desvendar do mistério nada de relevante se desvendou. Porém, há um problema: a *mise en abyme* de enunciado é considerada por Dällenbach (1977:83-87) como sendo prospectiva quando antecipa acontecimentos futuros e retrospectiva quando resume eventos passados. Vimos que as *mise en abymes* do descodificador hermenêutico e da *newsreel* são ambas as coisas, mas não em relação ao mesmo factor. Não deveríamos, pois, utilizar a nomenclatura de Dällenbach (1977:82-94), uma vez que esta foi concebida para ser aplicada apenas ao campo do enunciado e não da enunciação. A questão é fruto de uma dessintonia entre a cronologia dos factos e a cronologia dos relatos/narrativas em sentido amplo (onde se inserem também o 1º e os 2ºs níveis). Na verdade, podemos dizer que, desse prisma, a enunciação é diametralmente oposta ao enunciado.

---

<sup>6</sup> A maior parte dos relatos do 3º nível segue uma ordem mais ou menos cronológica, mas esta não é infalível: as memórias de Thatcher contêm elementos da vida inteira de Kane e os relatos de Leland e Susan repetem a estreia operática de *Salambô*, cada um na perspectiva do seu relator.

*Citizen Kane* começa com a morte do seu herói. A sequência inicial, em que praticamente não vemos as características físicas de Kane, é a única em que ele surge com vida; nas restantes será memória, verbal ou escrita (ou seja, mito). Não se trata, porém, de inverter a ordem absoluta dos factos, contando a história do fim para o princípio, mas sim de dar relevo à enunciação propriamente dita. Remetendo Kane para o universo do narrado, o filme é, simultaneamente, menos e mais ficcional do que os habituais filmes clássicos; é sobre a ficção como *fim* e não como meio, razão pela qual a lógica de causa-efeito não é determinante no seu fabrico, embora também não seja inteiramente descurada.

Como observa Ishaghpour (2001:105), o testemunho prestado por cada um dos narradores intradiegticos articula-se principalmente com a totalidade da obra e não com um leque de ocorrências específicas, sendo por isso que cada orador relata mais do que os aspectos a que assistiu. Estamos, pois, em presença de autênticas camadas temporais deleuzianas (*nappes de passé*) e não de um fluxo de memória individual ou comunitária partilhada.

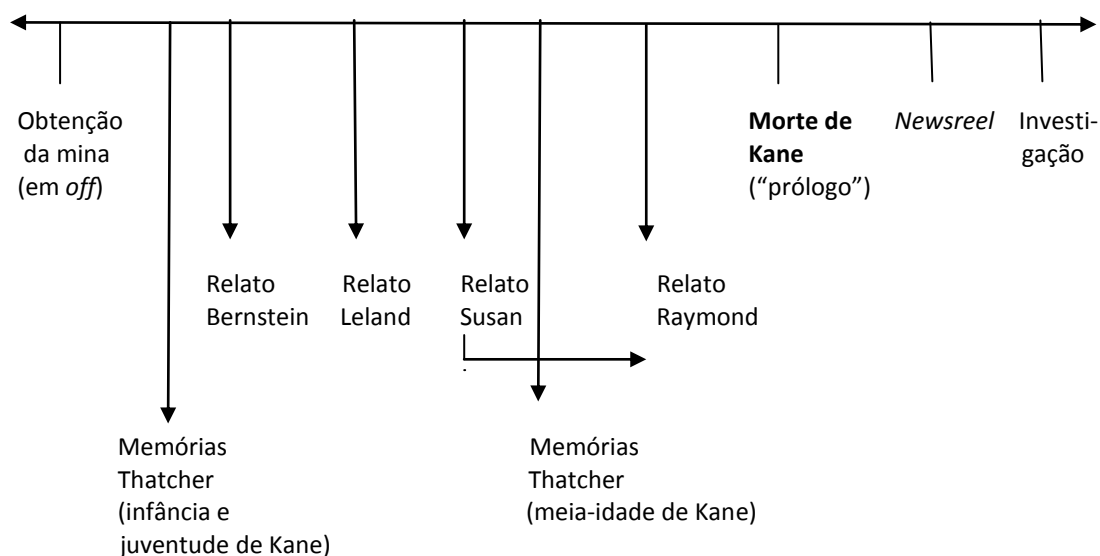


Figura 2 – A ordem cronológica dos acontecimentos em *Citizen Kane*.

A narrativa de *Citizen Kane* é tendencialmente passada, quer no conteúdo dos testemunhos, quer no próprio filme, pois que a investigação se articula em torno de uma morte que já ocorreu e de uma *newsreel* que já foi feita. Aliás, o início e o fim da obra remetem ambos para a morte/dissolução de Kane. O filme torna-se deste modo um estudo sobre o tempo e a sua importância para a narrativa, reforçando a dimensão temporal do metacinema.

A inclusão de várias narrativas; a alteração da ordem cronológica dos factos, verificando-se a existência de um princípio, de um meio e de um fim, mas não necessariamente por essa ordem; a disseminação de pontos de vista; e a adulteração das relações de causa-efeito são alguns dos aspectos apontados por Elsaesser (2009:19-21) para descrever os puzzles narrativos dos filmes “quebra-cabeças” (*the mind game film*) característicos dos anos 90 e que, *Citizen Kane* confessadamente antecipa, pela boca do repórter na cena final: “Playing with a jigsaw puzzle. [...] Anyway, it wouldn’t have explained anything. [...] No, I guess Rosebud is just a piece in a jigsaw puzzle. A missing piece”.

É através de uma posição autoral sobre a narrativa em si mesma, decomposta nos seus índices temporal, cronológico (enredo não linear) e significativo (impenetrabilidade imediata de sentido), que a primeira longa-metragem de Welles mais se aproxima das estratégias de desmistificação pós-clássicas. Vendo bem, esta é a tríade implícita no conceito original de “cinema disnarrativo”, cunhado por Alain Robbe-Grillet em 1975 e que Parente descreve num artigo sobre o cineasta (Parente, 2000: 138-139)<sup>7</sup>: uma espécie de narrativa *falsificadora*, que designa uma operação de contestação da narrativa por si mesma. Os três princípios que Robbe-Grillet opõe ao cinema clássico, também apelidado de “narrativa verdadeira”, são a ruptura da lógica causal, traduzida numa linearidade de acontecimentos, e sua substituição por uma estrutura múltipla de natureza serial; a ruptura da cronologia convencional e a instauração, no seu lugar, de uma temporalidade não-cronológica; a ruptura com a referencialidade, como simples reprodução do real, e com a transparência, como modo claro de efectuar essa reprodução, permutando-as por uma abertura ao inexplicável e ao paradoxal. Tudo se resume, portanto, à variedade de relações temporais e de narração<sup>8</sup>.

## O cinema *indie* ganha terreno: David Lynch

As últimas quatro longas-metragens de David Lynch retomam a disnarratividade, segundo Robbe-Grillet, intensificando com isso a enunciação fílmica nas suas duas plataformas capitais: a das personagens (que sonham, fantasiam, deliram ou alucinam partes do filme) e a do autor cineasta que enuncia a obra toda (tornando evidentes ao nível do filme as estratégias

<sup>7</sup> Cf. Alain Robbe-Grillet, “L’Argent et l’idéologie”, *Le Monde* (Février 1975).

<sup>8</sup> Não se julgue, porém, que *Citizen Kane*, obra de ruptura e escândalo, é uma exceção à regra na carreira de Welles. O segundo filme do realizador, *The Magnificent Ambersons* (1942), de teor bem mais paradigmático e inserindo-se no género melodrama familiar, continua a privilegiar a enunciação e o papel do autor nessa dinâmica, como se pode comprovar por uma análise detalhada do prólogo. É um filme que, embora não tão marcadamente modernista como o primeiro, continua a ser sobre a enunciação e o tempo (mais concretamente a junção das duas coisas: a nostalgia da narração e a relação entre a narração em geral e o passado), desta feita o tempo como duração.

metacinematográficas representativas da sua identidade autoral), intimamente ligadas entre si.

Proliferam não só os postulados diegéticos, mas também os enunciativos, de um modo que não é destrinchável. Acentuam-se os três factores referidos acerca de Welles - a multiplicidade narrativa não linear, o tempo não cronológico e a tendência para a impossibilidade – mas acrescentados agora de uma serialidade mais marcante, que permite a coexistência, num único filme, de três séries de acontecimentos (que podemos designar como diferentes *versões* de uma mesma história), incompatíveis entre si, e correspondendo, eventualmente, a uma realidade inventada por uma certa personagem ao mesmo tempo em que age na narrativa. O ponto de origem da enunciação torna-se, por conseguinte muitas vezes incerto e só pode ser apreciado pelo espectador na globalidade da obra, na análise daquilo que os novos semiólogos designaram como “teleestrutura” (Parente, 2000:139). Trata-se de decifrar o sistema de relações descontínuas que contêm uma intencionalidade subjacente, trazendo à superfície a estrutura profunda da obra <sup>9</sup>. Os filmes tornam-se estruturas descentradas e, de *Lost Highway* (1997) em diante, circulares (variante espiral).

A serialidade narrativa tripartida começa a fazer-se sentir, ainda timidamente, no filme *Twin Peaks – Fire Walk With Me* (1992), mas atinge a sua depuração máxima em *INLAND EMPIRE* (2006), que versa os bastidores de uma produção cinematográfica hollywoodiana, ela própria um *remake* de uma produção europeia nunca concluída, devido às mortes prematuras dos protagonistas. Neste último *opus* lynchiano são perceptíveis três grandes blocos narrativos, de natureza enunciativa e estilística bem demarcada, todos eles ao mesmo nível e não subordinados a um ponto de origem superior para além do óbvio, o cineasta criador. O primeiro incide sobre a produção do filme intradieético *On High in Blue Tomorrows*, em que uma actriz de Hollywood, Nikki Grace, obtém um papel que lhe agrada, o da personagem Susan Blue, com os consequentes preparativos, compromisso promocional, ensaios e rodagens; o segundo consiste na própria diegese do filme *On High in Blue Tomorrows* e nos dramas sentimentais da personagem Susan mergulhada nos seus fantasmas psíquicos, que incluem, entre outras coisas, um indivíduo misterioso denominado, precisamente, Fantasma, uns Coelhos antropomórficos, eles próprios intérpretes imaginários de uma *sitcom* de êxito, e um grupo indeterminado de raparigas bailadoras; o terceiro concerne *On High In Blue Tomorrows* como filme no filme e retrata o ponto de fusão entre o primeiro e o segundo bloco referidos – o ponto em que o filme encaixado, o nível diegético, se transforma no próprio filme a ser feito, o nível de enunciação técnica do filme (leia-se produção).

---

<sup>9</sup> Ou, dada a polissemia de cada uma das obras, um dos seu sentidos possíveis.

A primeira parte corresponde, assim, a um universo de características essencialmente realistas e parece ser enunciada pelo autor implícito; a segunda parte é claramente onírica, sendo produção de uma personagem diegética (a atriz Nikki projecta-se mentalmente na história intradiegética do papel Susan Blue) e primando por um acréscimo de enunciações mentais internas; a terceira parte funde produção cinematográfica com construção mental e corresponde à sobreposição das identidades da parte 1 e 2, pautando-se pela impossibilidade de tempos, espaços e narrativas e pela incerteza quanto à origem da sua enunciação.

Cada uma destas “partes” – e é assim que surgem enigmaticamente referidas num único intertítulo já no último terço de *Mulholland Dr.* (2001)<sup>10</sup> - é uma versão diferente de um núcleo duro de acontecimentos: (a) uma mulher/atriz rica comete e não comete adultério com o seu *partenaire* de trabalho; (b) uma mulher/personagem pobre comete e não comete adultério com o seu empregador; (c) uma mulher/atriz morre e não morre assassinada pela rival + uma mulher/atriz entra e não entra num universo fílmico alternativo, libertando uma (outra) versão diegética de si mesma que ali se encontrava estacionada no tempo e no espaço como num limbo (por morte real da atriz que interpretava o papel na produção estrangeira intitulada *Vier Sieben*). O filme organiza-se como um fluxo com base nestas três séries.

A estrutura é ainda completada por dois outros blocos, muito curtos, colocados, respectivamente, antes e depois destas séries e que funcionam como uma espécie de moldura da autoria do próprio enunciador-mor, o cineasta Lynch. Trata-se do descodificador hermenêutico e do condensado final, que ocorre fora da(s) história(s) mas ainda dentro do filme. Este último consiste no genérico final, corrido, sobre imagens de: alguns intérpretes do filme (Laura Dern); de figuras características do resto da obra artística de Lynch (o lenhador, o cowboy, etc.) e um grupo de bailarinas que exorta o espectáculo e relembra, a nível simbólico, a dança diegética do coro de raparigas. Semelhante estrutura surge, com algumas adaptações e num estado mais simplificado, nos três filmes anteriores de Lynch.

Tal como acontecia na primeira longa-metragem de Welles, *INLAND EMPIRE* é um filme subordinado à técnica de *mise en abyme* nas suas duas variantes, de encaixamento e de aporia, mas aqui em termos onde impera a indiscernibilidade, já que o final de cada “parte” começa a *transitar* para a parte seguinte, operando uma mistura entre real e imaginário que se vai acentuar no nível subsequente.

O encaixamento – pressuposto quer na combinação de níveis diegéticos (*On High In Blue Tomorrows* e *Vier Sieben*) com o filme maior que os contém (*INLAND EMPIRE*), quer na

---

<sup>10</sup> E não em três, como seria lógico.

inclusão de enunciações mentais dentro de cada um desses níveis - é combinado com a equivalência metafórica multiplicadora de sentidos de modo a negar a acessibilidade imediata da obra. A globalidade do filme contém vinte e quatro enunciações mentais, distribuídas por Nikki, Sue e (numa única ocorrência) pela Esposa de Billy Side/Devon Berk, o *partenaire/amante*. A estas acrescem ainda as imagens televisivas visionadas pela jovem polaca da versão fílmica anterior e que podem ser indicativas da sua enunciação da integralidade das três grandes partes que formam a maioria da obra, como se depreende da manipulação de velocidade que estas possuem em dado momento da parte I.

Estas fantasias, imaginações, pesadelos, memórias (falseadas ou reais), visões e episódios de *déjà vu* impregnam as três partes fílmicas e o decodificador hermenêutico, mas o melhor exemplo da combinação entre encaixamento e equivalente metafórico é a Parte II do filme, onde Sue fura uma peça de *lingerie* em seda com a ponta de um cigarro e acede visualmente, pelo orifício assim criado, a uma realidade alternativa, formada pela diegese da versão fílmica anterior, o malogrado *Vier Sieben*, cuja história a sua própria trama duplica. Nesse acto acaba por furar literalmente o cenário novelesco onde se movem os Coelhos antropomórficos, revelando assim os mecanismos de condensação e deslocamento freudianos nos quais a elaboração do teor fílmico é baseada <sup>11</sup>. Toda a Parte II de *INLAND EMPIRE* sofre uma *compressão* de significados de diferentes proveniências e uma *intensificação*, sem motivo aparente, de conteúdos banais. É assim que se explica, por exemplo, a presença do Coelho Macho, vestido de azul, que ao longo do filme representa várias coisas.

Porque é originária numa auto-reflexividade metacinematográfica que dá a ver os bastidores do filme e o cinema como actividade – e porque surge conjugada com a alegoria do olhar duplicado, que sistematicamente nos remete para o “outro lado” do espaço e da experiência cinematográfica – a enunciação em *INLAND EMPIRE* é maioritariamente aporética. Ela é o reverso do(s) enunciado(s) diegético(s), remetendo para o fora da história que lhe(s) deu origem – a produção/recepção artística.

Portanto, Lynch combina a aporia (em que a obra se reduplica para fora de si) com o encaixamento sucessivo, que opera o efeito contrário (uma reduplicação *ad infinitum* para dentro), o que lhe permite veicular uma reversibilidade causal, temporal e espacial entre enunciado e enunciação. Mais uma vez, o fenómeno carece de uma ilustração por diagrama.

---

<sup>11</sup> Cf. Freud (1992), capítulo sobre o trabalho do sonho, (pp. 383-413 para a condensação e pp. 414-419 para o deslocamento).

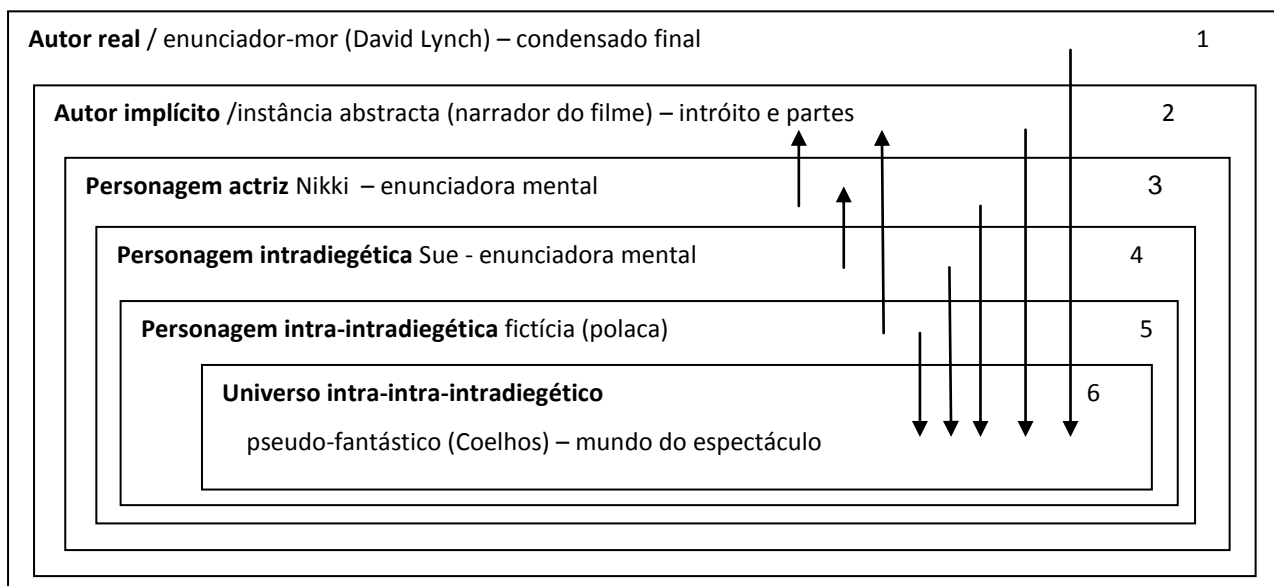


Figura 3 – Esquema enunciativo de INLAND EMPIRE.

O condensado final, porque não se insere em nenhuma das diegeses contidas pelo filme mas ainda pertence fisicamente ao mesmo, e porque detém elementos intertextuais relativos ao resto da obra artística de Lynch, é um *discurso* directamente autoral sobre a sua postura metacineamatográfica: alegoria do espectador e do espectáculo mediada de forma directa e interventiva pelo seu criador. No entanto, como emanção do realizador, o filme é todo ele produzido por Lynch; de modo mais velado, todas as camadas narrativas/enunciativas de *INLAND EMPIRE* são-lhe imputáveis. O nível seguinte é o domínio da instância autoral abstracta, um autor implícito sem existência corpórea definida, que, aparentemente, narra a “história” (neste caso correspondente a *quatro* níveis diegéticos diferentes) e ainda deixa a sua marca através da formulação do descodificador hermenêutico <sup>12</sup>.

No nível seguinte, a atriz Nikki começa a imaginar uma realidade (ou versão da história) que vai incluir, de forma encaixada, mais três níveis, para além do próprio: (1) imagina-se já em ensaios e rodagem; (2) imagina que se transfere totalmente para a pele da personagem que interpreta, ao transpor a porta da casa do cenário correspondente ao seu domicílio na história (a “Casa de Smithy”); (3) imagina que, enquanto personagem, descobre uma forma de conjecturar o universo totalmente virtual de um filme nunca feito, onde vislumbra uma sua homónima diegética; (4) imagina, ainda como personagem, que o processo de deslocação espácio-temporal que lhe permite aceder a uma realidade alternativa totalmente fictícia lhe dá igualmente acesso a outra realidade imaginária e absolutamente

<sup>12</sup> Todavia, o filme está construído para deixar em dúvida a enunciação deste segmento, cujo ponto de origem (Polaca ou autor implícito) é uma das impossibilidades da obra.

abstracta que faz parte daquele mundo (é uma famosa *sitcom* báltica intitulada “Axxon” que a jovem polaca consegue ver no seu televisor).

A ser exclusivamente assim estaríamos em presença de *mise en abyme* de enunciação e de enunciado - porquanto temos num mesmo padrão estrutural, respectivamente, fazedores de filmes (os agentes da produção e recepção extra e intrafílmica) e contadores de histórias (os enunciadores mentais de narrativas incrustadas) – mas presentificada apenas por encaixamento, quer institucional, quer psíquico. Verifica-se, no entanto, que o filme, na tradição metafictional literária moderna (Šrámek, 1990:35-37) opera um regresso aos níveis anteriores, como já sucedia de forma embrionária em *Citizen Kane*, mas apenas entre o segundo e o terceiro nível do registo. Em *INLAND EMPIRE* a reversibilidade narrativa não é total, mas é muito acentuada. Se a Polaca é enunciada pelos níveis 1 a 4, ela própria também enuncia os níveis 4, 3 e 2 porque vai vendo no seu televisor imagens que a todos eles pertencem. O mesmo sucede relativamente a Nikki, que imagina ter obtido o papel que almeja, facto que desencadeia tudo o resto; regressando no final à situação de conversa com a Visitante 1, ainda antes de ter obtido o papel (o que invalida o filme como acto concreto de produção intracinematográfica).

A Parte III, que começa com uma projecção mental da personagem Sue, em fuga pelas ruas de Hollywood até tombar agonizante no Passeio da Fama, é o culminar de uma crescente desagregação e a prova de que o filme é globalmente descentrado. É assim que, a dado momento a personagem se constrói a ela mesma, vendo-se agir – no mesmo espaço – como dupla de si própria (observa-se ao longe, no passeio fronteiro, a ser assassinada pela Mulher de branco, esposa do amante). Todavia, após esta morte anunciada, a câmara de registo recua, revelando uma outra câmara diegética. Desta vez não é o encaixamento que surge combinado com a aporia, como na Parte I, onde certas cenas de rodagens se revelavam, afinal, como imaginadas, mas sim a aporia que surge combinada com o encaixamento, dado que aquilo que julgávamos real é, bem vista a situação, a rodagem de um filme.

Na sua estrutura ultra complexa, *INLAND EMPIRE* consegue a proeza de se afirmar como um jogo muito sério de narração (*telling*), ao mesmo tempo que conta histórias. Insere-se na categoria de obras “quebra-cabeças” (*mind-game films*) e é um autêntico puzzle narrativo, no sentido em que não só as duas histórias intradieéticas que contém (os enredos de ambos os filmes *On High In Blue Tomorrows* e *Vier Sieben*) não são muito claras até ao fim, como o principal *locus* enunciador das três partes da obra parece pertencer a Nikki e à polaca, ao mesmo tempo, o que é uma impossibilidade<sup>13</sup> (Deleuze, 1985:133). É aquilo que Brian

---

<sup>13</sup> Combinação plausível, possível nela própria, mas tornada impossível pela reunião dos elementos dispersos.

McHale (1987:106-111) apelida de auto-contradição narrativa em que as coisas, simultaneamente, acontecem e não acontecem / acontecem de dois modos absolutamente irreconciliáveis. Congruente com esta estratégia é a ausência de fim narrativo porque a obra possui uma narrativa circular (*loop narrative*).

Neste caso, tal como em *Lost Highway* (1997), o fim não reata exactamente o princípio, pelo que não é uma narrativa tipo ouroboros (*Moebius-strip narrative*), mas sim uma narrativa em espiral porque esta volta ao princípio mas num patamar ontológico mais elevado, que corresponde ao da enunciação-mor. Dito de outro modo, o filme termina onde começa, mas não *como* começa: Nikki encontra-se agora na sala mas noutra sofá e trajando um vestidinho azul infantil que a coloca no papel de uma espécie de Alice no País das Maravilhas metacinematográfica.

Cada parte fílmica e o descodificador hermenêutico funcionam como uma série também num outro sentido, pois são redutíveis a uma temporalidade não cronológica em perpétuo devir: “It’s a story that happened yesterday, but I know it’s tomorrow”, afirma Nikki/Sue na cena de sexo intradieética entre os dois protagonistas, que marca em definitivo na obra a indistinção entre realidade e imaginário. O “antes” e o “depois” são as duas faces do mesmo fluxo para a personagem feminina, neste contexto, e para o espectador de cinema, no filme todo. Daí haver referências recorrentes aos três tempos – “yesterday”, “today”, “tomorrow” – e a duas horas precisas – “9:45” e “after midnight”. Uma profunda falsidade emana de tudo isto, porquanto o fluxo acarreta uma permanente transformação dos factos e a perpétua relação de presente e passado no interior de uma só série.

### **Storytelling e storytellers:**

Embora a metaficção - em que uma obra aborda a sua própria narrativa e, por conseguinte, a sua natureza intrinsecamente “meta” - seja um fenómeno da pós-modernidade, a sua adopção pelo *storyteller* Orson Welles foi crucial para o estabelecimento de uma alternativa ao padrão ficcional do cinema *mainstream* norte-americano. Welles que se afirmara como um exímio adaptador de peças literárias na sua companhia teatral, o Mercury Theatre de Nova Iorque, e que fizera furor na rádio pela adopção de um estilo enunciativo baseado numa narração na 1ª pessoa, era o homem indicado para quebrar a rotina narrativa dos filmes implícita ou explicitamente sobre o cinema. Ao contrário do que pode parecer, Welles não usou a técnica como forma de exibicionismo diletante; se inovou em vários campos estéticos, notabilizando-se, num primeiro momento da sua carreira, por técnicas como o uso da profundidade de

campo, do plano-sequência e dos vários planos volumétricos numa mesma imagem, fê-lo sempre com consciência da sua utilidade para a história e para a forma de a contar.

Depois dele cavou-se um fosso na prática cinematográfica norte-americana e só em 1971 com *The Last Movie* (Dennis Hopper) surgiu nova obra metacinematográfica esclarecida que conjuga o(s) enunciado(s) com uma estrutura original baseada no princípio de construção em abismo. Porém, dada a natureza independente e não geracional do filme, a obra não granjeou grande êxito nem contribuiu para instalar uma moda; foi preciso aguardar por 1977 e por *Eraserhead*, que fez furor no circuito cinematográfico da meia-noite, para que tal acontecesse. O culto desencadeado pelo filme viria a permitir a David Lynch, mais tarde, atingir uma franja de mercado conhecida no universo do cinema *indie* por “crossover”: filmes autorais capazes de manter a sua autonomia artística e ainda assim angariar público no sector comercial.

Foi precisamente com um deles, *Lost Highway* (1997), produzido com capital francês face ao desinteresse das produtoras norte-americanas, que o cineasta conseguiu firmar a sua narratividade orientada para a enunciação experimentalista e poderá ter mesmo influenciado a criação de outro filme norte-americano em três partes progressivamente mais densas de sentido e práticas metafílicas: a comédia satírica *Schizopolis* (1977), de Steven Soderbergh. O êxito seguinte de Lynch seria *Mulholland Dr.* (2001) e o ano do seu lançamento encontra-se demasiado próximo do de *Femme Fatale* (Brian De Palma, 2002), *Adaptation* (Spike Jonze 2002) e *Big Fish* (Tim Burton 2003) para ser considerado uma mera coincidência. Todos estes filmes foram realizados por autores e/ou argumentistas eminentemente metacinematográficos e contêm práticas complexas de *mise en abyme*<sup>14</sup>.

David Lynch é um conceituado veterano do cinema *indie* e, tal como Welles, um criativo multidisciplinar. Ambos são dois realizadores norte-americanos que o mundo, e em especial a Europa cinematográfica, adoptou como *auteurs* e que, de forma similar, embora em contextos diferentes, dedicaram a sua *oeuvre* à análise da problemática reflexiva. Cada um à sua maneira representa uma geração de criativos que transformaram uma parte do cinema americano e orientaram um segmento muito importante de outros cineastas para uma prática mais ousada, mais moderna e mais metacinematográfica.

## **Bibliografia:**

---

<sup>14</sup> *Femme Fatale* possui mesmo uma estrutura tripartida como a de *Mulholland Dr.*

ANDERSON Patrick Donald (1978) - *In Its Own Image: The Cinematic Vision of Hollywood*, New York, Arno Press, ISBN: 0-405-10749-8, 365 pp.

DÄLLENBACH Lucien (1977) - *Le Récit spéculaire: Essai sur la mise en abyme*, Paris, Éditions du Seuil, ISBN: 2-02-004556-7, 248 pp.

DELEUZE Gilles (1985) - *Cinéma 2 - L'image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, ISBN: 2-7073-1047-6, 379 pp.

ELSAESSER Thomas – “The Mind-Game Film”: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. Warren Buckland, Malden (MA), Oxford, West Sussex (UK), Wiley-Blackwell, 2009, 13-41, ISBN: 978-1-4051-6862-5.

FREUD Sigmund (1992) [1900] – *The Interpretation of Dreams*, trans. James Strachey, London, Penguin Books, ISBN: 0-14-013794-7, 871 pp.

GRILLO João Mário (1997)– *A Ordem no Cinema: Vozes e Palavras de Ordem no Estabelecimento do Cinema em Hollywood*, Lisboa, Relógio D'Água, ISBN: 972-708-342-0, 377 pp.

ISHAGHPOUR, Youssef (2001) – *Orson Welles cinéaste, Une caméra visible: II – Les Films de la période américaine*, Paris, Éditions de la Différence, ISBN: 978-2729113261.

JEFFERSON Thomas [1776] – “The Declaration of Independence as Adopted by Congress”: *The Harper American Literature, Vol. 1*, New York et al, Harper & Row (1987), 524-526, ISBN: 0-06-044367-7.

McHALE Brian (1987) – *Postmodernist Fiction*, London and New York, Routledge, ISBN: 0-415-04513-4, 264 pp.

METZ Christian (1991) – *L'Énonciation impersonnelle, Ou le site du fim*, Paris, Méridiens Klincksieck, ISBN:2-86563-287-3, 228 pp.

PARENTE André – “O cinema disnarrativo”: *Narrativa e Modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*, trad. Eloisa Araújo Ribeiro, Campinas, Papirus Editora, 2000, 131-146, ISBN: 85-308-0579-8.

ŠRÁMEK Jiří - “Pour une définition du métarécit”, PDF de Sborník Prací Filozofické Fakulty Brněnské Univerzity, 1990, 33-48, acedido em 23-2-2011.

<http://www.phil.muni.cz/plonedata/wurj/erb/volumes-11-20/sramek90.pdf>

WEAVER HOPE Kenneth (1975) – *Film and Meta-Narrative*, PhD. Thesis, Indiana University, University Microfilms International (facsimile).

**Filmografia:**

*Adaptation (2002)*, Dir. Spike Jonze, USA.

*Big Fish (2003)*, Dir. Tim Burton, USA.

*Citizen Kane (1941)*, Dir. Orson Welles, USA.

*Don Quijote de Orson Welles (1992)*, Dir. Orson Welles (montagem de outrem), SP, ITA, USA.

*Eraserhead (1977)*, Dir. David Lynch, USA.

*Femme Fatale (2002)*, Dir. Brian De Palma, FRA

*Hellzapoppin' (1941)*, Dir. H.C. Potter, USA.

*Hollywood Hotel (1937)*, Dir. Busby Berkeley, USA.

*INLAND EMPIRE (2006)*, Dir. David Lynch, FRA, POL, USA.

*Lost Highway (1997)*, Dir. David Lynch, FRA, USA.

*Mr. Arkadin – The Corinth Version (1955)*, Dir. Orson Welles, FRA, SP, SWI.

*Mulholland Dr. (2001)*, Dir. David Lynch, FRA, USA.

*Never Give a Sucker an Even Break (1941)*, Dir. Edward F. Cline, USA.

*Schizopolis (1997)*, Dir. Steven Soderbergh, USA.

*Sherlock Jr. (1924)*, Dir. Buster Keaton, USA.

*Sullivan's Travels (1941)*, Dir. Preston Sturges, USA.

*Sunset Boulevard (1950)*, Dir. Billy Wilder, USA.

*The Lady from Shanghai (1947)*, Dir. Orson Welles, USA.

*The Last Movie (1971)*, Dir. Dennis Hopper, USA.

*The Magnificent Ambersons (1942)*, Dir. Orson Welles, USA.

*Twin Peaks – Fire Walk with Me (1992)*, Dir. David Lynch, FRA, USA.

*Uncle Josh at the Moving Picture Show (1902)*, Dir. Edwin S. Porter, USA.