

## ***Twin Peaks* como alegoria daimónica cinematográfica**

Fátima Chinita

E.S.T.C./C.I.A.C., Portugal

### **Abstract**

*For a long time the allegorical activity was considered dogmatic and equated with artistic fossilization, archaic religious propensity and lack of creativity. However, Walter Benjamin (1928) and Paul De Man (1969), among other illustrious thinkers, came to its defense, exalting, instead, its cryptic, hybrid and abstract nature, which, incidentally, are the main characteristics of modern art.*

*“Twin Peaks – Fire Walk with Me” (David Lynch, 1992) is a wonderful object of analysis, despite being one of the most misunderstood films in the history of cinema. The fact that its narrative is a prequel to the cult television series “Twin Peaks” and incorporates many of the characters of that show, explicitly denigrating the moral image of the protagonist, Laura Palmer, brought about an intense rejection by the fans of the series, as well as the indifference of the cinephilic community in general. However, one must go deeper, in order to understand Lynch’s brave accomplishment and its artfulness. Indeed, the opus is a powerful cinematic allegory because it contains a double layer of metaphorical meaning, one of them being explicitly metacinematic. Thus, besides assuming itself as a filmic daimonic allegory, occurring in a spiritual universe of Good versus Evil, the film is also an authorial discourse on cinema itself. More specifically, it is an allegory of spectatorship, according to Robert Stam’s definition, where the existence and crossing over to “another side” duplicates the architecture of movie theatres and the psychic processes involved in film viewing.*

### **Keywords**

David Lynch, *Twin Peaks – Fire Walk with Me*, Authorial Discourse, Cinematic Allegory, Spectator.

### **A alegoria: Do literal ao figurado**

Enquanto estrutura de duplo sentido, a alegoria é uma figura de estilo que junta, numa mesma obra, um significado literal, de carácter narrativo, e um significado metafórico, relacionado com a transmissão de ideias (a proverbial “mensagem”). O segundo sentido, figurado, vem inscrever-se *sobre* o primeiro, de teor literal. Ambos os sentidos coabitam, pois, com características diferentes, o mesmo texto. Dito de outro modo, um filme, quando alegórico,

possui, ao mesmo tempo, duas valências: a história que conta e as ideias abstractas que transmite. A maior diferença da alegoria relativamente à *mise en abyme*, que também é uma estrutura de duplo sentido, reside no facto de a primeira se encontrar carregada, à partida, de sentidos herméticos e previamente validados.

O filme *Rear Window* (Alfred Hitchcock, 1954), por exemplo, fornece-nos, ao mesmo tempo, um enredo de suspense protagonizado por um repórter transformado em *voyeur* dos vizinhos e um discurso autoral sobre os mecanismos óptico-escópicos do vidente de filmes. As duas camadas de sentido reforçam-se mutuamente, visto que é a actividade de espionagem de Jeff que traz à colação as propriedades visuais do espectador e respectivas operações psíquicas. Todavia, o segundo sentido possui uma certa autonomia relativamente ao primeiro, podendo, inclusive, nem sequer ser detectado por alguns videntes da obra.

O termo “alegoria”, cuja raiz etimológica provém do grego *Allos* (que significa “outro”) e *agoreuein* (que designa “falar em público”), subdivide-se, de acordo com Ismail Xavier (2004 [1999], 305), em dois grandes tipos:

- A alegoria franca, ou intencional.
- A alegoria inconsciente, ou não intencional.

Na primeira das duas é o próprio autor que incute à obra o seu sentido alegórico, pretendendo que esta assim seja compreendida. Isto pressupõe que o receptor seja atento e treinado no mesmo contexto cultural que o autor. No segundo caso, o sentido figurado da alegoria só é vislumbrado como tal por um receptor “competente”, à margem das reais intenções do autor ou das propriedades intrínsecas da obra. Logo, a problemática da alegoria prende-se tanto com a produção, como com a recepção das obras, contemplando não só a expressão do autor mas também a interpretação do público (Xavier 2004, 354).

Deste modo, é inútil atentar no epitexto (entrevistas dadas pelo autor, etc.), porquanto se pode descortinar uma alegoria onde ela parecia não existir nem o autor a indicou (Fletcher 2012, 319). A considerar apenas as opiniões dos autores, metade dos textos alegóricos desapareceriam das notações do género, empobrecendo o horizonte cultural, das artes tradicionais e vanguardistas, uma vez que a alegoria se pode manifestar em ambas. Aliás, Angus Fletcher (2012, 72) refere que a clareza não é o principal objectivo da alegoria. Muito pelo contrário, ela deve ser, em simultâneo, clara e obscura, o que consegue através do uso que faz do simbolismo. Por vezes as alegorias tornam-se mais claras à medida que avançam, mas a sua dimensão de enigma nunca se perde. Na opinião de Fletcher, os artistas querem sempre que o leitor se debata com o sentido oculto da obra. Os grandes autores alegóricos da modernidade parecem mesmo fazer gala em aumentar a ambiguidade e a polissemia. Xavier (2004: 363), em perfeita sintonia teórica com Fletcher, salienta a importância readquirida pela alegoria nos tempos mais recentes [1]. Nesta perspectiva, o ressurgimento da alegoria durante

a modernidade deve-se à duplicidade de sentido (significado “oculto”) e à natureza difícil, críptica, desta forma artística (narração “em código”).

A pós-modernidade artística, no que ela possui de fragmentário e ambivalente, veio reforçar ainda mais a dimensão primordial da alegoria. De tal maneira a exegese invadiu o espaço público das artes que uma mesma obra pode actualmente ser lida como contendo *diversas* alegorias, consoante os aspectos ideológicos que veicula. No cinema, por exemplo, um filme pode ser, ao mesmo tempo, uma alegoria política (reveladora de totalitarismo), uma alegoria consumista (denotativa de capitalismo), uma alegoria científica (apontando um futuro disfórico), uma alegoria artística (que remete para a criação), uma alegoria existencialista (indicativa de uma realidade ilusória), etc. Parece difícil? Nem por isso. Veja-se os casos de *Matrix* (Andy e Lana Wachowski 1999), *eXistenZ* (David Cronenberg 1999); *Dark City* (Alex Proyas 1998) e *Total Recall* (Paul Verhoeven 1990). Todos eles são obras que possuem várias leituras profundas, dependendo das capacidades interpretativas dos receptores e das suas inclinações ideológicas. A cada uma destas leituras corresponde um tema, o que significa que em matéria de alegoria uma obra pode deter várias temáticas em simultâneo. Espectadores haverá que não vislumbram todas as leituras; outros rejeitam algumas delas por não as considerarem relevantes ou com interesse. Logo, muito depende da sensibilidade do receptor e das suas principais motivações: “[...] the original creation invites, is followed by, and frequently is wholly consumed by a variety of interpretative re-creations” (Honig 1959, 23).

### **Tópicos, leitomotive e agentes da alegoria daimónica**

À semelhança de Coleridge, Angus Fletcher considera que a alegoria é narrativa e, portanto, tem “agentes”. Dois exemplos conhecidos são a Justiça, representada como uma mulher vendada que segura uma balança, e o Amor, retratado como uma criança nua brandindo um arco e uma flecha. Segundo o autor, este agenciamento é de dois tipos: (a) personificação de ideias abstractas; (b) ilustração de personagens históricas reais. Das duas categorias, a primeira é aquela que manifestamente me interessa mais, por se aplicar a uma figuração de três conceitos cruciais nas alegorias metacinematográficas, as quais versam a *natureza* da sétima arte como estética e/ou actividade: o “espectador”, o “autor”, o “cinema”. O próprio Fletcher considera que as abstracções personificadas são, provavelmente, os agentes alegóricos mais óbvios (2012,13). Estes agentes personificados só podem “actuar” juntamente com outros agentes do mesmo tipo, numa rede de relações que é extensível à obra inteira. Esta rede pode conter oponentes e adjuvantes. Entre os primeiros contam-se as paixões, os desejos, os ódios – representados simbolicamente por animais, monstros, tiranos ou alguma espécie de contaminação; dos segundos fazem parte as figuras angelicais. .

A personificação abstracta principal, que cumpre o papel de protagonista da obra, é considerada por Fletcher como um agente daimónico (“*daemonic agent*”), termo que não deve ser confundido com “demoníaco”. O *daemon* é uma figura espiritual, que tanto pode ser boa

(de acordo com a tradição mitológica grega), como funesta. O *daemon* da tradição cristã é, efectivamente, um “demónio”, representado normalmente com cornos e uma forquilha, mas Fletcher observa que esta concepção é um estereótipo muito simplista. Acima de tudo, o *daemon* possui uma essência mágica e representa a personificação de agentes quase divinos. As suas acções são maravilhosas, embora ele próprio seja identificado como um ser humano. Move-se num território lendário, onde as leis da natureza estão ligeiramente alteradas. A actuação dos agentes daimónicos é orientada num sentido rígido, como uma pessoa da vida real que se encontra obcecada por um pensamento ou envolvida numa rotina férrea. Estas figuras não são necessariamente daimónicas em si mesmas, mas encontram-se dominadas por uma força dessa natureza (Fletcher 2012, 47). Logo, a personagem é compelida a agir, não tendo qualquer livre-arbítrio. A vida dos agentes daimónicos obedece, *grosso modo*, às regras da Roda da Fortuna.

As alegorias possuem *leitmotive* recorrentes e uma cosmovisão muito própria. Fletcher defende que a característica mais marcante das imagens na alegoria é o seu “isolamento” relativamente umas às outras [2]: “The type of allegorical imagery is then an isolated emblem. [...] Each image tends toward a kratophany, the revelation of a hidden power” (Fletcher 2012, 87). Segundo este teórico, as alegorias têm tendência para ser puramente visuais (2012, 97-98). A pintura alegórica, por exemplo, é marcada por descontinuidades espaço-temporais, por perspectivas deformadas e por retirar objectos do seu contexto, num tipo de visão análoga à produzida por uma droga como a mescalina. Fletcher vai buscar o conceito de *ornatus* ou *decoratio* à retórica latina, por entender que ele exprime bem a imagem alegórica, ornamentada por natureza. Esta imagem possui, simultaneamente, uma relação entre um sentido genérico e um determinado sinal específico (o “emblema”). O ornamento, nesta acepção, pode ser usado em peças de vestuário, em objectos heráldicos, em sinetes e amuletos.

Ora, este tipo de agentes e de *leitmotive* gera necessariamente uma acção ritualizada, mais simples do que a dos enredos de contornos e tradição mimética. Um das duas importantes categorias de acção que Fletcher imputa à alegoria encontra-se o “progresso” (“*progress*”) [3]. O progresso alegórico envolve um conjunto de passos numa direcção, sendo normalmente uma viagem de busca que tanto pode ocorrer no espaço físico (e por diversas vezes, quais aventuras de Gulliver), como no interior da mente (viagem introspectiva da memória). Em ambos os casos, no entanto, o objectivo do protagonista, sozinho ou em grupo, é alcançar o (auto) conhecimento. A auto-perdição do indivíduo pode incluir-se neste tipo de viagem: “The hero is bound no less on a quest if he be searching for his own ruin” (Fletcher, 2012: 157).

No geral, para Fletcher, as acções alegóricas não têm de ser plausíveis; o que se lhes pede é que obedeçam aos seus próprios critérios de unidade interna [4]. A causalidade da alegoria exerce-se, pois, em termos mágicos. Os acontecimentos, benéficos ou perniciosos, são o resultado de “acidentes” (fruto do acaso) ou de “milagres” (intervenção sobrenatural de

uma força externa superior). A “magia” pode ser de dois tipos, eventualmente sobreponíveis: (a) aquela que põe em evidência enredos simétricos operando por paralelismo inverso (cada um é a antítese do outro); (b) aquela onde se verifica o controlo do destino de alguém através da apropriação de um objecto que lhe pertence.

A ideia de “contágio”, frequente nos enredos alegóricos, é derivada da tradição cristã, eternamente preocupada com o pecado e a redenção. Na alegoria há sítios sagrados, livres de contágio, e que podem ser tudo aquilo que passa por ser uma manifestação cósmica do “centro” (uma cidade santa, um labirinto, uma montanha, etc.). Também há, porém, sítios isolados que servem a função oposta: conter ali todo o contágio, impedindo-o de se espalhar (ex: caverna). Como se compreende, a estrutura narrativa de uma alegoria pressupõe um dualismo teológico, de dois opostos naturais: o Bem e o Mal. Ao nível do agenciamento das personagens isto cria antagonismos naturais, como seja o caso de Cristo/Anticristo ou Virgem Santíssima/Meretriz da Babilónia.

Segundo Edwin Honig (1959), a concentração enigmática de sentidos que caracteriza a alegoria também tipifica o sonho humano, livre dos ditames da cronologia e da verosimilhança e muitas vezes plasmado em oposições binárias. A violação da ordem temporal e dos padrões habituais de comportamento transmitem algum significado de uma forma hermética e a imagética onírica envolve normalmente conflitos latentes (os quais se tornam óbvios nos pesadelos). Ademais, a liberdade da forma combina-se na perfeição com uma certa rigidez arcaica de conteúdos (o mundo determinista da alegoria). Estas deformações mentais são, como defendia Sigmund Freud, fruto de um desejo do sonhador (1900). Assim, as figuras que Fletcher apelida de daimónicas são aqui encaradas como um agenciamento, repulsivo ou atraente, gerado pelo próprio sonhador. Atentar na natureza dessas figuras e no porquê da sua existência é parte da descodificação exigida ao sonhador.

Algumas obras, como seja o caso de *A Metamorfose* (Franz Kafka, 1915), evidenciam uma estrutura ou propensão onírica, que Honig apelida de “*dream artifice*”. Quando usado nas narrativas alegóricas este dispositivo formal serve para camuflar uma intenção autoral, envolvendo-a em mistério; facto que obrigatoriamente activa a interpretação do receptor. Por outro lado, à semelhança das fábulas, o universo onírico assim retratado funciona como um mundo com dimensões espaço-temporais não determinadas. No entanto, para além desta dimensão onírica prevalecente, as obras alegóricas também podem conter verdadeiros sonhos, nos quais por vezes algumas personagens são temporariamente mergulhadas para emergir com novos conhecimentos, embora crípticos. Honig observa que os sonhos, como modo de desencadear uma acção narrativa posterior, podem ser substituídos, quer por emblemas, quer por certos símbolos, capazes de abrir uma passagem para o desconhecido.

Para confirmar o sentido derivado destes sonhos, o protagonista conta com a intervenção de personagens “guias”, que tanto podem ser benéficas como prejudiciais (neste último caso o protagonista será orientado para um trilho errado). Cabe ao protagonista escolher

o melhor possível os guias que o secundam, na certeza de que se não se rodear destas figuras acabará por falhar e, possivelmente, enlouquecer.

### **O caso fímico: *Twin Peaks* como dupla alegoria cinematográfica**

*Twin Peaks – Fire Walk With Me* (David Lynch 1992) é um dos filmes mais incompreendidos na História do cinema. O facto de a sua narrativa tomar como ponto de partida os antecedentes da série de culto *Twin Peaks* e adoptar muitas das personagens daquele seriado (mas não todas), denegrindo explicitamente em termos morais a imagem do ícone de pureza Laura Palmer, desencadeou uma veemente rejeição dos aficionados da série e o desinteresse da restante comunidade cinéfila, que não conseguiu descortinar a arte de Lynch para além do universo sórdido que o filme, aparentemente, retrata. Nenhum dos dois grupos de espectadores conseguiu perceber que o filme é uma poderosa alegoria duplamente cinematográfica, concebida como tal pelo próprio autor, se bem que, para não destoar da sua atitude habitual, Lynch não o tenha admitido nunca em entrevistas (onde também, diga-se, não forneceu qualquer tipo de interpretação alternativa da obra).

De forma muito clara, o filme articula-se entre os pólos do Bem do Mal. Na primeira categoria encontramos os agentes do FBI, sobretudo Dale Cooper; os amigos de Laura (Donna e James); as figuras do Red Room conhecidas como Man From Another Planet e One-Armed Man. Da segunda categoria fazem parte o vilão do filme, Leland Palmer, e o seu duplo fantasmático, Bob; bem como os traficantes de droga e sexo, Jacques Renault e Leo Johnson. De permeio localizamos Laura Palmer (interpretada, como na série, por Sheryl Lee), numa vida dupla entre a jovem liceal modelo e a drogada promíscua. Estas coordenadas constituem a base bem perceptível de uma alegoria, para mais reforçada com a presença de um anel que condena quem o usa a uma morte certa; a existência de uma mulher bailarina, que serve de código entre os agentes do FBI; o retrato de toda uma fantasmagoria que remete para um universo daimónico (e neste caso, devido à conjugação com o *unheimliche* freudiano, também demoníaco) (Freud 1919). O filme é, no entanto, muito mais do que uma luta entre duas instâncias morais, sendo que o incesto dos Palmer serve como cenário libidinal (necessário ao inconsciente) e perverso (submundo lynchiano que é a prova suprema do Real lacaniano) necessário a uma segunda alegoria, especificamente metacinematográfica.

O filme começa com um preâmbulo enigmático que não contém o sentido fílmico na íntegra, embora já apresente pistas suficientes quanto ao verdadeiro teor da obra. O genérico de início ocorre sobre um fundo azul tremeluzente que, aos poucos, através de um *travelling* atrás, se revela ser um ecrã televisivo com “chuva” estática. Como qualquer tipo de ecrã pode representar metonimicamente o ecrã de cinema, não creio que exista aqui nenhuma alusão directa ao *medium* televisivo no qual se desenvolveu a série que deu origem ao filme, mas sim, pelo contrário, uma referência ao cinema como *medium*. Após o nome do realizador desaparecer do ecrã, este “quadro” recebe inopinadamente, para grande susto do vidente

extradiegético, uma machadada literal que o desfaz, provocando uma pequena explosão. O ecrã vai a negro, continuando a ouvir-se, em *off*, os gritos de uma mulher. O filme começa, pois, com um mistério, o qual se revela logo como sendo de natureza audiovisual.

No plano seguinte vemos um corpo a boiar no rio, envolto em plástico, identificado por uma legenda óptica onde se lê “Teresa Banks”. É o princípio de um novo mistério dentro do enigma global que é o filme. O segmento da obra que lhe diz respeito ocupa 26 minutos, ou seja, aproximadamente um quarto do tempo da mesma (estimada num total de 135 minutos). Durante esta quase meia hora não vemos Laura Palmer nem a comunidade de Twin Peaks, não havendo, pois, qualquer relação aparente com a série televisiva. É evidente que não podemos conceber este quarto de filme como uma idiosincrasia lynchiana, tornando-se, portanto, indispensável perceber de que modo esta *tranche* filmica reforça o resto do conteúdo.

A investigação da morte de Teresa Banks é conduzida pelo agente Chester Desmond, interpretado pelo cantor Chris Isaak, e por um seu colega menos experiente. David Lynch participa no filme, tal como aconteceu na série, enquanto Gordon Cole, chefe do FBI responsável por vários agentes. A sua presença não é, *stricto sensu*, necessária para a narrativa de Laura Palmer e para os sete dias de eventos que conduzem à morte daquela, adquirindo até mais importância no filme do que na série devido à eliminação da maior parte das personagens que constituíam a galeria humana da comunidade de Twin Peaks. A presença de Lynch, que é notória em três cenas, justifica-se neste caso como forma de reforçar a enunciação autoral e uma componente metafórica de alegoria do criador que se conjuga com uma componente espectral do mesmo teor.

A personagem interpretada por Lynch surge primeiro no escritório de Filadélfia, onde revela logo o seu problema de audição. Tal como o realizador interpretado por François Truffaut em *La Nuit américaine*, também Lynch usa um aparelho auditivo, efeito que provoca alguma distância face à sua auto-representação, a qual ganha sobretudo contornos de assinatura. Refira-se que a marca “Lynch” era tão poderosa nos anos 90 como fora a de Hitchcock na década de 50. Lynch surge depois num aeródromo onde cumprimenta os dois agentes a quem atribuiu a investigação da morte de Teresa Banks. Em vez de lhes transmitir uma mensagem verbal clara de algo que pretende comunicar-lhes, o Chefe Gordon Cole presenteia-os com mais um enigma, desta vez sob a forma de uma acção figurativa profundamente visual: uma mulher trajada de vermelho e ostentando uma rosa azul na lapela, caminha no mesmo lugar, enquanto faz gestos de mãos e esgares faciais. Experiente nos meandros do FBI e no *modus operandi* do seu chefe (a expressão é mesmo alvo de uma piada interna proferida pelo próprio Lynch), o agente Chester Desmond interpreta correctamente a mensagem, revelando as suas aptidões para a “leitura” de uma narrativa complexa e de teor não realista. Lynch surge pela terceira vez naquela que, para mim, é a cena crucial do filme enquanto alegoria metacinematográfica, mas que em termos exclusivamente narrativos parece cem por cento dispensável. Refiro-me à participação de David Bowie no filme, interpretando o

papel de um agente de nome Phillip Jeffries, que surge do nada após prolongada ausência, para voltar a desaparecer em seguida [5].

Esta cena representa o cunho fantasmático do cinema enquanto matéria translúcida de realidade duvidosa e, ao mesmo tempo, mostra a existência de uma outra dimensão do filme, situada algures num *outro lado*, de localização geográfica incerta, e povoada por estranhas criaturas saídas de uma fértil imaginação de pesadelo. É a sequência do filme mais manipulada em termos audiovisuais, o que não pode ser uma coincidência: nela se reproduz a voz humana de trás para a frente, se repete o gesto de um homem que ergue o braço, se efectuam sobreposições de imagens e sons, etc. A sequência principia com Dale Cooper a recordar-nos [e a Gordon, a quem se dirigem as frases] as suas aptidões oníricas: “It’s 10:10 a.m. [...]. I was worried about today because of the dream I told you about”. Quando Jeffries sai do elevador, ao som de uma música tensa e dissonante, depois de ter estado ausente durante muito tempo, temos a sensação de assistir a um sonho/pesadelo. Uma voz masculina não identificada reforça a sensação quando observa, durante uma montagem rápida de elementos bizarros em sobreposição óptica: “We live inside a dream”. Aliás, essa montagem parece ser de conteúdo plástico inteiramente onírico, ou seja, um sonho no sonho.

A quem pertence, no entanto, esse sonho, caso se trate verdadeiramente de um? Estas sobreposições ópticas são pontuadas por um efeito já conhecido desde o início do filme: estática televisiva. Essa dimensão imaterial retira às figuras retratadas naqueles planos uma dimensão real, parecendo configurá-las como fantasmas, ou, metaforicamente falando, como imagens incorpóreas, isto é, projecção fílmica. A pergunta, todavia, mantém-se: de quem são elas projecção? Repare-se que uma parte das estranhas imagens ilustra o Quarto Vermelho (conhecido no universo do filme como *Red Room*, se bem que seja constituído por duas divisões amplas, rodeadas de cortinas vermelhas como um palco teatral). A um determinado nível, a presença de Lynch na cena enquanto personagem de chefe do FBI remete para o enunciador-mor da obra, o manipulador supremo de imagens e sons fílmicos. A (i)materialidade do filme é exposta em toda a sua pujança e “excesso”, como produto artificial, ou seja, auto-reflexivo.

No entanto, a consciência de que Jefferies provém de outro plano de realidade, que se pode articular com este, e o facto de o anão (cujo epíteto é O Homem de Outro Lugar) falar de trás para a frente é um exemplo disso mesmo: de que existe uma realidade que é o *reverso* daquela onde habitam as personagens dos agentes do FBI no gabinete de Filadélfia. É nessa “realidade” que, porventura, alguém enuncia algo a nível intradieético. Logo, o filme indica-nos que há dois níveis de personagens contidos na história, facto de que teremos a certeza já no decurso da narrativa de Laura Palmer. O agente Jeffries acaba novamente por ser sugado para esse outro plano de “realidade” profundamente imaterial, deixando vestígios da sua presença apenas no sistema de videovigilância instalado no corredor. Dale Cooper conclui, após visionar aquelas imagens: “He was here”. O chefe Gordon Cole responde-lhe com outra pergunta: “But where did he go?”. Jeffries passou para o outro lado, transformando-se novamente num

*fantasma*, ideia que David Lynch prossegue nas três obras meta-espectatoriais que se seguem a esta, em particular *INLAND EMPIRE* (2006). O outro lado é um algures imaterial, mas relacionado com o espaço da “realidade” (simbolizado na cidade de Filadélfia e no mundo dos agentes do FBI); é um sítio para *dentro* do qual se pode ser arrastado, permanecendo em latência durante um tempo indeterminado. Logo, o outro lado é o filme à espera de ser visto por quem deste lado age como espectador, visionando imagens num ecrã (mesmo que de videovigilância).

Toda esta primeira parte do filme é pontuada por música jazz, alternando com sons angustiantes. Quando os dois agentes do FBI, Chester Desmond e Sam Stanley (Kiefer Sutherland), frequentam um café a meio da noite, somos presenteados com uma lâmpada em curto-circuito, imagem de marca lynchiana, que tanto remete para o sobrenatural como para o *medium* do cinema como fluorescência. Quando os agentes visitam o parque de caravanas onde morava Teresa Banks a imagem e o som tornam-se verdadeiramente *uncanny/Unheimlich* (que se pode traduzir como “estranheza ameaçadora”- Freud 1919). Num instável movimento de câmara à mão, que destoa do tipo de planos fixos realizados pelo autor na maioria do filme, a câmara aproxima-se do alpendre da caravana em cujo interior se encontram os agentes. Ao fazê-lo atravessa um espaço de escuridão, que na estética de Lynch é sempre indicativo de uma dimensão de incerteza. Por momentos, a fonte deste olhar incorpóreo é indeterminada, funcionando como uma vista objectiva irreal que parece introduzir o espectador *dentro* da obra (Casetti 199, 88-89]. O plano neutro que se segue é de uma anciã moradora no local, mas cujo aspecto desleixado e imundo é profundamente *unheimlich*. As imagens de um poste de electricidade, matéria-prima do cinema, com o número 6 estampado (recorde-se que “666” é o número da Besta, ou seja, do demónio) reforçam esta desagradável impressão.

Na verdade, os primeiros 32 minutos do filme suscitam um profundo desconforto, bem longe da atmosfera cálida e mítica da série. Inclusive, o agente Chet Desmond, com quem o espectador é levado a simpatizar, desaparece misteriosamente, num efeito semelhante à morte prematura de Marion Crane (interpretada por Janet Leigh) em *Psycho* (Alfred Hitchcock 1960). Começamos a suspeitar que neste filme todas as estrelas rock têm um destino evanescente: Jefferies e Desmond são interpretados, respectivamente, por David Bowie e Chris Isaak, sendo que o automóvel deste último, abandonado no parque das caravanas, ostenta a enigmática (ou será irónica) inscrição “Let’s rock”. A frustração do vidente é exponenciada pelo facto de não haver o menor sinal de Laura Palmer. Será o título do filme um completo equívoco?

Eis que, de repente, tudo se altera. Após nova legenda, que indica o avanço temporal de um ano (“One year later”), Laura Palmer surge pela primeira vez no filme e continuará muito presente até à sua anunciada morte. O mais significativo não é a mudança de narrativa, mas sim de tom. Parece que nos encontramos num filme completamente diferente e, metaforicamente, assim é. Creio que avançamos para o *interior* do filme, como se penetrássemos numa segunda camada intradieética.

Este bloco cinematográfico começa por corte directo, seguido de uma sequência-síntese plena de encadeados. A primeira imagem desta *montage sequence* é a do famoso placard do genérico da série televisiva e o som corresponde ao não menos célebre tema musical que é uma espécie de hino televisivo a um local fictício. Depois da primeira meia hora de disforia fílmica este universo adquire conotações verdadeiramente lendárias. Esta sequência, ilustrada pela música que abafa tudo o resto, expõe em termos muito económicos, as relações interpessoais da história e o vício oculto de Laura pela cocaína. O filme *Twin Peaks – Fire Walk With Me* é relançado, como se começasse de novo e tudo o que está para trás não tivesse ocorrido. Perante a anterior dimensão de pesadelo, esta “realidade” parece um autêntico sonho e é. Trata-se de um alegórico filme no filme, confirmando a dimensão alegórica da obra no seu conjunto.

No entanto, o mundo de Laura encontra-se dividido na dualidade que a caracteriza a ela própria. Ainda antes de ocorrerem as duas grandes transposições desta parte do filme – o sonho de Laura e a sequência final no Red Room, que são verdadeiros “transvases” metafóricos – este universo é contaminado por estranhas figuras, entre as quais um rapazinho de máscara branca e um símio (que no sonho de Laura são fusionados num só), anjos, tanto pictóricos como tridimensionais, e indivíduos com deficiência física. Todos eles, apesar da estranha diferença que os caracteriza, são adjuvantes de Laura, o que representa um ligeiro desvio relativamente à teoria de Fletcher, na qual os santos são os adjuvantes preferenciais e os restantes elementos funcionam como oponentes. Esta simbiose, todavia, não é problemática, porque a própria Laura é um misto de pureza e contaminação (facto que a imposição paterna de lavar as mãos antes de comer ainda reforça mais). Na perspectiva de Honig, no entanto, todos eles podem ser entendidos sobretudo como representação de uma coisa: criaturas oníricas que figuram a plasticidade física dos sonhos e a sua falta de lógica. Ou melhor: em termos freudianos, elas são condensações de identidades amalgamadas que, por sua vez, representam conceitos abstractos. Todas estas figuras e o Red Room são, a nível psíquico, produções de Laura. Representam a concentração enigmática de sentidos que caracteriza a alegoria, livre dos ditames da cronologia e da verosimilhança, como observa Honig.

A estranheza que estas figuras de dimensão irreal introduzem no filme é de duas ordens: por um lado, transformam o filme todo numa narrativa onírica, verdadeira enunciação autoral de natureza misteriosa, reforçando o carácter enigmático lançado na primeira meia hora da obra pelo próprio Lynch, enquanto personagem Gordon Cole. Obliteram, pois, a dimensão espaço-temporal e geram um mundo de fantasia análogo aos contos de fadas, também eles, por norma, povoados de génios, duendes, anões e feiticeiros. Por outro lado, o conteúdo onírico é ocasionalmente mais específico e atribuído à própria Laura. Alucinações, o pesadelo nuclear (de que vou falar em seguida) e visões fazem parte do funcionamento psíquico de Laura durante o filme da sua vida, mais concretamente dos últimos sete dias da mesma. A protagonista percorre um caminho de decadência emocional, aproximando-se a passos largos de uma desintegração psíquica, cumprindo por isso o seu papel naquilo que Honig considera o

destino das alegorias modernas. A personagem sente-se a cair no espaço, como ela própria refere à sua amiga Donna [6] e a ser consumida por fogo (“Fire walk with me”) [7]. Sob toda esta dimensão alegórica, que funciona ao nível do sentido de superfície da obra, relacionada com o Mal (a história da decadência de uma jovem e respectiva morte trágica), inscreve-se uma outra alegoria mais profunda e inteiramente metacinematógráica que, qual psicanalista, somos forçados a interpretar para conseguir atingir. A obra, na sua totalidade, comporta-se, pois, como um palimpsesto alegórico.

Atentemos no sonho intradieético de Laura. A protagonista encontra-se no seu quarto, em cuja parede afixou um quadro que lhe fora entregue pelos Chalfonts, avó e neto de características bizarras, logo daimónicas. Esta imagem retrata apenas, fotograficamente, uma porta entreaberta numa divisão desconhecida, a qual parece não conter móveis. A sequência do sonho propriamente dito vai colocar Laura *dentro* do quadro da porta aberta, num outro nível encaixado de realidade. Este facto corresponde a um eventual desejo de fusão do espectador cinematográfico com a obra – aspecto que Laura, naquele momento do filme, representa. A rapariga enuncia mentalmente o conteúdo do seu sonho e opera o milagre da translação dos corpos e da encarnação na matéria translúcida (não esqueçamos que o quadro em questão é uma fotografia). Entra, pois, no outro lado da obra, o qual só pode ser contemplado de fora.

Este feito impossível é operado mentalmente: o corpo de Laura permanece na cama, tal como o do espectador na cadeira do cinema, e ela entra em efígie na fotografia, como sucede nos nossos sonhos, em que nos vemos a agir como personagens, e no sonho maior que é a identificação do espectador com o conteúdo do filme. No sonho, Laura vai activamente procurar respostas, algo que não consegue fazer na sua vida quotidiana, onde se entrega à depressão e ao deboche. Laura ocupa, pois, simultaneamente duas posições: dentro da fotografia e deitada na cama. A rapariga entra no quadro e a câmara penetra na estranha divisão da porta entreaberta efectuando um daqueles *travellings* que caracteriza, a um tempo, um regime de estranheza fílmica e de presença invisível do espectador na obra. Como videntes extradiegéticos, somos levados, pela planificação, a ocupar o impossível lugar interno de Laura. Em determinado momento, a protagonista acorda na cama, provando que dormia, mas a sua imagem no quadro não desaparece. Pelo contrário, Laura no quadro olha, a partir da porta entreaberta, para Laura na cama. Esta situação pode ser lida de duas formas: (a) como indicação de sintonia absoluta entre as duas Lauras (respectivamente espectadora e filme); (b) como desmentido do próprio sonho que de tão estranho que é pode, inclusive, não ter ainda terminado (em certa altura Laura, na cama, olha para a sua esquerda e vê Ronette ensanguentada a seu lado, a qual se lhe dirige, emitindo um novo enigma verbal [8]). Mais significativa ainda é a presença de outras personagens dentro do quadro e, portanto, dois níveis dentro do sonho de Laura: os Chalfonts (avó e neto), o próprio Dale Cooper e os dois Homens abstractos que habitam o Red Room (Man From Another Place e One-Armed Man). A relação entre o Quarto Vermelho e este quarto abstracto da fotografia é assim efectuada.

O Red Room é também uma representação do “outro lado” da realidade. Ou seja, é um espaço não localizável e completamente onírico. Quando Leland Palmer, já perto do fim da obra, e após matar Laura, se desloca a uma clareira da floresta, estranhamente iluminada por um foco (de tipo *follow spot* teatral), é imediatamente introduzido no Red Room, num efeito que não deixa nada a dever ao teletransporte de obras de ficção científica como *Star Trek*. Naquela circunstância a penetração no “filme” (que o Red Room, enquanto espaço artificial e ornado por cortinas vermelhas representa) não é efectuada mentalmente pela personagem, mas sim em termos enunciativos pela obra e respectivo autor: Lynch. Tal como no caso da penetração no quarto abstracto contido na fotografia com a qual Laura sonha, a câmara adquire movimento e subjectividade, colocando-nos dentro do Red Room junto com Leland, o qual afasta uma cortina que funciona como porta (porventura representativa da película que é a tela de cinema) [9].

Dale Cooper faz-se presente no sonho de Laura por montagem alternada com as cenas em que ela evolui no seu quarto e no abstracto Quarto Vermelho. O agente do FBI encontra-se no interior do Red Room, onde são bem perceptíveis as cortinas vermelhas, e adverte Laura, olhando directamente para a câmara: “Dont wear the ring, Laura”. Existe, pois, um contacto entre instâncias diferentes: o(s) quartos ocupados por Laura e o Quarto Vermelho. A interpelação directa através do olhar sugere que, tal como numa sala de cinema, esses espaços são contíguos e se encontram posicionados frente a frente. O Red Room é, pois, não só uma dimensão inteiramente onírica e residência do Bem, como também se apresenta em termos metacinematográficos como o mundo da sétima arte por excelência: a um tempo o *locus* da experiência cinematográfica, a sala de cinema - aspecto reforçado pela exótica ornamentação do pavimento em ziguezague e pelas duas poltronas, confortáveis e também elas ornamentadas que os dois Homens que residem habitualmente naquele espaço ocupam [10] - e o mundo do filme de carácter imersivo nela projectado. No final da obra, a beatitude do anjo que permite a “salvação” de Laura após a sua morte física remete para o mundo codificado do cristianismo alegórico, sendo uma figura de redenção no Além, mas também representa a comunhão com um universo melhorado, onde é possível usufruir de um final feliz, para além de todas as agruras do quotidiano, algumas delas verdadeiramente sintomáticas de morte espiritual. No universo do filme o espectador vive *ad aeternum* e é libertado. Claro que os universos fílmicos não são todos iguais, mas nunca é de mais lembrar que as raízes cinematográficas de Lynch são clássicas, pese embora a natureza formalmente inovadora das suas obras. Na esmagadora maioria do cinema americano, e Lynch não foge a esta regra, o principal é a dimensão narrativa.

A existência literal de Laura, situada entre dois mundos, é sintomática da condição do espectador de cinema. O “outro lado” é o mundo do cinema/filme. A que propósito metacinematográfico se deve, no entanto, o enredo do incesto? Bob, duplo maléfico de Leland, comprova as reduplicações patentes no filme. Neste caso ele é um *doppelgänger* que espelha o pai, tal como Laura se reflecte a si própria. Imediatamente antes de entrar no “Bang Bang Bar” (conhecido na série como Roadhouse), Laura vê-se reflectida no vidro da porta no

momento em que surge a Log Lady para lhe anunciar, de forma críptica, o futuro, como é seu hábito enquanto Cassandra provinciana. A figura de Bob serve para instalar a dúvida no filme, tanto em Laura como em nós. O nome BOB, que é um palíndromo e, portanto, mais um enigma, um significante sem significado, é de natureza discutível, tal como o filme, ou, inversamente, a realidade. Como se queira, pois que tudo depende da perspectiva com que se olha. Laura garante ao seu psiquiatra: “Bob is real! He’s been having me since I was twelve”. Ou seja, Laura é possuída em termos sexuais desde a puberdade, mas desconhece a verdadeira identidade do seu violentador. Daqui se retira de imediato uma conclusão psíquica genérica: Laura *reprimiu* o conteúdo do seu trauma e ele encontra-se directamente relacionado com a *infância*. Por esse motivo o incesto ocorre entre Pai e Filha e não entre outros membros familiares.

Numa perspectiva metacinematográfica, Bob tem dois grandes significados. Por um lado, é uma alucinação. Numa das vezes em que surge no quarto de Laura, durante o dia, encontra-se meio oculto atrás da cómoda onde a rapariga guarda o seu diário. Naquela circunstância simboliza o medo de Laura, a sua paranóia de vigilância e de uma presentificação maligna que ela não pode explicar ou descrever em termos precisos. Bob não se encontra mesmo no quarto naquele instante, mas as páginas que foram arrancadas ao diário de Laura, escondidas naquele preciso local, indicam que lá pode ter estado noutro momento. A jovem alucina-o, portanto. Durante a noite, na consumação do acto sexual proibitivo, Bob é também conteúdo psíquico. Durante muito tempo no filme não sabemos se as violações de que Laura se diz vítima ocorrem mesmo ou são fruto da sua imaginação. Quando, porém, Bob a visita numa noite em que Laura já desconfia do pai, a rapariga consegue, por momentos, ver finalmente o autêntico rosto do violador: Leland Palmer. Bob é uma alucinação de Laura na dupla dimensão de protecção do ego contra a neurose, o que contém sempre uma parcela de paranóia, e de imagem projectada, típica da negação. Como tal, Bob representa todas as alucinações em que o cinema e a narrativa são férteis. Ele é o exemplo maior de uma dimensão enunciativa mental que o filme contém e que se estende também a outras personagens.

A mãe de Laura alucina um cavalo branco no meio do seu quarto, a fazer recordar a dimensão de estranheza fílmica de um Luis Buñuel, também ele tão adepto do onirismo cinematográfico [11]. No entanto, é Leland quem se revela como o segundo mais potente enunciador intradieético de *Twin Peaks – Fire Walk with Me*. Numa cena em que vai buscar a filha a casa de Donna, vê as duas raparigas sentadas no sofá numa pose de intimidade não sexual e recorda situações vividas anteriormente, essas sim de cariz mais lascivo. O espectador é então apresentado com duas imagens mentais de Leland: (a) uma cena de sexo que aquele protagonizara com Teresa Banks; (b) Laura acompanhada de Ronette, ambas vestidas de *call girls* de luxo à espera do cliente (que é ele próprio). Esta lembrança, transvisualizada para nosso benefício, ocorre intercalada com uma cena de grande violência audiovisual: o One Armed Man berra numa carrinha ao lado do automóvel onde seguem Laura e o pai; um enorme cão negro ladra incessantemente; os pneus e o motor do veículo de Leland

são esforçados numa exteriorização da angústia sentida pela personagem naquele instante. Não é por acaso que Leland é o segundo maior produtor de imagens mentais do filme, dado que ele participa numa economia dual com Laura. Esta é a maior reduplicação num filme feito de reduplicações e reflexos. Cada um tem dois lados opostos da mesma situação, como no coito em que os vemos face a face: pai e filha enunciam e são enunciados. Tal como no cinema, o espectador também faz mentalmente o filme.

O segundo sentido metacinematográfico de Bob reside no facto de figurar, em termos alegóricos, o espectador de cinema. Laura, personagem de ficção, sente uma presença indesejável e ameaçadora no seu universo diegético, facto que os estranhos planos com a câmara em movimento ainda realçam mais. Se Laura tem capacidade para se introduzir num universo fotográfico que está pendurado numa parede, acedendo a outro quarto, a partir do qual se pode olhar a si mesma, por que razão outros seres não poderiam ter a mesma capacidade? Bob é, pois, uma presença-ausência, um ser semi-invisível, só perceptível na sua dimensão corpórea imaginária, tal como o vidente extradiegético, que não podendo introduzir-se fisicamente na obra permanece algo de virtual. Na cena em que, no vagão de comboio abandonado, Leland mata Laura, a face de Bob não é, em determinado momento, vista no espelho, facto que corrobora a sua dimensão fantasmática. Noutros planos da mesma cena e também ao espelho ela é, no entanto, percebida [12].

A presença do anjo na cena final indica que a viagem de busca empreendida por Laura chegou ao fim. No instante em que a rapariga alcançou o (auto) conhecimento também atingiu a sua perdição. Todavia, ao contrário do que sucede no resto do filme, estes dois aspectos sintonizam-se aqui muito bem. A alegoria do cinema obriga a que Laura tome consciência da sua dimensão de personagem, num universo onde existe um outro lado e um espectador que a observa a ela, o que representa uma violentação física. Laura que se exhibe perante os homens como objecto de desejo, descobre que é objecto de um desejo superior a esse: o do espectador de cinema (encarnado em termos figurativos em BOB/Pai). Deter este conhecimento equivale a deixar de poder desempenhar o seu papel de modo conveniente. Sabendo-se espectáculo, Laura deixa de poder encarar a sua vida como quotidiano. A realidade e a ilusão fundem-se numa única dimensão e só podem ter como consequência a dissolução da personagem. O universo fictício não pode, sem consequências, saber da sua artificialidade, caso contrário deixaria de ser ficcional, não podendo também, contudo, ser real. No fundo, a cena final do Red Room é tão catártica porque é a única saída para uma personagem colocada na situação de Laura, diametralmente inversa à do espectador de cinema. Ambos procuram uma dimensão de plenitude, mas em lados opostos da dualidade. A um nível mais simples da alegoria cinematográfica, Laura morre no filme da sua vida mas perdura como imagem de cinema, porque o Red Room é, não o esqueçamos, um auditório de cinema. Creio, porém, que existe um segundo nível de leitura que serve melhor os meus intuitos e a interpretação geral que faço da obra como uma alegoria com uma forte carga espectacular. Nesta circunstância, em território abstracto que ilustra a experiência cinematográfica – e portanto já fora da intradiegeese que é a “história” da sua vida – Laura

representa o vidente cinematográfico e a natureza profundamente satisfatória da experiência do cinema em termos afectivos e emocionais. Aquilo que tentara anteriormente no *Roadhouse*, na antecâmara do prazer iluminada por uma forte luz vermelha e com uma sonora música algo hipnótica, consegue-o agora *fora* da diegese: alcançar a fusão com a obra (estando morta, encontra-se viva) e a satisfação do escapismo (preconizada na imagem do anjo).

## Notas Finais

[1] “A lógica da experiência vivida tornou-se mais abstracta, de maneira que modos de representação baseados em justaposições, descontinuidades e redes amplas e invisíveis parecem estar mais capacitados para apreender a lógica da acção pessoal e de seu destino social” (Xavier, 2004: 363).

[2] Em pintura, certos objectos alegóricos (como bolas de cristal, espelhos mágicos, balanças, anéis, etc.) são colocados no quadro sem ter em conta o seu posicionamento realista, muitas vezes violando as leis da perspectiva.

[3] A outra é a “batalha” (muito habitual na ficção científica).

[4] Por exemplo, nas histórias que têm personagens desdobradas em dois – cuja matriz é a narrativa *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* – o desdobramento processa-se em torno da antítese Bem/Mal, numa forma de espelhamento mútuo profundamente estruturado.

[5] Por coincidência, ou talvez não, este apelido remete para as personagens interpretadas por James Stewart em *Rear Window* (o fotógrafo Jefferies) e por Kyle MacLachlan em *Blue Velvet* (Jeffrey), duas importantíssimas alegorias do espectador.

[6] “Falling... faster and faster. And the angels won't help you 'cause they've all gone away”. A queda física é uma das possibilidades motoras mais angustiantes para os sonhadores e, de acordo com Freud (1900) constitui uma das modalidades mais comuns de “sonhos típicos”.

[7] O símbolo “fogo” é assim colocado ao serviço do conteúdo alegórico da obra, remetendo para dois grandes significados antitéticos: por um lado, o acto sexual, por outro, a morte e o renascimento. Cf. Chevalier e Gheerbrant (1969).

[8] Neste ponto do filme nem Laura nem Ronette foram ainda raptadas por Leland Palmer. Além do mais Ronette consegue sobreviver às intenções mortíferas do pai de Laura, sorte que não tem que a protagonista.

[9] Também no sonho de Laura, a rapariga, para ter acesso ao quarto abstracto, tem de transpor a porta entreaberta. Daqui se deduz que o “filme” convida o espectador a entrar, mas essa penetração precisa de ser voluntária e romper uma última barreira.

[10] A ornamentação é típica do universo alegórico, mas também o era dos *movie palaces* que firmaram definitivamente o gosto de ir ao cinema durante a década dos anos 10 do século transacto.

[11] Em *Le Fantôme de la liberté* (Luis Buñuel, 1974, ITA/FRA) existe uma sequência em que personagens diversas vão entrando insolitamente num quarto a meio da noite, a cada hora que

passa. Entre elas contam-se um galo e uma avestruz. É claro que no filme de Lynch a mãe de Laura alucina porque foi drogada pelo marido.

[12] Leland é assumido como espectador noutros momentos do filme, nomeadamente no plano em que, à janela da sua casa, observa, em câmara lenta, Laura a partir de mota com James, ou quando espreita pela janela da cabana e vê Laura a prostituir-se para Jacques.

### **Bibliografia:**

- Casetti, Francesco. 1990. *D'un regard l'autre: Le film et son spectateur*. Traduzido do italiano por Jean Châteauevert e Martine Joly. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Chevalier, Jean e Gheerbrandt, Alain. 1982 [1969]. *Dictionnaire des Symboles: Mythes, rêves, coutumes, gestes, forms, figures, couleurs, nombres* (edição revista e corrigida). Paris: Éditions Robert Laffont,
- Fletcher, Angus. 2012. *Allegory: The Theory of a Symbolic Mode*. Princeton e Oxford: Princeton University Press.
- Freud, Sigmund. "The Uncanny". 2001 [1919, "Das Unheimliche"]. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, vol. XVII. Traduzido do alemão e organizado por James Strachey, 219-256. Londres: Vintage.
- Freud, Sigmund. *The Interpretation of Dreams*. 1992 [1953 neste editor; 1900 versão original]. Traduzido do alemão e organizado por James Strachey. Londres: Penguin.
- Honig, Edwin. 1959. *Dark Conceit: The Making of Allegory*. London: Faber and Faber.
- Stam, Robert. 1992. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- Xavier, Ismail. "A alegoria histórica". 2004 [1999]. Traduzido por Marcos César de Paula Soares. In *Teoria Contemporânea do Cinema*, vol. I – Pós-estruturalismo filosofia analítica, organizado por Fernão Pessoa Ramos, 339-379. São Paulo: Editora Senac.

### **Filmografia:**

- Blue Velvet*. 1986. De David Lynch. Portugal: LNK Vídeo. DVD.
- Dark City*. 1998. De Alex Proyas. Portugal: Prisvídeo. DVD.
- eXistenZ*. 1999. De David Cronenberg. Portugal: Prisvídeo. DVD.
- INLAND EMPIRE*. 2006. De David Lynch. França: Studio Canal. DVD.
- La nuit américaine*. 1973. De François Truffaut. USA : Warner Home Video. DVD.
- Le fantôme de la liberté*. 1974. De Luis Buñuel. França : Studio Canal. DVD.
- Matrix*. 1999. De Andy e Lana Wachowski. USA: Warner Home Video. DVD.
- Psycho*. 1960. De Alfred Hitchcock. Portugal: Universal. DVD.
- Rear Window*. 1954. De Alfred Hitchcock. Portugal: Universal. DVD.
- Total Recall*. 1990. De Paul Verhoeven. UK: Momentum Pictures. DVD.
- Twin Peaks – Fire Walk with Me*. 1992. De David Lynch. UK: Second Sight. DVD.