

## ***Donnie Darko: Imagem, Tecnologias Digitais e Multimeiação em um Filme entre o Underground e o Massivo***

---

*Erick Felinto\**

### **Resumo**

A experiência cultural contemporânea parece recusar a possibilidade dos desenhos nítidos e das definições acabadas. Oposições tradicionais como *erudito ou massivo* e *comercial ou experimental* perdem sua consistência e dão lugar a uma poética da imprecisão, do hibridismo e da ruptura de fronteiras. O obscuro *Donnie Darko* (2001), filme de estréia do diretor Richard Kelly, oferece excelente campo para a exploração dessa poética híbrida, dado que trabalha tais ambigüidades em uma multiplicidade de níveis, desde sua indefinição em termos de gênero (ficção científica, drama adolescente, terror, ficção historiográfica, etc) até sua hesitação quanto à natureza cultural (cinema experimental, paradigma hollywoodiano). O objetivo deste trabalho é investigar os desdobramentos da poética da imprecisão em um filme de relativo sucesso comercial, explorando especialmente o papel das tecnologias digitais na configuração de um território híbrido e multimidiático, que envolve não apenas o filme em si, mas também os produtos que complementam sua narrativa, como seu *website* oficial, salas de discussão e extras do DVD.

**Palavras-chave:** cinema, tecnologias digitais, hibridismo cultural, imagem

25

### **Abstract**

*The present article investigates how the contemporaneous cinematographic language embodies the new media technological resources. It starts with a sequential image study, getting to the post modern hybridism of the up-to-date cinema, together with the so called "video effect". It also deals with some paradigmatic films of the cybernetic era and focuses on Peter Greenaway's multimedia cinema.*

**Key words:** *Cinema; new media; ciberculture; Peter Greenaway.*

---

\* Erick Felinto é Mestre em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, Doutor em Literatura Comparada pela UERJ e especialista em Romance Linguistics and Literatures, pela University of California, Los Angeles. Atualmente é Coordenador do Mestrado em Comunicação Social da UERJ, onde lidera ainda o grupo de pesquisas "Comunicação e Tecnocultura: Meios e Imaginários Tecnológicos". Possui diversos artigos publicados em periódicos nacionais e estrangeiros sobre temas de comunicação e cultura, cibercultura e literatura comparada.

Dentre as diversas possíveis historiografias do cinema, sobressai aquela que se articula na escolha entre dois caminhos ou ontologias fundamentais: o cinema-imagem e o cinema-narrativa. Toda uma tradição de reflexão sobre a criação cinematográfica buscou na especificidade do fluxo imagético uma diferenciação em relação às formas tradicionais de uma outra arte com a qual o cinema entreteve (e entretém) profundas conexões: a literatura. A extrema juventude do cinema em relação à antiguidade milenar da literatura – ou mesmo do teatro, outra forma artística com a qual também entraria em competição –, não poderia deixar de obcecá-lo com a pergunta pela especificidade de seu estatuto estético. E, nesse sentido, seria possível estabelecer uma história das práticas e das teorias cinematográficas com base nas relações entre narrativa e imagem. Enquanto as teorias e práticas mais “profundas” e menos acessíveis aos grandes públicos pareciam apelar eminentemente ao trabalho imagético, a via da narrativa se desenvolvia em outra frente, a da produção industrial voltada às audiências amplas e diversificadas. Isso não impediu, contudo, o surgimento de cinematografias onde a experimentação imagética se dava no âmbito das estruturas narrativas mais tradicionais. O cinema de Hitchcock é um dos exemplos mais notórios dessa “via mediana” que busca combinar a força da diegese com uma poética das imagens.

26

A polaridade imagem-narrativa pode ser aproximada de várias outras que recortaram os campos da cultura e da estética da modernidade. A tradicional distinção entre erudito e massivo constituiu, sem dúvida, uma das mais importantes. Não será necessário recontar aqui a história dessa distinção, trabalho já realizado com competência por vários estudiosos. Basta dizer que no campo que nos interessa particularmente, essa dualidade se organizou em eixos semânticos como “cinema de arte x cinema industrial” ou mesmo “cinema de poesia x cinema narrativo”. Tais diferenciações tornaram-se, porém, extremamente problemáticas no novo cenário cultural instaurado no âmbito das poéticas ditas “pós-modernas”. De fato, um traço fundamental da experiência contemporânea encontra-se precisamente no *hibridismo* de suas diversas formas e conteúdos – tema já discutido exaustivamente por autores como Canclini (1998) e Calabrese (1988).

Nesse sentido, torna-se cada vez mais difícil defender o dualismo que, ainda hoje, certo olhar e certas abordagens críticas procuram estabelecer entre uma cinematografia “menor”, geralmente de matriz hollywoodiana, e os exemplos de um cinema “autêntico”, “de arte”, “erudito” ou “marginal”. Não somente essa distinção parece ter se complexificado por meio de novos e sutis matizes (a categoria de

*underground*, por exemplo, não pode ser inteiramente alinhada à noção de *erudito*), como a própria *possibilidade* de estabelecer tais recortes precisos entre categorias culturais se esfacela diante de gosto contemporâneo pelas formas híbridas.

Em seu estudo sobre a barroquização estética da experiência pós-moderna, Calabrese afirmou, de modo enfático, que “a cultura inteira de uma época fala, em quantidades maiores ou menores e de maneiras mais ou menos profundas, nas obras de quem quer que seja” (1988: 10). É precisamente nesse espírito que *Donnie Darko* (2001), filme de estréia do diretor Richard Kelly, oferece-nos um excelente espelho de certas categorias fundamentais que permeiam a poética contemporânea. Antes de qualquer coisa, o filme resulta do cruzamento (híbrido) entre dois gêneros tipicamente associados à cultura massiva: o terror e a ficção científica. É preciso que se diga, porém, que tais gêneros foram exaustivamente explorados por diretores que determinado *paideuma* cinematográfico consagrou como cineastas “de arte”. Lembremos experiências como *O Iluminado* (1980) ou *Laranja Mecânica* (1971), de Kubrick; lembremos *Zardoz* (1974), de John Boorman; lembremos *Duna* (1984), de David Lynch; lembremos, mais recentemente, *O Reino* (1994), de Lars Von Trier.

A ficção científica e o terror são também gêneros típicos daquela categoria de filmes que Hoberman e Rosenbaum designaram como *midnight movies*, obras geralmente experimentais que começaram a ser exibidas, primeiramente na Europa e em seguida nos EUA, no horário alternativo da meia-noite. Os *midnight movies* atraíam um público por sua vez também híbrido, composto de fãs *hard core* de filmes de arte e (curiosamente) também de produções *kitsch*, de baixíssimo orçamento, pobres em recursos técnicos e frequentemente estereotípicos em suas estruturas narrativas. Antes disso, como lembram Hoberman e Rosenbaum, já “os surrealistas cultivaram um gosto pelo espalhafatoso exotismo de gêneros fílmicos desprezados – espetáculos bregas, *thrillers* de horror baratos, pornografia anônima” (1983: 33). Esse fenômeno cultural, que pode ser datado dos anos 60, foi responsável pelo surgimento de verdadeiros cultos subterrâneos em torno de filmes como *A Noite dos Mortos Vivos* (1968), de George Romero, *Rocky Horror Show* (1975), de Jim Sharman, ou *Eraserhead* (1977), de David Lynch. O que esses filmes – diversos em muitos aspectos – pareciam ter em comum era uma certa inclinação ao escândalo, à ruptura com quaisquer espécie de padrões preestabelecidos (morais, estéticos ou narrativos), ao hibridismo de formas e conteúdos.

Essas características também podiam ser encontradas na vasta produção cinematográfica que, alguns anos antes, começava a inundar

as salas de exibição européias com filmes de baixo orçamento mesclando terror e erotismo. Como explicam Tohill e Tombs, “o pictórico, o excessivo e o irracional” eram traços fundamentais dessa produção, que contou com clássicos como *Les Yeux sans Visage* (1959), de Georges Franju, e *The Awful Dr. Orlof* (1961), de Jess Franco – obras nas quais imagens assustadoras e inexplicáveis promoviam o “retorno de reprimido” nas escandalizadas telas dos cinemas europeus da época (1995: 5). O filme de estréia de Kelly é tributário, em muitos sentidos, dessa tradição polêmica e complexa. *Donnie Darko* estreou, em 2001, num dos bastiões do cinema de arte norte-americano, o *Sundance Festival*, alcançando rapidamente o status de *cult movie*. Apresentando uma trama extremamente complexa e intrincados dilemas filosóficos, o filme obteve êxito na difícil tarefa de atrair a atenção tanto dos *film buffs* aficionados pelo terror e pela ficção científica quanto do grande público freqüentador dos espetáculos de Hollywood.

28 Isso talvez se explique, em parte, pelo fato de que *Donnie Darko* não é um exemplo inteiramente tradicional de cinema *underground*, já que apresenta um elenco considerável de estrelas hollywoodianas (Drew Barrymore, Jake Gyllenhaal, Patrick Swayze etc), assim como recursos técnicos e efeitos especiais bastante próximos dos das produções *mainstream* da indústria cinematográfica. Sua história, porém, não é exatamente palatável para o público típico dos filmes da grande indústria. Ela narra a odisséia do personagem cujo nome aparece no título, um adolescente perturbado e problemático que vive com sua família no tradicional e idílico cenário dos subúrbios da classe média norte-americana. Mas Donnie não é, certamente, o personagem-tipo codificado das clássicas histórias hollywoodianas de “coming of age”. Trata-se de um garoto assombrado por estranhas visões de um misterioso personagem que lhe revela, de forma fragmentária e enigmática, importantes acontecimentos futuros. E que lhe anuncia, logo de início, a mais espantosa profecia: o mundo irá acabar em 28 dias. A partir desse terrível anúncio apocalíptico, Donnie envolve-se em uma série de “tarefas” dirigidas por suas visões e cujo sentido e importância só serão inteiramente compreendidos no final do filme.

Não obstante sua extrema complexidade, a narrativa de *Donnie Darko* é bastante linear e conduz o espectador em um passeio pelas vidas – às vezes interessantes, às vezes patéticas – dos moradores da pequena cidade de Middlesex. Em certo sentido, é como se todos participassem, inconscientemente, de uma encenação cujas situações e desdobramentos são conhecidos de antemão por Frank<sup>1</sup>, o misterioso personagem que se veste com uma grotesca fantasia de coelho e aparece a Donnie em suas visões sonambúlicas. Contudo, essa linearidade

narrativa é permeada por uma infundável seqüência de referências cruzadas e citações que derivam de diferentes campos culturais: da música, da literatura, do cinema... O conto *The Destructors*, de Graham Greene, não apenas é citado pela professora de inglês de Donnie, mas também contém, em germe, certos elementos que se desenrolarão na própria trama do filme (a invasão e vandalização da casa de *Grandma Death* por adolescentes desajustados). As afinidades do filme com certas convenções do gênero terror são insinuadas por referências a livros de Stephen King (*Tommyknockers e It*, que aparecem sendo lidos, respectivamente, pela mãe e pelo pai de Donnie) e ao clássico *trash movie* de Sam Reimi *The Evil Dead* (1981). O tema da viagem no tempo é referido através da menção de Donnie a outro filme clássico, *Back to the Future* (1985), de Robert Zemeckis. Praticamente todas essas citações fazem parte do universo cultural *pop* da época em que se passa o filme, os anos 80, magnificamente revividos pela trilha sonora, que inclui sucessos de *Tears for Fears* e *Joy Division*.

Mas a linearidade narrativa é perturbada também em outro e mais complexo sentido. O *website* oficial de *Donnie Darko* (<http://www.donniedarko.com>) oferece ao espectador atormentado pelas intrincadas reviravoltas e elipses da história toda uma nova dimensão de experiências diegéticas possibilitadas pela estrutura interativa das tecnologias digitais. De forma inteligente e intencional, *Donnie Darko* incita seus espectadores a se engajarem numa busca por respostas e explicações que não podem ser encontradas unicamente no âmbito da experiência espetacular. Como afirma um *webmaster* aficionado por *Donnie Darko*, o site oficial oferece “uma enorme quantidade adicional de informação, e é provavelmente essencial para um completo entendimento do filme”<sup>2</sup>. Tanto a versão em DVD como o site se apresentam, nesse contexto, como possibilidades de *complementação narrativa* que exigem intervenção ativa por parte do fruidor.

Essa “complementarização” narrativa por meio de diferentes mídias (Internet, DVD, jogos de computador) já não é algo exatamente novo. Antes, parece surgir como uma das principais tendências da experiência cinematográfica contemporânea, explorada tanto no horizonte do cinema de arte (*The Tulse Lupper Suitcases*, de Peter Greenway) como do cinema massivo (veja-se o exemplo de *Matrix*, que encontra complementações narrativas em quadrinhos, jogos interativos de computador, nas animações de *Animatrix* e no *website* do filme)<sup>3</sup>. Como afirma Lev Manovich, “a linguagem cinematográfica, que originalmente constituía uma interface à narrativa situada em um espaço de três dimensões, agora está se tornando uma interface para todos os tipos de meios e dados de computador” (2001: 326).

Estruturas de hibridação se manifestam, assim, não apenas nos conteúdos narrativos dos filmes, mas também nos suportes narrativos (as várias mídias usadas para contar a história) e mesmo em sua categorização de gênero – *Donnie Darko* é um *teen movie* que apresenta também tropos narrativos típicos do drama, do terror, do suspense e da ficção científica. Nesse sentido, o filme de Richard Kelly se apresenta como uma teia semiótica que congrega múltiplas linguagens e meios na construção de uma narrativa aberta e demandante da intervenção do espectador/leitor para sua complementação. Ainda segundo Manovich, as novas mídias digitais transformam toda a cultura e a teoria cultural em uma experiência do tipo ‘open source’, permitindo, com intensidade cada vez maior as intervenções criativas dos públicos agora convertidos em co-criadores da obra (2001: 333).

30

O site de *Donnie Darko* se apresenta como uma série de páginas e diferentes telas que se desdobram numa sucessão construída pelo cibernauta. Para acessar determinadas páginas (e, portanto, certos desdobramentos da história), é necessário descobrir palavras-chave (*passwords*) por meio de pistas oferecidas em diferentes momentos. Não é à toa que uma das primeiras páginas adverte: “pay close attention... You could miss something”. Numa estrutura que se assemelha bastante à de um jogo computadorizado do tipo RPG (*role playing game*), o cibernauta vai assim adquirindo acesso a documentos como colunas e obituários do jornal local. Numa das matérias, lê-se, por exemplo, sobre a morte por atropelamento do professor Kenneth Monitoff, que não acontece no âmbito dos eventos descritos no filme, mas implica uma certa *posterioridade* da história. Em outras palavras, a história continua desdobrando-se no tempo mesmo após o término da narrativa fílmica. De fato, os eventos narrados no filme têm lugar entre 2 e 30 de outubro de 1988, ao passo que a notícia da morte do professor traz a data de 13 de agosto de 1999. O leitor astuto percebe, então, aquilo que aparece apenas insinuado sutilmente na reportagem: Monitoff não teria sido vítima de um acidente, mas de um assassinato comandado por alguma agência governamental do tipo CIA. Isso porque, anos antes, ele teria revelado informações que deveriam ter permanecido secretas.

Numa conversa na qual discutem teorias sobre a possibilidade da viagem no tempo, é Monitoff quem entrega a Donnie um livro importante para a resolução dos mistérios que o envolvem. Algumas páginas desse livro, *The Philosophy of Time Travel*, de Roberta Sparrow (ou Grandma Death), podem ser acessadas no site e no DVD (na versão original norte-americana). O livro elucida, por meio de explicações de caráter filosófico-esotérico, o papel de Donnie e dos outros personagens na estranha série de acontecimentos que sucedem na pequena cidade de Middlesex. Gregg Rickman observa corretamente que “muitos dos aspectos mais arcanos

do filme, como, por exemplo, o significado da água e do metal, são ‘explicados’ no livro” (2004: 379). Ele torna-se, assim, uma espécie de *guia de viagem* para o atormentado Donnie (e para o “espectador-leitor” do filme) em sua jornada através do tempo. O livro esclarece, por exemplo, a origem de Frank, “o coelho gigante”<sup>4</sup>, na verdade, o fantasma de um personagem que retorna no tempo para orientar Donnie como mentor. Segundo o texto de *The Philosophy of Time Travel*, “se uma pessoa morre no interior da dimensão tangente, ela se torna capaz de contatar o receptor vivo [Donnie] através do construto quadridimensional”. O texto não parece muito esclarecedor, é verdade, mas faz perfeito sentido quando confrontado às informações contidas nos outros capítulos do livro. Elas nos apresentam toda uma mitologia mística da viagem no tempo.

Através de seus jogos interativos e das diversas possibilidades de percursos narrativos, o site de Donnie Darko permite a seus usuários aquilo que Espen Aarseth define como *atividade ergódica*. Nas palavras de Aarseth,

O prazer do leitor é o prazer do voyeur. Em segurança, mas impotente (...). Já o cibertexto coloca seu suposto leitor em uma situação de risco; o risco da rejeição (...) o leitor do cibertexto é um jogador, um apostador; o cibertexto é um mundo de jogo ou jogo-mundo; pode-se explorá-lo, perder-se e descobrir caminhos secretos (...), não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas da maquinaria textual (1997: 4).

31

Desse modo, o explorador do *site* sente-se como que imerso num mundo no qual a experiência fílmica prolonga-se para fora da tela, em outros tempos e espaços possíveis. Mas agora com o diferencial de que o espectador pode sentir-se, em alguns sentidos, como partícipe do desenrolar da narrativa. Os efeitos de realidade criados pelas reportagens do *Middlesex Times Dispatch* mergulham o cibernauta em um universo cujo último propósito é esfumaçar as fronteiras entre o ficcional e o real, efeito buscado por igualmente por filmes como *The Blair Witch Project*. Como lembra David Gauntlett, mais de um ano antes do lançamento do filme, o site na Internet (<http://www.blairwitch.com>) difundia o mito da “bruxa de Blair” e dos supostamente desaparecidos jovens que teriam filmado o (falso) documentário (Cf. 2000: 83).

A exploração do *site* pelos fãs do filme exige certa paciência e dedicação (pode-se levar alguns dias para descobrir todos os seus “segredos”), mas é precisamente o tipo de dedicação que se exige dos participantes de um *culto religioso*. Se *Donnie Darko* converteu-se em *cult movie*, foi precisamente no sentido indicado por Hoberman e Rosenbaum já no começo dos anos 80: “o fugaz esvanecimento do filme

como um *medium* tornou-se tanto sua bênção como sua maldição – estabelecendo os fundamentos para suas mais sublimes pretensões de transcendência e algumas de suas mais rasteiras transações comerciais” (1983: 16). É desse modo que a palavra *cult* adquire valências contraditórias, indicando objetos de uma adoração quase religiosa, mas perfeitamente inseridos, por outro lado, numa lógica da produção industrial e do consumo. O filme torna-se fonte de uma revelação mística (como afirmam, por exemplo, alguns fãs *hard core* de *Matrix*), mas que em muitos sentidos serve para alimentar o sucesso comercial da obra e dos produtos dela derivados (histórias em quadrinhos, *action figures*, seus lançamentos em VHS e DVD, videogames etc). E talvez essa paradoxalidade do termo invalide a lógica do título deste trabalho: *Donnie Darko é cult precisamente porque* se situa em um território cultural híbrido, entre o massivo e o experimental. Como bem definiu uma algo ingênua resenha do filme na Internet, “Os fãs do cinema estranho (*weird cinema*) encontraram um novo herói no escritor/diretor Richard Kelly, cujo fascinante filme de estréia, ‘Donnie Darko’, tem as palavras ‘cult clássico’ estampadas por toda parte” (Butler, 2002).

32

Se a narrativa de *Donnie Darko* nos interessa por sua originalidade e pelo uso criativo das estratégias de *multimediação*, não é menos importante o trabalho de imagem. Também nesse sentido é possível identificar aspectos experimentais que permitem situar a obra no interstício das classificações estéticas tradicionais. À primeira vista, parecemos estar diante de um filme narrativo tradicional, com planos e enquadramentos tecnicamente corretos, mas pouco inovadores. Contudo, esse “conservadorismo” imagético é perturbado por pequenos desajustes, como alguns momentos de extrema fluidez e leveza da câmera, que parece ocasionalmente “deslizar” entre os diferentes espaços, colaborando para criar um clima espectral atravessando todo o filme. A iluminação ajuda a contrastar os coloridos fortes e idílicos da cidade ideal de Middlesex com os delírios noturnos e sombrios de Donnie.

A primeira cena do filme, por exemplo, nos apresenta um plano geral no qual vemos, do alto de um monte, a belíssima paisagem rural do vale de Middlesex. A câmera desliza num *travelling* sutil, como se o espectador estivesse indo de encontro a Donnie, que surge, entre as árvores, adormecido no chão ao lado de sua bicicleta. Donnie se levanta como quem acaba de despertar ao som de uma das fantasmagóricas melodias compostas para o filme por Michael Andrews. Vê-se a legenda do título brilhar junto ao sol que começa a levantar-se diante do vale e, em seguida, um corte para uma das várias seqüências do filme evocadoras da estética típica dos videocliques (agora acalentada ao som de “The Killing Moon”, da banda *Echo & the Bunnymen*).



Em outra magistral seqüência “videoclipada” (acompanhada por “Head over Heals”, de *Tears for Fears*), a câmera flutua pela escola de Donnie apresentando-nos uma série de personagens importantes e alterando o fluxo do tempo em sucessivos *slow e fast motions* até concluir-se em sincronia com o término da canção (precisamente na frase “it’s funny how time flies”). Esse breve videoclipe é uma descrição visual dos vários ritmos de tempo que marcam a vida dos personagens no cotidiano de Middlesex.

Mas nenhuma cena é visualmente mais impactante que a seqüência em que Donnie vai ao cinema com sua namorada, e na qual Kelly faz uso do tradicional recurso plano/contraplano para criar um impressionante efeito de spectralidade. É Halloween, e o casal de namorados compra ingressos para uma sessão de *Evil Dead* no cinema local<sup>5</sup>. Donnie assiste ao filme ao lado de Gretchen, que cochila. Num primeiro plano, vemos Donnie e a namorada como se estivessemos assentados a seu lado. Na tela do cinema, podemos também “assistir” a uma das cenas iniciais do filme de Sam Reimi: o carro dos veranistas chega à casa de campo mal assombrada na qual eles irão passar o terrível fim de semana. O ruído surdo de um banco que se agita e bate nas traves ao sabor do vento cria uma tensão no filme de Reimi, tensão que é transferida para o *outro* filme, *Donnie Darko*. Subitamente, Donnie vira o rosto e dirige-o para a câmera, na direção do espectador. Donnie sorri e, num rápido corte, vemos surgir Frank na cadeira do lado, onde antes não havia ninguém (ou onde antes “estávamos nós”). Nesse exato momento, toda a cena passa a ser acusticamente “emoldurada” pela magnífica canção “For whom the Bell Tolls”, escrita por Steve Baker e executada pela cantora lírica Carmen Daye. A música lembra os cânticos profanos medievais que encontraram no *Carmina Burana*, de Carl Orff, uma esplêndida atualização. O clima criado por esse “missal profano” potencializa a sensação de estranheza da cena.

Começa então um diálogo no qual, na maior parte do tempo, os interlocutores dirigem seu olhar para frente, em direção à tela do cinema onde se exhibe a película de Reimi. Donnie pergunta: “por que você usa essa estúpida fantasia de coelho”? – e pede a Frank que remova a máscara. Ao fazê-lo, Frank revela um rosto humano normal, mas desfigurado. No lugar do olho direito, vê-se um orifício sangrento cuja visão choca Donnie. Ele pergunta: “O que aconteceu com seu olho?” Em lugar de responder à pergunta, Frank pede a Donnie que preste atenção na tela do cinema. “Você já viu alguma vez um portal?”, pergunta ele, enquanto a tela se “rompe”, como um buraco negro, para dar lugar à outra imagem: a casa de Jim Cunningham, o guru charlatão de auto-ajuda que mais tarde no filme será desmascarado como explorador de pornografia infantil. “Queime-a inteiramente” (*burn it to the ground*), ordena Frank a Donnie. Nesse jogo de olhares e planos, Frank, precisamente o personagem cuja integridade do olhar fora comprometida, é

aquele capaz de abrir a tela cinematográfica em todos os seus desdobramentos possíveis. A vida de Donnie (e dos outros habitantes de Middlesex) desenrola-se diante dele como um filme do qual ele possui conhecimento presciente. É o único que pode guiar Donnie em sua “viagem no tempo”, pois é o único que consegue “ver” aquilo que se esconde por trás das aparências; o único capaz de observar à distância o “jardim de caminhos que se bifurcam” do tempo em seus múltiplos desdobramentos narrativos possíveis.

Como no filme, as imagens apresentadas no *website* são trabalhadas de modo a oferecer ao cibernauta uma experiência de constante estranhamento. Elas oferecem chaves para o mistério por meio de fotografias, reportagens de jornal, documentos secretos, pequenos filmes e jogos interativos. Contudo, as soluções parecem aprofundar ainda mais a estranheza da história. O livro de Roberta Sparrow é ilustrado com gravuras que lembram antigos tomos de histórias medievais ou contos de fadas. Nesse “jardim” hipertextual, o leitor sente como se estivesse se deslocando no espaço e no tempo, participando de uma odisséia que já aconteceu antes e que deverá repetir-se infundavelmente no futuro. Ele se coloca, assim, no lugar de Donnie, lutando para encontrar um sentido no intrincado labirinto da vida. Como ele, somos todos sonâmbulos, navegando em um sonho do qual tentamos continuamente despertar<sup>6</sup>. Um mundo onde as distinções tradicionais deixam de fazer sentido, onde os territórios entre o real e o ficcional se esfumaçam continuamente.

34

Quando o cibernauta chega ao final (hipotético) desse labirinto, pode então ler a mensagem “time is up, Donnie”. Sim, é tempo de entrar novamente no filme e reviver as aventuras de Donnie para tentar descobrir um novo segredo, algum outro pequeno, mas importante detalhe que escapou à nossa primeira análise. A lógica de jogo que nos envolve em *Donnie Darko*, assim como em muitas outras produções culturais contemporâneas, é a lógica da repetição infundável. Talvez ela revele, no fim das contas, que o grande último segredo é o da erosão fatal do tempo e da(s) história(s). Acaba de ser lançado, nos EUA, o *director’s cut* de *Donnie Darko*, uma nova versão ampliada em 20 minutos e editada com “liberdade” pelo diretor Richard Kelly. Se não nos resta mais novas histórias para contar, nosso destino é análogo ao de Donnie: retornar no tempo para reviver, sempre e sempre, o que já conhecemos.

## Bibliografia

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

Calabrese, Omar. *A Idade Neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1988.

Canclini, Néstor García. *Culturas Híbridas*. São Paulo: Edusp, 1998.

Gauntlett, David. "The Web goes to the Pictures", in Gauntlett, David (ed.). *Web.Studies*. London: Arnold, 2000.

Hoberman, J. & Rosenbaum, J. *Midnight Movies*. New York: Da Capo Press, 1983.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

Rickman, Gregg. "The Philosophy of Time Travel: Back to the Future Again, or the Last Temptation of Donnie Darko", in Rickman, Gregg (org.). *The Science Fiction Film Reader*. New York: Limelight, 2004.

Tohill, Cathal & Tombs, Pete. *Immoral Tales: European Sex and Horror Movies 1956-1984*. New York: St. Martyn's Griffin, 1995.

35

## Documentos Digitais

Butler, Robert. *Creepy Donnie Darko is a Winner*: 2002. Disponível em: <<http://www.kansascity.com/mlid/kansascity/entertainment/2703115.htm?1c>> Acesso em 30 out. 2004.

*Donnie Darko FAQ*: 2004. Disponível em: <<http://www.stainlesssteelrat.net/ddfaq.htm>>. Acesso em: 25 out. de 2004.

## Notas

<sup>1</sup> Frank pode ser comparado a uma espécie de *spectador onisciente*, conhecedor do passado e do futuro, e que intervém na trama para garantir seu correto desdobramento.

<sup>2</sup>*Donnie Darko FAQ*: 2004. Disponível em: <http://www.stainlesssteelrat.net/ddfaq.htm>. Acesso em: 25 out. de 2004.

<sup>3</sup> Aqui utilizamos a distinção artístico x massivo de forma inteiramente convencional, mas conscientes, como explicitado nas primeiras linhas deste trabalho, de seu caráter problemático na contemporaneidade. É certo que os públicos (e mesmo muitos teóricos) continuam a estabelecer tais distinções. Contudo, torna-se cada vez mais difícil definir (e defender) epistemologicamente esses recortes culturais.

<sup>4</sup> Na figura desse personagem que veste uma fantasia de coelho (“the giant bunny rabbit”), Rickman enxerga uma referência ao clássico hollywoodiano *Harvey* (1950), no qual James Stewart dialoga com um amigo invisível na forma de um coelho de proporções humanas (Cf. 2004: 371).

<sup>5</sup> O cinema apresenta uma “doubla feature”: além da apresentação do filme de Reimi, anuncia-se também “A Última Tentação de Cristo”, de Scorsese. Essa referência, em toda sua implicação simbólica para o caráter messiânico do personagem de Donnie, é analisada por Gregg Rickman (2004: 379).

<sup>6</sup> Um tema explorado brilhantemente por outro filme lançado no mesmo ano, *Waking Life* (2001), de Richard Linklater.