

## **Quando Não Conseguimos Entender uma Narrativa: Uma Análise do Filme “Cidade dos Sonhos” a Partir do Conceito da Followability<sup>1</sup>**

Raphael Mendes de SOUZA<sup>2</sup>  
Alex DAMASCENO<sup>3</sup>  
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

### **RESUMO**

Este estudo explora a complexidade narrativa de filmes que desafiam a compreensão convencional de suas histórias, um fenômeno frequentemente estudado pelos teóricos do cinema, aprofundando no conceito de "*followability*". Este conceito foi introduzido por W.B. Gallie em 1968, no qual ele destaca a importância de compreender e explicar uma narrativa em relação à sua própria estrutura. Por meio de revisão bibliográfica, buscamos nos aprofundar na teoria do cinema contemporâneo, baseada nos modelos neoformalista, cognitivista, semio-pragmático e bioculturalista, os quais também são parte essencial desse estudo. Ademais, o presente trabalho busca realizar a análise do filme "Cidade dos Sonhos" (2001), dirigido por David Lynch, conhecido por sua narrativa complexa e desafiadora, almejando identificar os elementos que impedem a compreensão deste longa-metragem a partir dos modelos estudados.

**PALAVRAS-CHAVE:** followability, David Lynch, Cidade dos Sonhos, narrativa, neoformalismo

### **INTRODUÇÃO**

É frequente encontrarmos filmes que utilizem processos e recursos narrativos que dificultam propositalmente a compreensão da história a ser contada. Esse fenômeno é hoje denominado de "*followability*", termo cunhado por W.B. Gallie no livro *Philosophy & The Historical Understanding* (1968). O autor também foi o primeiro a abordar tal fenômeno na sua pesquisa, afirmando que "o que quer que a compreensão ou a explicação de uma obra de história contenha, esse conteúdo deve ser avaliado em relação à narrativa da qual procede".

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho "Comunicação Audiovisual", evento integrante da programação do 21º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 22 a 24 de maio de 2024.

<sup>2</sup> Professor do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV-UFPA, email: alexd@ufpa.br.

<sup>3</sup> Estudante de Graduação do 6º. semestre do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV-UFPA, email: mendesraphael07@gmail.com

A partir dessa análise, Gallie buscava aprofundar o estudo sobre o entendimento e explicação de uma narrativa, bem como a ausência dos recursos que tornam impossível de entendê-la. Dessa maneira, é possível afirmar que a possibilidade ou a impossibilidade de assimilação dos elementos narrativos uma história depende de si própria, em casos concretos. Os recursos de inteligibilidade que fundamentam a compreensão e a explicação de uma narrativa, bem como a exigência de suplementos faltosos na narrativa para tal entendimento, são os principais fatores que influenciam nesse alcance da assimilação total da trama proposta.

A teoria atual do cinema tem os modelos neoformalista (THOMPSON, 1998), cognitivista (BORDWELL, 2008), semio-pragmático (ODIN, 2022) e biocultural (GRODAL, 2006) como base. Dentro desta discussão, é unânime que a *followability* envolve tanto aspectos imanentes à forma (certas opções que facilitam ou dificultam a compreensão) quanto contextuais, que restringem o entendimento. Para avançar na formulação de um conceito relacionado à *followability*, fez-se necessário não somente o aprofundamento nos estudos teóricos, mas uma análise de um filme (como objeto de estudo) sob a ótica dos modelos a serem estudados.

Em busca de um caso concreto para tal análise, a escolha foi de ter o longa-metragem *Cidade dos Sonhos* (2001, escrito e dirigido por David Lynch) como objeto. Tal decisão foi tomada pela existência de elementos na narrativa deste filme que impossibilitam que os modelos citados anteriormente pelos teóricos do cinema sigam seu fluxo natural e, dessa maneira, tornam inviável a total compreensão da narrativa pelo espectador. Tal inviabilidade é evidente e clara quando observamos que, desde a estreia do filme nos cinemas até hoje, o espectador é motivado a produzir textos de explicação sobre a narrativa. Tal afirmação se evidencia com o fomento de discussões e tópicos de debate coletivo sobre a produção cinematográfica em sites de interação entre internautas, como o Reddit, no qual muitos usuários buscam, por meio da interação com os demais espectadores, por uma compreensão satisfatória do filme. Esta movimentação do público em prol da assimilação plena da narrativa de *Cidade dos Sonhos* é o que torna este filme um objeto válido do estudo da *followability* e dos modelos introduzidos pelos teóricos do cinema.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A fim de alcançar uma definição mais objetiva sobre o conceito, no que tange à aplicabilidade em narrativas cinematográficas, avançamos para o estudo teórico de outros pesquisadores do cinema, bem como também almejamos a compreensão dos resultados obtidos pelas suas respectivas pesquisas. O primeiro modelo a ser analisado foi o modelo neoforalista, apresentado por Kristin Thompson no livro *Breaking the Glass Armor* (1988), no qual a autora formula uma relação de informações denominada de Fábula-Syuzhet. O “Syuzhet” pode ser definido como o grupo de eventos casuais apresentados e compreendidos da maneira que o filme deseja que isso ocorra, exigindo uma construção mental necessária para alcançar a assimilação. De outra maneira, a “Fábula” é o processo de construção mental ou cronológica desses mesmos eventos causais, o qual não é normalmente difícil, mas pode ser facilmente manipulado pela narrativa.

A “Syuzhet” é apresentada através de códigos intitulados de proairéticos e hermenêuticos. Enquanto os códigos proairéticos são marcados por uma cadeia de causalidade que nos permite ligar as diferentes ações apresentadas na narrativa, os códigos hermenêuticos são uma cadeia de enigmas propostos pela narrativa (envolvendo, inclusive, a omissão de informações). A interação entre esses códigos é importante para manter a narrativa interessante e atrativa para o espectador, evitando a frustração do mesmo. Além disso, a compreensão do código proairético é satisfatória para o público, mas as questões propostas pelo código hermenêutico geram interesse e teorias.

O modelo seguinte a ser analisado na nossa pesquisa foi o modelo cognitivista, apresentado por David Bordwell no livro *Poetics of Cinema* (2008). Baseado nos seus estudos sobre a psicologia cognitivista clássica, Bordwell definiu que o processamento de informações no nosso cérebro acontece por duas orientações distintas de recepção destas informações, quais sejam, “fundo-cima” e “topo-baixo”. Pela orientação fundo-cima, buscamos assimilar a narrativa a partir da análise dos fatos recebidos em tempo real, com base nos conceitos que já possuímos previamente à experiência cinematográfica. Por outro lado, pela orientação “topo-baixo”, tentamos resolver os enigmas propostos pelos dados apresentados pela narrativa. Por outro lado, pela orientação fundo-cima, buscamos assimilar a narrativa a partir da análise dos fatos

recebidos em tempo real, com base nos conceitos que já possuímos previamente à experiência cinematográfica.

Tais informações são processadas simultaneamente nos dois sentidos enquanto assistimos um filme: o processo orientado pelo conceito leva à apropriação de informações, e o processo orientado pelos dados leva à percepção de informações. Os dois caminhos levam à assimilação, e alcançar a assimilação gera feedbacks para o sentido oposto, a fim de possibilitar a total compreensão da narrativa.

Além destes, outros dois modelos foram analisados. Roger Odin, no livro *Spaces of Communication* (2022), apresenta o modelo semiopragmático, onde teoriza que as informações narrativas são analisadas em dois agrupamentos distintos: o agrupamento relacionado à linguagem, e o agrupamento relacionado ao espaço de comunicação.

Por sua vez, Torben Grodal, no livro *The PECMA Flow* (2006), discorre sobre o modelo bioculturalista, no qual ele atesta que nosso cérebro absorve os dados narrativos por meio do fluxo PECMA (percepção, emoção, cognição e ação motora). Este fenômeno introduzido pelo autor ocorre devido a 5 tipos de córtex presentes no cérebro humano, e que permitem a completa assimilação de tipos de informações distintas: o córtex visual, o córtex associativo, o córtex pré-frontal, o córtex motor e o córtex somatossensorial.

Uma vez que conseguimos compreender tais modelos apresentados, partimos para a análise do filme *Cidade dos Sonhos*, buscando nele aspectos que indiquem ou evidenciem a ocorrência da *followability*.

Ao destrincharmos os eventos narrativos propostos por Lynch no seu longa-metragem, cinco fatores envolvendo a narrativa e a impossibilidade de compreendê-la inteiramente se destacaram, quais sejam eles: a construção de circunstâncias abstratas e desconexas com o enredo ao longo da narrativa; a utilização de objetos imotivados cuja representação não tem definição clara ou confirmada; a mudança de ambientação e contexto na troca do segundo para o terceiro ato do filme; a ressignificação súbita de personagens e personalidades após habituação do espectador; e por fim, a recusa do cineasta em conceder explicações ou esclarecimentos sobre a trama.

É notório como essas circunstâncias, quando observadas sob a ótica dos modelos apresentados pelos teóricos, influenciam diretamente nos diversos fluxos de compreensão.

Para o modelo neoformalista proposto por Thompson, por exemplo, se torna inviável que o caminho percorrido pela fábula chegue à *syuzhet*, uma vez que os acontecimentos do enredo são completamente alterados para o espectador, especialmente quando cenas abstratas e desconexas ocupam o código hermenêutico sem que tenham a pretensão de estabelecer nexos causais com as demais cenas conduzidas pelo código proairético.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da presente pesquisa, pode-se atestar que *Cidade dos Sonhos* é um longa-metragem que não busca alcançar o grande público e que almeja se distanciar das massas, visto que, conforme a dimensão do engajamento virtual que o filme gera, grande parte do público não encontra compreensão satisfatória. Desta feita, e considerando esses elementos mencionados acima, podemos definir que o filme *Cidade dos Sonhos* é um filme *cult*, denominação que é aplicada a longas-metragens “em consequência do culto a uma obra cinematográfica pelo seu público, e a resposta da audiência não pode ser sistematizada unicamente dentro do texto fílmico” (STEFANINI, 2021).

Quando falamos da tentativa de compreender o porquê de assimilarmos ou não uma narrativa, o estudo dos objetos de pesquisa evidenciou a necessidade de pensar tal narrativa a partir dos modelos propostos pelos teóricos aqui mencionados. Em especial, o par Proairesis/Hermenêutica, baseado no modelo apresentado anteriormente por Thompson, se provou o mais eficaz, tendo em vista que a desorientação dos elementos proairéticos da narrativa está ligada à explicação, enquanto a desorientação dos elementos hermenêuticos da narrativa está conectada à interpretação. No entanto, não podemos desconsiderar os aspectos formais, perceptivos, cognitivos, emocionais e culturais do espectador, provando a necessidade da incorporação dos demais modelos aqui estudados. Portanto, a título de consideração final desta pesquisa, faz-se necessária a formulação de um modelo multidimensional, combinando os modelos aqui apresentados e o conceito da *followability*, a fim de elucidar a aplicabilidade de tais proposições em uma filmografia selecionada.

## REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. Nova York: Routledge, 2008.

GALLIE, W. B. **Philosophy and the Historical Understanding**. Nova York: Schocken Books, 1968.

GRODAL, Torben. **The PECMA Flow: a General Model of Visual Aesthetics**. Film Studies. Manchester, vol. 8, n. 1, 2006, p 1-11.

ODIN, Roger. **Spaces of Communication: Elements of Semio-pragmatics**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2022.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa** (tomo I). Campinas: Papirus, 1994.

STEFANINI, Isabella Ricchiero; GUIMARAES JUNIOR, Pedro Maciel. **O que é um filme cult**: tentativa de definição do conceito. In: XXIX CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNICAMP, 2021, Campinas.Campinas, Galoá, 2021. Disponível em: <<https://proceedings.science/unicamp-pibic/pibic-2021/trabalhos/o-que-e-um-filme-cult-tentativa-de-definicao-do-conceito?lang=pt-br>> Acesso em: 03 Abr. 2024.

THOMPSON, Kristin. **Breaking the Glass Armor: Neoformalist film analysis**. Nova Jersey: Princeton University Press, 1988.