

## SEIS PSICANALISTAS HOSPEDAM-SE NO HOTEL REVERIE

Alda Dorneles de Oliveira  
Juarez Guedes Cruz  
Luísa Maria Rizzo  
Nina Rosa Furtado  
Rosane Poziomczyk  
Tula Bisol Brum

### Introdução

O ensaio que segue obedece aos mesmos procedimentos de nossas publicações anteriores: um de nós, não suportando sozinho a força do impacto estético gerado por uma obra de arte, e na ânsia de melhor compreendê-lo, pede socorro aos demais componentes do grupo. No caso, para este trabalho, pediu que assistissem a um filme que causou alvoroço em sua mente: *‘Hotel Reverie’*, um dos episódios da sétima temporada da premiada série *‘Black Mirror’*, da Netflix. Num ato de solidariedade, cada um de nós dedicou-se a escrever, de modo independente, algo a respeito de suas impressões, ideias e sentimentos despertados pela visão da trama. Acrescente-se a isso que todos, por iniciativa própria, assistimos ao filme diversas vezes, até sentirmo-nos capacitados a escrever algo. E é esse algo que você terá a oportunidade de ler a seguir.

Tentamos ordenar os textos partindo daquele que nos pareceu melhor resumir o enredo do filme (Alda), encaminhando até a matéria mais teórica na abordagem do conteúdo (Tula). Para encerrar, colocamos os textos da Rosane — que se permitiu um movimento original e criativo no sentido de elaborar, além do ensaio psicanalítico esperado, um voo ficcional — e da Nina, que elaborou uma transformação poética das emoções que tomaram conta das nossas mentes durante a escrita.

Não sabemos se a resultante constituiu a melhor estrutura de exposição. Só podemos garantir: se você, leitor, procura emoção e romance, hospede-se no Hotel Reverie. Nós, autores, e a Key Worth Pictures esperamos que desfrute de uma bela estadia. E se, parodiando Clara, você tiver uma leitura gentil, “teremos todo o tempo do mundo” para pensarmos e sentirmos juntos.

### Síntese do filme

O estúdio cinematográfico *Keyworth Pictures* está à beira da falência e sua proprietária busca a oportunidade de produzir um filme de baixo custo que a salve da difícil situação. Está desesperada e sem saber como agir. É quando recebe uma proposta inusitada de uma empresa de inteligência artificial: através de um software, chamado *Redream*, seriam necessários apenas noventa e seis minutos do tempo de um ator para refazer um filme, qualquer filme. Bastaria

contratar um ator ou atriz que se dispusesse a participar do projeto salvador: a refilmagem de *Hotel Reverie*, o maior sucesso da *Keyworth* em décadas passadas.

Paralelamente a isso, Brandy Friday, uma atriz famosa, está enfrentando dificuldades em sua vida profissional e pessoal. Justamente nesta fase de bastante vulnerabilidade, ela é convidada a participar do revolucionário projeto cinematográfico da *Keyworth*. Por uma feliz coincidência, Brandy é fã incondicional do filme '*Hotel Reverie*', especialmente da veterana estrela do mesmo, a atriz Dorothy Chambers. Movida por sua admiração pelo filme e por Dorothy, Brandy aceita desempenhar, no remake do filme, o papel do médico Alex Palmer, amante da personagem Clara Ryce-Lechere, interpretada por Dorothy.

Nesta feliz conjunção de um estúdio precisando de um projeto que resgatasse suas finanças e de uma atriz buscando nova oportunidade em sua carreira, Brandy é contratada.

Uma vez no estúdio da *Keyworth Pictures*, Brandy entrega-se, de bom grado, às instruções de procedimento da diretora de filmagem, Kimmy. Esta explica que vai colocar um chip na têmpora de Brandy e que, através deste, irá se comunicar com ela para orientá-la em qualquer problema que surgir durante a refilmagem. Assim, Brandy permanece fisicamente no estúdio, deitada sob um painel luminoso, adormecida sob o efeito do aparelho, enquanto sua mente/imagem se desloca para o cenário do filme original. As instruções são para que execute as falas originais, previamente decoradas, nos momentos certos, de modo que se reedite o mesmo enredo, se refaçam os mesmos movimentos e diálogos do filme original. Isto é feito com tal eficiência tecnológica que a nova atriz, no caso Brandy Friday, acrescentada ao filme, move-se com naturalidade, reproduz as sequências sem alterar os acontecimentos. Apenas um novo ator substituindo o ator original do filme.

Começa, então, a reedição da película: o desempenho de Brandy acontece conforme o esperado. Entretanto, à medida que as filmagens avançam, problemas surgem tanto da parte dos técnicos da *Redream*, quanto pelo lado das atrizes/personagens Dorothy Chambers↔Clara Ryce-Lechere e Brandy Friday↔Alex Palmer. Pouco a pouco, torna-se impossível manter o script original: Clara é apresentada como alguém que têm suas próprias inseguranças e desafios, vivendo um casamento frustrado. Por seu lado, Brandy já ingressou no filme levando consigo suas próprias frustrações pessoais, particularmente as amorosas.

Para agravar a situação, em dado momento, ocorre uma desconexão com o programa *Redream* e a equipe técnica perde o controle das ações na reedição do filme original. Apenas Brandy e Dorothy seguem agindo e contracenando, enquanto os personagens coadjuvantes estão paralisados. A continuidade entre realidade e fantasia torna a trama cada vez mais complexa: livres da interferência da programação da *Redream*, Brandy e Dorothy adquirem autonomia,

apaixonam-se uma pela outra e Brandy começa a se questionar sobre sua própria carreira e identidade como atriz. Dorothy, por sua vez, traz lembranças da filmagem original, mesclando a experiência atual com seu passado.

E é no momento em que a paixão e a intimidade entre as duas se intensifica, que a conexão com a equipe técnica da *Redream* é retomada e Brandy, para frustração de ambas as amantes, é instruída a interpretar as falas originais e encaminhar a reedição do filme para seu encerramento.

Esta sinopse, forçosamente incompleta, visa, conforme dissemos, estimular nosso leitor a assistir ao filme antes de empreender a leitura dos diversos ensaios que escrevemos.

### **ALDA: Brandy e Dorothy - entre sonho e realidade**

Brandy Friday, atriz com sucesso visível, aparece pensativa e frustrada em sua primeira cena; encolhida, solitária frente à piscina em sua casa. Tem sido convidada para interpretar papéis estereotipados e agora quer protagonizar um romance. Busca uma vivência autêntica e visualiza essa possibilidade no passado. Ilumina-se ao surgir a possibilidade de refazer “Hotel Reverie”. Acende o sorriso de Brandy a possibilidade de viver um romance onde possa refugiar-se e dizer “Serei sua para sempre” no papel principal, contracenando com a personagem feminina alvo de sua admiração, interpretada por Dorothy Chambers.

Atriz talentosa, por que Brandy está assim frustrada? Conseguimos perceber não se tratar apenas de fazer papéis banais: sua vida parece não lhe oferecer romances vibrantes, transcorrendo opaca e retilínea. Quando começa a assistir os ensaios realizados à época, com Dorothy Chambers, vai aumentando seu encanto pela atriz. Será que essa forma de amar estava lá dentro de Brandy, deixando-a frustrada até por não estar conectada consigo mesma nesse sentido? Ser perseguida não a estava deixando feliz, agora ela queria perseguir.

Dorothy Chambers, também fora uma atriz talentosa e morreu por overdose de soníferos. Levou uma vida solitária, nunca se casou e suportou fofocas a respeito de sua vida pessoal. Assim, de forma inusitada, em tempos distintos, ambas se encontraram.

Nesse contexto, Brandy recebe a proposta de realizar a refilmagem, sem saber como isso iria acontecer. E não descobre até o início do trabalho, porque, ao retirar os papéis do envelope que recebeu deixa cair no chão o pendrive onde teria acesso às informações. Chega ao estúdio inocente sobre o *Redream*, recebe uma explicação rápida e logo é convidada a deitar. Um chip, colocado em sua têmpora, a conecta ao software que envia sua mente para o set original do filme.

Colocada no set da filmagem original, Brandy fica encantada e movimenta-se testando o novo ambiente. Um alerta é dado a ela: o roteiro não pode ser mudado sob pena de gerar uma desconexão no programa e impedir o retorno de sua mente ao corpo.

Clara entra, todos ganham vida e começa a refilmagem. Brandy não esconde seu encanto por Dorothy desde a redescoberta do filme e está animada. No encontro de ambas se confirma uma conexão especial, detectada no equipamento do Redream. Assim como na vida real, no universo destas apaixonadas a atração sobe e desce na proporção em que haja correspondência das expectativas ou frustração. Quando Alex não sabe tocar Clair de Lune, Clara se decepciona e cai a atração, porém quando começam a conversar e consegue falar sobre sua vida frustrada com o marido e Alex a escuta com empatia, a atração aumenta. Assim, entre conexões e desconexões ambas vão se relacionando e a refilmagem vai acontecendo.

Novos sentimentos surgem em Clara, diferentes da versão original, desencadeados no contato com Brandy. Embora o passado se reproduza, a vida trazida por Brandy ao set de filmagem provoca uma nova história. Surge uma nova paixão.

Esse estado de paixão é a realidade de Brandy ou é o sonho? O que não encontrou antes, seja nos filmes anteriores ou em sua vida, encontrou agora junto com Dorothy no papel de Clara? O que é realidade e o que é sonho?

Quando a conexão entre Brandy e o programa Redream se interrompe, ela fica transtornada e uma nova versão do filme começa a se desdobrar. Os personagens coadjuvantes ficam paralisados, mas Dorothy segue viva junto a Brandy, incrédula frente às explicações que esta lhe oferece sobre a situação que estão vivendo. Uma mistura entre atores e personagens gera uma confusão, mostrando que a distinção entre realidade e sonho pode ser borrada com relativa facilidade.

Na sequência, Dorothy, escapa rapidamente da refilmagem e lembra momentos ocorridos durante a filmagem original, onde trocas significativas de olhares acontecem entre ela e uma auxiliar de produção. Algo despertou dentro de si no encontro com Brandy, e fez conexões entre o presente dessa refilmagem e o passado da filmagem, levando o presente a modificar o passado numa resignificação.

Num extremo, Dorothy enxerga inclusive as manchetes de jornal anunciando sua morte. Sugere que seu interesse pela auxiliar de produção possa ter contribuído para seu suicídio e agora nesse despertar com Brandy tudo veio à tona como o reviver de uma situação traumática ganhando significado.

Dorothy volta ao set onde Brandy tenta tocar piano. Então, mais consciente de seus sentimentos, comenta que ela pode não ser real, mas não iria permitir que o piano continuasse a

ser ‘desonrado’ e iria mostrar como se toca. Quer dizer, as duas alteraram completamente o roteiro a partir de seus sentimentos; criaram um novo filme. E agora brincam, namoram e divertem-se no set, por entre os coadjuvantes congelados, enquanto os meses se sucedem. Chega a hora de ambas confessarem seu amor uma à outra, temerosas em saber se é sonho ou realidade, interpretação de um papel ou sentimentos verdadeiros.

Nesse instante o programa é restaurado e Brandy é avisada que, ao ser reiniciado, Dorothy não deverá lembrar mais nada do que viveram ali; esse amor vai mergulhar no esquecimento.

No momento em que rodarem os créditos do filme, a mente de Brandy deverá ser retirada do programa e retornar ao seu corpo. Ela reluta, afinal encontrou alguém com sentido para ela. No estúdio perguntam-se: “o que há com ela?”. É avisada que, se ficasse imersa no filme, seu corpo no mundo real iria morrer.

Sucedem-se várias mudanças no roteiro e a refilmagem termina em tragédia com a morte de Clara nos braços de Brandy dizendo-lhe “Serei sua para sempre”. Brandy é retirada do set original e segue sua vida, seu olhar triste e solitário.

Assim surge o filme *Hotel Reverie Reborn*. Porém, nova surpresa lhe reservam os amigos: através de um equipamento ela consegue interagir com as filmagens onde Dorothy interpreta Clara e comunicar-se com ela, embora esta não a reconheça. A imaginação e a realidade virtual não tem limite, a realidade real sim.

A Psicanálise nos trouxe o conhecimento de que vivemos entre consciente/inconsciente; mundo externo/interno; realidade/sonho. Embora tenha sido revolucionário há mais de um século, estava inserido com naturalidade em nossas vidas. Nas últimas décadas, o desenvolvimento da internet abriu caminhos e transformou o mundo virtual num universo aparentemente sem limites. Nessa esteira, a Inteligência Artificial se oferece para assumir o controle de tudo que lhe for permitido e, sem nos darmos conta, inclusive do que não permitimos, na medida em que está automaticamente inserida em nossos celulares. O quanto um software pode mudar uma realidade está sendo mostrado neste capítulo. A imaginação, antes criada na mente de cada um e representada na arte, nas ciências e nos mundos individuais, agora toma forma e imediatamente é divulgada em diferentes redes, assistidas em diferentes telas, às vezes nos roubando a chance de sonhar. Ainda estamos nos adaptando às novidades e buscando o caminho para utilizar o instrumento sem abrir mão de nós mesmos.

## **LUISA: Entre a comunicação e a não comunicação - o absolutamente pessoal**

Bernard Golse (2020) citou de memória uma bela frase do psiquiatra francês Bernard Doray: “Chegará um dia em que saberemos transplantar tudo, os fígados, os corações, os rins, os pulmões... mas há algo que, sem dúvida, não saberemos jamais fazer, e talvez, felizmente — são os transplantes da história...” (p.23).

A referência a este trecho serviu como ilustração para o psicanalista, quando afirmava que uma história é sempre de uma coescrita ativa e um produto das interações precoces que se apresentam nos novos encontros.

Trago estas observações como preâmbulo para introduzir minhas primeiras impressões ao assistir o episódio. O impacto inicial se refere à proposta implícita no enredo: uma atriz é convidada para reencenar um filme antigo, através de uma tecnologia denominada de Redream. A idéia é manter exatamente igual o antigo script, apenas com a substituição do protagonista, mantendo os demais personagens através da inteligência artificial.

Sabemos que não existe repetição idêntica quando se trata da relação de um ser humano. O mundo interno e mundo externo estão em constante interação, determinando formações de compromissos diversas. A idéia de reeditar qualquer cena com novos personagens implica algum ineditismo como condição, na medida em que a interpretação será singular dos novos personagens. Exemplo disto são as novelas antigas que, após alguns anos, ressurgem na TV com novas direções e atores, emocionando novamente os telespectadores. Porém a proposta, neste episódio, sugeria a troca apenas do protagonista, que deveria reproduzir os diálogos mantendo fielmente o enredo antigo. Um apaziguamento da alteridade. Sem surpresas, sem o inusitado, poderíamos chamar isso de Redream?

Uma atriz, Brandy, se disponibiliza para este trabalho. Seu grande desejo de ser, ao menos uma vez, a protagonista de uma história no cinema, faz com que decida assumir o trabalho, mesmo desconhecendo o teor da proposta. Brandy, adormecida e deitada sob um painel luminoso, permanece fisicamente no estúdio onde está toda a equipe técnica. As instruções são para que execute as falas originais, nos momentos certos, de forma que se reedite o mesmo enredo.

Inicia-se a reedição da filmagem, Brandy é transportada virtualmente para o cenário. Seu desempenho começa de forma esplêndida até que uma ocorrência inusitada escapa ao controle da equipe técnica: Clara, a protagonista, mostra desejo de ouvir uma música no piano e Brandy toma a iniciativa de tocar, como ocorria no script original. O detalhe é que o piano não fora programado pela inteligência artificial e Brandy se vê em apuros, surpresa do piano não fazer a

sua parte. Mais surpresa ainda, quando observa que Clara fica decepcionada com sua interpretação desastrosa, assim como os demais hóspedes do Hotel. Clara se retira do salão, inconformada.

A partir daí o enredo original não se sustenta mais. De forma surpreendente, observamos Clara acionando memórias traumáticas, tornando o setting de filmagem palco para uma vivência de *après-coup*, revelando algo que necessita ser ressignificado ou, quem sabe, em busca de um significado. A diretora do filme recorre à inteligência artificial para encontrar alternativas.

Poderia uma máquina traduzir em materialização digitalizada a vida inconsciente? Conforme Souza Leite (2022), hoje observamos uma invasão da intimidade pelo imperativo da extração de dados, com intuítos diversos, econômicos e políticos, por exemplo. Diz o autor que atualmente é possível a incursão e saqueamento do nosso inconsciente pelos meios digitais. Traz um exemplo fornecido pela empresa Target, que por meio de mudanças de hábitos de consumo, das futuras mães, a inteligência de máquina processa esse conjunto de dados que ainda estão apenas no nível sensorial-biológico para gerar uma saturação de sentido e é possível prever a gravidez antes mesmo que a própria grávida tenha notícia (Souza Leite, 2022, p.123).

Mas como um algoritmo vai comportar uma vivência ainda sem representação? Conforme citei anteriormente, as falhas precoces de tradução necessitarão de ‘dois’ para retomar a coescrita de uma história. Outro deverá “emprestar a sua narratividade”, para que a continuidade do existir se estabeleça.

Destacou-se para mim o fato de que é a música não tocada que desencadeou a quebra do script. Esta perda de continuidade me remeteu aos primeiros tempos da relação de um bebê com sua mãe, quando são necessárias determinadas condições para que a vida tenha continuidade e nasça um psiquismo. Esta comunicação primordial é estabelecida através do sensorial, de uma musicalidade criada pelos gestos, pelo olhar, pelo som, timbre, ritmos, cheiro e é desta sintonia que o bebê necessita para seguir adiante como protagonista de sua vida. Neste espaço específico, onde é necessário o espelhamento do outro para que o ser ganhe existência, um espaço que se cria no entre dois, o que os algorítmicos poderiam prever?

Na sequência, à revelia do programado neste novo setting, veremos que o inconsciente vem cobrar presença. Isto fica ilustrado na cena onde Brandy, tentando retomar o diálogo, quebrado em função da decepção de Clara, corre ao seu encontro e se confunde ao chamá-la, dirigindo-se de Dorothy, o verdadeiro nome da atriz. O ato falho evidencia a abertura para o inconsciente, de onde vai brotar um devir de memórias, mágoas, lembranças traumáticas relacionadas à época em que a atriz encenou o filme original. Um dado ilustrativo da presença de

conflito refere-se a notícia divulgada na época, de que a identificação de Dorothy com a personagem Clara foi tão intensa que, após a filmagem, a atriz se suicidou.

Novas conexões são estabelecidas, os algoritmos se reagendam, mas o primitivo, o traumático, cobram presença. Segundo o técnico do Projeto Redream, o sistema não pode comportar a dimensão evocada com a memória do nome da atriz, que trouxe os ecos das suas vivências do passado. Mas antes ainda, podemos pensar que os algoritmos não deram conta de prever a frustração de Clara pela ausência do som da peça de Debussy, *Clair de Lune*. No cenário vemos Brandy e Clara se separarem, por alguns minutos, permanecendo ambas introspectivas.

Para a surpresa do espectador, a música que não pode ser ouvida ou o sonho que foi interrompido, serviu como um catalisador de vida, ao invés de repetir o trauma, trouxe a possibilidade da abertura para outro destino. As duas personagens se conectam, e a lógica dos algorítmicos se perde, dando espaço para o inusitado, para a criatividade e a intimidade.

O setting de filmagem fica sem conexão. O tempo da realidade congela, e o do sonho inicia. Os personagens virtuais são desativados. Clara e Brandy comecem a criar, juntas, uma nova história.

Ogden, ao comentar o texto de Winnicott, “Comunicação e falta de comunicação”, observa que este é um dos artigos mais importantes e ousados, e um dos mais difíceis desse autor. Neste, Winnicott “se propõe a tarefa de descrever o estado de ser/existir que implica encontrar um modo de dirigir-se ao inexprimível, ao inefável, para comunicar algo do mistério de ser que é ‘absolutamente pessoal’ ” (Livro Anual, Tomo XXXIV - 2, p. 319). Sugere Winnicott, que no centro de cada pessoa há um elemento não comunicável, identificando que a experiência primordial ocorre na solidão: “Aí a comunicação é não verbal; é como a música das esferas, absolutamente pessoal. Pertence ao estar-vivo” (1988,p.174).

Vivenciamos neste episódio rompimentos na comunicação, provocando momentos de solidão, de desamparo, nas personagens. Mas é justamente quando ocorrem falhas, quando o controle realizado pelos algoritmos se rompe, que surge a possibilidade, para as protagonistas, de acessarem o que estava inexpressível até então. Será através da música que veremos surgir a reconexão com a emoção, com a paixão, com o sofrimento, com o estar vivo. Ouvimos uma melodia acompanhar o pano de fundo, enquanto Clara e Brandy se aproximam, se tocam, se descobrem. A música abraçando a cena intraduzível pelas palavras. Por instantes, ambas se sentiram vivas para a experiência. Foi a possibilidade de ocuparem esse lugar protegido contra a interferência da equipe técnica, onde pode acontecer a experiência de um “sentir com”, capaz de emocionar, transformar, fazer existir algo mais próximo do genuíno ou do verdadeiro self.

Mas os técnicos conseguem recuperar a conexão, a guilhotina reaparece e a filmagem segue até o seu final. O filme *Hotel Reverie* é relançado. Como prêmio de consolação, Brandy recebe um presente da direção do Projeto Redream: uma alternativa para ser mantida a ilusão de poder ludibriar a morte e restaurar narcisismos abalados. E segue a lógica do simulacro.

## **JUAREZ: Hotel Reverie - uma estadia sem volta**

O controverso cineasta Charlie Brooker — criador e principal responsável pelo sucesso de ‘Black Mirror’ — ao escrever o episódio ‘Hotel Reverie’ manteve o objetivo por ele manifestado quando do lançamento da premiada série: “[Os episódios] *serão, todos, sobre a forma como vivemos atualmente e poderemos viver daqui a dez minutos se não tivermos cuidado*”. Ao falar nesses dez minutos, Brooker, de modo irônico, não está descrevendo algo gradual, pouco diferente do que já está acontecendo. Não. Ele está se referindo a algo terrível que poderá assumir o controle de nossas vidas. Assim, pretende retratar através de suas histórias “*um sentimento de paranoia em relação à tecnologia*”. A concepção de que, “*se a tecnologia é uma droga, e parece mesmo uma droga, então quais são seus efeitos secundários? Esta zona, entre o prazer e o desconforto, é onde Black Mirror... opera*” (Brooker, 2011, consultado em 7 de maio de 2018).

E onde ‘Hotel Reverie’ se encaixa nesse projeto de Brooker? No que as protagonistas, Dorothy↔Clara e Brandy↔Dr. Palmer, retratam o que já está ocorrendo hoje em dia? Recapitulando: logo depois do momento em que Brandy Friday, através da interface sináptica, é incluída no cenário do filme original, algumas desarmonias entre o programa do sistema computacional e seu comportamento começam a acontecer. A primeira delas é o fato de que Brandy não sabe tocar piano. Apesar de ter decorado todas as falas e movimentos do roteiro original, ela é incapaz de interpretar ‘*Clair de Lune*’. Isso causa, conforme alerta um dos técnicos da Redream, a primeira ‘falha na integridade narrativa’ da nova versão do filme, ou seja, um desajuste entre o roteiro original e o desempenho que está sendo esperado de um dos atores. Logo a seguir, Brandy equivoca-se, ao chamar Clara pelo nome Dorothy, atriz pela qual Brandy, ao assistir repetidamente a primeira versão de ‘Hotel Reverie’, já dera mostras de estar apaixonada antes mesmo de ser contratada pela Redream.

Chama a atenção que, a partir desse lapso de Brandy, as duas personagens improvisam e criam um diálogo que só faz aumentar o nível de romantismo entre as elas. E é muito sensível a compreensão que um dos técnicos da Redream elabora para entender o que está acontecendo: “*uma tristeza que atravessa o tempo*”. Ou seja, o elemento de união entre as duas identidades é

um afeto em comum. É este elemento, que possibilita, na linguagem do técnico, preencher esse “*buraco na trama*” com uma “*probabilidade romântica aumentando*”.

Coincidindo com o progressivo envolvimento romântico entre as protagonistas, acontece uma pane no sistema computacional quando um dos técnicos da Redream derrama café no teclado do computador, tirando o sistema do ar. Consequentemente, Brandy não pode ser retirada da trama, sob pena da morte de sua mente. O resultado é que Brandy fica ‘presa’ no filme. Um dos técnicos, ao perceber o quanto a atração entre as duas faz com que elas ganhem autonomia, observa de modo irônico, “*atores adoram isso!*”.

O fato é que no quarto, no episódio da massagem no tornozelo, as duas criam uma cena mais picante do que no filme original. Nesses contrastes entre o roteiro esperado e os fatos que impedem o andamento do programa, as personagens Brandy e Dorothy começam ‘realmente’ (não só na interpretação de seus papéis) a apaixonar-se. Passam, então, a ‘desobedecer’ os esquemas previstos no roteiro e não querem mais abandonar o enlevo amoroso que estão compartilhando no Hotel Reverie. As coisas chegam ao extremo de, ostensivamente, prolongarem essa estadia eterna no hotel dos sonhos.

Penso que, do mesmo modo que elas não querem mais sair do filme criado através do recurso da Redream, os vários casos de adição de crianças, adolescentes e adultos que encontramos hoje em dia, aos jogos de computador, ao vício de rolagem do Instagram e ao Tik Tok também se recusam retornar à frustrante e odiada realidade. Clara não quer voltar ao mundo, pois fica sabendo que, na vida real, poucos anos após o sucesso da primeira versão de Hotel Reverie, a atriz que a representou, Dorothy Chambers, acabará no ostracismo e morrerá de overdose. Por seu lado, Brandy não quer abandonar o cenário onde encontrou o amor e o sucesso que a vida real lhe nega. Clara e Brandy não são mais pessoas com existência e vontade própria. São avatares de um programa computacional sofisticado.

Esse é o alerta de Brooks: nossos contemporâneos, já vitimados pelo lado obscuro da adição aos gadgets, ultrapassaram, da mesma forma que suas personagens, os dez minutos lembrados por ele.

## **TULA: A difícil busca do si mesmo**

Nesse filme, que nos remete à complexa busca do si mesmo para sermos, o máximo possível, protagonistas da própria vida no sentido mais profundo, a atriz Brandy Friday é teletransportada, através da Inteligência Artificial, para um cenário onde deve representar uma personagem previamente programada a contracenar com Dorothy Chambers, para refilmar Hotel

Reverie. Tem como suporte um grupo técnico que a conduz para se manter no script de forma segura e não perder o contato com o mundo externo.

Entretanto, um acontecimento inusitado durante a filmagem captura as personagens Brandy e Clara e cria um contexto favorável para a imersão no mundo interno, na realidade psíquica, estimulando a curiosidade e o desejo de se aproximar da essência incognoscível.

O filme me impactou quando Clara perde a conexão com a realidade externa e se depara com uma realidade interna parcialmente desconhecida. Isto ocorre a partir do momento em que ela ultrapassa uma parede/fronteira e entra em outra dimensão, como se atravessasse uma barreira entre o mundo de fora e o mundo de dentro.

A sensação, nesse momento é de mergulhar na imensidão do inconsciente, talvez de vertigem, ao ficar solta em um espaço infinito vazio sem forma, sem noção de conteúdo, limites e referências, no qual a realidade psíquica não pode ser captada pelos órgãos do sentido, apenas intuída.

Aqui comparo vertigem com vivências de desorganização emocional durante o processo de crescimento mental: a turbulência da forte emoção vivenciada por Clara e Brandy, é amparada por suas mentes continentais e flexíveis, capazes de se moldarem e não romperem. Dessa maneira com os limites ampliados, acolhem novos conteúdos, utilizando o referencial bioniano.

Na sequência, o filme mostra o contato de Brandy com uma série de novas experiências que sugerem uma evolução de transformações em O, o vir a ser, pelo menos assim conjecturo.

Novos significados surgem com a atitude curiosa de Brandy diante do incognoscível, do não saber, à medida que a intuição reúne e dá coerência aos fenômenos dispersos da experiência emocional. Sua capacidade negativa sustentada por um ato de fé (Bion, 1974), vai tornando-a mais permeável para viver estas novas experiências.

Brandy parece se deixar afetar e se surpreender com o inesperado que se descortina nesse novo universo, como se buscasse algo que faz parte dela, mas ainda desconhece.

Penso que o filme nos faz refletir sobre a riqueza, complexidade, obscuridade e diversidade de quem somos, o que sentimos e como vivemos. Nos convida a enfrentar, do mesmo modo que Brandy, a vertigem em estado de ato de fé pela busca da verdade de cada um da qual apenas nos aproximamos, como define Bion (1974). À partir daí tentar emergir desta experiência para compartilhar e compreender, com palavras, a vivência emocional.

Bollas (2012), partindo da pergunta que abre o ‘Hamlet’, de Shakespeare, devaneia sobre “Quem está aí?”. Quem somos, onde estamos, por que estamos aqui, o que devemos fazer com o nosso ser, e como devemos enfrentar nosso fim. Conjectura que nosso crescimento e a sabedoria

que adquirimos não substituem a realidade primordial, e que o mundo ao nosso redor está além da nossa compreensão.

Finalizo com Clarice Lispector (1998a) porque sua prosa poética me ajuda a pensar como dar forma aproximada à inefável verdade. Para ela apenas a graça de uma pessoa comum a torna de súbito real porque é comum, humana e reconhecível. Para mim, o filme *Hotel Reverie* evocou sentimentos que me transportaram ao processo do humano dando vida às vivências incommunicáveis dentro de nós. Aquelas que buscamos com obstinação, que constituem o mistério da vida e devem permanecer ocultas para irradiarem-se em segredo, parafraseando Lispector (1998b).

### **ROSANE: Ode ao poder das emoções**

O impactante filme *Hotel Reverie* desperta no espectador uma miríade de sentimentos e reflexões. Ali estão encenados, de forma artística, cinematográfica, anseios e receios que habitam nosso imaginário em relação a avanços tecnológicos, inteligência artificial, virtualidade. Ficamos a nos indagar sobre o quanto esses novos avanços podem suprir nossas limitações como seres humanos e que novas e desconhecidas portas podem se abrir.

O filme acena para a possibilidade de, com o uso da tecnologia, sermos capazes de ultrapassar os limites de tempo e de espaço. Assim, através de um método imersivo de produção virtual baseado em inteligência artificial, Brandy participa de um clássico do passado, sua mente sendo transportada para o mundo do próprio filme. Haveria ainda a possibilidade de se ultrapassar, os limites de gênero; Brandy, por exemplo, deseja e está no papel que seria do doutor Palmer. E também não se deparar com dificuldades inerentes a tarefas; no caso, precisar de um espaço real para produzir um filme, ter gastos expressivos com elenco, por um longo tempo.

Seria algo como a tecnologia possibilitando a realização dos sonhos de onipotência do ser humano, ser humano este tão confrontado com limitações.

Por outro lado, o filme também sinaliza o receio de que, com o uso das novas tecnologias, as coisas possam sair do controle e ter consequências desastrosas. A atriz não consegue cumprir bem uma parte do roteiro e quebra a narrativa do filme, comprometendo a estrutura da história. Um engenheiro causa uma falha temporária no sistema. Há o temor do que pode vir a acontecer com a integridade de Brandy.

Neste intervalo, Brandy e Clara se apaixonam. Brandy chega a cogitar em permanecer neste mundo virtual, onde encontrou o amor. Isto mobiliza questões em nosso imaginário sobre

quanto o que é criado por inteligência artificial pode se investir de sentimentos humanos e o que esperar se isto acontecer.

O filme apresenta uma história de amor que parece transcender a virtualidade. A frase final: “Serei sua para sempre” ganha contornos realistas. Brandy desperta, o filme se torna um sucesso no *streaming*, a atriz é aclamada pelo seu desempenho. Mas ela se mantém muito triste, pela perda do seu grande amor. É quando, através da diretora da *Redream*, recebe um aparelho telefônico com o qual consegue conversar com Clara. É algo inusitado, que impacta e surpreende o espectador, que fica a se questionar sobre o quanto a virtualidade e a realidade podem se entrelaçar; e o quanto o sentimento, a emoção pode sobrepujar a predeterminação tecnológica. Parece estar aqui presente uma ode ao poder das emoções.

Ainda em relação ao filme, é interessante lembrar outro aspecto. Freud diferenciou duas formas de funcionamento mental: o processo primário, inconsciente, e o processo secundário, consciente, racional. Nos sonhos, opera o processo primário; há influência dos restos diurnos, e realização alucinatória de desejos. No meu devaneio Brandy é uma atriz descontente com sua vida afetiva, com um amor não correspondido por sua colega Clara. Certo dia, conversando com uma amiga que trabalha com inteligência artificial, fica sabendo da falência do estúdio que produziu *Hotel Reverie*, seu clássico preferido (à frente até de *A Rosa Púrpura do Cairo* e *O Show de Truman*). À noite, se revirando na cama, fica pensando no estúdio e nos filmes que mais gosta. Dorme e sonha. O sonho é o que aparece no filme, em que Brandy é convidada a participar do *remake* de *Hotel Reverie*, com todos os elementos do processo primário de pensamento e da elaboração onírica. Não é por nada que a empresa de tecnologia se chama *Redream* e o hotel, *Reverie*. Ao final sonha que a diretora da *Redream* está lhe transferindo um telefonema. É quando desperta, com o barulho do telefone tocando. Ao atender, ouve a voz de Clara, sua amiga e paixão na vida real.

## **NINA: Sobre a paixão**

“Você terá que se ater ao roteiro se quiser voltar para casa”.

Para a paixão, este é um alerta inútil. Você vai se perder.

Reverie fala do mundo mágico dos sonhos e da intensidade envolvente do apaixonamento. Não existe o tempo, lógica, gênero ou realidade. A relação entre Brandy e Clara tem a virtualidade da paixão. Virtual é algo não tangível, uma simulação do real. A consciência se perturba. O desejo e a fantasia se sobrepõem ao raciocínio.

No filme existe um aparelho que mede a sedução e o romance, que podem ir se perdendo frente a cortes da comunicação e da realidade.

Quando nossas personagens estão juntas, o tempo voa. Brincam, festejam, dançam, fazem sexo. O prazer comanda os dias virtuais.

Todos que já nos apaixonamos vivemos, como as personagens, a ilusão que os outros não existem. Parecem paralisados, em outro mundo, nem são vistos.

Clair de Lune embala a alma prateada dos sonhos.

Às vezes uma voz alerta: terás que voltar. Para onde? O mundo real, onde a paixão não sobrevive? Com a mesma origem de “pathos”, doença, ela vai terminar. Nossa personagem Brandy acredita que pode escolher. Não pode! Ou morre ou morre! A paixão, para se tornar amor, caminho inevitável para ser duradoura, precisaria que nossas protagonistas tivessem tempo e escolhas frustrantes. Elas não tem! O filme vai acabar e haverá uma separação.

Brandy vai embora.

No último contato resta um sorriso e uma voz ao telefone.

O lugar que ocupaste continua vazio no meu peito. Podes voltar quando quiseres!

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BION, Wilfred (1970) Atención e interpretación. Buenos Aires: Paidós, 1974.

BOLLAS, Cristopher (2009) A questão infinita. Porto Alegre: Artmed, 2012.

BROOKER, Charlie (2011) Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction. The Guardian. Consultado em 7 de maio de 2018.

BROOKER, Charlie (2025) Hotel Reverie. Episódio da sétima temporada da série Black Mirror, na Netflix.

GOLSE, Bernard e AMY, Gilbert (2020) Bebês, Maestros, uma dança das mãos. São Paulo, Instituto Langage.

LISTECTOR, Clarice (1973) Água viva. Rio de Janeiro. Rocco:1998a.

\_\_\_\_\_ (1977) A hora da estrela. Rio de Janeiro: Rocco, 1998b.

OGDEN, Thomas (2020) O sentimento do real: acerca de “Comunicação e falta de comunicação levando ao estudo de certos opostos, de Winnicott”, Livro Anual de Psicanálise, tomo XXXIV- nº 2.

SOUZA LEITE, Pedro Badino de (2022) O mal-estar na civilização digital. São Paulo, Editora Blucher.

