

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA**

Gibran da Rocha Bento

**Subjetividade e Narrativa no Cinema
de
David Lynch**

Rio de Janeiro
2006

Subjetividade e Narrativa no Cinema de David Lynch

Gibran da Rocha Bento

Dissertação de Mestrado apresentada
como requisito parcial para obtenção
do título de Mestre em Comunicação e
Cultura.

Linha de Pesquisa: Tecnologias da
Comunicação e Estéticas.

Orientadora: **Beatriz Jaguaribe**
Professora Doutora

Rio de Janeiro
2006

Bento, Gibran da Rocha
Subjetividade e Narrativa no Cinema de David
Lynch / Gibran da Rocha Bento; orientadora,
Beatriz Jaguaribe. - Rio de Janeiro: UFRJ, ECO,
2006.
117 p. : il. col. ;
Bibliografia: p. 113-117.
Dissertação de Mestrado – Universidade
Federal do Rio de Janeiro/Escola de Comunicação.
1.Cinema. 2. Subjetividade. 3. Narrativa. 4.David
Lynch. I. Jaguaribe, Beatriz; orient. II. Universida-
de Federal do Rio de Janeiro. Escola de
Comunicação III. Título.

Subjetividade e Narrativa no Cinema de David Lynch

Gibran da Rocha Bento

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Aprovada pela Comissão Organizadora abaixo assinada.

Prof. _____
Prof. Doutora Beatriz Jaguaribe
Orientadora

Prof. _____
Prof. Doutora Ieda Tucherman
UFRJ

Prof. _____
Prof. Doutor André Queiroz
UFF

Rio de Janeiro, _____ de _____ de 2006.

Agradecimentos

À minha orientadora pela paciência, apoio, incentivo e ensinamentos que me conduziram no percurso deste trabalho.

A todos os professores e alunos com quem convivi durante o trajeto desse curso.

Aos professores Ieda Tucherma e André Queiroz por aceitarem o convite para participar da Comissão Examinadora desta dissertação.

A minha família e amigos, por tudo.

A todos os funcionários da Pós-Graduação.

À Capes, pela bolsa de auxílio financeiro.

Resumo

Este trabalho explora a relação entre narrativa e subjetividade nos filmes do cineasta americano David Lynch. Parte-se da discussão sobre o papel da arte e da estética na construção do indivíduo contemporâneo para a realização de uma análise da visão do diretor sobre a subjetividade como fluxo agenciado pelo desejo, pelas condições de memória e por mitos da cultura de massa. Para isso, Lynch utiliza o paradoxo na construção dos personagens e complexas trocas nos pontos de vista da narrativa. Com uma abordagem ao nível do autor, questionamos como os filmes do diretor fogem da idéia tradicional de *representação* e criam formas alternativas de vivenciarmos a experiência cinematográfica, fazendo seus filmes atuarem como *eventos* e propondo formas alternativas de construirmos nossas subjetividades. Lynch conjuga as técnicas do cinema narrativo clássico com quebras no enredo típicas do cinema moderno de vanguarda, proporcionando ao espectador a possibilidade de transitar entre diversas posições transgressoras de identificação e ampliar seu campo de experiência subjetiva.

Abstract

This work explores the relation between narrative and subjectivity in the films of the american director David Lynch. Art and aesthetics play an important role in the construction of the contemporary individual's subjectivity. Lynch takes subjectivity as a flow negotiated by desire, conditions of memory and the myths of mass culture. The director uses the paradox in the characters' construction and complex changes in the point of view of the narrative. With an approach at the author's level, it's analyzed the way that Lynch's films flee from the traditional idea of representation and create alternative forms of living the cinematographic experience, making his works act as *events* and proposing alternative forms to construct our subjectivities. Lynch conjugates the techniques of the classic narrative films with breaks in the plot, typical of the vanguard films of modernity, providing the spectators the possibility to transit through different and transgressive points of identification, enlarging it's subjective experience.

Sumário

Resumo.....	06
Abstract.....	07
Introdução.....	09
Capítulo 1: Subjetividade e estética.....	13
Capítulo 2: Narrativas subjetivas e crítica ideológica.....	27
2.1 Surrealismo e a “anulação do sujeito”.....	27
2.2 David Lynch e o “desaparecimento do sujeito individual”.....	35
Capítulo 3: Estrutura das narrativas <i>lynchianas</i>	43
3.1 Subjetividade e narrativa surrealista.....	47
3.2 Subjetividade e narrativa <i>noir</i>	57
3.3 Narrativa, memória e identidade.....	64
Capítulo 4: Personagens das narrativas <i>lynchianas</i>	70
4.1 Sexualidade.....	71
4.2 Grotesco.....	84
Capítulo 5: Identidade e imaginário.....	95
Conclusão.....	97
Filmografia.....	112
Referências Bibliográficas.....	113

Introdução

No mundo contemporâneo, é cada vez maior a influência da cultura e da arte no agenciamento das subjetividades dos indivíduos. A disseminação desses elementos pelos meios de comunicação implicou em novas formas de construirmos nossas vidas e trabalharmos nossos desejos. Esse processo, dentro da tradição da teoria crítica, foi visto como implicando em uma sujeição ideológica do indivíduo, entregue à dominação por parte da tecnologia, da imagem e do capital da indústria cultural. Por outro lado, o trabalho dos grandes artistas da modernidade foi o de procurar brechas na linguagem, na tentativa de fugir da padronização e estratificação da vida cotidiana. O artista contemporâneo, ou pós-moderno, por sua vez, dar-se-á conta do fato de que os produtos da cultura de massa já são elementos constituintes das subjetividades dos indivíduos e trabalhará sobre esses elementos, recontextualizando-os dentro de seus propósitos e objetivos.

A estética de David Lynch conjuga indiscriminadamente elementos das vanguardas do cinema moderno e convenções da cultura de massa. Lynch dialoga com a narrativa surrealista e a narrativa *noir* na construção de uma *subjetividade estética* e de uma *estética da subjetividade*. Mais do que apenas a inversão dos termos, cada expressão define estratégias diferentes. A arte de Lynch apresenta uma *subjetividade estética* quando trata a composição da realidade fílmica quebrando as conexões lógicas do cinema narrativo, fugindo das convenções e das regras estratificadas da linguagem audiovisual. Por outro lado, é uma *estética da subjetividade*, pois tematiza questões diretamente relacionadas à vida interior do indivíduo (sua sexualidade, seus desejos, suas angústias) e à formação do seu imaginário (processos culturais de identificação e projeção). A junção desses dois fatores - linguagens narrativas ilógicas e tematização de questões da subjetividade - é o que será analisado na obra do diretor.

Como estudo de comunicação e cultura, esse trabalho estará articulado entre esses dois pólos. Interessa-nos mostrar como, nos filmes de David Lynch, a narrativa se transforma em um importante elemento constitutivo da visão de subjetividade do diretor. Na apresentação de um sujeito que não mais se representa sob limites definidos, mas que está em eterna construção, Lynch alterna em suas narrativas momentos de linearidade e momentos de ruptura completa.

A crítica da representação costuma se ancorar em conceitos rígidos sobre o indivíduo e os grupos sociais operantes em determinada sociedade. Incorpora uma dimensão política quando atua na tentativa de compreender como certos produtos da cultura de massa constroem determinadas visões sobre esses grupos sociais, buscando os ideais que movem essa caracterização. Quando escapamos do terreno da cultura de massa - ancorada em estereótipos e arquétipos repetidos constantemente e facilmente reconhecíveis – e passamos para o terreno da arte – caracterizado por estruturas de comunicação mais complexas – a crítica da representação perde muito da sua função. A arte possui como uma de suas características a perspectiva de mudança e de criação não só de novas formas narrativas e comunicacionais, mas de novas formas de manifestação do sujeito e de sua subjetividade.

Assume-se que, como toda obra que se articula entre reflexões artísticas e estruturas narrativas da cultura de massas, o cinema de David Lynch possui momentos de convenção e de lugar-comum. Porém, o enfoque principal será mesmo sobre as linhas de fuga proporcionadas pela narrativa, pelos momentos em que, através do olhar subjetivo, Lynch insere ambigüidade retórica em suas imagens. Buscamos entender como essa narrativa cria espaços vazios, brechas e rupturas que transgridem o processo normal de comunicação do filme com o espectador.

As principais questões envolvidas nesse trabalho e que tentaremos responder são:

- 1) Qual idéia de subjetividade é trabalhada nos filmes de David Lynch?
- 2) Como Lynch articula essa subjetividade em suas narrativas?
- 3) Que tipo de experiência os filmes de Lynch propõem ao espectador?
- 4) Ao trabalhar em uma linha tênue entre a cultura de massa e arte abstrata radical, em que momentos David Lynch estabelece rupturas, articulando novas formas de ser e fugindo das representações esquemáticas do eu?

Nosso estudo irá analisar a estética de Lynch por fragmentos representativos de filmes e não através de extensas e detalhadas análises fílmicas. Tentaremos trabalhar uma forma de crítica diferente da análise de base semiótica. Pretendemos entender a obra de Lynch pelas teorias da subjetividade no contemporâneo, assim como utilizar os filmes de Lynch para trabalhar sobre esses conceitos. Por outro lado,

as considerações da crítica cultural ideológica serão levadas em consideração como baliza estratégica para o desenvolvimento da análise. A idéia de contrapor conceitos oriundos de Deleuze e Guatari à tradição de escritos da Teoria Crítica visa tentar produzir reflexões partindo do embate. Nos dois primeiros capítulos, essas duas formas de encarar as manifestações das subjetividades do sujeito contemporâneo no terreno da cultura serão articuladas, abrindo caminho, desse modo, para que nos capítulos posteriores façamos uso desse embate na análise da subjetividade nas narrativas de David Lynch.

No primeiro capítulo, pretende-se analisar a relação entre arte, mídia e subjetividade no contemporâneo. Em um primeiro momento, por meio das concepções de Rorty, Foucault, Deleuze e Guatari, busca-se entender o trabalho do sujeito contemporâneo sobre si próprio, na construção de uma subjetividade que atua sob conceitos estéticos contingentes. Posteriormente, enfocamos em especial o papel do cinema e da narrativa cinematográfica em sua atuação sobre nossos processos de subjetivação. Para tanto, contrapomos às teorias de Baudry e Mulvey, que pregam uma sujeição ideológica do espectador de cinema, as concepções de autores como Steven Shaviro, que irão procurar nos filmes elementos que provoquem linhas de fuga na narrativa e ampliem o campo de experiência subjetiva do espectador.

Em seguida, no segundo capítulo, comparam-se as condições sócio-culturais que influenciaram o surgimento da estética surrealista e a estética de David Lynch, traçando um paralelo entre os vetores que atuaram no agenciamento das subjetividades dos indivíduos moderno e contemporâneo. Explicita-se o seminal embate ético-estético entre Adorno e Benjamin a respeito do sujeito dentro da arte surreal. Adorno vê o sujeito do surrealismo como alienado e possuidor de uma subjetividade que foge do referencial da realidade, buscando uma liberdade subjetiva, mas que acaba por não tomar consciência da sua falta de liberdade objetiva. A partir desse ponto, relocalamos essa crítica da subjetividade surrealista ao momento atual, através do estudo das críticas feitas à estética de David Lynch. Tentamos então, a partir de textos de Jameson e Denzin, entender como essa idéia de subjetividade alienada é reposta na análise de filmes do diretor feita pelos autores.

Nos capítulos 3, 4 e 5, iremos buscar uma outra concepção de subjetividade nos filmes de Lynch, oposta às críticas de Jameson e Denzin e próxima aos conceitos oriundos dos estudos de Deleuze. Analisamos como essas narrativas podem ser interpretadas como apresentando subjetividades transgressoras e fluidas, fugindo de

representações rígidas, sem que, no entanto, Lynch realize a apologia de um descentramento completo do sujeito.

No terceiro capítulo, o foco do estudo recai sobre a narrativa como organização do fluxo de imagens nos filmes do diretor, construindo um espaço e uma temporalidade alheia às concepções objetivas da narrativa cinematográfica tradicional. Vemos como Lynch vai buscar no cinema *noir* (problematizando a memória e a identidade) e no surrealismo (nos elementos do desejo e do sonho) os referenciais principais para a construção de sua estética.

No quarto capítulo, analisamos as narrativas ao nível do enredo e da construção dos personagens. Porém, ao invés da postura negativa de certa crítica cultural ideológica, sempre em busca dos estereótipos, busca-se aplicar uma análise que tem por objetivo ressaltar os elementos de ruptura e as linhas de fuga presentes na caracterização da subjetividade desses personagens. Através das categorias da sexualidade e do grotesco, procuramos momentos da narrativa em que David Lynch proporciona brechas, falhas e rupturas no processo de formação identitária dos personagens, dando uma densidade diferente à trama e fazendo com que o espectador possa viver a experiência de perda de centro de identificação. Por último, no quinto capítulo, discutimos o papel dos mitos hollywoodianos na construção da subjetividade dos personagens de Lynch e a função das realidades alternativas dentro das narrativas do diretor.

1 Subjetividade e estética

No dicionário¹, encontramos o termo subjetividade definido como “aquilo que é subjetivo”; “individual, pessoal”. Em termos filosóficos, subjetividade é o termo usado para designar, de forma genérica, qualquer forma de vida interior do ser humano, aquilo que só é vivido particularmente por cada uma das pessoas. Mas que, no entanto, é afetado pela inserção de cada um dentro de determinada cultura, pelo modo de organização social de sua comunidade, pelo contato com a arte e a estética, pela forma com que se estabelecem as estruturas de conhecimento e pela interação com as tecnologias de seu tempo. A subjetividade é o modo pelo qual se estruturam na mente de cada indivíduo todas as informações e sensações recebidas do mundo exterior.

Vivemos atualmente um momento de transição e confusão terminológica quando o assunto em pauta é a subjetividade humana. Isso porque termos cunhados em diferentes épocas e por diversas escolas de pensamento (muitas vezes antagônicas) se degladiaram, debateram, confrontaram e por fim, se miscigenaram em um corpo de textos que permeia todo o panorama da análise cultural de nossos dias, campo esse conhecido pela experimentação e pela transversalidade teórica. Apesar de o antigo vocabulário terminológico ainda não estar totalmente abandonado, há, no entanto, uma tendência a não mais conferir ao ser humano as características do sujeito como ele foi tomado na tradição filosófica da modernidade. O “penso logo existo” de Descartes presumia coerência nas ações e nos desejos humanos – que estariam centrados no domínio de uma ética universal. A noção moderna de sujeito colaborou para a criação de duas outras noções - as noções de indivíduo e identidade. Essas noções foram, inclusive, visualizadas como necessárias para colaborar na definição do homem que a educação deveria forjar, seguindo os preceitos do Humanismo da época.

No começo desse novo milênio, no entanto, parece-nos muito mais difícil uma associação instantânea entre um indivíduo, com sua intimidade delimitada e facilmente reconhecível, e uma única identidade ligada a ele. Através do século XX vieram ocorrendo vários e fortes movimento de crítica, desconstrução e abandono da

¹ FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário Básico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. pg. 613

noção de sujeito. O sujeito, definido genericamente como o autor consciente dos seus pensamentos e responsável pelos seus atos, perdeu sua capacidade de ser uma formulação útil para intelectuais de diversas áreas do pensamento.

Esse movimento já havia sido feito, ainda que de modo parcial, quando Karl Marx disse que o sujeito, aquele que é responsável pelos atos, não era o homem individual, e sim o capital. O homem individual nem era completamente consciente, uma vez que, na era moderna, estava sob o jugo da ideologia do capitalismo. Sigmund Freud, por sua vez, ao usar a idéia de mente como tendo consciente e inconsciente, elaborou a célebre frase “o eu não é senhor em sua própria casa”, aliando-se a Marx na crítica das possibilidades do homem poder assumir a condição de sujeito. Esse movimento crítico continuou no século XX, a maioria na esteira da disseminação da filosofia de Friedrich Nietzsche.

O neopragmatismo tentou uma redescrição do que até então poderia ser chamado de sujeito, ao fixar-se na noção de falante. Richard Rorty descreveu-a como “rede de crenças e desejos”. Tal noção implica que a subjetividade formadora do sujeito se mostra por inúmeras narrativas, e aquelas que ao longo da história permanecem coerentes e constantes formariam o que Rorty denominou de “centro de gravidade” de conjuntos de narrativas.²

Para Rorty, as metáforas mais inventivas podem redescrever o sujeito de maneira imprevisível. E quando são historicamente felizes, funcionam como justificativas para a recriação de novos modos de vida e sistemas morais. Rorty vê na reinvenção da língua e dos estilos de vida pessoais, o principal motor da transformação cultural, ética e política das sociedades. Por isso reserva papel especial aos artistas, que interpreta como os experimentadores culturais por excelência. Em vista disso, tornaram-se os grandes artífices das subjetividades modernas. Serão os “revolucionários utópicos”, “ironistas liberais” e “poetas fortes” que Rorty classificará como agentes capazes de criar novas metáforas sobre o sujeito e o mundo. O ironista liberal iria além, duvidando de seus próprios vocabulários finais, comparando suas crenças e valores a outras formas de vida, e tentando produzir novos experimentos morais que possam enriquecer sua existência e a dos outros. Em outras palavras, a metaforização constante das imagens do sujeito amplia seu espectro de escolhas

² GHIRALDELLI Jr., P. *Caminhos da filosofia*. Rio de Janeiro: DPA, 2005. Não nos interessa aqui no momento discutir as “peculiaridades” do pensamento de Rorty. Apesar de divergências com Deleuze e Foucault, Rorty se junta a eles como anti-essencialista, para quem a verdade não se encontra em bases transcendentais e universais, apontando para a estética como forma importante de auto-construção do humano.

éticas e suas oportunidades de bem-estar e felicidade. Este objetivo, em sua opinião, é um efeito do Romantismo sobre a cultura ocidental. O desejo romântico de singularização do indivíduo faz com que ele queira permanentemente redescrever-se e, nesta atividade, pode vir a criar novos valores e subjetividades, até então inexistentes.

O pensamento formulado por Gilles Deleuze e Félix Guattari³ enfatiza a historicidade inerente a cada subjetividade, considerando o movimento de constituição de identidades e singularidades a partir de múltiplas relações, fluxos e agenciamentos mediados por signos - movimento caracterizado como “processos de subjetivação”. Para eles, não há nenhum processo físico, biológico ou antropológico que não esteja mediado por signos. Por sua vez, toda cultura resulta de certa estratificação desses variados signos ordenadores de comportamentos pessoais e coletivos. As subjetividades, igualmente, se constituem a partir da assimilação de processos culturais compartilhados em comunidade sem os quais nenhum indivíduo poderia reconhecer-se como sujeito ou agir com autonomia. Assim, quando se fala em processos de subjetivação há que se pensar que esses códigos socialmente ordenadores envolvem desde necessidades biológicas do organismo às mais diversas dimensões da cultura.

Toda cultura possui dois aspectos fundamentais para a formação de uma sociedade: uma estrutura econômica e uma estrutura comunicativa. São desenvolvidos modos de produzir e consumir, assim como modos de significar, informar e comunicar através de sinais. Se biologicamente os seres humanos possuem matérias e funções semelhantes, culturalmente as subjetividades são modeladas sob regimes de signos muito diversos, tanto dos diferentes povos, grupos ou classes sociais, quanto dos diversos momentos históricos e conjunturais nos quais esse processo vai sendo complexamente transformado. O modo de perceber ética e esteticamente o mundo também é modelizado pela cultura: os conceitos de belo e feio, por exemplo, diferem radicalmente de acordo com a inserção cultural, assim como também ocorre com as noções de justo, injusto, certo e errado. Tudo isso está relacionado com um conjunto de interpretantes válidos sob um código vigente em uma comunidade e em determinado momento histórico. O mesmo se passa com os imaginários, a compreensão de mundo, as esperanças e as utopias.

³ GUATTARI, Felix e DELEUZE, Gilles. *Mil Platôs* vol. 2. Rio de Janeiro, Editora 34, 1995 p. 61-107

Os aparelhos e organismos sociais mediadores da cultura, principalmente os meios de comunicação massivos, têm cada vez maior preponderância, afirmando padrões estéticos, éticos e políticos. As mídias de massa exercem poder sobre as subjetividades, agenciando comportamentos, determinando movimentos sociais e promovendo o consumo de produtos. Desse modo, interferem nos níveis mais íntimos da subjetividade e agenciam os comportamentos mais variados.

Cada indivíduo é influenciado pela sociedade em todas as dimensões de sua subjetividade, mas ao mesmo tempo também possui uma abertura ao conhecimento da sociedade e de si mesmo que lhe possibilita poder interferir sobre esses códigos culturais. Assim, se as mídias de massa determinam muito a individuação das subjetividades, por outro lado é possível uma intervenção dos sujeitos sobre esses determinantes desde que desenvolvam a capacidade de problematizá-los.

Felix Guattari nos fala da emergência de um paradigma estético, que atravessaria todas as regiões do saber e do fazer contemporâneos - técnica, arte, ciência, pensamento e política. Diz ele, em *Caosmose*:

O paradigma estético processual trabalha com os paradigmas científicos e éticos (...) instaura-se transversalmente à tecnociência porque os [processos de desenvolvimento desta] são, por essência, de ordem criativa e tal criatividade tende a encontrar a do processo artístico (...) tem implicações ético-políticas porque quem fala em criação fala em responsabilidade da instância criadora em relação à coisa criada(...) mas essa escolha ética não mais emana de uma enunciação transcendente, de um código de lei ou de um deus único e todo-poderoso (...) a própria gênese da enunciação encontra-se tomada pelo movimento de criação processual⁴

O que era da ordem das artes e da experiência estética é assim ampliado e passa a estar presente em todas as outras ordens, a atravessar outros campos da experiência, antes definidamente separados dela. Segundo Guattari, a força do paradigma estético já estaria latente desde o Renascimento, mas tenderia a se tornar dominante agora, em função de uma propriedade nova de transparência ou transversalidade entre as várias camadas de nossa experiência. Guattari propõe um projeto estético/pragmático através do qual os comportamentos e modos de organização sociais, as práticas artísticas, amorosas, os conhecimentos religiosos, as ideologias, filosofias, ciências e teorias de qualquer gênero se ligariam aos fluxos

⁴ GUATARI, Felix. *Caosmose*, um novo paradigma estético. Trad. de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: 34 letras, 1992, 136-137. Aqui Guattari desenvolve temas que já havia trabalhado em sua parceria com Deleuze na década de 1970.

econômicos, técnicos, políticos e libidinais — com seu funcionamento maquínico, que por sua vez se conectam à memória e ao imaginário das máquinas técnicas e sociais. Para o autor, esses vetores se articulariam em diversas direções, não havendo instâncias determinantes e instâncias determinadas a priori - todas as dimensões interagiriam com efeitos diversos em casos distintos.

Ao analisarmos o percurso do pensamento de Foucault, vemos que sua grande preocupação sempre foi estudar domínios ou eixos em que o sujeito se constitui. Foucault entende que nos domínios do poder, do saber e da ética é que se exercem práticas de dominação e práticas de liberdade. O estudo dessas práticas nos indicaria como fomos constituídos "como sujeitos que exercem e sofrem relações de poder, como nos constituímos como sujeitos morais de nossas ações".⁵

Em seus últimos anos de vida, Foucault irá direcionar seu pensamento para o problema do indivíduo se constituindo a si próprio. Desse modo, mudará o foco da tentativa de compreender como as instituições fabricam certos conceitos de saber e relações de poder que atuam sobre a subjetividade dos indivíduos, pela busca de uma concepção de ética e moral para o sujeito contemporâneo. Longe de rejeitar a idéia de que nossas subjetividades são atravessadas por agenciamentos fabricados pela cultura e pelas instituições, Foucault irá apontar para uma possibilidade de o sujeito tomar, ao menos em parte, as rédeas da sua subjetividade. Foucault acredita que a filosofia deve apontar caminhos que possam propiciar um tipo de relação do indivíduo consigo mesmo que recuse a pressuposta universalidade de todo o fundamento; que evite que as relações de poder se cristalizem em estados de dominação; que se constitua sem recorrer a uma verdade interior, dada de antemão à experiência e presa a uma profundidade inacessível. Trata-se de colocar o sujeito no centro da reflexão, mas um sujeito liberado dos atributos que lhe foram dados pelo saber moderno, pelo poder disciplinar e normalizador e uma determinada forma de moral orientada para o código.

Para Foucault, a ética é um modo de relacionamento do indivíduo consigo mesmo, por tanto, a questão que se coloca não é propor um fundamento que volte a legitimar um código, por mínimo que seja. Trata-se de examinar como se constitui o indivíduo como sujeito moral de suas ações, e a partir daí, como introduzir a variabilidade, a transformação possível, a diversidade. Para Foucault, a constituição

⁵ FOUCAULT, Michel. Arqueologia das ciências e História dos Sistemas de Pensamento. Rio de Janeiro: Forense Universitária. Coleção Ditos e Escritos vol. II, 2000, pág. 350.

do indivíduo como sujeito de suas ações morais supõe aceitar a variabilidade e a diversidade, pensar a ética como criação e auto-construção e, a partir da liberdade, pensar o sujeito como obra de si mesmo, obra de arte. A elaboração, o trabalho sobre a própria vida, se apóia em uma série de técnicas que não tem caráter normativo nem pretende organizar-se em forma de código. A proposta de Foucault de uma estética da existência irá basear a moral na escolha pessoal do indivíduo, entendendo o sujeito como forma, que cada um deve elaborar, trabalhar e constituir segundo critérios de estilo e através de tecnologias.

Seu propósito é deslocar a arte, entendida como um conjunto aberto e variável de técnicas de construção e criação, do âmbito restrito dos objetos para o âmbito da vida. Assim, coloca esse conjunto de técnicas nas mãos de cada indivíduo para que ele mesmo produza sua própria vida e gerencie sua própria liberdade. Foucault faz essa reflexão⁶ partindo não só das bases morais gregas, mas também da reflexão sobre o texto de Kant “Was ist Aufklärung?” Neste texto, Kant define o Iluminismo como a saída do homem de sua culpável incapacidade, como maturidade para tomar e assumir as próprias decisões sem recorrer ao dogma ou à autoridade. Na avaliação de Foucault, a decisão mais importante, e talvez a única de fato crucial, é a que afeta o estilo de vida de cada indivíduo, na qual se vejam implicadas as relações que este mantém consigo mesmo e com os outros.

Foucault propõe mostrar que as posições que o sujeito adquire não correspondem a um fundamento ou necessidade, mas têm caráter de acontecimento histórico. Coloca o sujeito no espaço da experiência, como uma forma constituída com e pelas experiências históricas. Para Foucault, falar de sujeito é falar das complexas relações que os indivíduos mantêm com si mesmos, com os outros e com a verdade.

Uma estética da existência, tal como Foucault a concebe, propicia uma maior possibilidade de escolhas pessoais, considerando a própria vida como uma obra de arte, detentora uma ética do estilo individual. A escolha individual seria possível, porém sob o panorama geral dos dispositivos de poder. A estética da existência seria concebida como um modo de ver a ética, com a crítica e a experimentação como características. Enquanto modo crítico, a estética da existência encontra em sua base

⁶ Qu'est-ce que la critique? Critique et Aufklärung. Bulletin de la Société française de philosophie, Vol. 82, n° 2, pp. 35 - 63, avr/juin 1990. Conferência proferida por Foucault em 27 de maio de 1978. Traduzido como “O que é a crítica?” por Gabriela Lafetá Borges com revisão de Wanderson Flor do Nascimento e publicado em <http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/critique.html>

o fato de que os domínios de saber e os dispositivos de poder que condicionam a experiência e desenham as margens de possibilidades da época não sejam necessários nem imutáveis. Isto significa que os limites impostos se evidenciam como tantos outros lugares de transgressão possíveis, que devem ser pensados tendo em conta sua contingência momentânea.

Enquanto modo de experimentação, a estética da existência propõe colocar à prova tanto os limites impostos à experiência, como a própria condição de sujeito que esses limites constroem. A crítica permanente de nossa época histórica e de nosso próprio eu se apresenta ao mesmo tempo como um deslocamento de limites e como práticas de si. Ao fazer da ética e da liberdade uma prática, o sujeito será objeto de preocupação, de trabalho, sendo não somente visualizado, mas configurado segundo escolhas individuais e critérios de estilo.

Nas concepções de Rorty, Deleuze, Guattari e Foucault, encontramos três constatações semelhantes: primeiro, o fim de um conceito transcendental e universalista de verdade; segundo, o papel fundamental da cultura e dos meios de comunicação na construção das subjetividades contemporâneas; terceiro e mais importante para esse estudo - *o papel da arte e do artista como construtor de novas subjetividades*, ou seja, novas formas de ver e interpretar o mundo, novas formas de construção do sujeito. É na arte que se encontra o espaço para a quebra das regras estabelecidas e a experimentação com a distorção do que é automático, arraigado culturalmente.⁷ Nas palavras de ordem de Deleuze: “a esquizoanálise tem um único objetivo, que a máquina revolucionária, a máquina artística, a máquina analítica se tornem peças e engrenagens umas das outras.”⁸

Não à toa, esses autores deram tanta ênfase a artistas como Francis Bacon, Alfred Jarry, Samuel Beckett e William Burroughs. Artistas diferentes, mas com obras em que se vê uma total liberdade criativa frente a qualquer tentativa de representação. Artistas que criam novas possibilidades de se conhecer o mundo ao invés de tentarem apenas captá-lo em sua “essência”. Artistas com obras capazes de rivalizar com as estratégias da sociedade de controle, exercendo papel

⁷ Existem divergências entre os autores em relação a esse processo de auto construção do indivíduo. Para mais detalhes, ver o excelente artigo de Jurandir Freire Costa “O sujeito em Foucault: estética da existência ou experimento moral”, publicado no nº 7 da Revista de Sociologia da USP, em outubro de 1995. Para o nosso estudo, no entanto, interessa apenas nos atermos às semelhanças.

⁸ DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: editora 34, 1992, pág. 36.

verdadeiramente libertário sobre as nossas subjetividades, a partir do momento que vão buscar sua força nos lapsos do pensamento, da linguagem e da moralidade.

Para Deleuze, a criatividade serve como base para uma interação potencial entre filosofia, cinema, arte, e ciência. Para ele, ter uma idéia é pensar algo novo, original, criativo, e é em nome desta criação que nós falamos. Mas esta fala não é pura e simples comunicação, que Deleuze vê com suspeita e desconfiança. Comunicar é carregar informação, e informação é definida como um jogo de ordenação de palavras que codificam algum interesse adquirido, logo, que executam um ato de repressão. Para Deleuze, a informação é um mecanismo por meio do qual é exercitado poder repressivo em sociedades de controle. Em vez dos espaços de prisão das sociedades disciplinares, nós somos agora bombardeados com informações que ordenam um controle maior ainda do modo como nós conduzimos nossas vidas. Deleuze está interessado em descobrir como poderíamos resistir ao controle, como nós poderíamos superar a estratificação sufocante de informação recebida. Ele acha que o ato criativo pode funcionar como forma de resistência, insistindo que ter uma idéia não está na ordem de comunicação, não pode ser reduzido à transmissão de informação porque ultrapassa ou vai além daquela informação. Ter uma idéia é introduzir a diferença em uma esfera de estratificação.

Para Deleuze, o que é interessante e notável no trabalho dos grandes diretores de cinema é que de vez em quando podemos ver atos de resistência se manifestarem, surgindo a partir de idéias exclusivas da forma artística cinematográfica que contornam a ordem social em busca de controle e estratificação. O inesperado, o extraordinário, o notável, estas seriam as características da idéia, e o efeito delas é soltar o aperto do sistema de controle, mesmo que durante pouco tempo.

Subjetividade e experiência cinematográfica

Na trajetória da teoria do cinema ao longo dos últimos 30 anos, o espectador constituiu o eixo central dos debates. Foram as discussões em torno da questão da subjetivação ideológica do público pelo cinema que ocasionaram os principais movimentos da teoria contemporânea: o paradigma modernista-político da década de 70 (pregando a desconstrução do cinema dominante com vistas à

libertação/descolonização de suas passivas platéias); a ascensão, nos anos 80, dos estudos culturais, fundados em Gramsci e Bakhtin, relativizando o aspecto subjetivador e afirmando os prazeres com o cinema *mainstream* de um espectador agora considerado ativo; e por último, o surgimento em meados da década de 90 da proliferação de estudos baseados nas teorias de Deleuze e Foucault.

As bases desse tipo de análise que trabalham o efeito dos filmes sobre o espectador surgiram na década de sessenta, sob a influência da obra de Louis Althusser. Segundo Christine Gledhill, Althusser entendia a ideologia como um sistema de representações de imagens, mitos, conceitos ou idéias socialmente aceitas e endossadas por uma existência histórica. A ideologia exerceria a função de mascarar e unificar contradições através de idéias pré-formadas e senso-comuns que se materializariam no modo como vivemos o cotidiano.⁹ Jean Louis Baudry, em suas pesquisas sobre o aparato de base, diagnosticou um processo de dupla identificação no espetáculo cinematográfico, em referência ao modelo freudiano da distinção entre identificação primária e identificação secundária na formação da personalidade. Nesse processo, a identificação primária designaria a identificação com o sujeito da visão, com a instância representante, e seria a base e a condição de identificação secundária, que seria a identificação com os personagens.

Para Baudry¹⁰, o espectador se identifica menos com o representado, ou seja, os personagens, as situações, o enredo, do que com o próprio jogo da câmera, que mostra o que deve ser olhado e na posição em que deve ser olhado. O espectador, imóvel em sua poltrona e na escuridão, assistiria a esse espetáculo dentro de condições que remeteriam ao momento da identificação primária psicanalítica, momento da assimilação oral de objetos, em que a criança ainda não tem discernimento entre o que é o eu e o que é o outro. Ou seja, Baudry interpreta que o aparato cinematográfico, que envolve o jogo de câmera e o estado do espectador na sala de cinema, tornaria o filme o meio ideal para a transmissão da ideologia dominante. O espectador estaria destinado a ser um fantoche subjetivado completamente pelo aparato do cinema, havendo poucas possibilidades de negociação e resistência. Posteriormente, Laura Mulvey continuou o projeto de

⁹ KAPLAN, E. Ann. (org.) *Women in film noir*. Londres: British Film Institute, 1992, pg. 9.

¹⁰ BAUDRY, Jean Louis. *Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base*. In XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

Baudry, relacionando psicanálise, semiologia e crítica ideológica em suas análises sobre o cinema.

Mulvey começa seu influente ensaio *Prazer visual e cinema narrativo* propondo utilizar a psicanálise de um modo político, buscando descobrir “como e onde a fascinação pelo cinema é reforçada por modelos preexistentes de fascinação já operando na subjetividade como também pelas formações sociais que a moldaram”¹¹. A pretensão dela é propor que o modo como é construída a narrativa clássica do cinema americano dirige o olhar do espectador a uma certa conformação ideológica. O ensaio de Mulvey inaugura uma discussão sobre como o cinema narrativo *mainstream* americano constrói uma subjetividade masculina do olhar, “fetichizando” a imagem da mulher enquanto objeto de estímulo sexual.

Segundo Mulvey, na sala escura do cinema, o espectador, absorvido pela tela, vivencia a fascinante condição de voyeur. Seu olhar é conduzido e determinado pelos enquadramentos da câmara; entretanto, ao experimentar a ilusão de estar olhando sem ser visto, o espectador desfruta de uma prazerosa sensação de poder. O cinema narrativo proporciona tal prazer ao espectador, estabelecendo uma relação entre ele e a imagem projetada na tela. Explora, desse modo, as condições para articular certo erotismo nessa relação, principalmente através da imagem do corpo feminino. Absorvido pela “ordem patriarcal”, o cinema tradicional americano privilegiaria um tipo de olhar que codifica o erotismo de acordo com a ideologia dominante.

Para Mulvey, há três tipos de olhar no cinema narrativo: o olhar da câmera, que registra os eventos que estão sendo filmados; o da platéia, que assiste ao filme; e aquele que os personagens do filme trocam entre si. Mas as convenções narrativas do cinema tradicional hollywoodiano ignoram os dois primeiros tipos, subordinando-os ao terceiro. Assim, o espectador não percebe a presença intrusiva da câmera, que poderia conduzi-lo a um distanciamento crítico em relação à imagem e sua produção. Abordando a obra de cineastas como Hitchcock e Sternberg, Mulvey argumenta que as convenções desse cinema fazem uso do corpo feminino enquanto objeto erótico, estabelecendo uma perspectiva e um olhar especificamente masculinos. O cinema narrativo explora o aspecto narcisista do prazer de olhar que está ligado à identificação com os personagens do filme e ao reconhecimento do semelhante na tela. Há uma tensão entre o desejo que o corpo feminino incita nos personagens e o desejo que este mesmo corpo desperta no espectador. Mas por identificar-se com o

¹¹ XAVIER, Ismail (org). A Experiência do cinema. Rio de Janeiro: Graal, 1983, pg. 437.

protagonista do filme, o espectador compartilha com ele do prazer visual de olhar e possuir a mulher cuja imagem é refletida na tela.

Enquanto feminista, Mulvey pede que abramos mão deste tipo de prazer e que o substituamos por outro tipo de prazer, o da desfamiliarização, que possibilita um novo modo de percepção: "O primeiro golpe em cima dessa acumulação monolítica de convenções tradicionais do cinema ... é libertar o olhar da câmara em direção à sua materialidade no tempo e no espaço, e o olhar da platéia em direção à dialética, um afastamento apaixonado".¹²

Em textos posteriores¹³, ela argumentará que se a consciência coletiva de uma sociedade inclui sua sexualidade, nessa sociedade deve haver também uma inconsciência coletiva. Isto a conduz à conclusão que, na habilidade do cinema em materializar a fantasia e o fantástico, se manifestariam sintomas do inconsciente social. Para Mulvey, então, o cinema funciona muito como a fala do analisado no divã do psicanalista: o que nós vemos na tela pode ser interpretado como contendo um significado oculto que reflete os desejos e problemas da sociedade contemporânea daquele cinema. Essa interpretação do significado como estando em dois níveis (o consciente e o inconsciente) é fundamental para a compreensão de Mulvey do conceito de 'curiosidade'. É o intérprete curioso que é capaz de ler as mensagens escondidas dentro da cultura e seus produtos, e assim ela vê cultura como um 'fetiche' que esconde dentro de si mesma a verdade de sua produção. Ela escreve que a presença só pode ser entendida por um processo de decodificação porque o material encoberto tem sido necessariamente distorcido, transformado em sintoma. Este argumento leva Mulvey a concluir que a função da crítica cinematográfica é descobrir a "verdade" por trás desses sintomas.

O problema da teoria de Mulvey está justamente em interpretar o conceito de "verdade". Se há uma coisa que possa ser denominada como a "verdade" do mundo real e sua existência só pode manifestar-se em leituras das representações desse mundo real, que certeza podemos ter de termos encontrado o verdadeiro real e a correta interpretação dessas representações, e assim podermos reivindicar conhecimento do mundo real? E como se colocaria esse tipo de análise frente uma

¹² XAVIER (org.), 1983, p. 453.

¹³ Ver *Fetishism and curiosity*. London: BFI/ Indiana University Press, 1996. Ver também *Visual and other pleasures*. Indiana University Press, 1989.

obra que não siga os preceitos da narrativa clássica? Os sintomas sociais seriam privilégios e só se manifestariam nas narrativas lineares tradicionais?

Bem menos radical será Christine Gledhill que, referindo-se à crítica feminista, dirá que, ao invés de procurar em representações da mulher o significado e a ideologia presente nos textos em questão, devemos dar atenção ao contexto sócio cultural de onde emerge aquele texto, o modo como ele é construído e as mediações que interferem em sua leitura. Ainda segundo a autora, se a ideologia for definida como um sistema de representações que têm uma força material e organizacional em nossa sociedade, o papel específico da teoria fílmica nesse contexto será o de analisar a arte como uma prática desenvolvida para finalidades de *representação estética* e distinta de outras formas de prática significantes.¹⁴ A idéia de Gledhill, e com a qual concordamos, é que a arte possui autonomia em relação à realidade, apesar de continuamente essas duas esferas se refletirem mutuamente. Para a autora,

Language, fiction and film are no longer treated as expressive tools reflecting a transparent reality, or a personal view, or truths about the human condition; they are seen instead as socially-produced systems for signifying and organising reality, with their own specific histories and structures and so with their own capacity to produce the effects of meaning and values. Thus the “convincing” character, the “revealing” episode, or “realistic” image of the world is not a simple reflection of “real life”, but a highly-mediated production of fictional practice.¹⁵

Não é a similaridade com o mundo ‘real’ que atrai o espectador à sala de cinema; a experiência cinematográfica se encontra construída em torno de vários outros fatores além da semelhança analógica de suas imagens. A constituição de uma crença em algo ilusório não é o fundamento da experiência cinematográfica – há sempre uma falsa adesão, já que a realidade mesma nunca pode ser modelo de crença.

Recentemente, a linha ideológica da teoria fílmica vem sendo questionada quanto à sua pertinência. Steven Shaviro, em “The Cinematic Body”¹⁶, interpreta que essas teorias são na verdade construções fóbicas, nas quais, por trás da tentativa desejada de descobrir ideologia nas representações, se esconde um pânico mal contido da possibilidade de ser afetado e movido pelas imagens. Shaviro critica a idéia de que a representação e identificação agiriam juntos produzindo relações de poder, essa relação seria na verdade um fato construído socialmente. Utilizando as

¹⁴ GLEDHILL, Christine. *Klute 1: Contemporary film noir and feminism criticism*. In KAPLAN, E. Ann (org.). *Women in film noir*. Londres: British Film Institute, 1992, pg. 10.

¹⁵ Ibidem, pg. 8.

¹⁶ SHAVIRO, Steven. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, pg. 16.

teorias de Foucault e Deleuze, Shaviro aponta para as linhas de fuga dentro de um filme, que seriam na verdade as instâncias por onde uma multiplicidade de relações de força se estabeleceria na tentativa de exercer o poder. As imagens então não seriam representações, mas sim “eventos”.¹⁷ Os eventos não possuiriam relação com o real, ao contrário, eles se tornariam efeitos e produziram efeitos materiais.

A questão com qual Shaviro trabalha é como a crítica pode querer reduplicar a experiência daquilo de que a análise cinematográfica é abstração, a experiência de estar instalado neste movimento de passagens de planos, imagens, sensações, ritmos e sons. A singularidade do cinema seria sua possibilidade de revelar a alteridade, permitir acesso a mundos, mesmo que longínquos, e a comunicação e a participação de experiências múltiplas através da invenção de outras formas de espaço, temporalidade e subjetividade.

Steven Shaviro, seguindo Gilles Deleuze, prega uma análise cinematográfica que aborde o filme como aquilo que desencadeia uma experiência sensorial e afetiva, implicando também na compreensão de conteúdos e vontade ética. Trata-se de um modo de entender o cinema como uma estância onde o filme é o próprio acontecimento, singular na sua materialidade sensível e não apenas um enunciado sobre algo que lhe antecede. Shaviro critica os discursos sobre o cinema, os filmes e suas experiências, que busquem alcançar o status de conhecimento científico, a partir da procura de uma verdade da obra contida em determinantes externos ou mesmo internos a ela, pretensamente atestáveis em seu contexto social e histórico. O filme não é e nem deve ser visto como a representação de um mundo real, mas sim como modelo de um mundo possível, aberto a ser experimentado pelo espectador. Ron Burnett, por sua vez, atenta para o fato de que as imagens não tem o poder coercitivo que teóricos como Baudry, Metz e Mulvey lhe creditam. Segundo ele, as “imagens só tem poder se nós projetarmos ou atribuirmos poder a elas”¹⁸. Assim como para Steven Shaviro, o crucial para Bersani e Dutoit¹⁹ é a atenção para a forma como o ser humano é construído e constituído visualmente nos filmes. O enfoque dos autores recai sobre o modo do olhar estético que os filmes impõem aos seus espectadores e, com isso comunicam ou se fazem sentir mais efetivamente que qualquer argumento discursivo.

¹⁷ Ibidem, pgs. 24-25.

¹⁸ BURNETT, Ron. *Cultures of Vision – images, media and the imaginary*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1995, pg 216.

¹⁹ BERSANI, Leo Bersani and DUTOIT, Ulysses. *Forms of Being: Cinema, Aesthetics, Subjectivity*. London: British Film Institute, 2004.

Ao assistir um filme, o espectador se divide em dois mundos diferentes – ele está tanto no mundo real quanto dentro do filme. Desse modo, aprendemos a organizar os nossos sentidos de forma a dar sentido àquilo que vemos na tela, oscilando continuamente entre aparência e realidade. O público pode então construir ficções através de interrupções, fraturas ou descontinuidades que rompem a narrativa linear do filme. O cinema possibilita a comunicação e a participação em experiências múltiplas através da invenção de formas de espaço e temporalidade diferentes das regras do mundo real. O cinema inventa suas próprias coordenadas, garantindo sua autonomia como forma de pensamento e abertura para o mundo.

2 Narrativas subjetivas e crítica ideológica

2.1 Surrealismo e a “anulação do sujeito”

As mudanças trazidas pela modernidade influenciaram a forma de composição surrealista, assim como o momento sócio-cultural atual influenciou o trabalho de David Lynch a formular sua estética da subjetividade. São muitas as semelhanças entre os cenários dos finais do século XIX e XX. Em ambos, viu-se ocorrer um aceleração do desenvolvimento urbanístico e tecnológico que fez com que as pessoas sentissem claramente as mudanças alterando seu processo de reconhecimento e percepção do mundo. Alterando também seus agenciamentos subjetivos – os modos de imaginar, de fabular, de desejar, de temer. Nos dias atuais, vemos como a proliferação dos meios de comunicação de massa e de produção de imaginário vêm mudando nossa percepção de tempo e nossa relação de afeto com a realidade. As transmissões ao vivo pela televisão de fatos ocorridos em qualquer recanto do mundo, assim como as transmissões em “tempo real” pela internet tem provocado processos de desenraizamento de nossas subjetividades, processos com os quais ainda estamos apreendendo a lidar.

As mudanças ocorridas a partir da aceleração do processo de industrialização das sociedades modernas ocidentais propiciaram uma nova relação entre o conhecimento filosófico-científico e a arte de seu tempo. O surgimento já no começo do século XX de vanguardas como o cubismo, o futurismo, o dadaísmo e o surrealismo se deu em um contexto de hiperestímulo sensorial e libidinal. A modernidade trouxe um conjunto imenso de mudanças tecnológicas que na virada do século alcançava um ponto culminante na cada vez mais rápida urbanização das cidades. Conseqüentemente veio a explosão demográfica gerada pela migração da população do campo em busca das novidades das metrópoles.

Nos grandes centros, circulava-se entre milhares de pessoas, em um fluxo intenso. Ver e ser visto, em um contato por vezes imediato, tornou-se fundamental e significativo para estabelecer identificações e relacionamentos. O aumento do número de pessoas gerou novos modelos de aproximação nos espaços de circulação, tornando mais forte a necessidade de um contato através do visível. O ritmo frenético

das grandes cidades evocava uma nova forma de comunicação, onde o sentido da visão se fez presente no olhar e perceber, fazendo da visibilidade uma possibilidade de transmitir e captar. Essa visibilidade era estimulada pelo comércio, que incrementava a variedade da oferta de produtos de consumo e consequentemente de painéis, folhetos e todo o tipo de formas de propaganda visual.

Os novos meios de transporte causavam um misto de medo e espanto. Os acidentes por eles causados se tornavam comuns à época, trazendo a morte para primeiro plano do imaginário das pessoas. Aquilo que antes era quase sempre visto dentro de um processo natural de envelhecimento, agora estava ali à frente, em forma de espetáculo. A morte deixava de ser uma etapa gradual do desenvolvimento humano, agora passando a rondar as vidas das pessoas das grandes cidades sobre trilhos ou sobre rodas, como um fantasma. Do mesmo modo, o surgimento de grandes edifícios gerou um temor disseminado das mortes por quedas de grandes alturas.

Em *Modernidade, hiperestímulo e início do sensacionalismo popular*,²⁰ Ben Singer nos fala de como esses fatos, estimulados pelas narrativas sensacionalistas dos jornais que povoavam o imaginário dos leitores, alteraram as subjetividades da época, gerando novas demandas estéticas de entretenimento popular:

Perto da virada do século, uma grande quantidade de diversões aumentou muito a ênfase dada ao espetáculo, ao sensacionalismo e à surpresa. Em uma escala mais modesta, esses elementos sempre haviam feito parte das diversões voltadas para platéias proletárias, mas a nova prevalência e poder de sensação imediata e emocionante definiram uma era fundamentalmente diferente no entretenimento popular. A modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais. O “suspense” surgiu como a tônica da diversão moderna.²¹

A cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto ao seu impacto visual e auditivo, mas também quanto as suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade. A experiência moderna envolveu um acionamento constante dos atos reflexos e impulsos nervosos que fluíam pelo corpo. A arte começava a perder espaço de repercussão para as grandiloquentes atrações arquitetônicas e de entretenimento, como as galerias e o vaudeville. A indústria do entretenimento começava a unir estética e consumo, proliferando modos de ser e criando novos processos de subjetivação.

²⁰ Em *O cinema e a invenção da vida moderna*. Organizado por Leo Charney e Vanessa R. Schwartz. São Paulo: Cosac & Naif: 2001.

²¹ Ibidem, pg. 132.

Walter Benjamin deixou-se fascinar pela modernidade, como tantos autores da sua época. Sentimento que corresponde ao reconhecimento das formas degeneradas e decadentes, que têm o seu correspondente nas figuras da prostituição, da flânerie, do jogo, do trapeiro, da mercadoria, da moda. Benjamin não deixou de abordar em seus trabalhos aquilo que foi a tematização da experiência moderna, entendida como experiência de choque. A experiência do choque nasce e desenvolve-se junto à consciência do declínio da aura da obra de arte. Ela corresponde ao efeito de uma transfiguração do espaço e do tempo, inerente a uma zona onírica, da qual o seu melhor exemplo é a arquitetura das galerias parisienses. Na ótica de Baudelaire, o heroísmo do homem, na modernidade, corresponde ao reconhecimento desse desencanto e perda de experiência autêntica.

A força do impacto desse cenário de hiperestímulo sensorial na subjetividade das pessoas da época foi tão grande que gerou um grande abalo no modo de os artistas encararem sua produção. A tecnologia fotográfica, por exemplo, levou a pintura a entrar em um processo de auto-avaliação, deixando de lado o desejo pela perfeição na representação. Quando andar pelas ruas começa a chocar mais do que a arte, é então que os artistas começam a buscar alcançar os efeitos de choque da vida moderna, ao invés de simplesmente correr atrás da perfeição, do belo e do sublime. Entre eles, em destaque, os surrealistas:

(...) Não é de surpreender que a vanguarda modernista, atraída pela intensidade das emoções da modernidade, tenha se apossado dessas séries (filmes sensacionalistas), e do cinema em geral, como um emblema da descontinuidade e da velocidade modernas. (...) para os surrealistas franceses, séries sensacionalistas “marcaram uma época” ao “anunciar as reviravoltas do novo mundo”. Esses autores reconheceram a marca da modernidade tanto no conteúdo sensacionalista (...) quanto no poder do cinema como veículo para transmitir velocidade, simultaneidade, superabundância visual e choque visceral.²²

Se o dadaísmo apontava para uma hecatombe de impossibilidade criativa, segundo a qual a nova realidade do mundo moderno havia esgotado as possibilidades da arte e só restava a essa a auto-destruição, o surrealismo apontaria uma visão mais positiva a partir da nova realidade que se estabelecia. Apesar de, com exceção talvez do futurismo, todos os outros movimentos artísticos de vanguarda da modernidade ainda terem algum tipo de influência sobre a arte e a estética dos tempos atuais, vale destacar o surrealismo pela forte influência que ele terá na estética do cinema de

²² CHARNEY, SCHWARTZ, 2001, pgs. 136 e 137.

David Lynch. Rogério Ferraraz, em dissertação defendida recentemente²³, chegou inclusive a apontar Lynch como um neo-surrealista, dada a enorme convergência entre as propostas do cineasta e as do movimento liderado por André Breton. No Manifesto Surrealista, ele elegia o maravilhoso, o inconsciente e o automatismo como características e fundamentos do surrealismo. Descrevia-o como

Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral.²⁴

A perspectiva de Breton era liberar, através da arte a magia do impensável, do emocional, do irracional. Para ele, o racionalismo absoluto não permite considerar senão fatos dependendo estritamente da experiência, porém impondo-lhe enormes restrições, apoiando-se na utilidade imediata e no bom senso. Em busca da verdade, a civilização e o progresso teriam conseguido banir das subjetividades tudo que havia de supersticioso no mundo. O que pretendiam então era recuperar o que havia se perdido junto ao desenvolvimento gradual da modernidade e seus processos de racionalização e operacionalização objetiva do mundo, baseados na planificação moral e ética das subjetividades. Nas palavras de Morin:

A evolução – quer do indivíduo, quer da raça – tende a desmagificar o universo e a interiorizar a magia. É certo que subsistem enormes redutos de magia, tanto na vida pública como na vida privada, aglutinados em volta de tabus do sexo, da morte, do poder social. Também é certo que as regressões psicológicas (neuroses individuais e coletivas) fazem incessantemente ressuscitar a antiga magia. Mas, no que respeita ao essencial, o duplo desmaterializa-se, define-se, esfuma-se, entra no corpo, localiza-se no coração ou no cérebro, torna-se alma (...). A consciência racional e objetiva obrigou a magia a recuar até sua toca.²⁵

Em um primeiro momento, os surrealistas foram influenciados pelas pesquisas de Sigmund Freud e sua teoria sobre o inconsciente. Para os surrealistas, o surgimento das idéias de Freud em uma era de tanta racionalidade parecia obra do acaso. Eles encaravam as teorias da psicanálise como das mais importantes já

²³ *O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp em 1998.

²⁴ BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo*. São Paulo, Brasiliense, 1985, pág. 58.

²⁵ MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia*. Lisboa: Moraes, 1970, pág. 112.

surgidas, ao passo que mostravam como uma parte do funcionamento psíquico humano, que até então se encontrava desconhecida, vinha sendo constantemente afetada sem que nada soubéssemos. Acreditando nestas descobertas, desenhava-se afinal uma abertura para o artista poder levar mais longe suas investigações, já que autorizado a não ter só em conta as realidades objetivas. Para os surrealistas, se as profundezas de nosso espírito escondem estranhas forças capazes de lutar e aumentar as da superfície deveria, então, haver todo o interesse em captá-las.

Na verdade, das teorias de Freud o surrealismo só guardava essa distante influência emancipadora. Afinal, o surrealismo buscava mudar a arte, o mundo e o próprio indivíduo liberando da toca suas “energias libidinais” reprimidas pela cultura. Por outro lado, as teorias de Freud se propunham justamente à racionalização, ao conhecimento do funcionamento para controle dessas forças em vista das necessidades da vida em sociedade. Não à toa ficou famosa a rejeição de Freud em adaptar seus casos clínicos ao cinema e à arte surrealista, pois dizia que havia tido muito trabalho em transformar as imagens em conceitos para agora percorrer o caminho contrário. O curioso é notar como posteriormente a teoria psicanalítica, inicialmente influência para a liberação moral, ética e artística dos surrealistas, se tornou uma ferramenta analítica de controle utilizada inclusive contra a arte surreal.²⁶

Por seu lado, os surrealistas elegiam como valores maiores de sua arte a liberação da subjetividade através de figuras como a beleza convulsiva, o humor negro, o amor louco e o acaso objetivo. A beleza convulsiva significava aquela que era resultante da oposição de duas realidades distintas na busca da supra-realidade. O humor negro objetivava uma espécie de terrorismo contra os valores morais da sociedade burguesa. Pelo amor louco, os surrealistas afirmavam a mulher como seu objeto de desejo e o acaso objetivo tinha como função relacionar fatos recorrentes da existência sem que houvesse nenhuma ligação clara entre eles.

O filósofo alemão Theodor Adorno criticava a arte surrealista, a começar pela sua tentativa de capturar as mesmas relações subjetivas presentes nos sonhos. Adorno dizia que não é assim que as pessoas sonham. As criações surrealistas não passariam de análogas aos sonhos ao suspenderem a lógica habitual e as regras da existência empírica, mas, ao fazê-lo, manteriam respeito aos objetos que foram

²⁶ No que interessa diretamente a esse estudo, o cinema de David Lynch foi muitas vezes criticado pela crítica psicanalítica feminista em seu modo de “representar” as mulheres. Abordaremos tema posteriormente, porém vale ressaltar essa curiosa relação.

retirados de seus contextos e que trazem seus conteúdos. Mesmo que a arte surrealista destruísse e reorganizasse constantemente o significado desses conteúdos, ainda sim não os suprimiria. A construção narrativa do sonho poderia ser a mesma que a surrealista, mas no sonho o objeto apareceria de forma incomparavelmente mais velada e não se apresentaria tão investido de realidade como no surrealismo, no qual a arte abala profundamente a arte.²⁷

O ponto principal da crítica de Adorno, seguindo Freud, está relacionado ao fato de ver no surrealismo uma pré-disposição a catalizar suas energias em vista da *anulação do sujeito*²⁸. Essa energia, que no sonho não é exigida, já que o sujeito, ausente desde o início, fica apenas nos bastidores para permear tudo que acontece, no surrealismo tornaria-se muito mais objetiva.

Os surrealistas chegaram também à descoberta de que as pessoas, mesmo na situação psicanalítica, não associam o conteúdo como eles ao fazerem poesia. Além disso, nem a espontaneidade das associações psicanalíticas é, na verdade, espontânea. Todo analista sabe o que lhe custa de esforço e cansaço, de força de vontade, para dominar a expressão involuntária já na situação psicanalítica, o que não dizer então da situação artística dos surrealistas. Não é o inconsciente em si que se atualiza no mundo em ruínas dos surrealistas. Se julgássemos essa pretensão, os símbolos se revelariam bem racionais. Esse tipo de decodificação reduziria a luxuriante multiplicidade do surrealismo a padrões bem insuficientes, como o complexo de Édipo, sem conseguir dar conta da força que emana de todas as obras do surrealismo, pelo menos de sua idéia. Esta, aliás, parece ter sido a reação de Freud a propósito de Dalí.²⁹

Na verdade os surrealistas nunca pretenderam reduplicar simplesmente a experiência onírica, mas sim retrabalhar aquela nova forma de expressão e conhecimento que enxergaram nos sonhos. É verdade que inicialmente seus trabalhos tendiam à utilização de técnicas miméticas como a escrita automática, porém, como Breton deixa claro no Manifesto, era preciso um primeiro estágio primário no qual o sonho seria apenas estudado enquanto manifestação. Só depois, se necessário, seria retrabalhado sob a ótica da realidade material.

Adorno, porém, não via desse modo. Para ele, essas imagens da subjetividade surrealista são menos algo que vem do íntimo do que fetiches. Para Adorno, o modelo do surrealismo poderia ser a pornografia, devido às marcas da lembrança dos objetos

²⁷ Revendo o surrealismo. Traduzido por Newton Ramos de Oliveira. Disponível online em http://www.educacaoonline.pro.br/art_revendo_o_surrealismo.asp

²⁸ Grifo meu. Ainda nesse capítulo, mais à frente, veremos essa idéia de anulação do sujeito aplicado à obra de David Lynch.

²⁹ ADORNO, op. cit.

que despertam a libido, como bustos cortados, pernas com meias de seda em manequins nas colagens. Adorno vê o surrealismo como uma utopia de emancipação moral da subjetividade humana que na verdade agora só naufragaria no seu próprio estado de alienação e caos. Ele vê a aproximação do surrealismo com o cinema e a fotografia como um despertar súbito de um estado de petrificação, tomando as imagens para trocar as essências pelas aparências. Representação de sujeitos sem consciência e sem história, que poderiam ser neutralizados pela visão convencional. Imagens do sujeito que toma consciência de si no que tem de mais íntimo e se propõe apenas a aceitar a realidade exterior.

A tensão do surrealismo descarregada no choque é a mesma que existe entre a esquizofrenia e a reificação; não se trata, portanto, de tensão por motivação psicológica. O sujeito que se dispõe livremente de si mesmo, que se torna absoluto e sem obrigação de dar conta do mundo empírico, denuncia-se, diante da alienação total, como sendo si mesmo mas destituído de alma, alguém virtualmente morto. *As imagens dialéticas do surrealismo são imagens de uma dialética da liberdade subjetiva em um estado de não-liberdade objetiva.*³⁰

Walter Benjamin, no entanto, se colocava na contramão das idéias de Adorno, ao ponto inclusive de ter participado de atividades junto ao grupo dos surrealistas europeus. Benjamin via o surrealismo se aproximando de um caráter revelador da experiência subjetiva humana – não apenas dos estados oníricos, mas também daqueles tipos de experiências novas trazidas pelos artefatos da modernidade. Para o surrealismo nada poderia ser mais revelador do que a lista desses objetos e os surrealistas poderiam orgulhar-se por terem primeiro pressentido

(...) as energias revolucionárias que transparecem no “antiquado”, nas primeiras construções de ferro, nas primeiras fábricas, nas primeiras fotografias, nos objetos que começam a extinguir-se, nos pianos de cauda, nas roupas de mais de cinco anos, nos locais mundanos, quando a moda começa a abandoná-los.³¹

Para Benjamin, antes dos surrealistas, ninguém havia percebido de que modo a miséria, não somente a social como a arquitetônica, a miséria dos interiores, as coisas escravizadas e escravizantes, transformava-se em niilismo revolucionário.

³⁰Revendo o surrealismo. Traduzido por Newton Ramos de Oliveira. Disponível online em http://www.educacaoonline.pro.br/art_revendo_o_surrealismo.asp. Grifo meu.

³¹ BENJAMIN, Walter. *O surrealismo – o último instantâneo da inteligência européia*. In Walter Benjamin – obras escolhidas vol. 1 – magia, técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994, pg. 25.

Afetados pelas ameaças nazi-fascistas do cenário político europeu e criticados por um suposto escapismo de sua arte, os surrealistas foram gradualmente explicitando cada vez mais as questões políticas já presentes em suas obras. Sentiram a necessidade de ampliar o enfoque da subjetividade - antes mais interessados no indivíduo, começaram a situar essa subjetividade dentro da esfera social, aproximando o surrealismo das teorias marxistas. O Segundo Manifesto do Surrealismo chega inclusive a defender os ideais da revolução socialista russa e as ações trotskistas. Posteriormente, André Breton formularia junto com o pintor mexicano Diego Rivera mais um manifesto – Por Uma Arte Revolucionária – no qual propunham um engajamento direto da arte em questões políticas da realidade.

Podemos então, apesar das inúmeras semelhanças, ver claramente a diferença que existe na estética de David Lynch e na de um cineasta surrealista como Luis Buñuel. Lynch parece mais interessado no cinema enquanto manifestação do pensamento. O americano, lembrando a colagem e a escrita-automática, refere-se ao seu processo de criação dizendo que costuma “agarrar uma idéia”, ao invés de “ter uma idéia”. Com isso ele assume que mais do que refletir sobre a realidade e formar um discurso, ele capta certas energias e angústias da subjetividade e apresenta-as em um fluxo cinemático que provoque estranhamento. No entanto, à semelhança do que disse Deleuze sobre o que diferenciava Antonin Artaud dos surrealistas, no cinema de Lynch

(...) não é mais o pensamento que se defronta com a rejeição, o inconsciente, o sonho, a sexualidade ou a morte (...), são todas estas determinações que se confrontam com o pensamento como “problema” mais importante, ou que entram em relação com o indeterminável, o inefável.³²

Já Buñuel, mesmo tendo se afastado do grupo surrealista após alguns anos de trabalhos conjuntos com Salvador Dalí, guardou consigo a veia engajada da segunda fase do surrealismo. Nos filmes da sua segunda fase cinematográfica, a partir de meados da década de 40, o espanhol utiliza a realidade para, através de seu olhar crítico, apresentá-la com abstrações, em todos os seus absurdos. No final de *Via láctea* (*La voie lactée*, 1970), por exemplo, Buñuel coloca um texto em que explica que todos os conceitos, por mais paradoxais que sejam, expressos durante o filme foram retirados da Bíblia ou de textos oficiais da Igreja Católica. Já Lynch é fruto da

³² DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005, pág 202.

cultura do simulacro. Seus filmes trabalham de forma inversa, usando como referencial a fantasiosa Hollywood. Ele utiliza todos os arquétipos criados durante a história do cinema norte-americano para expressar esteticamente suas idéias. Em *América*, Jean Baudrillard faz uma contraposição das diferenças entre a visão de mundo norte-americana e européia, ressaltando o caráter prático da cultura dos EUA:

Eles fabricam o real a partir de idéias, nós (europeus) transformamos o real em idéias, ou em ideologia. Aqui (EUA) só tem sentido o que se produz, ou se manifesta; para nós, só tem sentido o que se pensa, ou se esconde. O próprio materialismo nada mais é, na Europa, do que uma idéia; é na América que ela se concretiza na operação técnica das coisas, na operação do modo de pensamento em modo de vida, na “rodagem” da vida, como se diz no cinema: Ação! E a câmera começa filmando. *Pois a materialidade das coisas, é claro, é a cinematografia delas.*³³

Se a crítica de Adorno acusando o surrealismo de promover a *anulação do sujeito* e celebrar a arte pela arte tem alguma validade se relacionada à primeira fase do movimento, sua aplicação pode ser feita também à obra de Lynch. As discussões sobre o conceito de surrealismo como fetichista e alienado contra as concepções do surrealismo como libertário estão no cerne dos debates em torno da obra de David Lynch.

2.2 David Lynch e o “desaparecimento do sujeito individual”

Podemos dizer que a trajetória cinematográfica de Lynch possui três etapas: uma primeira etapa experimental, que engloba seus primeiros curtas de animação realizados ainda na faculdade e termina em seu primeiro longa, *Eraserhead*; uma segunda etapa massiva, que começa com *O Homem Elefante* - sua primeira produção para Hollywood – e vai até *Os últimos dias de Laura Palmer*, resquício do seu ápice comercial com o seriado *Twin Peaks*; e por último, temos sua atual fase madura, que teve início com *A Estrada Perdida*. Apesar de os elementos que formam a estética de Lynch se estabelecerem desde suas primeiras investidas no cinema, fica claro que a elaboração dada a essa estética muda em cada uma das etapas.

³³ BAUDRILLARD, Jean. Rio de Janeiro: Rocco, 1986, pg. 56. Grifo meu.

A primeira etapa da produção cinematográfica de David Lynch é caracterizada pelo amadorismo. São todos filmes realizados com investimento próprio do diretor ou financiados com premiações de entidades ligadas à produção amadora de cinema nos Estados Unidos. Esteticamente, se caracterizam por um elevado grau de abstracionismo e experimentalismo – muitas vezes com o uso de técnicas de animação. Em relação à estrutura narrativa, as influências parecem ser tiradas das primeiras produções do cinema surrealista, na década de 30; por outro lado, a influência do expressionismo alemão também é evidente, principalmente na estilização da imagem em tonalidades de preto e branco e no uso de maquiagens carregadas para configurar um clima de pesadelo psíquico.

Seu primeiro filme, uma animação curta de 4 minutos, *Six Figures Getting Sick* (conhecido também como *Six Men Getting Sick*), de 1966, mostra figuras vomitando com as cabeças em chamas de diferentes ângulos, projetadas em uma tela esculpida em três dimensões com faces humanas. Dois anos depois, Lynch realiza seu segundo filme, *The Alphabet*. O curta de 4 minutos é baseado no relato do sonho da sobrinha de Peggy, sua então esposa, que acordou recitando o alfabeto. Para realizar este segundo filme Lynch pintou as paredes do quarto de preto e pintou o rosto de Peggy de branco para dar um contraste expressivo. A câmera se move em diferentes posições, balançando. Há também uma sequência animada de letras do alfabeto que lentamente aparecem e que originam uma figura humana. Na mixagem do som são inseridos efeitos como vento e choro. *The Alphabet* termina com a tal menina vomitando sangue. O curta de 4 minutos ganhou um prêmio do American Film Institute (AFI).

Com o prêmio do AFI de US\$7200, Lynch realiza *The Grandmother* em 1970. O curta de 35 minutos mistura cenas de filmagem em branco e preto com animação colorida. O filme é sobre um garotinho que foge de seu ambiente familiar criando uma avó para si através do cultivo de uma semente. As imagens filmadas trabalham com a estética dos primeiros filmes mudos, misturando tomadas granuladas, maquiagem estilizada, técnicas de atuação exageradas, ritmo errático, diversidade de iluminação e roupas indefinidas. No som, mais uma vez a experimentação surge com gritos de êxtase e medo. A temática surrealista já aparece neste filme, com a imagem do olho de uma avó idealizada sendo perfurada pelos galhos do garotinho. O filme deu a Lynch uma bolsa no Centro para Estudos Avançados do American Film Institute, em Los Angeles. No ano seguinte, Lynch começa a escrever o roteiro de

Eraserhead, que será seu primeiro longa e só estreará em 1977. Durante este período Lynch realiza mais um curta, *The Amputee*.

Eraserhead, que estreou em 1976 no Festival de São Francisco, teve sua *premiere* em 19 de março de 1977 no Filmex em Los Angeles. O filme demorou quase seis anos para ser concluído. Nele, Lynch exerce as funções de diretor, co-roteirista, produtor, editor, diretor de arte e supervisor de efeitos especiais. O filme mostra a relação de um homem com um feto monstruoso. Sons extra-diegéticos e experimentais mais uma vez são utilizados, como metais e ruídos diversos. A iluminação marcante tem fortes contrastes de preto e branco, com alguns focos bem delimitados. Eraserhead foi alvo de culto de cinéfilos ao longo dos anos, sendo exibido em sessões de madrugada em cineclubes.

Segunda etapa

A segunda etapa da produção cinematográfica de Lynch é caracterizada pela sua incursão nos grandes estúdios de Hollywood e nas produções para redes de televisão. Apesar de seus filmes nessa fase apresentarem diversas inovações estéticas e serem os responsáveis pela disseminação da sua fama internacional, eles serão também os mais lineares e ligados às convenções da cultura de massa. Por ser seu auge como figura da indústria cultural, é nessa etapa que se concentrará quase que toda a crítica ideológica sofrida pelo diretor.

Em 1978, Mel Brooks contrata David Lynch para dirigir *O homem elefante* (*The elephant man*), que estréia em 1980, sendo indicado para oito *Oscars*, inclusive melhor filme e diretor e vários prêmios europeus. A história é baseada em fatos reais da vida de John Merrick, um homem da Inglaterra vitoriana, deformado por uma doença genética e explorado como atração por um *freak show*.

Lynch participou da elaboração do roteiro e da escolha de boa parte da equipe, mas teve muitos problemas e limitações, como imposições de atores, tempo do filme e desenvolvimento do enredo. A fotografia bem trabalhada, toda em preto e branco, ajuda a criar uma atmosfera do que era Londres no século XIX. Será o último filme do diretor em preto e branco.

Em 1984 estréia *Duna*. O filme, uma superprodução de Dino de Laurentiis, custou 60 milhões de dólares, uma fortuna para a época, e foi um fracasso de público e crítica, como já previa Lynch durante as filmagens. Ao tentar adaptar para as telas o longo romance de ficção científica de Frank Hebert, o filme de duas horas e vinte

minutos (na versão final, pois deveria ter quatro horas na versão de Lynch) não consegue abarcar toda a complexa história, deixando muitos vãos e passagens mal construídas. O que podemos notar em *Duna* é um diretor sendo cooptado por Hollywood, mas sem o mínimo *background* para trabalhar sobre severas restrições estéticas.

Mesmo depois do fracasso de *Duna*, De Laurentiis volta a apostar no talento de Lynch, com *Veludo Azul* (*Blue Velvet*), porém agora deixando-o trabalhar sobre roteiro próprio. O filme, que estréia em 1986, é indicado a diversos Oscars pelo National Society of Film Critics e ganha os prêmios de melhor ator (Dennis Hopper), filme, diretor e fotografia, e recebe o prêmio de melhor diretor do Los Angeles Film Critics Association Award. *Veludo Azul* é um marco na carreira de Lynch, deixando ainda mais clara a estética que será seguida em seus filmes seguintes: cores saturadas, fotografia com muito contraste, abundância de vermelhos e azuis, estilo *neo-noir*, personagens ambíguos, pequenas cidades onde a tranquilidade é apenas aparente, referências à década de cinquenta, fetichismo, perversões, sexo, drogas, voyeurismo, fogo, clubes noturnos, realidade como um pesadelo, perda da inocência, um mistério a ser desvendado e o amor como leitmotiv. Há também o início de sua parceria com o compositor Angelo Badalamenti, que a partir de então compõe a trilha sonora de todos os seus trabalhos. Para Fredric Jameson, um dos maiores críticos da estética de Lynch, *Veludo Azul* apresenta um certo tipo de espetacularização do ato transgressor:

Veludo Azul tenta colocar o sadomasoquismo bem no centro do mapa da cultura de massas (...) O sadomasoquismo torna-se, então, a mais moderna, e a última, manifestação na longa tradição dessas formas de tabu de conteúdo que, começando com as ninfetas de Nabokov nos anos 50, apareceram uma após a outra na superfície das artes em uma ampliação sucessiva e até mesmo progressiva das transgressões a que antes chamávamos de contracultura, ou de os anos 60. Em *Veludo Azul*, no entanto, esta é implicitamente relacionada às drogas, e portanto, ao crime - ainda que não exatamente ao crime organizado, mas antes uma coletividade de desajustados e de gente esquisita -, a natureza transgressiva desse complexo de coisas sendo tediosamente reforçada pela obscenidade repetitiva (por parte do personagem de Dennis Hopper).³⁴

O ano de 1990 marca dois fatos importantes na carreira de David Lynch: sua estréia na televisão e a Palma de Ouro no Festival de Cannes, com *Coração Selvagem* (*Wild at Heart*). *Coração Selvagem* é um *road movie*, mas, como todos os filmes de Lynch, é um híbrido, misturando suspense, ação e uma história de amor. Baseado no

³⁴ JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Attica, 2000, Pg 301.

romance homônimo de Barry Gifford, o filme possui diversas referências ao clássico infantil “O Mágico de Oz”, de Victor Fleming. Com uma fotografia puxando para o amarelo, os enquadramentos conduzem o olhar do espectador do ambiente para os detalhes que descrevem as sensações dos atores.

A estréia de Lynch na televisão com o seriado *Twin Peaks* foi um sucesso estrondoso de crítica e público. O que parecia uma loucura comercial, com cenas de violência, sexo, acontecimentos sobrenaturais, personagens com atitudes estranhas, acabou se tornando uma mania, onde todos queriam saber quem matou a jovem Laura Palmer. A beleza das três protagonistas também ajudou na promoção da série, com Madchen Amick, Lara Flynn Boyle e Sherilyn Fenn, sendo inclusive capa de diversas revistas americanas. *Twin Peaks* foi indicada para catorze Emmys, a maior premiação da televisão americana, vencendo como melhor montagem e melhor figurino. Lynch escreveu toda a série, mas acabou dirigindo apenas alguns dos episódios. Mas mesmo com o sucesso, depois de duas temporadas e com o público já ciente de quem tinha matado Laura Palmer, *Twin Peaks* foi cancelada.

Norman Denzin, seguindo a mesma linha da crítica de Jameson, dirá que os filmes de David Lynch “procuram novos modos para apresentar o não-apresentável, novas formas para demolir as barreiras que mantêm o profano fora do cotidiano.”³⁵ Para ele, no entanto, ao valorizar e explorar as margens sociais radicais da sociedade, esses filmes estariam carregados de posições políticas conservadoras. Denzin enxerga nos filmes de Lynch uma obsessão inflexível em desistir do passado em nome do futuro. Ele se junta a Fredric Jameson, retomando as idéias de anti-historicismo para se referir à estética de Lynch, assim como Adorno havia proposto em sua análise sobre o surrealismo. Para Denzin, a estética pós-moderna de Lynch

(...) observa fervorosamente o futuro e vê tecnologia, violência sexual descontrolada, sistemas políticos universalmente corruptos. Confrontando esta visão, tenta achar regiões seguras de fuga nas fantasias e nostalgia do passado. *Sonhos são a solução da vida pós-moderna no presente.*³⁶

Essa é a tônica da crítica de Jameson e Denzin em relação à estética de Lynch – um cinema que prega um indivíduo atomizado, passivo, alheio ao seu presente, submisso e deslumbrado com a beleza dos imaginários da cultura de massa. É uma crítica conceitual acima de tudo. Jameson vê nos filmes de Lynch um

³⁵ DENZIN, Norman K. *Images of a post-modern society – social theory and contemporary cinema*. London: Sage, 1991, pg. 80.

³⁶ *Ibidem*, pg. 79. Tradução minha. Grifo meu.

“desaparecimento do sujeito individual”³⁷. As constantes referências à cultura de massa em forma de paródia e pastiche seriam uma consequência formal desse indivíduo que desapareceu e agora é incapaz de desenvolver um estilo pessoal, só conseguindo se expressar através de mitos imaginários.

Empenhado em discutir a relação entre arte e sociedade, Jameson observa as narrativas como atos sempre socialmente simbólicos, cuja relação necessária com o político é, muitas vezes, indiscernível na imanência do relato, exigindo uma decifração alegórica de múltiplas referências. As imagens estão em toda parte, mediando o processo social, e atingimos um ponto de universalização que as tornaria “invisíveis”, porque dado natural, presença saturante que dissolveria seu poder de representação.

Falando sobre o fascínio exercido pelo cinema, ele ressalta que as condições que tornam possível a emergência de certo regime de fruição das imagens são históricas. Sugere que esta dificuldade que o indivíduo atualmente tem de se situar em relação ao todo faz com que o mundo seja concebido como um mosaico composto por elementos interligados, mas independentes. Nosso posicionamento como *sujeitos* individuais e coletivos estaria hoje neutralizado pela nossa confusão espacial e social.

Norman Denzin foca sua crítica ideológica da estética de Lynch sobre a esfera da representação. Para ele, textos culturais pós-modernos como os filmes de Lynch reproduzem uma visão estereotipada das mulheres, que continuam atuando dentro de uma esfera de ação masculina. Segundo o autor, nesse circuito continuariam operando formas narrativas que insistem em celebrar o culto do erótico e do pornográfico, onde a figurada mulher é o significante arquetípico do desejo. Para Denzin, nos filmes de Lynch as mulheres são representadas como animais selvagens que no final devem ser caçadas, capturadas e aprisionadas com vistas ao seu retorno ao lar e ao cotidiano da vida burguesa. Ainda segundo Denzin, é no seio da família tradicional, no papel de mãe e dona de casa que Lynch estabelece o lugar da identidade feminina. Para ele, Lynch viveria aprisionado em um sistema patriarcal de representação do feminino como lugar do perigo a ser domesticado.

Male heroes transgress moral boundaries but come back home to mother and father with their Oedipal conflicts resolved. In the end these films build their stories around individuals and their sexual fantasies. In so doing they keep alive the middle-class myth of the individual. The postmodern person still confronts the world through the lens of a nineteenth and early twentieth-

³⁷ JAMESON, 2000, pg 243.

century political ideology. Perhaps this is the chief function of the 1980's nostalgia film. As the world political system turn ever more violent and conservative political economy increases. It seems that postmodern individuals want film like *Blue Velvet*, *Wild at Heart*, and television series like *Twin Peaks* for in them they can have their sex, their myths, their violence, and their politics, all at the same time.³⁸

Denzin dirá então que os filmes de Lynch são textos perigosos, pois reproduzem as mesmas condições culturais que aparentemente estariam criticando. Para o autor, enquanto superficialmente apresentam uma atmosfera de transgressão, os filmes de Lynch na verdade apenas celebrariam mitos arquetípicos e modelos rígidos de representação, contribuindo para uma cultura da indiferença moral.

O problema do impulso tradicional da crítica da representação em localizar o significado na caracterização dos personagens é que leva a análise para bases moralistas da construção de uma subjetividade que se assemelha ao senso comum que uma sociedade estipula como o ideal. Esse tipo de análise ideológica acaba por desconsiderar a força simbólica que existe em muitas dessas caracterizações arquetípicas, além de fechar os olhos para outros tipos de interação dessas figuras no filme que não apenas aquela prevista no enredo.

Em 1992, Lynch realiza *Os últimos dias de Laura Palmer* (*Twin Peaks: fire walk with me*), um filme que mostra o que aconteceu na última semana de vida de Laura Palmer. O filme foi um fiasco, não chegando perto do nível alcançado pela série de televisão e sendo um fracasso de público e crítica. Nele, todas as coisas que vão sendo descobertas ao longo da série são apresentadas no filme. A popularidade de *Twin Peaks* promoveu oportunidades para Lynch realizar em 1992 outros trabalhos na televisão: *On the Air*, cancelada depois do terceiro de sete episódios programados e os três primeiros episódios da série *Hotel Room*, em 1993.

De certa forma, o declínio de popularidade das obras de Lynch no começo da década de 90 fará com que o diretor repense mais uma vez sua estética - assim como já havia feito após o fracasso de *Duna* - e seus objetivos artísticos, retornando então a uma concepção narrativa radical, de certa forma mais próxima da sua proposta do início de carreira. Com *Estrada Perdida* e *Cidade dos Sonhos*, Lynch articula ainda os elementos desenvolvidos na sua segunda etapa cinematográfica, porém, com

³⁸ DENZIN, Norman K. *Images of a post-modern society – social theory and contemporary cinema*. London: Sage, 1991, pg. 80.

patrocínio de investidores europeus e fora dos grandes estúdios americanos, se vê livre para desenvolver uma narrativa mais fiel a seus objetivos artísticos. Veremos isso no próximo capítulo.

3. Estrutura das narrativas *lynchianas*

Segundo Deleuze, “a narrativa se refere em geral à relação sujeito-objeto e ao desenvolvimento dessa relação”, enquanto a narração se referiria somente ao desenvolvimento sensório-motor do filme. Nessa relação da narrativa, ele define objetivo como “o que a câmera vê” e subjetivo “o que o personagem vê”³⁹. Desse modo, a narrativa é uma narração perspectivada, uma narração vista pelos olhos de algum, ou de vários, personagens. A narrativa possibilita uma constante troca de pontos-de-vista, com a câmera em cada momento podendo enfocar olhares de personagens diferentes, além do olhar objetivo da câmera onipresente. A narrativa seria então o desenvolvimento desses dois tipos de imagens, suas trocas e confusões. Em *Cinema e virtualidade*⁴⁰, Arlindo Machado, diz que desde que o cinema passou a usar excessivamente a câmera subjetiva podemos notar uma crescente hipérbole do sujeito. Essa técnica faz com que o espectador tenha uma participação maior no fluxo narrativo, acarretando em uma supervalorização do tempo do sujeito em detrimento do tempo da imagem.

A imersão do espectador no filme provocada pela câmera subjetiva visa confundir as barreiras entre personagem e espectador. O tempo de um quase se toca no tempo do outro, a ponto de não distinguirmos, por alguns instantes, o que é objetivo na diegese do filme e o que é a percepção do personagem. Ampliando o conceito de narrativas subjetivas, Deleuze lança o conceito de imagem-cristal. Simplificando bastante, a imagem-cristal seria aquela que reflete para diferentes direções de significação. A interpretação da imagem-cristal, muito mais do que a imagem-movimento, varia de acordo com sua interação com outras imagens na narrativa. Deleuze usa o cinema de Orson Welles - com sua busca pelo conteúdo da memória, os níveis da lembrança e evocação do passado - para exemplificar a imagem-cristal. Em *Cidadão Kane*, a narrativa se move toda por *flashbacks* que surgem a cada novo depoimento de personagens que conviveram com o magnata do jornalismo. E quanto mais imagens do presente - através dos depoimentos - vão se refletindo sobre o passado, as possibilidades de interpretação sobre quem foi Kane se multiplicam ao infinito, ao invés de formar um panorama coeso.

³⁹ DELEUZE, Gilles. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005. Pgs 179-180.

⁴⁰ Artigo presente em “O cinema no século”, organizado por Ismail Xavier. Rio de Janeiro: Imago, 1996

Ao abordar a origem dos gêneros de narração, Tzvetan Todorov assinala que “é porque os gêneros existem como uma instituição, que funcionam como “horizontes de espera” para os leitores, como “modelo de escritura” para os autores.”⁴¹ Gêneros como a tragédia, comédia ou o horror tem seus efeitos explícitos - compaixão, terror e piedade, graça ou medo. Cada gênero tem suas exigências internas, que dizem respeito aos efeitos a serem intencionalmente atingidos. Organizadas segundo códigos, essas exigências firmam-se como normas à medida em que vão sendo reconduzidas de filme em filme e, mesmo quando o espectador não toma conhecimento delas, elas estão ali presentes, subliminares, compondo a história de cada gênero e de cada sujeito enquanto espectador. Os efeitos provocados pelos filmes de David Lynch resultam em grande parte do fato de provocarem expectativas baseadas nas regras de gêneros e narrativas tradicionais do cinema, indicados durante o andamento dos filmes, mas subverterem o andamento desse processo.

Nos filmes de Lynch, a interação de imagens e sons não pode ser isolada da composição, mas exige ser endereçada como parte de uma estrutura maior. Seus filmes são criados pela justaposição de elementos visuais e pela interação de imagens não-objetivas dentro de um sistema dinâmico. Desse modo, o ideal não é dissecar seus filmes como se fossem narrativas lineares com estruturas rígidas de significação, mas interpretá-los como sistemas caóticos, com suas próprias estruturas lógicas.

Esta relação não é só composta pela interação dos elementos individuais em movimento, mas pelos quadros de referência dos quais eles são tirados. Lynch tende a reciclar imagens e idéias, e estas imagens recicladas compõem sua estética. O trabalho de Lynch, em seus melhores momentos, foca na justaposição e recontextualização das imagens, criando camadas múltiplas de referência. Essa reutilização de referências estéticas não se mostra apenas um simples maneirismo pós-moderno, mas em Lynch, evoca novas possibilidades de compreensão do indivíduo contemporâneo.

Mesmo estando atrelado à cultura de massa, interpretamos a obra de David Lynch como pertencente ao terreno da arte. Essa diferenciação é importante não como uma estratégia elitista de separação de bom gosto e mau gosto, mas no sentido de que arte e entretenimento têm objetivos diferentes. O entretenimento, como o próprio nome já diz, *entretém*. Já a arte, pelo menos dentro do panorama contemporâneo, busca criar o novo. O novo não se obriga a respeitar moralidades,

⁴¹ TODOROV, Tzvetan. Gêneros do discurso. Lisboa: Edições 70, 1978.

éticas ou linguagens. Natural para Lynch, então, que vá buscar o novo nas manifestações do desejo inconsciente e nos paradoxos da linguagem.

Alain Badiou defenderá a tese de que, diante de uma situação contemporânea de saturação e de fechamento, é preciso propor uma nova tendência, um laço possível entre filosofia e arte. Segundo o autor,

A própria arte é um processo de verdade. O que quer dizer que a arte é um pensamento cujas obras (e não o efeito) são o real. E esse pensamento, ou as verdades que ele ativa, são irreduzíveis às outras verdades, quer sejam elas científicas, políticas ou amorosas. O que quer dizer que a arte, como pensamento singular, é irreduzível à filosofia.⁴²

O problema se concentraria então na *singularidade* da arte. Naquilo que estabelece a diferença, por exemplo, entre arte e ciência, ou entre a arte e a política. Badiou dirá então que a dificuldade principal quando se pensa a arte como produção de verdades próprias, será descobrir a unidade diferencial daquilo que é designado como “arte”.⁴³ Dentro dessa busca pela singularidade da arte, devemos procurar então as linhas de fuga, que são entendidas como o pensamento que não se fecha sobre o reconhecimento de situações e saberes, mas, pelo contrário, questiona os modelos e se propõe a novos encontros nas relações em que foi produzido. A arte como parte de um sistema complexo de interações – onde contracenam o artista com seus desejos e desapegos, seus preconceitos e conceitos intencionalmente trabalhados, sua lógica de construção, os materiais e as técnicas utilizados na feitura da obra, o ambiente cultural em que a produção artística está inserida, as condições sócio-culturais, políticas e históricas da sociedade em questão – abre espaços aos universos específicos de interação entre os fruidores e a obra.

A arte provoca novas opiniões ao abrir uma fissura no senso comum, no que nos constrange ao mesmo, ao nos apresentar sensações que geram linhas de fuga, provocando processos de desterritorialização. Ela compõe sensações com diferentes intensidades ao trabalhar os limites das opiniões e citações circunscritos a uma realidade, provocando-nos a fazer parte, transformar a própria obra. Deleuze, em *Repetição e Diferença*, revisita a imagem ortodoxa do pensamento, que no transcorrer da história tem nos acompanhado. Ele nos mostra que pensar, no senso comum, está relacionado com a representação, com a reconhecimento de situações e

⁴² BADIOU, Alain. *Para uma teoria do sujeito*. Rio de Janeiro: Dumará, 1994, pg 25.

⁴³ Ibidem, pg. 25.

saberes, deixando de lado toda a possibilidade de invenção, de recriação do que possa ser viver, conviver com o inesperado, com o que não pode ser classificado de imediato.⁴⁴

Para Deleuze, o que caracteriza um valor novo é a sua capacidade de provocar nas subjetividades forças que não naturalizam o pensamento. O pensamento precisa ser estrangido e forçado a ultrapassar o senso comum por meio de novos valores, que permanecerão novos independentemente da passagem do tempo, pois a sua condição de novo está centrada no questionamento e não nas condições circunstanciais do existir.

Como dito anteriormente, a estratégia da arte de David Lynch para criar o novo se baseia na procura dos lapsos presentes na cultura de massas. De certa forma, a força do novo em sua arte vem justamente das brechas presentes naquilo que na cultura de massa é repetição, fórmula, clichê. Em termos de estrutura narrativa, as referências mais nítidas dentro do cinema de David Lynch são o surrealismo e o cinema *noir*. Como veremos, em ambos os casos, de modos diferentes, essas narrativas vão privilegiar a visão subjetiva dos personagens sobre uma objetividade da câmera em terceira pessoa. Tanto o surrealismo como o *noir* foram estéticas que surgiram como consequência dos processos de modernização das metrópoles ocidentais e refletiam novos processos de formação das subjetividades dos indivíduos. Enquanto o surrealismo foi uma resposta da vanguarda artística a esse novo cenário da modernidade, o romance policial, e por consequência o *noir*, foi o seu paralelo na cultura de massas.

Lynch talvez não tenha sido o único, mas um dos que melhor percebeu a convergência que existia entre essas duas vertentes estéticas. Sumariamente, poderíamos dizer que o que liga o surrealismo ao *noir* são os apelos temáticos à violência, à sexualidade e ao mistério; mas além dessas características, principalmente o apelo a uma experiência narrativa subjetiva e perspectivista e uma visão irônica e cruel dos acontecimentos típicos do mundo moderno.

⁴⁴ DELEUZE, 1988, p. 223.

3.1 Subjetividade e narrativa surrealista

No capítulo anterior, vimos a semelhança no contexto social do qual emerge David Lynch e o realidade que circundava os surrealistas. Tanto o início quanto o final do século XX se caracterizam pela aceleração das mudanças sociais, culturais e tecnológicas – gerando novas formas de experimentarmos nossas relações com o mundo, com os outros e com nós mesmos. Essas mudanças acabaram por ressaltar em artistas de cada época o desejo pela exploração dessas novas formas do homem moderno vivenciar o desejo. Se essa experiência do desejo é fragmentada, fugidia, confusa e multifacetada, consequentemente, esses artistas irão procurar formas narrativas que se adequem a essas características.

Para o surrealismo, interessava romper com as barreiras do desejo sublimado e inscrito nas convenções culturais e estéticas de um cinema que cultua a sugestão, que usa a montagem como construção de um espaço verossímil e o corte como repressão da imagem proibida. O filme surrealista deve ser um ato liberador e a produção de suas imagens buscava outros objetivos que não a verossimilhança e o respeito às regras da percepção comum. Era preciso introduzir a ruptura ao nível da estruturação das imagens, ao nível da construção do espaço, quebrando a tranqüilidade do olhar submisso às regras.

O surrealismo pregava a libertação na arte e na vida, dos recursos do inconsciente. Afinal, a maior virtude do surrealismo estava em abarcar, assumir e exceder o real, em uma experiência radical de liberdade. Entre as idéias dos surrealistas estava o desejo de amplificar a sensibilidade, de captar a mutabilidade em um momento, de transpor para a linguagem o que é da ordem da natureza, de conciliar a arte e a ciência, de colocar a mulher no centro do processo criativo. O escândalo era sua intenção e seu elemento vital.

A relação entre o surrealismo e o cinema foi de atração imediata. Por ser um meio novo e sem o peso da tradição das artes antigas, o cinema se mostrava aos surrealistas como um meio perfeito para expressar todos os valores aceitos como fundamentais à sua estética. O discurso cinematográfico possibilitava ainda imitar a articulação dos sonhos, a lógica de uma experiência do desejo inconsciente. O material cinematográfico, composto de imagens visuais e sonoras, apresentava afinidades com o material trabalhado pelo inconsciente.

O surrealismo teve influência dos conceitos da psicanálise na elaboração de sua estética narrativa. Para Freud⁴⁵, podem ser identificados seis processos principais atuando na elaboração onírica: 1) condensação (compressão dos pensamentos inconscientes); 2) deslocamento (transferência da intensidade psíquica); 3) dramatização (transformação dos pensamentos em cenas); 4) representabilidade (distribuição das representações oníricas segundo a urgência dos impulsos); 5) inteligibilidade (torna o sonho manifesto um todo interligado); 6) simbolização (transformação dos pensamentos em símbolos). As imagens presentes em um sonho são resultantes, em sua maior parte, dos resíduos diurnos de percepções dos dias anteriores ao mesmo, principalmente do dia imediatamente anterior. O próprio à imagem onírica é dar sentidos novos aos lugares em geral banalizados pelo hábito cotidiano. A teoria do surrealismo, do modo como foi colocada nos Manifestos de Breton, o relaciona com arquétipos que, nas colagens e na escrita automática, teriam encontrado sua linguagem constituída de imagens e enfim liberta de relação com o "eu" consciente.

O surrealista tem uma relação singular com as coordenadas do espaço-tempo. Aquilo que estava em foco no Surrealismo e que David Lynch traz de volta é a questão do real. Para os surrealistas, interessava examinar os vários planos possíveis da realidade. David Lynch utiliza a influência narrativa do surrealismo, estruturando seus filmes em cima de elementos simbólicos e metáforas visuais. Além disso, utiliza a não-linearidade narrativa não apenas para dar força à história, como virou moda no cinema atual (no qual ao final do filme podemos recompor a “história normal” em nossas mentes), mas como um importante elemento significante da subjetividade dos personagens. A pluralidade dos pontos de vista confunde o espectador, que precisa se esforçar para tentar compreender não só quem está narrando a história, mas também o que está sendo narrado.

É verdade que em termos de narrativa, os filmes de David Lynch não mostram um padrão único. Em *Duna*, *História Real* e *O Homem Elefante*, ele utiliza a representação espaço-temporal tradicional do cinema, assim como mantém convenções no uso da linguagem cinematográfica. Porém, é importante notar que a participação de Lynch nesses filmes é reduzida, pois, diferentemente da maioria de suas obras, aqui ele não trabalha como autor/roteirista. A situação é outra em seus

⁴⁵ Freud, S. (1900). *A Interpretação dos Sonhos*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. v.IV-V. 2ªed. Rio de Janeiro: Imago, 1986, passim..

filmes “autorais”. Em *Eraserhead*, *Veludo Azul*, *Coração Selvagem* e *Os Últimos Dias de Laura Palmer*, Lynch abusa da justaposição de contrastes e paradoxos, enquanto *A Estrada Perdida* e *Cidade dos Sonhos* ele radicaliza sua estética em direção a uma obra marcada pela ambigüidade. O uso de nexos inusitados, próximos à lógica onírica esteticamente apropriada pelos surrealistas, se mostra uma estratégia do diretor para representar suas concepções a respeito da personalidade humana, com mudanças e desvios contínuos.

A característica principal, e que de certa forma está presente em todas as narrativas oníricas é o contra-senso, ou seja, dentro desse tipo de texto, as regras e a lógica do mundo diegético não são equivalentes às regras do mundo extra-diegético, ou o que normalmente chamamos de “realidade”. Porém, essa afronta à lógica da “realidade” pode ser desenvolvida de diversas maneiras, e um ponto fundamental a ser notado é a lógica interior à narrativa. Aqui fixamos uma diferença fundamental – existem, por um lado, as narrativas oníricas cujo aparente contra-senso se justifica por uma lógica interna da diegese que poderíamos chamar de “fantástica” e existem as narrativas cujo contra-senso atua confundindo constantemente a lógica da realidade, sem haver uma explicação, pelo menos não abertamente, para a quebra dessa lógica. Esse segundo tipo de narrativa onírica é o que se convencionou chamar de surrealista.

Um exemplo clássico, talvez o principal marco, de narrativa fantástica, é o romance *Alice nos País das Maravilhas*. No romance, o absurdo acontece o tempo todo, mas tudo é explicado pela lógica diegética: Alice, ao atravessar o espelho, entra para um outro mundo cuja lógica se mostra diferente da lógica do mundo no qual ela estava acostumada a viver. Fora do espelho, a vida de Alice segue os preceitos da mesma “realidade” que o leitor do romance. As narrativas fantásticas se popularizaram com o tempo, e a grande maioria dos desenhos animados, por exemplo, segue essa linha. No cinema, um exemplo recente de narrativa fantástica é o filme *Quero Ser John Malkovich*, de Spike Jonze, onde um personagem descobre um atalho atrás de um armário da sala onde trabalha que leva à mente do ator John Malkovich. Durante o filme, surgem diversas situações de contra-senso que se opõem à lógica da realidade, porém sempre existe uma explicação diegética para os acontecimentos.

Já na narrativa surrealista não existem explicações diegéticas para as situações de contra-senso. A lógica da realidade e o fantástico se cruzam constantemente, sem

barreiras, sem explicações. Aqui a lógica precisa ser interpretada através de metáforas e condensações e o sentido das imagens, se é que existe, é difuso, opaco ambíguo. Nos filmes de Lynch, há ainda a sobrevivência e a busca da razão e da lógica, que se move em função de uma intriga que, por sua vez, prevê início, meio e fim. Porém, nessas narrativas há um impulso de ordenação do pensamento provocado quando se constróem expectativas em função de um modelo de narrativa que deveria buscar as explicações dos enigmas criados. Assim, o jogo narrativo de David Lynch nem se desenvolve dentro dos limites de um enredo tradicional nem foge completamente para a abstração.

Para o ordenamento narrativo dos filmes de Lynch, os principais elementos surrealistas presentes em seus filmes são: 1) rupturas na narrativa provocadas pela aparição aparentemente inexplicável de personagens misteriosos; 2) o paradoxo 3) espaços de realidade alternativa à linha diegética principal; 4) descontinuidade do espaço e do tempo e a não-linearidade.

Em uma cena no começo de *Cidade dos Sonhos*, Lynch explicita a metáfora onírica para o seu filme. Vemos dois homens conversando em uma lanchonete. Um deles conta ao outro a respeito de um sonho que teve. Esse sonho acontecia duas vezes e, apesar de diferentes, eles eram os mesmos. Em ambos, todos estavam com muito medo. Nos sonhos, os dois homens estavam presentes exatamente naquele mesmo local, e quem controlava tudo era um sujeito amedrontador que vivia atrás da lanchonete em que estavam. Obviamente, o sonho é uma alegoria simbolizando o filme. A personagem explicita a construção narrativa de *Cidade dos Sonhos* - dividido em duas partes diferentes de uma mesma história; caracteriza o enredo – no qual todos estão com muito medo; explica a própria condição de ambos como personagens – ao dizer que os dois estavam exatamente ali; e usa o homem amedrontador que vive atrás da lanchonete e que controla toda a história como metáfora para a presença oculta do diretor. Desse modo insere o filme dentro do filme, tornando a obra consciente de sua própria existência ao metaforizá-la no sonho do personagem.

A análise mais recorrente de *Cidade dos Sonhos* interpreta a narrativa, em sua maior parte, como uma manifestação de conteúdo mental da personagem Betty/Diane. A suposição é que parte desse conteúdo é constituído de lembranças de eventos traumáticos que estariam sendo projetados de forma idealizada. No entanto, a narrativa de Lynch confunde os elementos do imaginário e os da realidade,

fundindo personagens, trocando suas posições e suas características subjetivas dentro do enredo.



Figura 1 – Personagens explicitam metáfora onírica, em Cidade dos Sonhos

Durante *Cidade dos Sonhos*, a hipérbole imagética utilizada na configuração do casal idosos assume lugar central dentro da narrativa. Além da função plástica, a hipérbole da imagem adquire um caráter simbólico. O casal parece condensar a moralidade e consciência da personagem de Betty/Diane. No começo, na cena em que Betty chega ao aeroporto de Los Angeles vinda do Canadá, um casal de velhos, aparentemente vindos no mesmo voo se despede de modo caloroso e afetuoso. Já havíamos visto a figura do casal sobreposta ao clipe inicial que mostrava um concurso de dança vencido por Betty em sua cidade natal, o que confirma a idéia de que todos tinham a mesma procedência. Após se despedirem, o casal aparece novamente, agora dentro da parte traseira de um táxi. Sentados lado a lado, os personagens exibem sorrisos exagerados a um extremo que se aproxima do absurdo. São sorrisos que se mantêm extáticos, com o casal retendo estendidos seus músculos faciais. O homem se move em pequenos espasmos, enquanto a mulher mexe a cabeça e repousa a mão sobre a coxa direita do marido.

Já no final do filme, a figura hiperbolizada do casal volta, saindo da caixa azul que guarda as revelações da segunda parte do filme. O casal, em sua versão miniatura, invade a casa de Diane (ex-Betty) passando por debaixo da porta, até que, subitamente, eles aparecem de novo em suas versões tamanho natural, perseguindo-a assustadoramente, porém, mantendo os mesmos sorrisos psicóticos. Diane corre em gritos desesperados para a cama e se mata com um tiro na cabeça. Afora o espetáculo visual, Lynch parece utilizar o casal como metáfora da antiga e inocente personalidade de Diane, perdida em meio ao mundo obsessivo de Hollywood. É bom frisar que neste momento em que Diane se curva à sua culpa e se mata, nós já a

tínhamos visto entrar em crise após ser abandonada por seu *affair*, Camila Rhodes, e, em um ato de desespero, mandado matá-la. Esse caso é sintomático de como Lynch utiliza-se de personagens cômicos ao extremo para dar a volta e chegar ao trágico, através da associação da pureza moral do casal, representada de modo tão acintoso por seus sorrisos, e o sentimento de culpa que persegue Diane. Desse modo, o casal mostra-se a personificação simbólica dessa culpa.



Figura 2 – Casal de idosos, em Cidade dos Sonhos

O suicídio de Betty recoloca a abertura infinita do sentido no discurso do inconsciente. A narrativa é impossível de ser fechada pelo espectador, pois propicia uma infinidade de percursos, uma multiplicidade de histórias potenciais. A narrativa de Cidade dos Sonhos remete não a um referente fixo, mas a um caminho que permite sempre ser revisitado, porém, a cada vez aberto de novos sentidos e possibilidades de articulação. Todas as interpretações do complexo conteúdo do filme são hipóteses surgidas a partir de livre-interpretação, desse modo, várias combinações e significados são possíveis.

Mesmo se pensássemos que a primeira parte do filme representaria o sonho de Diane Selwyn e o segundo, o que realmente aconteceu, teríamos que admitir que há diversas falhas no encaixe das histórias. Desse modo, o processo que o espectador sofre ao assistir Cidade dos Sonhos passa por três etapas: primeiro, a impressão de estar frente a um grande mistério; segundo, a partir dos indícios, o espectador tenta desvendar os mistérios e estabelecer uma diegese; por último, a percepção de que esta diegese não pode ser recomposta e que toda tentativa de compreensão lógica esbarrará em pontos de indeterminação que proibem todo o fechamento da significação.

Cidade dos Sonhos joga com o espectador, indica pistas, esboços de *plots* e narrativas que acabam não se desenvolvendo, cria *links* que aparentemente não se completam. Somos levados à tentativa de decodificar o filme apenas até percebermos

que estamos diante de uma proposta que vai além da representação. Se o espectador assistir atentamente uma segunda ou terceira vez, não encontrará revelações, apenas novas possibilidades de interpretação. Cidade dos Sonhos não é um quebra-cabeça no qual todos os pedaços se encaixam. De qualquer forma, suas imagens significam - não há falta, ausência ou abstração. Isto é o que torna os filmes de Lynch intrigantes - estes sinais evasivos sempre estabelecem algum tipo de conexão lógica dentro da narrativa. Existe um círculo de comunicação que não é interrompido dentro da diegese. Para Lynch, a relação entre os personagens e os eventos nunca é clara.

Rupturas

As rupturas nas narrativas lynchianas se assemelham não só ao surrealismo como às construções de Samuel Beckett. Beckett se caracterizou pela postura niilista em relação à possibilidade de comunicação entre os seres humanos, assim como por ressaltar o absurdo da existência. Em “Malone morre”, o personagem título não se importa em interromper as suas memórias para começar a escrever histórias fictícias, que também são subitamente interrompidas e recomeçadas durante todo o livro. O leitor em Beckett, assim como o espectador em Lynch, é obrigado a desistir de querer acompanhar a obra como está acostumado a seguir uma narrativa tradicional, sendo jogado em uma situação na qual não existe um fio condutor claro e o enredo parece estar continuamente em quebra. Na verdade, essa quebra é a essência do próprio enredo. Lynch utiliza diversas estratégias bastante conhecidas da estética surrealista como o contrate e o paradoxo.

Em Os últimos dias de Laura Palmer, durante a investigação de Chet Desmond e Sam Stanley no *trailer* de Teresa Banks, podemos ver a breve aparição de um estranho homem vestido como mendigo e aparentemente senil. Com o auxílio de uma bengala, ele chega até a entrada do *trailer* onde os investigadores conversam. Sua aparição é ressaltada por Lynch com a utilização de um súbito ruído em crescendo e com a fusão de sua figura com a imagem de um poste de energia. O diretor, desse modo, cria uma expectativa quase sobrenatural quanto à presença do sujeito, porém essa expectativa é abortada logo em seguida. Ao ver o homem parado à porta, o agente Desmond pergunta quem é ele e se conhecia Teresa Banks. O personagem, após ouvir as duas questões em silêncio, dá meia volta e vai embora. Os agentes se entreolham cismados, porém não se estabelece nenhuma explicação.

Uma cena semelhante pode ser vista em *Cidade dos Sonhos*, durante uma reunião do diretor Adam Kesher com vários representantes do estúdio que produz seu filme. As discussões sobre a produção do filme de Kesher são suspensas devido a uma crise envolvendo o rude e estranho chefe da empresa. O homem vomita o café que lhe havia sido oferecido, criando uma comoção entre os diretores presentes, que tentam desesperadamente conseguir o perdão do chefe pela qualidade do produto servido. Novamente, Lynch ilustra a cena com um súbito ruído em crescendo. A tensão só se esgota quando, com um forte grito, o chefe faz todos se calarem.



Figura 3 – Adam Kesher em reunião com os irmãos Castigliani, em *Cidade dos Sonhos*

Em ambas as cenas citadas, Lynch utiliza personagens grotescas para criar uma quebra no desenvolvimento natural da ação, provocando, assim, a irrupção do caos. O diretor produz a narrativa de forma dialética, contrapondo a uma ação coerente uma contra-ação caracterizada pelo absurdo. O grotesco surge então, como manifestação do contra-senso, inviabilizando a continuidade natural da ação e instaurando o caótico.

Em *Veludo Azul*, durante a cena em que Frank e seu bando seqüestram Jeffrey e Dorothy e os levam para um “passeio” de carro, Lynch se utiliza da montagem para contrastar as imagens da violência de Frank contra Jeffrey com as imagens de uma garota anã e ligeiramente obesa, dançando de forma pitoresca em cima do carro. Ao mesmo tempo, Lynch também utiliza o contraste entre a violência da cena e a inocência da música “In dreams”, de Roy Orbison, que Frank pede para ser tocada enquanto abusa de Jeffrey. Nas palavras de Michael Atkinson:

A seqüência toda é uma assustadora irrupção de insanidade, contra-senso e imoderado prazer visual, quando Lynch corta de Frank e Jeffrey para Dorothy aterrorizada no carro, e daí para a mulher dançando na capota, tudo sublinhado pela sovada e ridícula música pop (que mais do que a canção-título, nunca mais poderá ser escutada tranquilamente). Esta cena ilustra da maneira mais clara o papel que as canções pop desempenham na cosmologia

de Lynch e de Frank: doces e inócuas teias de mentiras. Como Lynch, cuja adoração pela música pop desmente uma cínica fascinação pela fantasiosa inocência dessas canções, Frank é atraído por elas, mesmo que elas o enfureçam com suas traições e seu falso sentimento de esperança.⁴⁶

Do mesmo modo que, em *Veludo Azul*, Lynch utiliza a montagem para fazer uma amostragem paralela de duas situações contrastantes dentro de uma mesma cena, no próprio enredo da história, o diretor insere personagens antagônicas, criando uma atmosfera de absurdo cômico por meio do contraste de suas qualidades psicológicas. O autor cria no filme uma área de intersecção entre subjetividades completamente distintas, fazendo ressaltar as idiossincrasias das personagens, de modo que, quanto mais se encontrar sobre base caricatural, mais em destaque está o humor. Na contraposição de Frank e Ben em *Veludo Azul*, podemos ver claramente o estranhamento causado pelo contraste de suas personalidades. Frank Booth é um vilão sádico, violento, perverso, detentor de modos pessoais rudes e agressivos, enquanto Ben é um

(...) avantesma pansexual bêbado, maquiado, vestido como apresentador de espetáculo de variedades, exibindo uma piteira com um cigarro apagado dentro dela, uma atadura na orelha, os padrões de linguagem de um rejeitado da Factory de Andy Warhol.⁴⁷

Ben é o chefe do cativado onde estão aprisionados o marido e o filho de Dorothy, e o fato de possuir trejeitos efeminados marca nitidamente seu contraste em relação a Frank. Quando Frank e seu bando chegam com Jeffrey e Dorothy ao cativado, encontram um lugar onde mulheres gordas vestidas como donas de casa tomam chá e jogam cartas. Em certo momento, Ben resolve, a pedido de Frank, fazer uma apresentação, cantando em *playback* a música “In dreams”, de Roy Orbison. Enquanto ele utiliza uma lanterna acesa em direção ao rosto como microfone, interpretando a música com seus modos afetados, Frank, visivelmente emocionado, observa o espetáculo. Nesse ponto a situação chega ao paradoxo.

O paradoxo se caracteriza por ser uma proposição aparentemente absurda, resultante da reunião de idéias contraditórias. Talvez seja uma das figuras de linguagem mais radicais, pois sua utilização sempre carrega de ambigüidade a coisa

⁴⁶ ATKINSON, Michael. *Veludo Azul*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002, pg. 75.

⁴⁷ Ibidem, pg. 70.

que está sendo representada⁴⁸. Na relação entre Frank e Ben, percebemos que os dois são colocados pelo enredo em uma mesma área de intersecção, agindo juntos, porém cada um a seu modo. No entanto, o fluxo narrativo de Lynch faz com que os personagens troquem suas características identitárias a todo o momento, alternando entre pólos radicalmente opostos com aparente naturalidade.

Em *Coração Selvagem*, o paradoxo pode ser visto em uma cena na qual Lynch quebra a lógica narrativa, transformando um show de *heavy metal* em uma serenata ao som de Elvis Presley, promovida por Sailor em homenagem a Lula. Essa ruptura é ressaltada pelo diretor que, enquanto Sailor canta, mostra imagens em *slow motion* de mulheres histéricas (que não se encontravam ali anteriormente) na platéia e insere barulho de gritos femininos (não sincronizados com as imagens das garotas).

Com *Os últimos dias de Laura Palmer*, vemos explicitado, pela primeira vez, um dos efeitos mais expressivos do paradoxo: o seu caráter anti-ilusionista. Na cena da aparição de Phillip Jeffreys, personagem interpretado por David Bowie, Lynch coloca o absurdo a serviço, ao mesmo tempo, da criação de um ilusionismo fantástico e de seu desvelamento. Na cena, vemos Jeffreys se mover na tela de um monitor que capta imagens de um corredor da sede do FBI, sendo que a imagem estava congelada com a figura do agente Dale Cooper. Apesar do caráter fantástico que cerca a personagem de Phillip Jeffreys no contexto do filme, a sua aparição na tela do monitor, se opondo ao raciocínio lógico de que sua imagem em movimento não poderia estar sendo captada por uma câmera pausada, também tem a função de desmistificar o fazer audiovisual, mostrando sua capacidade de manipulação.

Assim como na arte surrealista, a força de expressão dos filmes de Lynch virá do desconhecido, do estranho e inusual que ronda o próprio cotidiano, provocando essa abertura semiótica que para os surrealistas significa a libertação de toda e qualquer espécie de controle. Seus mecanismos artísticos estão vinculados a objetos de funcionamento simbólico e metafórico previstos por uma ativação sistemática do inconsciente, do irracional, do sonho e dos estados mórbidos, catalizadores de uma multidão de desejos, de impulsos, de instintos.

⁴⁸ PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1982, pg. 124.

3.2 Subjetividade e narrativa *noir*

Assim como o surrealismo colocava a visão inconsciente dos personagens no foco da narrativa, estruturando-a sobre metáforas visuais, contrastes e paradoxos, a narrativa *noir* vai também dar vazão a um subjetivismo narrativo que tem sua origem histórica no mesmo panorama de mudanças sociais da modernidade que gerou o surrealismo. Panorama de inquietação subjetiva do indivíduo das metrópoles causada pelo ritmo acelerado da vida moderna.

Benjamin, utilizando-se da obra de Baudelaire, vai fazer uma analogia entre o *flâneur*, observador privilegiado da fantasmagoria da *polis* e o detetive, que perambula incógnito pela cidade, investigando seus crimes. Em *Paris do segundo império*, Benjamin parte da análise das fisiologias (folhetins “panorâmicos” que atingiram seu apogeu em 1840) para fixar as origens de uma escritura da fantasmagoria urbana. Segundo Liliane Ruth Heynemann⁴⁹, as fisiologias possuíam duas características primordiais e antagônicas: por um lado, buscavam imprimir um caráter de inofensividade ao incessante desfilhar da vida burguesa que se estabelecera na França; por outro lado, buscavam transformar os bulevares em interiores, deslocando assim a idéia de “espaço privado” para o espaço público, ou seja para o lugar do visível.

Segundo Tom Gunning, a forma narrativa do romance policial não visava apenas constituir um simples exercício na solução de um enigma, mas também dar forma aos novos modos de experiência surgidos com a vida moderna. Para o autor, a intensa e complexa circulação de pessoas pelos espaços públicos criaram ameaças na estabilidade e na previsibilidade da vida cotidiana. O romance policial, conseqüentemente, se configuraria sobre duas posições antagônicas nesta experiência contraditória da modernidade – a do criminoso, que vive à custa da complexidade do sistema de circulação; e a do detetive, cuja inteligência, conhecimento e perspicácia lhe permitem descobrir os pontos obscuros do sistema de circulação, desvendar crimes e estabelecer a ordem.⁵⁰ Outra aspecto que colaborou para o nascimento do

⁴⁹ HEYNEMANN, Liliane Ruth. *Do indício da letra à evidência da imagem: o roman noir na Hollywood clássica*. Dissertação de mestrado apresentada à Escola de comunicação da UFRJ em 1993, pág 57.

⁵⁰ GUNNING, Tom. *O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema*. In *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.

gênero foi a popularização da utilização das máquinas fotográficas para a solução de crimes.

Para Benjamin, o que chamamos aqui de “subjetividade do policial” expressa-se no conteúdo social primitivo do romance policial que consistiria na “supressão de vestígios do indivíduo na multidão da cidade grande”. Segundo o autor, o romance policial se forma no momento mesmo da descoberta da fotografia. A relação da fotografia com a criminalística, é evidente: há um significativo aumento de provas indiciais e principalmente é possível estabelecer a identidade, o que antes só era possível através da assinatura.⁵¹

Segundo Tzvetan Todorov⁵², a narrativa policial tradicional é estruturada basicamente por duas histórias. A primeira é a história do crime acontecido logo no começo da trama ou mesmo anterior a ela; e a segunda é a história da investigação desse crime. A narrativa policial tradicional se desenvolveria no presente, mas sempre com a primeira história, a história do crime, como campo de referência. A narrativa policial se justifica por esse crime e seu objetivo é nada mais do que elucidá-lo. As histórias de Sherlock Holmes são as mais famosas nesse estilo. Já no romance *noir*, um sub-gênero da narrativa policial, haveria uma fusão dessas duas histórias, ou então, a segunda se destacaria em relação à primeira. O ponto principal da história não seria mais um crime anterior ao momento da narrativa presente - esse crime seria apenas uma deixa que justificaria a imersão de um detetive em um submundo povoado de pessoas misteriosas e decadentes.

Ainda segundo Todorov, dentro da sua tipologia, nenhum romance *noir* seria apresentado sob a forma de memórias: não há ponto de chegada a partir do qual o narrado abranja acontecimentos passados. O interesse da trama se estabelece sobre os acontecimentos do presente, na construção de uma realidade diegética tão cruel, quanto subjetiva. Não sabemos se o detetive chegará vivo ao fim da história. A prospecção substitui a retrospectiva. Não há história a adivinhar; não há mistério, no sentido em que ele estava presente no romance de enigma. Todorov diz que, no entanto,

O interesse do leitor não diminui por isso: nota-se aqui que existem duas formas de interesse completamente diferentes. A primeira pode ser chamada de *curiosidade*⁵³; sua caminhada vai do efeito à causa; a partir de certo efeito (um cadáver e certos indícios) é preciso encontrar a causa (o culpado e o que

⁵¹ HEYNEMANN, 1993, pg 59.

⁵² TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. São Paulo: Ed Perspectiva, 1979.

⁵³ Grifo meu.

levou ao crime). A segunda forma é o *suspense*⁵⁴ e aqui se vai da causa ao efeito: mostram-nos primeiramente as causas, os dados iniciais (gangsters que preparam um golpe) e nosso interesse é sustentado pela espera do que vai acontecer, isto é, dos efeitos (cadáveres, crimes, dificuldades). Esse tipo de interesse era inconcebível no romance de enigma, pois suas personagens principais (o detetive e seu amigo, o narrador) eram por definição, imunes: nada podia acontecer-lhes. A situação se inverte no romance negro: tudo é possível, e o detetive arrisca sua saúde, senão sua vida.⁵⁵

O romance *noir* vai se constituir então não em torno de um processo de apresentação, mas “*em torno do meio representado, em torno de personagens e costumes particulares; por outras palavras sua característica constitutiva são seus temas.*”⁵⁶ Todorov cita uma descrição feita por Marcel Duhamel, em 1945, sobre do que seria formado o então novo gênero:

Aí encontramos “a violência sobre todas as formas, e mais particularmente as abominadas – o espancamento e o massacre”. “A imoralidade está ali à vontade, tanto quanto os bons sentimentos.” “Está também presente o amor – de preferência bestial – a paixão desenfreada, o ódio sem piedade...”⁵⁷

Violência, crime geralmente sórdido, amoralidade das personagens - é em torno dessas características que vai se constituir o romance *noir*. Obrigatoriamente, também a segunda história, aquela que se desenrola no presente, ocupa um lugar central; mas a supressão da primeira (a história do crime ocorrido) não é um traço obrigatório. Os autores precursores do *noir* na literatura, Dashiell Hammet e Raymond Chandler, conservaram o mistério. O importante é que ele terá aqui *uma função secundária, subordinada e não mais central, como no romance policial de enigma*.

Reflexão sobre o jogo de aparências e sobre a identidade transitória dos papéis, o filme *noir* americano do ponto de vista estético vai dialogar com a linguagem pretensamente documental e com o onirismo expressionista. Assim, a linguagem do filme *noir* trabalha com estratégias de angulação e iluminação que remetem ao expressionismo (em sua tentativa de criar uma atmosfera subjetiva, psicologizante, através da estilização da imagem em sombras) por um lado e, por outro, realizando uma estilização da linguagem documental. O realismo do *noir* opera com as tonalidade e ritmos dessas linguagens que a princípio se excluem. Instalando-se em

⁵⁴ Grifo meu.

⁵⁵ TODOROV, 1979, pg. 99.

⁵⁶ Ibidem, pg 99. Grifo meu

⁵⁷ Ibidem, pg 99.

uma ambigüidade estética, o noir expressa ainda a ambivalência moral e o fatalismo que constroem a temática da literatura na qual se inspirou.

O que caracterizaria formalmente o noir no cinema seria: 1) a estrutura investigativa da narrativa; 2) mudanças no andamento da narrativa e do ordenamento da realidade diegética através do uso constante do *flashback*, criando uma justaposição de discursos sobre a realidade; 3) narrativa não objetiva e sim perspectivista, através da utilização do *voice over* (comentários de um personagem em off sobre a imagem – geralmente o detetive); 4) proliferação de pontos de vista, com vários personagens controlando a narração da história;

Segundo Christine Gledhill, no thriller policial tradicional, a estrutura investigativa pressupõe um herói homem na busca da verdade sobre um evento acontecido ou que vem acontecendo continuamente. Essa premissa teria duas conseqüências: os *plots* das narrativas policiais ofereceriam um mundo de ação definido em termos subjetivos masculinos - os locais, situações, iconografia e a violência conotariam uma esfera masculina; e em segundo, as mulheres nesse mundo tenderiam a se dividir em duas categorias - as *femme fatales* (pela iconografia visual do noir, geralmente morenas) e as boas moças (geralmente loiras).⁵⁸

Em *Veludo Azul* e *Twin Peaks*, todos esses elementos são facilmente reconhecíveis. Em *Veludo Azul*, o seqüestro do marido e do filho de Dorothy – simbolizados pela orelha decepada encontrada por Jeffrey - antes mesmo do início da trama é somente a deixa para que um submundo de violência e sexualidade surja no enredo. Dorothy é a *femme fatale*, morena, que trabalha como *chanteuse* em boates noturnas; Sandy, loira, é a filha do delegado, moça de família que faz o contraponto à personagem de Dorothy no enredo. No seriado *Twin Peaks*, Laura Palmer, aparece morta logo no primeiro episódio. Dale Cooper é um agente do FBI que é mandado à cidade para investigar o caso e acaba entrando em contato com acontecimentos e descobertas bizarras sobre as pessoas do local que vão dar o real significado à narrativa. Inicialmente, Laura, loira, simbolizava a pureza, oposto de Audrey, morena, que simboliza transgressão. No entanto, o fascínio em acompanhar o seriado estava na forma como Lynch ia aos poucos distorcendo a imagem dessas representações iniciais, invertendo personalidades e revelando os desejos reprimidos da pequena cidade.

⁵⁸ GLEDHILL, Christine. *Klute 1: Contemporary film noir and feminism criticism*. In KAPLAN, E. Ann (org.). *Women in film noir*. Londres: British Film Institute, 1992, pg. 16.

Tanto em *Veludo Azul* quanto em *Twin Peaks*, o mistério representado pelos crimes iniciais são apenas ganchos utilizados pelo diretor para o desenvolvimento de uma atmosfera bizarra e complexa. Em ambos os casos, o detetive é quem possui o foco primordial da narrativa, pelo qual o espectador segue o enredo - com a diferença que, em *Twin Peaks*, o espectador sabe muito mais que o detetive que não está presente em todas as cenas. Em *Veludo Azul*, a narrativa acompanha a investigação de Jeffrey o tempo todo.

Deixando soltos os nexos que deveriam proporcionar unidade à intriga, a narrativa de Lynch provoca certa inquietação e perplexidade na tentativa do espectador em recompor o sentido do enredo. O modo narrativo de David Lynch se concentra de tal forma nesse jogo de enganos, que está sempre propondo novas possibilidades de encarar os acontecimentos e modificando nossos conceitos sobre os personagens. O mistério se opõe à racionalização, multiplicando a subjetividade e estimulando a interação entre o espectador e o filme.

Estrada Perdida e *Cidade dos Sonhos* também mantêm essas características estruturais do *noir*, mas agora mais do que nunca, torcendo radicalmente suas simbologias e iconografias, com uso de estratégias narrativas radicais. Embora haja bastante mistério em *Estrada Perdida*, não existem propriamente detetives na história. Fred Madison nunca investiga para tentar descobrir se a esposa o trai ou não; também não faz a investigação policial do caso das fitas de vídeo misteriosas que o casal recebe na porta de sua casa.

Lynch inicia o roteiro de *Estrada Perdida* com a descrição: “Um filme de horror noir do século XXI. Uma investigação gráfica sobre uma crise de identidade paralela. Um mundo onde o tempo está perigosamente fora de controle. Um aterrorizante passeio pela estrada perdida”. A história do filme é dividida em duas. Na primeira, o saxofonista Fred Madison mata Renée, sua misteriosa esposa. Entre os dois, pairava uma atmosfera de silêncio atemorizante, dando a entender que o relacionamento deles não estava funcionando. Fred não lembra do assassinato. Ele só tomou conhecimento através de um vídeo feito por alguém que entrou em sua casa e o gravou no momento em que estava de joelhos, no quarto, ao lado do corpo esfaqueado da mulher.

Lynch estabelece uma relação da narrativa do filme com a subjetividade de Fred a partir do modo como ele configura o espaço em que acontecem as ações no filme. A composição espacial da casa de Fred flexibiliza os limites espaciais, através

da obscuridade e de um ruído leve, porém constante. O fundo escuro, no qual o rosto de Fred é revelado lentamente pela luz da fumaça do cigarro, é típico da estética do *noir* cinematográfico. O ponto de vista da câmera acentua a confusão, deixando indefinido o espaço criado e suscitando a existência de uma dimensão subjetiva na narrativa.

Oposto à idéia da narrativa tradicional, em *Estrada Perdida* a montagem é também o modo pelo qual ocorre a interrupção; a súbita mudança de cena, que rompe com qualquer tentativa de ordenamento narrativo. Fragmentos de cenas, imagens, sons, impressões, depoimentos, fotos, fazem da narrativa algo fluido, simulando o próprio processo de pensamento. A música e os efeitos sonoros carregam o tom subjetivo da diegese do filme e são fundamentais para a efetivação da sensação de imersão por parte do espectador. Lynch recria a subjetividade sonora que está presente em nossa existência cotidiana. Lúcia Nagib comenta a atmosfera de terror do filme:

as palavras são pronunciadas com espaços inverossímeis entre si, ouve-se a respiração dos personagens, entrecortada de tremulações nervosas e, mais baixo, mas decisivo para a composição da cena, soa um uivo de vento mesclado a ruídos eletrônicos. Esses sons, unidos à penumbra quebrada apenas pela luz do abajur (...) compõem uma atmosfera de terror, sem que nada de objetivo o indique.⁵⁹

Em *Estrada Perdida*, a identidade de Fred Madison se funde ao olhar da câmera e ao curso da narrativa. A estrutura dessa identidade narrativa se dá em uma temporalidade circular. A frase "Dick Laurent está morto" é primeiro ouvida por Fred de dentro de sua casa, através do interfone, sem ele ou nós espectadores termos consciência de quem a disse. Ao final do filme, em uma perseguição na qual foge da polícia após ter assassinado Mr Eddy/Dick Laurent, vemos o mesmo Fred parar o carro em frente a sua casa, tocar o interfone e dizer "Dick Laurent está morto".

Podemos estabelecer uma relação da narrativa de *Estrada Perdida* com a narrativa do hipertexto. Os hipertextos são informações textuais organizadas de forma a promover uma leitura não linear, baseada em indexações e associações de idéias e conceitos, sob a forma de *links*. A narrativa de *Estrada Perdida*, do mesmo modo, não possui um início ou um fim determinado. O espectador que inventa o seu

⁵⁹ NAGIB, Lúcia. A droga perfeita que vem do som. In: Folha de S. Paulo. São Paulo, 27/4/1997.

próprio caminho, reconstruindo o enredo. Referindo-se ao princípio hipertextual de mobilidade dos centros, Pierre Lévy afirma que

A rede não tem centro, ou melhor, possui permanentemente diversos centros que são como pontas luminosas perpetuamente móveis, saltando de um nó a outro, trazendo ao redor de si uma ramificação infinita de pequenas raízes, de rizomas, finas linhas brancas esboçando por um instante um mapa qualquer com detalhes delicados, e depois correndo para desenhar mais à frente outras paisagens do sentido⁶⁰

Ainda segundo Levy, o hipertexto possuiria um *princípio de metamorfose*, que seria caracterizado por uma construção e renegociação constantes. Esse esforço de reconstrução constante envolveria a elaboração de nosso pensamento e a precisão de nossa imagem do mundo.

A mudança que Lynch propõe na estrutura do gênero *noir*, e que se instala a partir de *Estrada Perdida* e segue em *Cidade dos Sonhos*, se dá pelo modo como ele faz a junção, em um mesmo personagem, do que antes eram dois. O detetive acaba sendo não um *private eye* exterior à ação, mas alguém intrinsecamente ligado à ação criminal (a vítima ou o culpado). Em *Estrada Perdida*, Fred (aparentemente) é o culpado do assassinato da mulher, mas em uma crise de esquizofrenia, perde controle e consciência sobre si próprio e os atos que pratica. Em *Cidade dos Sonhos*, Rita sofre um acidente de carro segundos antes de quase ser assassinada por seu motorista, perde a memória e precisa a partir daí descobrir quem é e o que aconteceu. Esse personagens, participantes da cena criminal, precisam investigar os indícios por si próprios para (re)descobrirem o que aconteceu. Desse modo, esse processo de investigação é também um processo subjetivo de reconstrução de identidade.

O espectador também entra no fluxo dessas personagens, atormentadas pela não-lembrança de eventos importantes. O espectador tenta resolver os mistérios com os mesmos elementos fugidios que os personagens se deparam, já que Lynch não esclarece pontos da intriga para o espectador, que é obrigado a entrar na história junto com o personagem e tentar descobrir o que está acontecendo no filme. Para o espectador, o mistério foi deslocado da diegese - o enredo de detetive - para a estrutura do filme. Há um mistério, um quebra-cabeça, mas esse quebra-cabeça é a própria narrativa.

⁶⁰ LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994. p. 26.

Um detetive apanha pistas e as organiza para fazer do irracional, racional; o espectador-detetive se acha em uma posição semelhante enquanto assiste *Estrada Perdida* ou *Cidade dos Sonhos*. Tentando apenas resolver o mistério em nível diegético, ou seja, procurando respostas para as perguntas “o que aconteceu?” e “em que ordem aconteceu?”, a atividade do espectador se mostrará tão complexa quanto inócua. Em *Estrada Perdida* e *Cidade dos Sonhos*, a narrativa prevalece sobre a diegese - a ordem de eventos em tempo cronológico. Nenhum enredo pode preexistir ou sobreviver à sucessão de imagens que contam como eles constroem sua formação figurativa.

A percepção da realidade no *noir* já era extremamente subjetiva, por ter que necessariamente passar pelos depoimentos e posicionamentos dos diversos suspeitos do crime e seus múltiplos interesses e ser filtrado pela mente de um *private-eye* que acabava se envolvendo emocionalmente com os personagens da história, tirando muito de sua capacidade de livre raciocinar. Lynch, ao colocar no centro da investigação não um observador externo, mas alguém envolvido diretamente no ato criminal gerador da intriga, aumenta em muito o grau de subjetivismo da narrativa e abre um espaço enorme para uma exploração muito mais complexa do tema da identidade individual.

Como a orelha que Jeffrey, em *Veludo Azul*, encontra em um campo e na qual a câmera mergulha, o uso do mistério por David Lynch abre uma fenda entre o filme e a imaginação do espectador. Desse modo, o espectador é levado a sofrer uma forma de regressão - do conhecimento para inocência, do mundo objetivo e racional do adulto para o mundo subjetivo e irracional de infância. Com Lynch, esse processo de regressão é visto como algo positivo, calculadamente desejado.

3.3 Narrativa, memória e identidade

Vários personagens de Lynch sofrem de um estado de indefinição ou mesmo ausência de identidade. A amnésia é assunto recorrente em seus filmes como tema e como ponto de partida narrativo. Um personagem sem memória é um personagem aberto a qualquer tipo de desenvolvimento narrativo, dando ao autor completa

liberdade de composição. Um indivíduo sem memória é um indivíduo sem amarras morais ou complexos que barrem seu desejo mais puro.

Em *Estrada Perdida*, Fred é um esquizofrênico e o filme acompanha sua "fuga psicogênica", em que a história de Pete Dayton reflete a de Fred Madison e o personagem Mystery Man é um elemento do inconsciente de Fred. Fred não se lembra de ter cometido o crime do qual ele é aparentemente culpado – o assassinato da esposa. Para ele, e até certo ponto para os espectadores, que acompanham a narrativa através da visão de Fred, é como se outra pessoa fosse responsável. Do mesmo modo, Pete Dayton tem um nome, uma família, uma namorada, um trabalho e um carro, mas possui um lapso de memória e constantes dores de cabeça que o angustiam pela sensação de ter feito algo do qual não tem consciência.

Em *Cidade dos Sonhos*, Rita admite a Betty que não sabe seu nome nem quem ela é. O afeto é tirado assim por uma ausência de identidade que será comparada com a ausência de um passado subjetivo (memória) ao invés de um passado objetivo (registro histórico) - uma distinção feita por Fred Madison quando ele explica porque ele não gosta de câmeras de vídeo: "Eu gosto de lembrar das coisas ao meu próprio modo. Como eu me lembro delas, não necessariamente do modo que aconteceram." Para estes personagens, não é definida a identidade do sujeito nos termos de Descartes - "Penso, logo existo". A identidade do sujeito, na verdade, parece ser definida pelas condições de lembrança.

A percepção que o indivíduo tem de si mesmo é primeiramente uma experiência estética, isto é, sensível, uma vez que todo conhecimento inicia-se por tomar-se a si mesmo como fenômeno e não como razão. Sem memória, contudo, não há estabilidade para qualquer representação de si e, conseqüentemente, a impossibilidade de uma identidade do indivíduo. Pode-se dizer que a identidade possui duas imagens de si mesma: uma corresponderia ao que o indivíduo imagina que é e outro ao que deseja ser. Ambas as imagens são virtuais, uma vez que não possuem materialidade objetiva como significantes - nenhuma das duas corresponde plenamente ao eu. Se todo signo representa parcialmente um objeto, a imagem que alguém faz de si próprio não representa de forma completa o que ele é. A imagem que alguém faz de si, apenas o representa como projeto.

Em *Estrada Perdida* e *Cidade dos Sonhos*, os personagens estão procurando uma identidade que esteve composta por um sujeito do desejo, que, por gostar de se lembrar das coisas ao seu próprio modo, está constantemente escrevendo e

reescrevendo sua própria diegese. Este sujeito parece corresponder ao que Paul Ricoeur⁶¹ chama de *identidade narrativa*, ou seja, a composição de um sujeito histórico, agindo e se desenvolvendo no tempo, dependendo em parte de sua capacidade para assumir os papéis de narrador e personagem e contar sua própria história. Segundo o autor, “o frágil rebento oriundo da união da história e da ficção é a atribuição a um indivíduo ou a uma comunidade de uma ‘identidade narrativa’”.⁶²

Não será surpresa, então, que para os personagens com amnésia seja tão difícil encarar os fatos objetivos acontecidos em seus passados, já que isso provoca distúrbios em suas “identidades narrativas”. Fred se recusa a acreditar que assassinou a esposa e recria sua relação com ela projetando o modo como gostaria que as coisas tivessem acontecido. Rita tem convulsões ao olhar o corpo da garota morta no apartamento, enquanto ela e Betty investigam o seu passado. Em ambos os filmes Lynch utiliza uma mesma técnica para configurar um momento de crise nas auto-narrativas dos personagens, tremendo e acelerando a imagem com efeitos, além de fundir várias vezes a imagem sobre ela mesma e abafar suas vozes com *reverb*. Em um momento posterior de Cidade dos Sonhos, também Betty terá igualmente seu momento de crise narrativa, dentro do Clube Silêncio, ao tomar conhecimento (na verdade ela apenas “sente” essa verdade) que todo o romance feliz que vive com Rita não passa de ilusão e projeção. A câmera escreve, aparentemente, o estado mental dos personagens.

A crise de Fred Madison na prisão acontece durante a transformação dolorosa dele em Pete Dayton. Fred tem uma visão de uma cabana explodindo em *rewind*, seguido por uma aparição em câmera lenta do Mystery Man ao topo dos degraus. Esta cabana é o lugar em onde Pete se transforma de novo em Fred, assim como a cela da prisão é o lugar em que Fred havia anteriormente se transformado em Pete.

⁶¹ RICOEUR, P. *Tempo e narrativa* (tomo III). São Paulo: Papirus, 1997, passim.

⁶² RICOEUR, 1997, pg. 424.



Figura 4 – Fred Madison, em Estrada Perdida; Rita e Betty, em Cidade dos Sonhos

A identidade de todo personagem é um mistério insolúvel para o espectador. A diegese que, em *Twin Peaks*, já poderia ser comparada à pergunta da identidade do sujeito criminal (quem matou Laura Palmer?) abre espaço, então, para um mistério maior que é a identidade dos personagens como sujeitos indeterminados em um mundo onde todas as identidades já não parecem fixas, mas permutáveis e subjetivas. Fausto Colombo dirá que:

(...) o sujeito é a forma específica da *reapresentação*, já que – em uma concepção rigorosamente fragmentarista – não há nenhum núcleo estável a representar. O eu, agregado de mônadas realmente independentes, tenderia, portanto, a *reapresentar-se* como unitário através da ficção da identidade, isto é, através da convicção ideológica da existência de um núcleo ao qual todas as partes seriam reconduzíveis. À ficção do imaginário, Barthes contrapõe a possibilidade da *atopia*: “Fixo”; eu sou fixo, destinado a um lugar (intelectual), a uma residência de casta (se não de classe). Contra isso, uma única doutrina interior: a da *atopia* (do habitáculo à deriva)” (Barthes, 1975, 58). *Atopia* é o percurso rumo ao não lugar, rumo à própria impossibilidade de fixação em um único sentido.⁶³

Confiar a própria memória às lembranças exteriorizadas significa tanto confiar a própria identidade aos bancos de dados dos quais somos simples usuários, quanto constituir sistemas pessoais de memórias, arquivos, álbuns de fotografias, coleções de videocassetes, de agendas ou diários, em quais se celebra justamente a própria identidade.⁶⁴ Fred recusa o registo videográfico “objetivo” dos acontecimentos para poder recordar, exercendo sobre eles o trabalho da memória. A memória reorganiza a lógica sucessiva dos acontecimentos, seleciona, esquece, confunde os fios narrativos. A memória recompõe a realidade do acontecido. A identidade é baseada na memória,

⁶³ COLOMBO, Fausto. *Os arquivos imperfeitos*. São paulo: Perspectiva, 1992, pg 115.

⁶⁴ *Ibidem*, pg. 119.

mas se esta fraqueja, a identidade também falha. Apagando-se a memória, várias identidades são possíveis.

(...) a questão da identidade não pode ficar indiferente ao problema da memória: se em uma concepção “clássica” o patrimônio mnemônico define a identidade, à medida que permite ao sujeito reconhecer o seu próprio permanecer no tempo, já em uma visão “crítica” como a contemporânea, essa identidade transforma-se em mera etiqueta externa para o reconhecimento de um grupo, que se define com base nas relações com o mundo exterior e por conseguinte com base na própria diferença.⁶⁵

Ainda segundo Colombo, o papel da força do imaginário que reagrega o sujeito é similar ao da memória que se entrega voluntariamente ao esquecimento. Também lá encontramos uma substancial desconfiança acerca da identidade humana, entendida como produto de uma ficção superestrutural. Para o autor, o indivíduo parece hoje estar disponível à reconstituição de um quebra-cabeça de identidade, “estruturado mediante o acúmulo de signos que testemunham um passado pessoal talvez subjetivamente esquecido, nos signos materializados”.⁶⁶

Em situação amnésica, Pete, em *Estrada Perdida*, e Rita, em *Cidade dos Sonhos*, são sujeitados aos desejos de outros personagens. Pete é levado para casa pelos seus pais, levado por seus amigos, manipulado por Alice; enquanto Rita é vista primeiro em uma limusine não dirigindo, mas sendo levada a algum lugar, e depois, é arrastada para a investigação sobre sua identidade pelas mãos de Betty. Até mesmo quando a Rita decide que elas têm que ir ao Clube Silencio, não é uma decisão consciente; ela é possuída por uma idéia saída da caixa azul.

O conceito de tempo linear é uma narrativa culturalmente institucionalizada pela gramática das linguagens ocidentais, estruturada em passado, presente e futuro. Na teoria pós-moderna, o real já não é uma condição objetiva, mas sim um perigoso empreendimento relativístico. No entanto, Leo Bersani e Ulysse Dutoit assumem que a maioria dos filmes ainda podem ser analisados como simples veículos para ideologias mecanicamente reproduzidas, a partir do ponto em que só registram, mediam e simulam visões pré-concebidas da realidade, sem interferir criativamente sobre ela.

Podemos dizer que a subversão da temporalidade linear, da identidade e da lógica em *Estrada Perdida* se fundamenta justamente na autorização que é dada pela narrativa para que se busquem as razões estabelecidas por esses princípios. É dessa

⁶⁵ Ibidem, pg. 118.

⁶⁶ COLOMBO, 1992, pg. 124.

relação das expectativas geradas pelo enredo com as bifurcações criadas pela narrativa que nasce o choque da estética de David Lynch. Deleuze, comentando as idéias de Antonin Artaud sobre cinema, diz que os artistas deveriam evitar dois obstáculos ao choque cinematográfico: o cinema experimental abstrato e o cinema figurativo comercial de Hollywood. Lynch parece pensar de forma semelhante, atuando nas margens entres esses dois estilos de cinema.

Se pensarmos como Bersani e Dutoit, podemos ver nesse elevado nível de subjetivismo das narrativas de David Lynch, um fenômeno que aponta para novas formas de construção da subjetividade do espectador. Para os autores, o cinema é um domínio que coloca em jogo novas possibilidades de existência e que atua construindo novas formas de subjetividade. Certos filmes teriam a força de provocar experiências cinemáticas subjetivas para as quais os espectadores são convidados a participar, evocando não apenas a disponibilidade de modos alternativos de ser, mas a possibilidade de escapar dos limites de qualquer modelo pré-determinado de compreensão da realidade.⁶⁷

Esses filmes, então, conteriam um poder potencialmente emancipador, devido ao modo pelo qual suas narrativas fogem das formas fixas de subjetividade. Para os autores, o interesse nesses filmes nunca deve ser puramente formal, limitado ao nível de catalogar dispositivos e formas narrativas, mas também ético e reflexivo. De acordo com Bersani e Dutoit, o trabalho dos filmes seria assumir um papel ativo de mobilização das subjetividades dos espectadores, mexendo com suas identidades fixas. Esta relação deveria implicar possibilidades de mudanças na percepção estética e nas implicações éticas.⁶⁸ O que os autores propõem são novas perspectivas, tanto para quem assiste filmes, quanto para quem os concebe. Eles propõem um modo de visibilidade que fuja dos modelos pré-concebidos de subjetividade, da estreiteza da visão que permite aos espectadores apenas se identificarem com os personagens de forma óbvia, ficando insensíveis às qualidades estéticas dos espaços nos quais eles se movem, nas narrativas, nos olhares, no encadeamento do fluxo de imagens.

⁶⁷ BERSANI, Leo and DUTOIT, Ulysses. *Forms of Being: Cinema, Aesthetics, Subjectivity*. London: British Film Institute, 2004, pg 114.

⁶⁸ *Ibidem*, pg. 118.

4. Personagens das narrativas *lynchianas*

No capítulo anterior vimos como David Lynch articula a estrutura de suas narrativas desenvolvendo vários pontos de olhar, construindo assim diferentes modos de interação entre espectador e a diegese fílmica. Simulando processos de memória e amnésia, coloca o espectador em uma posição de participação ativa e impossibilita uma interpretação objetiva de suas narrativas. Nos termos estabelecidos pela máxima de Robert Bresson, Lynch busca a *fragmentação para escapar da representação*.⁶⁹

No atual capítulo, iremos dar mais atenção à construção dos personagens nos filmes de David Lynch. Como toda estética vinculada a narrativas subjetivas, a expressão da vida interior dos personagens é ponto central. Nosso foco então será compreender como essas narrativas articulam a rede de desejos dos personagens e os vários elementos que atuam na construção de suas subjetividades. Nosso foco recai principalmente sobre dois elementos mais questionados da estética do diretor pela crítica ideológica da representação: a sexualidade e o grotesco. Essa crítica vê nos filmes do diretor certa indiferença moral em a sua abordagem de temas bizarros e perversos, além da obsessão pelo desmembramento de partes do corpo. Lynch também enfoca figuras que fogem do dito padrão normal, tais como os anões, cegos, deformados e aleijados.

A sexualidade está sempre presente nos filmes de Lynch, apresentada basicamente em formas de transgressão. O cineasta explora o aspecto mais subjetivo da sexualidade – os anseios e crises causadas por um desejo que não pode ser concretizado, ou que é concretizado às margens da lei moral. Por outro lado, há uma literalidade quase pornográfica em certas imagens do sexo em Lynch, com uma exploração plástica consciente do corpo feminino. Nos filmes do diretor, sexualidade e grotesco muitas vezes andam junto.

David Lynch não parece nada interessado em discutir ideais de representação – em seus filmes, a sexualidade, o horror, o grotesco, a visão de corpos mutilados ou corpos nus – tudo isso parece ser uma forma de elaborar uma narrativa que provoque fascinação visual no espectador, que conquiste pela sedução ou pela curiosidade. O projeto estético de Lynch, de elaborar narrativas que possibilitam o choque na

⁶⁹ SHAVIRO, 1993, pg. 40.

subjetividade do espectador através de rupturas contínuas, só funciona quando ele consegue trazer o espectador para o seu lado, fazendo-o se sentir atraído por suas imagens. É essa beleza plástica, colorida, essa quase palpabilidade das imagens de Lynch, retiradas dos ideais de beleza da cultura de massa, que seduz e inebria os espectadores. Mesmo as visões do grotesco são visões desejadas, de certo modo, bonitas até, apreciadas com prazer nos filmes de Lynch. Se a beleza é um ideal subjetivo e sua maior característica é proporcionar prazer visual, poderíamos certamente dizer que as imagens do horror dos filmes de Lynch são imagens das mais belas já vistas, dado o grau de apuro na construção formal das mesmas.

Justamente por fugirem de uma relação imediata com a realidade, por serem de alguma forma etéreos, não sentimos esses corpos deformados e monstros estranhos como ameaças à nossa estabilidade. Lynch sabe disso e sabe também usar esses artifícios de diferentes belezas para seduzir sua platéia. O que ameaça verdadeiramente o espectador é a linguagem de suas narrativas, seu uso dos paradoxos e contrastes, descentrando modos de visão, impossibilitando uma identificação com um único personagem central, seja ele “bom” ou “mal”, “ético” ou “anti-ético”.

Parece claro para Lynch que o que há de mais subversivo em um filme é justamente a possibilidade de utilizar os processos de identificação da narrativa para fazer os espectadores transitarem entre esses diferentes personagens, cada um detentor de uma personalidade diferente, alguns ética e moralmente transgressores; outros detentores de valores “nobres”. Como vimos no capítulo anterior, é por isso que o estado de amnésia interessa tanto ao diretor. Porque ele faz com os personagens o mesmo que, desde o começo de sua carreira, sempre buscou gerar nos espectadores - a experiência de descentramento a partir da troca constante de pontos de identificação. Lynch utiliza o cinema como um espaço para proporcionar novas experiências subjetivas ao espectador.

4.1 Sexualidade

Steven Shaviro diz que o discurso cultural psicanalítico, até em suas vertentes mais críticas, não faz nada além de reinscrever uma história universal da falta e da

opressão. Para o autor, não podemos realmente nos opor à ordem dominante quando nossa linguagem é o código que define e ratifica precisamente essa ordem. Não podemos pensar em novas articulações subjetivas enquanto pensarmos no corpo e no desejo apenas pelo viés da significação e da representação. A importância da intervenção de Deleuze e Guatari nas discussões sobre sexualidade está na permissão radical que eles oferecem para pensar em termos não-freudianos, sem com isso voltar ao discurso acrítico do behaviorismo e de outras vertentes menores da psicologia.

Apesar de reconhecer a importância da psicanálise na descoberta da essência subjetiva da natureza do desejo – a libido, Deleuze e Guatari acreditam que as práticas concretas de subjetivação sexual e dominação são intrínsecas às representações de Freud da economia do desejo. Segundo os autores, na psicanálise, os processos de exploração, dominação e subjetivação marcam a re-territorialização do desejo, utilizando para isso o recurso da representação infinita da estrutura inconsciente. O problema da psicanálise seria, então, o fato de ela se impor como modelo, que nunca é uma ferramenta neutra de compreensão. A psicanálise perpetuaria e reproduziria as normas e hierarquias que tinha como objetivo inicial apenas estudar e compreender.

Para o autor, os freudianos pregam que a diferença sexual é socialmente construída, porém, para eles, essa construção acaba sendo tão inevitável quanto qualquer necessidade natural. Shaviri dirá então que a crítica psicanalista “*will to interpret the world in such a way that it becomes all the more difficult to change it.*”⁷⁰ Para ele, a psicanálise não é nunca parte da solução, mas do problema. Propõe então o pensamento de Deleuze e Guatari como forma de pensar diferentemente a natureza das relações sexuais de nossa sociedade:

Deleuze and Guatari seek not to interpret sexuality, but to change it; not to construct a model of it's essence, but to elucidate the concrete ways in which it functions, and to open up possibilities of it's becoming otherwise. They do not provide a critique: the mode of critique is insufficiently radical, since it always remains in silent complicity with the model it criticizes. They do not provide a hermeneutics: they seek liberation from social significations that are all too firmly distorted or lost. Their project of schizoanalysis is an affirmative form of oppositional, revolutionary thought.⁷¹

⁷⁰ SHAVIRO, Steven. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993, pg 69.

⁷¹ Ibidem, pg. 69.

Desse modo, a *esquizoanálise* não teria apenas a função de denunciar a presença de instituições opressivas e condições de existência alienadas, mas também de lutar contra isso com as forças de resistência – os desejos e linhas de fuga que podem fazer uma contrapartida às atuais configurações de poder. Para Deleuze e Guattari, textos ficcionais de autores transgressores como Proust, Artaud e Virginia Woolf são campos fecundos para esse tipo de análise. Acredito que David Lynch possa ser colocado no meio deles e a partir de agora, iremos procurar em seus filmes momentos onde essas linhas de fuga do desejo se apresentam, agindo fora do domínio da lei.

Coração Selvagem

Como dissemos anteriormente, sexualidade e grotesco andam de mãos dadas nos filmes de Lynch. Em *Coração Selvagem*, existe uma predileção especial do diretor pelos momentos mórbidos relacionados à sexualidade. Na trama principal, Sailor e Lula vivem um casal feliz que é perseguido pelos delírios de Marietta Fortune, mãe da garota, que mantém uma relação ambivalente por Sailor, alternando entre desejo e ódio. Em um dos *flashbacks* da narrativa, descobrimos a origem desse ódio aparentemente irracional de Marietta. Durante uma festa, Marietta se embriaga e entra no banheiro masculino atrás de Sailor. Ela o beija e tenta fazer sexo com ele, que a repele.

Marietta é um dos personagens femininos de Lynch que atuam em uma esfera que, dentro da ordem social, seria masculina. Ela é ativa, dá as coordenadas das ações, ao invés de apenas reagir a elas. Marietta é aterradora, não coloca limites em suas ambições. Lynch parece recorrer constantemente à idéia de fluxo livre dos desejos sexuais. Em uma cena já citada de *Eraserhead*, a mãe de Mary X demonstra comportamento semelhante ao de Marietta. Ao tomar conhecimento da gravidez da filha, persegue Henry Spencer com obsessão, mas em certo momento, sem motivo aparente, o beija de supetão. Em ambos os casos, Lynch coloca os personagens masculinos no papel passivo de vítima da obsessão do desejo feminino, que nesses episódios ocupam, na verdade, uma esfera da subjetividade masculina, culturalmente atrelada à violência e à vontade de controle.

A viagem-aventura de Sailor e Lula é interrompida por uma série de seqüências estranhas, povoadas por um grande número de personagens aleatórios.

Santos liga para Mr. Reindeer e o homem atende ao telefone ao lado de mulheres exóticas vestidas apenas com aventais; uma mulher aleijada acompanhada de um homem negro chega para receber sua encomenda; Mr. Reindeer está sentado na cabeceira da mesa onde mulheres nuas têm aula de etiqueta, e outras, ao fundo da sala, dançam com vestidos esvoaçantes.

Nos diálogos de Sailor e Lula acham-se, misturados à ingenuidade de suas crenças, histórias absurdas e grotescas, como aquela lembrada por Lula sobre seu primo Dell. O primo Dell é um rapaz bizarro apresentado em imagens de *flashback* pela narrativa. Segundo conta Lula, ele se irritava porque só tinha Natal uma vez ao ano e culpava os alienígenas de luvas negras por isso. Passava noites inteiras fazendo seu almoço e colocava baratas no ânus. A história contada por ela é ilustrada por uma seqüência de imagens ainda mais absurda. Um homem de aparência estranha por excesso de normalidade – calça acima da barriga, camisa para dentro da calça, uma calvície disfarçada pelo cabelo penteado para cima - é mostrado em um ambiente escuro, urrando contra luvas pretas. Uma senhora, de touca na cabeça, ergue uma grande cueca branca cheia de baratas e, em seguida, Dell anda lentamente, movendo a perna em semicírculos, como que ajeitando as baratas em seu ânus.

As imagens da história de Dell por si só são grotescas. Elas são inseridas no meio das ingênuas declarações de amor e das cenas de sexo do casal Sailor e Lula. As cenas de sexo do casal são estilizadas dentro de um conceito de representação hollywoodiana do sexo – com o prazer sempre estampado em seus rostos e os corpos em um movimento equilibrado, sem sobressaltos, ressaltado pela câmera lenta e fusões de imagens. Esse contraste entre o amor do casal - intenso, mas puro - em contraponto com o fetiche bizarro de Dell provoca um estranhamento no espectador. Seguindo Shaviro, podemos dizer que esse tipo de violenta estimulação do corpo e perda das fronteiras do ego provoca reações simultâneas de atração e repulsa. A ansiedade causada pela fragmentação da identidade narrativa vem junto a uma gratificação sensual necessária para que suportemos a visão dessas imagens. O medo é em si só um poderoso e fascinante elemento de excitação. Para Shaviro, “*it is impossible to reduce sexual passion, and within it the ‘passion for perceiving’ that animates the cinematic spectator, to a desire for self-identity, wholeness, security, and recognition.*”⁷² O que inspira o espectador de cinema, ou pelo menos os mais ousados, é uma paixão pela perda de controle, abjeção, fragmentação e subversão da

⁷² SHAVIRO, 1993, pgs 56, 57. Grifo meu.

auto-identidade que a teoria psicanalítica classifica negativamente como falta e castração.

De volta a *Coração Selvagem*, vemos a “mocinha” Lula em certo momento ser seduzida pelo vilão Bob Peru. Bob Peru é um caipira repugnante, tanto fisicamente – seus dentes deformados e feições bisonhas – quanto psicologicamente, com sua agressividade machista. Lula está sozinha e Bob chega quase invadindo o quarto do casal, pedindo para usar o banheiro. Logo ele começa a estabelecer uma conversa na qual se impõe sobre Lula. Já no banheiro, diz que vai deixar a porta aberta para que Lula escute sua urina caindo na água do vaso. Bob Peru consegue despertar, apenas através de sua fala atrevida, algum tipo de tensão sexual em Lula. Ela aos poucos começa a perder o controle de seu desejo. Bob então volta ao quarto e chega perto de Lula, como se fosse violentá-la. Ele, porém, nega que vá forçar alguma agressão, segura Lula nos braços e diz que vai embora assim que ela disser “Fuck me”. Ela inicialmente se nega, e ele então começa a sussurrar “say fuck me” continuamente em seus ouvidos, até que ela não agüenta e diz a frase esperada. Lynch nesse momento corta para um plano de detalhe da mão de Lula, que se abre esticando toda - mesmo gesto que simbolizava o momento do orgasmo da garota toda vez que víamos ela e Sailor fazendo sexo. Esse gesto entrega que o pedido de Lula a Bob Peru acabou sendo fiel a seu desejo, e não apenas uma forma de se livrar do vilão. Demonstrando perversidade, Bob vai embora dizendo já ter conseguido o que queria.

Na cena, o que vemos não é uma representação da opressão masculina sobre figura da mulher, mas sim uma construção de Lynch onde o desejo é a figura principal e domina a articulação dos personagens. O que importa na cena não são os pólos masculino/feminino; os elementos significantes aqui são beleza e abjeção. A beleza de Lula seduzida pelo repulsivo Bob Peru vai muito além de qualquer questionamento de representação de gênero e coloca o desejo como o fator que incorpora o novo, que agencia uma subjetividade que não pode ser explicada sobre bases da lógica racional.

Cidade dos Sonhos

Laura Mulvey, desenvolvendo mais a fundo sua teoria do fetichismo, contrapõe a este, outra forma de olhar, figurada por uma leitura feminista do mito de Pandora e sua curiosidade irresistível. Ela busca dar mais complexidade ao

argumento de "Prazer Visual e Cinema Narrativo", discutindo a idéia de uma "estética da curiosidade"⁷³ e indo além da análise simplista da oposição binária entre o olhar masculino e a imagem feminina. O olhar de Pandora sobre a caixa seria o oposto do olhar masculino pela imagem da mulher fetichizada do cinema. A caixa representaria o espaço proibido do universo feminino e o inefável da sexualidade feminina. Sua leitura, em diálogo com o projeto de re-interpretação feminista da iconografia do feminino, provoca uma transformação do mito, que inicialmente teria um significado misógino (a mulher como origem dos males do mundo).

A curiosidade de Pandora é explorada em suas dimensões políticas, como forma de *deciframento da imagem*, uma curiosidade maior de saber, conhecer, do que de simplesmente ver, que Mulvey irá denominar epistemofilia, em oposição à escopofilia fetichista. Sua tese central postula que enquanto a curiosidade é um desejo compulsivo por ver e saber, de investigar algo secreto, o fetichismo é sustentado por uma recusa de ver, por uma recusa em aceitar a diferença que o corpo feminino representa para o masculino.⁷⁴ No entanto, ela alerta sobre a necessidade de modular seu próprio argumento de que o fetichismo é uma estrutura que desautoriza o conhecimento em favor da crença, em oposição à curiosidade, sugerindo a idéia de uma relação mais dialética entre fetichismo e curiosidade. Na introdução de *Visual and Other Pleasures*, Mulvey escreve que o mito da caixa de Pandora denota "qualquer tipo de múltiplo desastre centrado sobre uma atrativa, porém destrutiva forma de feminilidade". Segundo a autora:

It is tempting to argue that curiosity is the opposite of fetishism and that it is as particularly (but not exclusively) feminine as fetishism is masculine. The fetishist becomes fixated on an object in order to avoid knowledge, he has to abandon the desire to know the true nature of sexual difference in order to avoid castration anxiety. He has to block sexual curiosity or curiosity about female sexuality. The fetish is stable, an object, an artefact. It avoids the restless probing of curiosity to see what lies behind a mystery.⁷⁵

Em *Cidade dos Sonhos*, seu último filme, parece que de alguma forma Lynch se sentiu também curioso em relação ao universo feminino, já que pela primeira vez em sua carreira, uma mulher é o personagem principal do enredo. Geralmente os filmes de Lynch transitam dentro de um espaço de ansiedade masculina, e a mulher é

⁷³ MULVEY, Laura. Pandora's Box. Topographies of Curiosity. In *Fetishism and Curiosity*. London: BFI/Indiana Un. Press, 1996, pg 59.

⁷⁴ Ibidem., 1996, p. 62.

⁷⁵ MULVEY, Laura. *Visual and other pleasures*. Bloomington and Indianápolis: Indiana University Press, 1989, pg. xi.

um dos fatores desencadeadores da crise identitária. Assim, em *Eraserhead* é Henry Spencer que perde o controle de suas ações devido à gravidez de sua namorada Mary X. Em *Veludo Azul*, Dorothy é quem libera as energias libidinais de Jeffrey e instiga sua curiosidade. Em *Estrada Perdida*, Fred Madison entra em um processo de fuga psicogênica devido ao ciúme e às desconfianças sobre fidelidade de sua esposa Renee.

Mas em *Cidade dos Sonhos*, a obsessão pelo feminino ainda é o que desencadeia as ações de crise subjetiva, já que Lynch desenvolve suas obsessões em cima de um casal lésbico. De alguma forma, Lynch parece só ver algum tipo de perigo, de ameaça à estabilidade, na figura da mulher. Esse poder do feminino para corromper é uma construção cultural que remonta à figura bíblica de Eva. Mesmo sendo uma construção cultural e não uma verdade essencial, assim como a cultura masculina desenvolveu uma forma fetichista de olhar o corpo feminino, as mulheres tem incorporado esse potencial sedutor e desestabilizador como uma característica do feminino.

O mito de Pandora é explicitamente citado em *Cidade dos Sonhos*. A caixa azul encontrada por Betty e Rita é utilizada por Lynch para marcar a passagem que provoca a reviravolta na história. Ao abrir a caixa, a curiosa Rita parece descobrir a verdade pessoal que tanto buscava, mas que tanto medo e angústia lhe instigava. Por mais medo que sintam, ela e Betty acabam encarando de frente o passado nebuloso. Ao contrário dos outros filmes de Lynch, nos quais as narrativas são conduzidas por personagens masculinos e onde a solução parece sempre vir de uma fuga para o imaginário, em *Cidade dos Sonhos* a solução encontrada por Betty é o suicídio. É a única fuga possível.

O amor homossexual feminino tem sido concebido na imaginação popular e poética moderna como sensual e perigoso por um lado, e por outro como erótico e patológico. A figura da lésbica foi adornada com fascinação pelos artistas modernos como também foi usada, de forma caricata e convencional, pela pornografia. *Cidade dos Sonhos* parece ser mais influenciado por tais compreensões poéticas do homossexual feminino como uma figura típica da modernidade. Basicamente, a relação entre Betty/Diane e Rita/Camilla se afasta tanto da compreensão simplista e estereotipada da pornografia, quanto de visões mais realistas e delicadas dos relacionamentos entre mulheres.

Na verdade, o lesbianismo em *Cidade dos Sonhos* não chega a ser um tema. A crise que envolve a personagem Betty/Diane, gerada pelo ciúme e pela dor da perda

de Rita/Camilla, poderia facilmente ser uma crise de um casal heterossexual. O beijo de Camila em uma garota durante a festa na casa do diretor Adam Kesher e o beijo de Camila no diretor durante os ensaios para a gravação tem o mesmo peso e o mesmo objetivo: criar ciúmes propositalmente em Betty/Diane, que observa tudo em ambos os casos. Não existem diferenças no modo como as relações heterossexuais e homossexuais são apresentadas por Lynch porque, para o diretor, questões de identidade e perda de identidade não são questões de gênero.



Figura 5 – Rita/Camilla em dois momentos, em Cidade dos Sonhos

Como é costumeiro no diretor, Lynch parece querer transcender aspectos locais de representação e mais uma vez se dedicar aos pontos que lhe interessam: a liberdade do desejo, seus limites e suas imposições, além de questões de identidade, violência e mito.

Sob o aspecto do lesbianismo, podemos dizer que só o que resta de uma subjetividade homossexual no filme é a literalidade das imagens nas cenas em que essa relação se mostra consumada sexualmente. Ainda assim, quando Rita e Betty transam, Rita está desmemoriada. Betty pergunta se ela já havia feito isso (mantido relação sexual com outra mulher) antes, ao que Rita responde enigmaticamente: “Não sei”.

A falta de memória de Rita dá liberdade para que ela abra espaço livremente para seus desejos, sem traumas ou sentimentos de culpa. Rita está aberta à auto-construção de sua identidade baseada apenas nas exigências dos seus desejos. Como Foucault, que pensa uma estética da existência baseada precisamente no papel do trabalho sobre si mesmo e em uma estetização do sujeito moral. Cidade dos Sonhos sugestivamente alude a mulheres ambivalentes – ao mesmo tempo maravilhosas e torturadas pela busca de um papel em Hollywood. Lynch ressalta a idéia da atriz hollywoodiana como um duplo formado por uma imagem exterior de beleza plástica

sobre um fundo interior de ambição desmedida, corrupção e decadência, narrando a desumanização da atriz como um enigma cômico e grotesco.

Veludo Azul

Como indicado por Norman Denzin⁷⁶, o voyeur é um tipo social reconhecível. Ele tira prazer em observar as atividades privadas dos outros sem ser percebido. A forma mais conhecida e socialmente reproduzida do comportamento voyeurístico é a observação do corpo feminino, utilizado como objeto de prazer sexual. O próprio aparato cinematográfico transforma o espectador também em voyeur. De uma maneira reflexiva, os espectadores se tornam observadores anônimos de um espetáculo recheado de situações íntimas dos personagens se apresentar na tela.

Veludo Azul é um filme recheado de múltiplos olhares. Os olhares desejosos de Jeffrey Beaumont; os olhares passivos de Sandy; os olhares agressivos de Dorothy; os olhares pervertidos de Frank e Ben; os olhares investigativos da polícia. Veludo Azul é um postulado do corpo enquanto imagem, transformado em objeto de prazer sexual – o corpo enquanto objeto de fetiche.

Jeffrey, um jovem rapaz, conhece a bela e inocente Sandy, mas ao mesmo tempo se sente sexualmente atraído por Dorothy, uma misteriosa mulher mais velha, com quem acaba se relacionando. O contato com Dorothy acaba envolvendo Jeffrey em uma série de crimes violentos, e após solucioná-los, ele termina voltando para os braços de Sandy. Apesar do enredo tradicional, Veludo Azul é um texto que se desenvolve em vários níveis e que a todo o momento muda a relação do espectador com o que está sendo visto. Ele transforma a clássica dicotomia do voyeurismo, que se desenvolve entre alguém que olha e alguém que é olhado, para múltiplas posições da subjetividade – todos olham e todos são objetos do olhar.

Em Veludo Azul, Lynch desenvolve sua história de forma que os desejos das personagens passem sempre por uma concretização através do corpo. Logo no começo do filme, vemos Jeffrey caminhando em direção à sua casa, quando encontra uma orelha mutilada jogada ao chão. Todas as situações desenvolvidas posteriormente durante o filme serão conseqüências da curiosidade de Jeffrey em relação a essa orelha, pedaço mutilado de um corpo que ainda não se conhece. Jeffrey leva a orelha mutilada até a polícia, mas, apoiado por Sandy, decide investigar o

⁷⁶ DENZIN, Norman. The cinematic society: the voyeur's gaze. London: Sage, 1995, pg. 10.

mistério por conta própria. Ao saber que Dorothy, uma cantora de clubes noturnos, pode estar envolvida na história, Jeffrey resolve invadir seu apartamento à procura de pistas que ajudem na solução do caso.

Pretendo explorar aqui menos o desenvolvimento do enredo e focar principalmente nessa seqüência específica, que melhor exemplifica o modo como o filme trabalha a relação entre olhar, corpo e subjetividade.

Em uma primeira cena, vemos Jeffrey, escondido dentro de um armário com frestas que lhe possibilitam a visão, observar Dorothy se despir. Nesse momento, o corpo de Dorothy é fonte de prazer para o jovem. Porém, ela escuta um barulho, retorna à cozinha com uma faca, abre o armário e aponta a faca para Jeffrey. O voyeur descoberto se torna, então, objeto sexual para Dorothy. Ela manda que ele se dispa e muda o rumo da relação: agora é ela a dona do olhar e ele é o corpo objetificado. Dorothy acaricia as coxas de Jeffrey e pergunta se ele está gostando. Ele tenta tocá-la, mas ela não deixa. Estando agora no controle, Dorothy quer que Jeffrey aja de acordo com o desejo dela. Ela manda que ele deite no sofá, sobe em cima dele e começa a beijá-lo.

A faca acaba adquirindo um significado fálico, dramatizando a conexão entre olhar, poder e sexualidade. Com sua faca ela controla o olhar e o corpo de Jeffrey, chegando ao centro de sua sexualidade. Dorothy manda que o rapaz não olhe para ela. Ao negar a ele a possibilidade de observá-la, ela vira o jogo e se apropria do olhar e da sexualidade masculina. Ela se torna o agressor sexual, a identidade que previamente era destinada a Jeffrey. Importante notar como o domínio de Dorothy sobre o corpo de Jeffrey acaba por alterar as individualidades de ambos, em uma troca de posições.

Na continuação da seqüência, Frank, um gângster que seqüestrou o filho de Dorothy, chega ao apartamento. Frank se aproveita da posse do filho de Dorothy para fazer dela sua escrava sexual. Jeffrey volta correndo para dentro do armário, sem que Frank o veja. Frank, agindo como Dorothy havia agido com Jeffrey, manda que ela se deite, sobe em cima dela e começa a beijá-la. Na verdade, a relação deles não se concretiza. Frank não passa de um fetichista, que extrai prazer apenas ao morder um pedaço de veludo azul, enquanto pula em cima dela, gritando. Enquanto isso, Jeffrey, de dentro do armário, volta à posição de voyeur, observando tudo com nítido prazer.

Nessa segunda cena, o voyeurismo masculino define a ação. Frank tem o poder sobre o corpo de Dorothy, e aos gritos, manda que ela não olhe para ele. Ela fica privada da visão do êxtase semi-sexual de Frank e, no entanto, ele pode controlar os

movimentos e a experiência de Dorothy. Ela, subjugada, volta a ser objeto do desejo masculino. Dentro do armário, Jeffrey se torna uma metáfora para nós espectadores, que extraímos o prazer em observar algo proibido sem sermos importunados.

Na terceira cena da sequência, após Frank deixar o apartamento, Jeffrey sai do armário e se prontifica a ajudar Dorothy. Ela pede para ele abraçá-la e se diz com medo. Dorothy pergunta a Jeffrey se ele a ama e ele responde que sim. Ela então começa um novo jogo de voyeurismo e sadomasoquismo, oferecendo seus seios e seus mamilos a Jeffrey e pedindo que ele bata nela. Inicialmente ele se recusa, mas depois acaba voltando atrás, batendo em Dorothy enquanto eles fazem sexo.

Nessa cena, o voyeurismo se move entre os pólos ativo e passivo. Dorothy direciona o desejo de Jeffrey fazendo dele o voyeur que explora, observa, toca e sente seu corpo. Jeffrey se torna o objeto que fornece o toque e o carinho que ela deseja. Nessa relação de interesses recíprocos, eles transformam um ao outro em objetos sexuais. Jeffrey receia bater em Dorothy, pois como voyeur, seu desejo é explorar pelo olhar e não pela força. Enquanto isso, Dorothy parece ter incorporado as agressões de Frank ao seu repertório de desejos sexuais. Quando Jeffrey volta atrás e resolve bater em Dorothy, ele também acaba se aproximando da perversa forma do desejo de Frank.

A conexão entre olhar, violência e dominação que se desenvolve nessa sequência inteira mostra como o poder de controlar o olhar do outro define sua presença na situação. Como dirá Denzin, quando a alguém não é permitido olhar, ele fica despido de sua própria subjetividade, por se tornar incapaz de ver sua própria presença refletida no rosto e nos gestos do outro. Ele deixa de ser sujeito para se transformar em objeto, e desse modo, seu corpo fica passível de ser manipulado.⁷⁷

As múltiplas posições do sujeito que Lynch cria para seus *voyeurs* solapam as teorias do olhar masculino e feminino. Seus participantes se engajam em suas próprias versões de olhar sadomasoquista, trocando constantemente de posições, em um revezamento de comportamentos ativos e passivos. Ao criar múltiplos pontos de identificação, Lynch abre o campo de visão voyeurístico do espectador.

⁷⁷ DENZIN, Norman. *The cinematic society: the voyeur's gaze*. London: Sage, 1995, pg. 79.



Figura 6 – Frank e Dorothy e Jeffrey, em Veludo Azul

Voltemos à seqüência, na cena do encontro de Frank e Dorothy. Vemos Dorothy desesperada e submetida por Frank a uma situação descontrolada. O encontro dos dois é grotesco, violento e absurdo. Frank é completamente mórbido, cheira uma espécie de nebulizador, urra e geme como um animal, não suporta a claridade e enfia na própria boca um retalho de veludo azul, o mesmo retalho que ele faz penetrar na mulher quando a ameaça com uma tesoura e grita: “Mommy, mommy, baby wants to fuck, baby wants to fuck”. À violência da cena soma-se uma perversão sexual, uma morbidez patológica e totalmente estranha ao quadro normal de experiência do espectador.

A experiência de perversão não é reservada, no entanto, apenas a Frank. Dorothy também está alterada: diante de terríveis agressões, ela aparentemente não sofre; sente uma espécie mórbida de prazer passivo que a faz parecer transtornada, delirante. Tanto que antes havíamos acompanhado ela reproduzir essa experiência, porém de forma ativa, com Jeffrey.

As feministas têm a tendência de articular a subjetividade das mulheres, sejam elas reais ou fictícias, de uma forma que inviabiliza a mudança. A crítica da representação feminina prega uma “essência” do feminino que não seria respeitada em certos textos culturais. Mas o que artistas como Lynch apontam é uma subjetividade inacabada, que tenta fugir da representação recriando-se constantemente. Desse modo, não haveria possibilidade de se pensar que em uma relação sadomasoquista as mulheres poderiam cooperar e ter prazer em se sentirem sexualmente dominadas? Ou então inverter os pólos - dominar e ter prazer em subjugar e objetificar o outro?

Estas não são idéias populares ou atraentes para muitas feministas, que permanecem cautelosas em investigar a atração do sadomasoquismo para mulheres. A junção de prazer e perigo no terreno da sexualidade tem sido muito mais freqüente

dentro do pensamento masculino por que os homens tendem a menosprezar a figura da mulher ou por que as mulheres cresceram dentro de um sistema cultural que sempre as impediu de desenvolver suas sexualidades fora da esfera do amor romântico e seguro?

No contexto de relações hierárquicas de gênero, o sadomasoquismo é tido como uma prática que tira a mulher do seu senso de subjetividade e de sua ação independente. No entanto, relações sadomasoquistas não refletem a realidade de hierarquia de gênero simplesmente; elas também refletem os medos e esperanças associadas com aquela hierarquia, constituindo uma fantasia onde mulheres e homens podem trabalhar em uma esfera de liberdade na articulação de relações de poder, alternando entre os pólos ativo, culturalmente masculino, e passivo, culturalmente feminino, sem com isso destruírem suas construções identitárias. A sexualidade sadomasoquista então se aproxima do cinema de Lynch como terreno de fabulações que flexibilizam as formações identitárias do sujeito. Em tais fantasias fílmicas como a da cena do armário em *Veludo Azul*, o poder é descentrado, sem pontos fixos, trocando entre o sádico e o masoquista, homem e mulher. O que conta, então, é quando e com quem os espectadores se identificam no filme e como os personagens do filme operam.

Na visão da maioria das feministas ligadas à análise de cinema, subjetividade e identificação expressam relações de poder. Quando, por exemplo, ocorrem mudanças no ponto de vista no curso de uma narrativa fílmica, o eixo de poder também muda. Gayle Rubin discutiu⁷⁸ que a forma como poder e prazer se relacionam é sempre um resultado de um sistema particular de gênero sexual. Seguindo sua orientação marxista, ela insiste ainda que este sistema é o produto dos arranjos sociais e econômicos de uma determinada sociedade, não um jogo de relações imutáveis determinado pela biologia. O que ela aponta é que se a relação entre poder e prazer sexual é construída socialmente, essa relação têm o potencial para operar de forma diferente mesmo com mudanças sutis no sistema de gênero sexual. Dessa forma, ir ao cinema e se abrir à fantasia de um filme acaba por constituir uma mudança estrutural no sistema de realidade dos indivíduos. Esta mudança cria um espaço de flexibilidade em relação às "regras" normais de conduta dos indivíduos no cotidiano. Em filmes que lidam com relações sadomasoquistas, as subjetividades das espectadoras

⁷⁸ Rubin, Gayle. *The Traffic of Women: Notes on the Political Economy of Sex. Toward An Anthropology of Women*. Ed. Rayna Reiter. New York: Monthly Review Press, 1979. Pp. 157-210.

possuiriam a capacidade de transcender, durante algum tempo, os limites do poder masculino. Desse modo, em *Veludo Azul*, Dorothy, assim como as mulheres que se identificam com ela, tem a chance de fazer o que pode ser impossível no "mundo real": estar simultaneamente em posições de submissão e de domínio.

O sadomasoquismo só pode ser um problema ético se nossa visão sobre a sexualidade não cerca a possibilidade de mudança, transformando-nos assim em escravos da história ao invés de seus fabricantes. *Veludo Azul* apresenta uma forma de relação sadomasoquista onde essa mudança é articulada, não de uma forma pedagógica, mas através de uma caracterização do desejo que envolve poder e violência.

4.2 Grotesco

Em oposição ao cinema clássico, que desejavam proporcionar ao espectador representações do sofrimento que enfatizavam o sacrifício no combate ao mal, alguns filmes de horror trabalharam o abjeto, explorando o corpo em suas extremidades, deformações e limites recalcados pelo ideal de perfeição da figura humana. Esse tipo de construção recolocou em cena as reações sensoriais do espectador a partir das ondas de choque propagadas pelas aflições corporais. Sentimos as conseqüências dos efeitos dessas construções na estética de David Lynch. O diretor cria imagens que estremecem a padronização visual, estabelecendo um estranhamento que provoca rupturas dentro da narrativa de seus filmes.

Muito do que nos fascina no horror pode ser explicado pelas faculdades emocionais e cognitivas presentes na primeira infância. Segundo Noel Carroll, o paradoxo do prazer que obtemos ao assistir filmes de horror não vem do horror em si, mas da estrutura do *plot* que possibilita uma relação de identificação pela narrativa. Essa identificação inevitavelmente completaria um processo de angústias e confirmações que seria cognitivamente satisfatório. Para o autor, “the locus of our gratification is not the monster as such but the whole narrative structure in which the presentation of the monster is staged”⁷⁹.

⁷⁹ CARROLL, Noel. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, pg. 181.

Para Carroll, a curiosidade está no centro da maioria das narrativas; sem o desejo de saber, o fluxo narrativo não seria envolvente. Ele dirá que “the horror fiction is a special variation on this general narrative motivation, because it has at the center of it something which is given as in principle ‘unknowable’”⁸⁰. O autor chama o processo de revelação de 'drama de raciocínio' e, segundo ele, a satisfação vem de testemunhar o pensamento lógico e metódico que (geralmente) conduz ao monstro, que é confirmado e prosperamente confrontado. Carroll conclui então que o prazer derivado do filme de horror e a fonte de nosso interesse nele residem, primeiramente, nos processos de descoberta, prova e confirmação que esses filmes empregam freqüentemente. Este prazer de raciocinar seria o que predominantemente nos faria interessar pelos filmes que subordinam o sentimento de repugnância a uma experiência mais ampla. Carroll encontra uma solução engenhosa ao paradoxo atração/repulsa, mas não encara a essência do processo de horror.

Por outro lado, as teorias inspiradas na noção benjaminiana do choque, explicam esse fenômeno de forma diferente. Enfrentar nossos maiores medos encarnados em monstros inverossímeis nos tornaria mais hábeis para encará-los em nossas vidas ‘reais’. Tendo confrontado na tela nossos medos da morte, da dissolução, dos defeitos genéticos, da sexualidade e agressão, poderíamos lidar melhor com essas emoções quando associadas à vida cotidiana. Oferecer um escape para instintos sexuais agressivos difíceis de extravasar na vida real, que a liberação de energia reprimida identificada aos monstros no cinema provê, seria inerentemente aprazível, e o nosso mecanismo de controle do consciente ficaria satisfeito pelo falecimento do monstro - como são concluídos a maioria dos filmes de terror.

Em filmes onde o horror adquire contornos realísticos, fugindo da atmosfera fantástica, nós somos forçados a confrontar diretamente os potenciais atemorizantes da existência humana. A esta dimensão existencial do horror é dada pouca atenção por Carroll.

Analisando os filmes de David Lynch, alguns teóricos insistem na tese central do grotesco como uma estética popularesca, baseada na espetacularização. No entanto, a idéia do grotesco é ao mesmo tempo uma categoria estética e um pressuposto moral. O seu contrário possível seria o sublime. A beleza e a bondade do sublime fariam parte de uma arte superior, nas condições históricas conhecidas, de difícil acesso popular. Porém, como sabemos, o que é bom ou mau, belo ou feio, é

⁸⁰ CARROLL, 1990, pg. 182.

determinado por agentes sociais. A moral é operada no plano do simbólico, consistindo em um dos principais vetores constituinte da subjetividade humana.

Segundo Verena Alberti, até o final do século XVIII, o objeto do riso sempre foi caracterizado como o oposto do trágico e, por isso mesmo, impossível de suscitar compaixão. O humor negro, como uma característica da era moderna, seria definido como saber rir do trágico, acima e além de qualquer compaixão que ele possa engendrar. Em “O riso e o risível na história do pensamento”, Alberti comenta o entendimento de Clément Rosset sobre a comicidade presente na morte.

O desaparecimento é a exterminação sem restos, a pura e simples cessação de ser. E é nessa passagem gratuita do ser ao não-ser, sem que haja razão ou fator necessário, que reside, para Rosset, a motivação do trágico. O riso exterminador e gratuito nasce quando algo desaparece sem razão – talvez, acrescenta, “porque a incongruência do desaparecimento revela tarde demais o caráter insólito do aparecimento que o precedera: ou seja, o *acaso* de toda a existência”.⁸¹

Haveria então, quando do conhecimento do ser humano a respeito da efemeridade de sua existência, uma comicidade nascida da percepção da falta de sentido por trás das coisas. O trágico poderia ser visto como cômico devido à sua desnecessidade, a partir da visão de um mundo leve, sem essência. Nas palavras de Friedrich Nietzsche: “Ver naufragar as naturezas trágicas e ainda poder rir, apesar da mais profunda compreensão, da emoção e da compaixão, isto é divino”.⁸²

Dentro da obra de David Lynch vemos esse riso trágico em duas vertentes. Na primeira delas, presente em seus filmes de maior carga dramática, o riso trágico está dentro do mundo diegético. Personagens riem da desgraça de outras personagens. Podemos citar uma cena de *O homem elefante*, na qual um grupo de fanfarrões se diverte abusando de Joseph Merrick, obrigando-o a beber álcool e a olhar-se em um espelho. Ao tomar consciência do tamanho de sua deformidade, Merrick se desespera, enquanto os fanfarrões caem em gargalhada. Também em *A estrada perdida*, pode-se notar que só as personagens malignas, como a figura do *Mystery Man*, riem.

Nessa vertente, o cômico só é sentido por personagens, dentro do mundo diegético. O espectador, que acompanha a história pelo ângulo daquele que sofre, é

⁸¹ ALBERTI, Verena. O riso e o risível na história do pensamento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999, pg. 21.

⁸² *Apud* ALBERTI, 1999, pg. 22.

levado pela narrativa a se identificar com ele, sentindo compaixão pela personagem vítima do riso alheio.

A segunda vertente do riso trágico em Lynch difere da primeira, pois aqui o riso é extra-diegético. Não são personagens que riem de personagens; somos nós, espectadores, que rimos delas dentro do filme. Em *Eraserhead*, durante um sonho, a cabeça de Henry Spencer cai do corpo e é transformada em matéria-prima para uma fábrica de borrachas. A cabeça se perde, um garoto a devolve à fábrica. Em meio à sua confusão, Henry perde os limites entre sono e vigília, matando o garoto na vida real. Nenhum personagem no filme ri, somente nós, observadores irônicos, que achamos cômica a situação.

Nesse segundo caso, o riso trágico está na nossa percepção da morte da personagem, julgada cômica devido à narrativa do filme. Quem ri da desgraça alheia somos nós. Esse tipo de humor trágico tem caráter subjetivo – pode não ser percebido ou mesmo ser interpretado como mau gosto pelo espectador.

Dentro dessa vertente do riso trágico, devemos ressaltar o uso por Lynch do humor negro. O humor negro se caracteriza por um olhar sarcástico em relação ao lado mais sombrio da vida. Como vertente do riso trágico, trata do riso de fatos ligados à morte, à dor, ao sofrimento e à violência, porém em um nível mais extremo. O humor negro radicaliza a insensibilidade do riso, promovendo, ao invés de um simples olhar bem humorado frente a fatos trágicos, uma fetichização da tragédia, que passa a ser bem vinda e até desejada, provocando um prazer explícito no espectador.

Podemos dizer que toda a obra de David Lynch flerta com esse tipo de humor, já que um certo olhar jocoso em relação à morte, à violência e aos dramas psicológicos está presente na maioria dos seus filmes. Frank Booth, de *Veludo Azul*, mesmo em seus maiores delírios psicóticos, promove todo um ritualismo sexual grotesco, provocando o riso no espectador. Porém, só teremos a radicalização de um humor negro em *Coração Selvagem*, sem dúvida sua obra mais violenta.

Em *Coração Selvagem*, temos o binômio sexo/morte pulsando em todos os momentos do filme. Em certo momento, quando Lula conta a Sailor sobre o estupro que o sócio de seu pai lhe impôs aos doze anos, Lynch mostra a cena em *flashback*. A garota é interpretada pela mesma Laura Dern que a interpreta quando adulta - o que causa estranhamento, já que a atriz não convence nem um pouco (e isso parece ser

proposital) como criança. O diretor não coloca peso dramático na representação da cena, o que lhe dá um tom levemente jocoso.

O que deve ficar claro é que o humor negro, ao mesmo tempo em que explicita a violência, cobre-a com um tom ameno. Em *Coração Selvagem*, vemos duas cenas em que acontecem acidentes automobilísticos. Em uma delas, a mulher acidentada, com o couro cabeludo encharcado de sangue e quase caindo, causa o riso por andar de um lado para o outro, preocupada em encontrar sua bolsa. Sua preocupação maior é com o bem supérfluo e não com a própria vida. Na outra cena, a câmera nos mostra pessoas mortas na rua, vítimas de um atropelamento. Então um sujeito com trejeitos estranhos sai do carro que, aparentemente, causou o acidente e, irritado, diz: "Droga! A mesma coisa me aconteceu no mês passado!"

Todas essas cenas citadas trazem a característica comum de não possuírem qualquer ligação com o *plot* central da história. São elementos de ruptura dentro do filme, o que acentua bem o seu caráter fetichista. Não há como negar que exista uma grande dose de gratuidade em toda essa violência promovida por Lynch; como quando ele mostra a cabeça de Bob Peru voando pelos ares, chocando-se contra a parede antes de cair no chão; ou quando o diretor contrapõe ironicamente o plano de um homem mutilado rastejando no chão em busca da mão ("Ela ainda pode ser costurada!") ao plano de um cachorro saindo de um lugar com a mão na boca. No entanto, o humor negro é marcado pela amoralidade e antes de qualquer outra coisa, exige essa completa indiferença moral por parte do espectador para que possa ser fruído. Ao menos durante a duração do filme. Jean Louis Scheffer diz que no processo da relação entre obra e espectador, algo sempre se perde, independentemente do fato de estarmos lidando com literatura, cinema ou artes visuais. O autor propõe o conceito de corpo enigmático, que seria o produto de uma resistência tanto à interpretação quanto à representação. Segundo Scheffer,

the enigmatic body is what will not or cannot be accounted for by our legitimized systems of representation or our rational procedures of interpretation: the enigmatic body is what is elided or missing, precisely, from those systems and procedures.⁸³

A relação que Lynch estabelece entre subjetividade e a exploração do grotesco pelo humor negro pode ser toda resumida em *The Amputee*. O filme é um curta-

⁸³ SCHEFFER, Jean Louis. *The Enigmatic Body: Essays on the Arts*. New York: Cambridge University Press, 1995, pg. x.

metragem que foi produzido quando Lynch ainda estudava cinema na AFI. Fred Elmes, um amigo com quem Lynch viria a trabalhar posteriormente em *Eraserhead*, recebeu alguns rolos de filme para que fossem feitos testes de luz. Como não havia nada programado para ser filmado como teste, Lynch convenceu o amigo a testar a iluminação em um roteiro seu.



Figura 7 – Mulher amputada e seu enfermeiro, em *The Amputee*

Nesse curta de cinco minutos, Catherine Coulson interpreta uma mulher amputada das duas pernas que, ao longo do filme, revisa uma carta que está escrevendo. Ela faz marcas no papel e nós ouvimos em *voice-over* seus pensamentos ao reler o texto que escreveu. A carta é um tipo de mini-novela; ela escreve sobre coisas que acontecem entre um grupo de conhecidos, sobre sentimentos, relacionamento, sobre pessoas dizendo coisas ofensivas ou amáveis a ela ou a amigos. Muito depressa, a monotonia da carta de Coulson se torna um barulho de fundo que se perde nas ações do enfermeiro dela, interpretado pelo próprio David Lynch.

Lynch entra depois de um minuto de filme, vestido de uniforme branco. Ele arruma seus instrumentos e então desembulha um dos tocos de uma das pernas amputada de Coulson. Ele arranca algo da ferida, provavelmente pontos, entretanto a aparência é de quem corta algo muito grosso. Usa um tipo de seringa para colocar líquido na ferida e uma bola de borracha suga um fluido para fora do machucado.

Coulson continua com sua carta, normalmente, atenta apenas às suas reflexões sobre a vida, sem prestar atenção às atividades do homem em seu corpo. Depois de pouco mais de um minuto, o enfermeiro esvazia a bola de borracha e nós ouvimos o som orgânico e grotesco da bola que expelle o líquido. O toco começa a sangrar livremente e Lynch tenta conter o esguicho com um punhado de bolas de algodão. O algodão não contém os esguichos, levando Lynch a colocar uma toalha no toco de perna. Muito líquido é jorrado, inundando a toalha e o enfermeiro tenta freneticamente estancar a hemorragia. De forma grotesca, o sangue começa a jorrar diretamente para fora da ferida. Lynch desaparece da tela, como se fosse tentar pegar

algo que ajude na situação, mas nós só ouvimos o som dele vomitando no banheiro. E Coulson, alheia a tudo, continua com a carta fazendo observações sobre os problemas de seus relacionamentos pessoais.

São cinco minutos incômodos, até pelas características do filme. A imagem em preto e branco de péssima qualidade e câmera estática nos remete a algum tipo de câmera escondida. Ouvir os pensamentos de Coulson em *off* nos faz entrar mais ainda no fluxo de sua subjetividade, sob uma perspectiva voyeurística. Se no começo desenvolvemos ainda algum esboço de comoção pela situação da mulher, Lynch ao colocar a figura bizarra do enfermeiro em briga com o corpo de Coulson nos faz sentir a cena toda como algo engraçado. Os pensamentos existencialistas da mulher ignoram completamente sua condição física. Para ela, o grotesco não é um incômodo – é algo da esfera do natural. Somos nós que, levados pela narrativa, atribuímos valores sobre a situação.

Por mais que pareça uma construção gratuita e insensível de Lynch, é importante lembrar que o diretor não está representando uma mulher amputada. Como já vimos, representar nunca é o objetivo de Lynch. Ele está apenas construindo rachaduras na linguagem narrativa, causando estranhamento no nosso modo de interpretar as imagens.

De alguma forma, Lynch parece se equilibrar entre duas concepções da subjetividade no grotesco. A primeira delas é a que acabamos de ver e incorpora elementos de humor negro e tenta levar a narrativa para extremos de compreensão da subjetividade e do corpo. Outra concepção do grotesco presente em Lynch é a do expressionismo, na qual o monstruoso era uma manifestação de delírios interiores; a monstruosidade física é uma manifestação da monstruosidade psicológica. Isso fica visível em *The Grandmother*. No filme, um garoto é constantemente abusado por seus pais e resolve plantar uma avó para ter alguém que lhe dê amor. Os diálogos do filme são todos inaudíveis, já que Lynch opta por colocar apenas sons estranhos, urros, grunhidos, saindo da boca dos pais do garoto. Já o garoto e sua avó não falam nada durante o filme, comunicam-se apenas com olhares. As expressões faciais dos pais são todas exageradamente monstruosas, enquanto as do garoto e da avó são delicadas, quase imperceptíveis. O pó branco em seus rostos entrega a influência do expressionismo. Apesar de visualmente (e sonoramente) bastante interessante, conceitualmente falando, *The Grandmother* é um filme convencional em sua proposta.

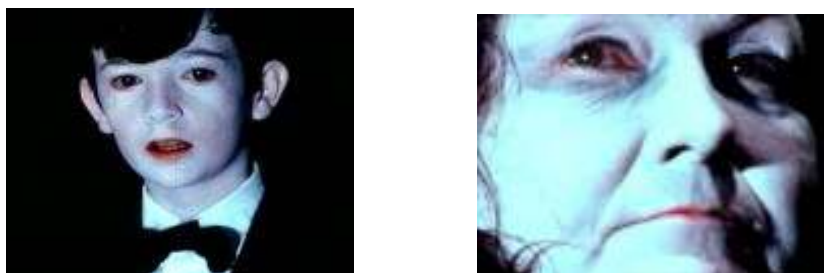


Figura 8 – Garoto e avó, em *The grandmother*

Uma exceção em sua carreira, em *O Homem de Elefante*, Lynch incorpora uma visão humanística, cheia de compaixão sobre o grotesco. A história é baseada em fatos reais da vida de John Merrick, um homem da Inglaterra vitoriana todo deformado por uma doença terrível. Ele sonha dormir em uma cama como todo o mundo, mas o ato de deitar-se impede sua respiração devido ao peso de sua cabeça. O desejo de Merrick ser normal se transforma em um evento fatal. O filme sugere que os problemas de Merrick eram mais sociais do que físicos, explorando esse fenômeno em detalhes. Na maior parte de sua vida, Merrick era uma atração de *freak shows* - sua única conexão com a sociedade ao seu redor. Ele é abusado fisicamente quando se recusa a executar o que seu mestre está solicitando. O *freak show* pode ser visto como uma exposição das visões problemáticas da Inglaterra vitoriana sobre a individualidade. Apenas em um lugar de exceção como este, um cidadão "normal" poderia seguramente estabelecer um foco de identificação com estas criaturas que encarnaram uma ameaçadora promessa libertária de não ser como todo o mundo. A desumanidade no modo de a sociedade vitoriana enxergar a diferença está em parte motivada por um falso limite atribuído à percepção humana:

the initial frames place the audience in its only relationship in the film that is truly different from that of the looking involved in the freak show, the dominant metaphor of the film. In many ways, *The Elephant Man* roots the spectator in these frames to suggest that inhumanity is a false habit of seeing⁸⁴

A aparência física de Merrick lhe torna um indivíduo com a pior conotação possível e o *freak show* é o único lugar no qual sociedade vitoriana lhe permite existir. A vida de John Merrick melhora aparentemente quando ele é admitido para o

⁸⁴ NOCHIMSON, MARTHA P. *The Passion of David Lynch: Wild at Heart in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1998, 138.

hospital por Dr. Treves. Mas a ciência só substitui os olhares fixos dos espectadores do *freak show* pela sua própria forma de humilhar e controlar o olhar.

Tudo o que Treves pode fazer é vestir Merrick adequadamente e desfilá-lo com ele fingindo um processo de aceitação social. Merrick sabe que o único modo possível de ser aceito é aparentar normalidade, e, infelizmente para ele, isso é impossível. O Homem Elefante é em parte uma alegoria sobre a impossibilidade de uma individualidade quando submetida a visões opressivas, idealizadoras do corpo. O Homem Elefante é um bom filme, mas não apresenta as construções narrativas inovadoras de Lynch, relacionando o grotesco com a subjetividade. O roteiro, baseado em uma história verídica, só pode ser modificado por Lynch em detalhes, principalmente de ordem plástica, com uma influência carregada de estética expressionista. A narrativa é linear e não existem elementos de ruptura, o que acaba por fazer do filme um dramalhão no qual os personagens agem de acordo com sua função dentro do enredo. Merrick é o herói que luta para se afirmar perante a sociedade e com isso provoca a imediata identificação com o espectador. Sem fraturas na narrativa e na diegese, O Homem Elefante acaba confirmando as expectativas subjetivas do espectador e o filme se incorpora ao esquema da representação. O Homem Elefante é um filme onde a presença de Lynch será sentida plasticamente mas não conceitualmente.

Bem diferente foi a construção do grotesco em *Eraserhead*, seu filme imediatamente anterior. A primeira imagem do filme, logo após o crédito inicial, é a cabeça de Henry Spencer em primeiro plano. Ela está na posição horizontal, como se ele estivesse deitado. Seu corpo não aparece na tela, ele parece que flutua no espaço. Surge, então, uma espécie de mundo, de planeta em sobreposição à cabeça de Henry, como se estivessem relacionados. O ruído, que antes era quase inaudível, é amplificado. Posteriormente, iremos saber que este “planeta” tem a forma semelhante à da cabeça do bebê monstruoso de Henry.



Figura 9 – Bebê, em Eraserhead

Eraserhead apresenta um processo de crise de comunicação humana. O filme elabora a falta de articulação social descrevendo uma sociedade paranóica, cuja natureza repressiva criou uma resistência à vida calcada na alienação. Ironicamente, o que há de mais normal no filme é que não há nenhuma conexão emocional, física, nem psicológica entre os personagens. O horror surge das inabilidades dos personagens para comunicar os seus próprios medos e desejos. Nem Henry nem qualquer um na família X, têm capacidade para efetuar alguma mudança no ambiente decrépito em que vivem e todos parecem apenas seguir algum tipo de destino inexorável.

Na narrativa de Eraserhead, nem mesmo uma criança pode ser natural. Quando Henry e Mary X descobrem que terão um filho, a experiência que esse acontecimento desencadeia é tudo menos edificante. Lynch caracteriza o bebê como um monstro e, desse modo, provoca angústia nos espectadores. O bebê surge como um tumor na vida de Henry Spencer. Pouco é explicado na narrativa. Não sabemos nem ao certo se ele realmente é o pai da criança, já que a mãe de Mary X chega impondo-lhe os encargos da paternidade, o que ele aceita passivamente. Passiva também é a personalidade de Mary X, que praticamente só chora durante todo o filme, tendo um papel secundário na trama.

A relação simbólica que Lynch quer estabelecer ao caracterizar o bebê como um monstro parece basear-se no medo e repulsa gerado pela visão do corpo aberrante. Lynch está interessado em criar uma atmosfera de terror psicológico, onde o bebê representaria a ameaça - uma ameaça psicológica, subjetiva, à sanidade mental de Henry. É interessante notar que somos nós espectadores que vemos a criança como monstro, que estabelecemos essa diferença. Para os personagens do filme, a monstruosidade da criança importa pouco e quase não é mencionada, apenas em comentários da histérica Mary X. O aspecto físico só é uma visão perturbadora para nós espectadores, que ficamos horrorizados pelo fato de que não ele não parece ser humano. Lynch parece querer sugerir que a repulsa que sentimos em relação aos aspectos físicos do bebê é sentida do mesmo jeito por Henry Spencer, mas apenas pela angústia que sua presença incômoda gera. O bebê dessa forma, dentro da diegese, não é aberrante por ser monstruoso, mas sim por ser um atentado à liberdade individual de Henry.

Dentro da estética do diretor, o abjeto não é sinônimo de repulsivo, e a beleza e a perfeição representam falsas imagens da vida, baseadas em conceitos socialmente construídos. Lynch mostra que o que está estabelecido sobre o abjeto não é um conceito objetivo, mas um estigma cultural. A monstruosidade do bebê é insignificante na realidade diegética; ela só vai se tornar um símbolo maior de abjeção na cabeça dos espectadores, que projetam sobre a visão daquele corpo sem braços ou pernas, uma repulsa que é construída pelo nosso imaginário e não pelo filme.

O bebê constantemente chora e se põe doente quando Henry ameaçar partir. Ele é um manipulador de emoções humanas por razão nenhuma além do desejo de constranger a vida de Henry, de atrelá-lo a uma responsabilidade social. E Henry só aceita a situação porque encara o bebê dessa forma. A monstruosidade em *Eraserhead* encarna uma fantasia de controle psicológico e social. O bebê consegue, da sua posição aparentemente desprivilegiada, inverter os pólos pré-estabelecidos de poder e ditar os rumos das ações de Henry. Os pais do bebê, Henry e Mary X, não possuem contato nenhum entre eles, indicando que só ficam juntos por causa das expectativas sociais dos pais dela. Henry não consegue atravessar as convenções sociais e penetrar no desconhecido. A esfera de controle que atua em sua vida é estabelecida por ele mesmo, por seus anseios e sua moral internalizada.

Na esfera dos filmes de David Lynch, o grotesco e o abjeto não são encarnações simbólicas do Outro, do negativo, do mal. Mesmo quando personalizados por personagens vilões ou repulsivos, Lynch sempre dá a entender que esses personagens são manifestações reprimidas da beleza, da perfeição e da normalidade. Não à toa, esses personagens grotescos sempre têm um papel de sedução que vai muito além da imposição pela força. Existe uma força de sedução do “mal” que só se estabelece a partir das brechas inconscientes da normalidade. Essa maldade quase nunca se impõe à revelia, ela seduz e provoca até se tornar desejada.

Dentro da estética de Lynch, o abjeto é visto como um processo social que envolve intimamente qualquer um possuidor de corpo e vida no mundo dos sentidos. Mesmo quando não possuidores do corpo grotesco, os personagens são por ele subjetivamente afetados. Para Lynch, nossos corpos não devem se tornar visões imaginárias de um controle moral, mas um processo ininterrupto de descobrir potenciais novos para comunicação.

5. Identidade e imaginário

O imaginário é essencialmente aberto, evasivo. Ele significa na estrutura psíquica humana, a própria experiência do novo. Para Lacan, o imaginário seria um aspecto fundamental da construção da subjetividade. O imaginário corresponderia à fase do espelho, ao reconhecimento de si que a criança pequena opera ao descobrir o seu reflexo. Para Lacan, essa fase infantil de indistinção entre sujeito e objeto, interior e exterior, é um lugar sem centro e sem eu, pois o eu está em constante transferência para os objetos. Na fase do espelho, começa a se desenvolver um ego, a partir desse estado imaginário: uma imagem auto-integrada, a partir da qual a criança, ainda sem coordenação física, observa a unidade da sua imagem no espelho, o que decorre em uma confusão entre sujeito e objeto. Nesse processo, através da identificação com o espelho, ela começa a construir um centro, um eu narcisista. Esse eu é parte da criança e ela se identifica com ele, ao mesmo tempo em que lhe é estranho. A imagem passa a ser, então, alienada: a criança a reconhece de maneira imperfeita através do seu reflexo – a imagem não está no seu corpo. Para Lacan, desse modo, o imaginário seria este reino das imagens que processa identificações imperfeitas.

Ao mesmo tempo em que a imagem no espelho afirma a realidade do eu, é insinuado também o seu caráter de ilusão, já que é apenas um reflexo. Para que a criança alcance o nível da realidade, deve deixar o modo imaginário da visão de si e dos outros e utilizar o modo simbólico. Assim, para Lacan, o simbólico seria coletivo e cultural; o imaginário seria individual e ilusório.

Deleuze questiona a concepção de Lacan sobre o imaginário⁸⁵. Para ele, as coisas mesmas são imagens e estas não estão no cérebro; o cérebro é uma imagem entre outras. Imagens, coisas e movimento não se diferenciam. Remetendo-se a Bergson, ele fala do cinema como produtor de uma identidade entre movimento e tempo. Para Deleuze, o olho do espectador faz parte da imagem, é o que a torna visível, e o cinema é *produtor de realidade*. Ele compara a narração no cinema com o imaginário, os dois aparecendo como uma consequência muito indireta, que decorre do movimento e do tempo, não o inverso.

⁸⁵ DELEUZE, Gilles. Dúvidas sobre o imaginário. In *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, passim.

Quando se refere ao imaginário, Deleuze recusa atribuir-lhe irreabilidade, mas o vê como um conjunto de trocas entre uma imagem real e uma virtual, como uma indiscernibilidade entre o real e o irreal, o que coincide com a sua noção do falso. O imaginário seria a potência do falso; o tempo substituiria o verdadeiro pela potência do devir.

Assim como fez uma citação explícita ao mito de Pandora com a caixa azul, em *Cidade dos Sonhos*, Lynch também cita explicitamente a teoria da fase do espelho na cena em que a mulher desmemoriada escolhe Rita como seu nome. A construção da cena é perfeita para ilustrar a idéia onipresente nos filmes de Lynch sobre o imaginário hollywoodiano como formador da identidade dos personagens. Após sofrer o acidente automobilístico e andar desmemoriada por Los Angeles durante a noite toda, a mulher desmemoriada chega até a casa da tia de Betty e lá se esconde. Betty a descobre e, achando que é alguma amiga de sua tia, estabelece uma conversa, perguntando o nome da garota. Sem conseguir lembrar, ela não responde - apenas esboça espasmos faciais denunciando sua angústia em não saber quem é. Betty, constrangida por achar que está importunando a garota com suas perguntas, desiste da resposta. A mulher desmemoriada toma banho e, após sair do chuveiro, se olha no espelho e vê nele, junto ao seu reflexo, o reflexo de um cartaz do clássico filme *Gilda*, estrelado por Rita Hayworth nos anos 50. Nesse momento, Lynch vai lentamente fechando o enquadramento com um movimento de *zoom in* e progressivamente aproxima a mulher desmemoriada, sua imagem no espelho e a imagem do cartaz dentro do enquadramento. Lynch termina o movimento com uma fusão com a imagem da mulher abrindo a porta do banheiro e, com feições leves e expressão de alívio, ela diz que se chama Rita.

A cena toda é uma construção magistral da idéia dos mitos hollywoodianos como agenciadores da subjetividade dos indivíduos contemporâneos. Ao se identificar com Rita Hayworth, a mulher desmemoriada traz segurança ao seu ego, adquire uma identidade a qual pode se reportar e que a pode definir. E o irônico da situação colocada por Lynch é que o lema da personagem com a qual a mulher desmemoriada se identifica e na qual baseia a construção de sua identidade era “nunca haverá mulher como Gilda”. O papel do cinema de Hollywood no imaginário é em grande parte centrado nessa falsa idéia de extrema individualidade e originalidade construída para seus mitos.



Figura 10 – Rita, em Cidade dos Sonhos

Os filmes de Lynch elaboram uma interação complexa entre tempo e memória. A identidade humana pode ser pensada como uma matriz constituída pela experiência de memória em um eixo e pela experiência de tempo no outro. Vagando desnordeada por Hollywood após o acidente de carro, a personagem de Rita ilustra claramente como a memória é um frágil, porém vital componente da identidade. Porém, o caso dela também ilustra até que ponto a identidade necessita de recordações e experiências armazenadas fora do cérebro humano para operar. O cinema, durante mais de um século, tem tido a capacidade para gerar suas próprias experiências e recordações. A experiência cinematográfica fez com que a realidade fosse mediada por meio de imagens. Atualmente, a identidade individual é, em grande parte, formada pelas práticas de consumo e pela estrutura cultural imaginária de uma sociedade.

Não há nenhum personagem em *Cidade dos Sonhos* com identidade forte, todos parecem somente vultos surreais atuando em *playback*. Esta Hollywood é um simulacro, uma teia infinitamente reciclável de sonhos, vidas e personagens onde todo o mundo sempre representa um papel e nenhuma relação causal pode ser estabelecida prontamente. Neste sentido, uma confiança crescente nos meios tecnológicos externos de lembrança como base para a construção da identidade demonstra, por outro lado, uma confiança decrescente em experiências pessoais como a base de nossas identidades.

A idéia de uma memória artificial enfatiza como nossas recordações trabalham em uma relação complexa com a sociedade de consumo tecnológica. Esquecer recordações com o passar do tempo acaba sendo uma resposta às demandas econômicas colocadas à memória pelo ambiente no qual vivemos. Através dos personagens-simulacro de Lynch - para quem a vida é eternamente pré-gravada e

pré-determinada - nós percebemos a maleabilidade de nossas próprias identidades e nossa relação com meios tecnológicos de memória.

Com os personagens de filmes como *Veludo Azul*, *Coração Selvagem*, *Os últimos dias de Laura Palmer* e *Cidade dos Sonhos*, Lynch constrói subjetividades mediadas pela imagem cinematográfica. Não é estranho, então, que as personagens desses filmes incluam detetives e mulheres misteriosas, saídos de filmes *noir*, jovens perfeitos caricaturizados de filmes de *small town* e garotos rebeldes ao estilo James Dean - ou seja, toda uma variedade de tipos que ajudaram a formar a história do cinema americano. Dado o grau de influência que o cinema americano das décadas de 40 e 50 teve na construção do imaginário desse país, parece que, para David Lynch, voltar nesses mitos é uma forma de examinar um pouco a identidade desse povo. Na visão de Lynch, os mitos do cinema de Hollywood são os arquétipos inconscientes particulares dos norte-americanos. Dentro da estética de Lynch, a separação entre real e imaginário é fluida exatamente porque seus personagens são fabulações caricatas da transversalidade da subjetividade contemporânea.

Em *Coração Selvagem*, por exemplo, Sailor e Lula, as personagens principais interpretadas, respectivamente, por Nicholas Cage e Laura Dern, são extremamente caricaturais, vivendo uma utopia amorosa e alienada, como se estivessem na década de 50. Sailor veste uma excêntrica jaqueta de couro de cobra e seu personagem conjuga a melancolia niilista de James Dean com o *sexy appeal* de Elvis Presley, formando um todo mítico, que encarna a reverência e a paródia em uma só personalidade. É curiosa a aproximação que Lynch faz das décadas de 50 e 80 (década de realização do filme), trazendo a romântica e inocente ideologia da década de ouro dos EUA para a América de Reagan e Bush. Sailor vê sua jaqueta de couro de cobra como “símbolo de sua individualidade e de sua crença na liberdade de expressão”. Lynch utiliza o personagem para traçar um paralelo entre a rebeldia sem causa da juventude dos anos 50, com seu *milk shake* e seu *rock n’ roll*, e a juventude oitentista do *heavy metal* e da busca incessante por experiência sexual.

Grande parte desse imaginário vem da década de 50 porque foi o auge dos sistemas de estúdios hollywoodianos, com seu cinema de gênero lotando as exhibições e moldando a formação da identidade americana. Foi também a era exemplar do sonho americano - já posterior às guerras mundiais e anterior à guerra do Vietnã -, com o nascimento e explosão da cultura pop e o vertiginoso crescimento econômico criando uma atmosfera de terra dos sonhos.

Em *Coração Selvagem*, na cena acontecida em um show de rock, dois punks chamam a jaqueta de Sailor de ridícula. Sailor se apressa em pedir retratações, afinal a jaqueta faz parte de sua identidade. Ela é o que simboliza toda a interioridade de Sailor. Ele não é um sujeito, é um tipo. A construção de sua subjetividade é toda calcada nesses mitos do cinema e são através deles que Sailor vive - exemplo maior de construção estética do indivíduo.



Figura 11 – Sailor Ripley e sua jaqueta de couro de cobra, em *Coração Selvagem*

De volta a *Coração Selvagem*, podemos ver em diversos momentos do filme a menção explícita de Lynch a *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz*, 1939), clássico dos estúdios da MGM dirigido por Victor Fleming. O diretor faz uma paródia da fábula infantil, transpondo-a para seu filme – uma comédia violenta com forte teor sexual. Lula, como a pequena Dorothy, é infeliz e incompreendida em casa por sua mãe, Marietta Fortune, acabando por fugir de casa em busca de um lugar “além do arco-íris”. Lynch coloca várias menções à obra infantil nos diálogos do casal, de forma a explicitar a paródia. O próprio título possui um caráter intertextual. A expressão “coração selvagem” (ou “selvagem de coração”, como seria uma tradução mais fiel de “*wild at heart*”) faz menção ao texto que aparece no início de *O Mágico de Oz*. Nele, Fleming faz uma apologia ao caráter fantástico da história do filme, dedicando-a “àqueles, de todas as idades, que se mantêm jovens de coração (*young at heart*)”.

As citações parodísticas surgem em diversas cenas de *Coração Selvagem*. Durante a viagem até Nova Orleans, podemos ver Marietta, em uma aparição do imaginário de Lula, como a Bruxa Má do Oeste, de *O mágico de Oz*. A mãe de Lula aparece voando em uma vassoura, com roupas e chapéus pretos, de uma forma semelhante à cena em que a casa de Dorothy é levada pelo furacão e a garota vê a bruxa pela janela. Quando a casa de Dorothy chega ao reino de Oz, matando a bruxa esmagada, a menina é presenteada pela Bruxa Boa do Sul com os sapatos vermelhos

da falecida vilã. Então vemos os pés da bruxa secarem e se enrolarem como um caracol. Em uma clara referência, em *Coração Selvagem*, logo após a chegada de Sailor e Lula a Nova Orleans, vemos uma cena na qual, Marietta, caída no banheiro, aparece com os pés enrolados como os da bruxa. Mais à frente, após ser vítima de um jogo de sedução formulado pelo estranho Bob Peru, Lula chora desesperada. Lynch então corta para um plano de detalhe dos pés da personagem, calçados com sapatos vermelhos, repetindo inutilmente o gesto de Dorothy, que para sair da terra de Oz e voltar para casa, só precisou bater um sapato contra o outro.



Figura 12 – Marietta, em *Coração Selvagem*

Para Morin⁸⁶, a cultura de massa funciona como um grande impulso do imaginário em relação ao real. Segundo o autor, a cultura de massa forneceria os mitos condutores das aspirações privadas da coletividade, pois nela esses mitos, modelos e heróis serviriam de identificação para as multidões. Os ídolos do cinema são porta-vozes de valores efêmeros que prometem a felicidade, o amor, a beleza, e a juventude, ao contrário de épocas em que mitos religiosos e políticos prometiam liberdade e felicidade duradouras.

Uma das principais referências no imaginário dos personagens de Lynch é a figura de Marilyn Monroe, que tornou-se um emblema da América dos anos 50. Segundo Laura Mulvey, nos anos 50, a América tornou-se a imagem mundial de uma “democracia do glamour”, completando um processo de fetichismo da mercadoria que, através dos filmes e da produção em massa de roupas e cosméticos, tinha sido lançado nos anos 30 e interrompido pela Segunda Guerra. Mulvey fala da semelhança etmológica entre fetiche e feitiço, para dizer que ambos são construídos, seja de matéria-prima ou do corpo, para adquirir valor. Em ambos os casos, a superfície

⁸⁶ *Cultura de massas no século XX: Espírito do Tempo 1: Neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994, p. 89-90.

enfeitada esconderia e permitiria um deslizamento da conotação, do corpo feminino à erotização do consumo.

Ainda segundo Mulvey, existem maneiras óbvias pelas quais a estrela feminina pode ser relacionada entre a figura da tela, como mercadoria fetichizada, e sua função de “significante” em um complexo discurso social da sexualidade. Para a autora, uma imagem privilegiada como a de Marilyn, que ainda hoje representa o ápice do *star system*, pode representar uma construção do glamour feminino como um espaço de fantasia; seu investimento na superfície é tão intenso que parece sugerir que a superfície esconde algo mais. Mulvey irá se perguntar então:

O que poderia ser esse “algo mais”? Até que ponto ele protege contra ansiedades não nomeadas associadas ao corpo feminino fora de seu modo glamuroso? O que é então reprimido para, em seguida, ser reinvestido até mais intensamente na fascinação da superfície? A própria forma de aparência cosmética, própria a Marilyn, é particularmente fascinante, porque ela é tão artificial, tão mascarada, que consegue usar a sua performance para “comentar” ou “chamar a atenção para” ou “trazer para o primeiro plano” tanto sua construção, quanto sua vulnerabilidade e instabilidade.

É justamente essa dualidade da figura de Marilyn que Lynch trabalha em *Twin Peaks* e *Os últimos dias de Laura Palmer*. Laura é a líder de torcida, rainha do colégio que incorpora todas as características da estrela internacional dentro de uma esfera do cotidiano de cidade pequena. Ela é o símbolo da perfeição angelical, da virtude e da beleza, até que um dia aparece morta e começamos a descobrir que por trás de sua “máscara” havia uma outra identidade. Laura era viciada em cocaína, se prostituía e tinha estranhas ligações amorosas com vários personagens da trama.



Figura 13 – Laura Palmer, em *Os últimos dias de Laura Palmer*

Além da utilização da mitologia hollywoodiana como base para a construção de identidades afirmativas, os personagens de Lynch também utilizarão esses mitos para

encarnar um desejo, mesmo que momentâneo, de evasão de suas subjetividades. Isso pode ser visto já em *Eraserhead* (1977). Dentro da construção do pesadelo suburbano vivido por Henry Spencer, Lynch recorre a uma metafísica *kitsch* para apresentar a esperança de salvação do personagem. No filme, Spencer é obrigado a casar-se com Mary X, seu caso amoroso, por ela estar supostamente grávida dele. O filho nasce prematuro, com aparência monstruosa, e em meio ao tormento em que se transformou sua vida, Spencer vê em seus sonhos a aparição da *Lady in the radiator*, uma personagem que, com seus cabelos claros e seu sorriso inocente, parece uma versão baixinha e bochechuda de Marilyn Monroe. Lady aparece em um palco e, sob as luzes, canta um mantra melódico, com leve teor sexual subentendido: “In heaven, everything is fine/ In heaven, everything is fine/ I have yours and you have mine”. A *Lady* tem a função simbólica de algum tipo de anjo ou santa, porém Lynch a reveste do caráter fantástico de uma *pin up* celestial, de uma estranha Marilyn, cuja figura serve à Henry Spencer como válvula de escape. A metáfora do radiador entrega a idéia de evasão para o imaginário, de lugar seguro para Henry recuperar sua segurança, auto confiança e mesmo sanidade mental.



Figura 14 – Lady in the radiator, em Eraserhead

A Lady aparece para Henry em um lugar que se assemelha a um palco de teatro, com cortinas e luzes artificiais. Do mesmo modo, após sua morte, a personagem de Laura Palmer reaparece na sala vermelha, em *Twin Peaks*, um espaço alternativo habitado por um anão que fala de trás para frente. Nós entendemos o que ele fala apenas pelas legendas que Lynch coloca na tela. A sala vermelha é um lugar onde o agente especial Dale Cooper, que investiga os crimes ocorridos na cidade de Twin Peaks, consegue as informações e dicas sobre os rumos da investigação. Não há muita explicação para esse contato de Dale Cooper com a sala vermelha. Aparentemente não é uma construção imaginária da mente do agente do FBI, mas sim algum tipo de comunicação paranormal.

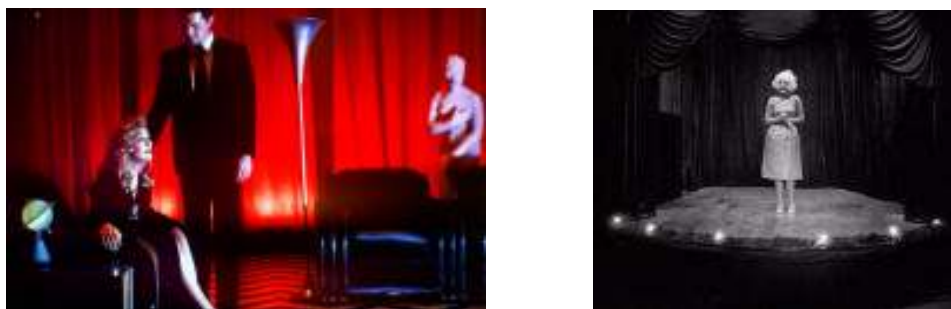


Figura 15 – Red Room, em Twin Peaks; Palco da Lady, em Eraserhead

Rebecca Trelease⁸⁷ utiliza a noção de “terceiro espaço” para analisar esses lugares dos filmes de Lynch. Ela se baseia no conto *O Aleph*, de Jorge Luís Borges, no qual o narrador explica sua experiência pessoal em uma esfera que contém todos os espaços. Esta apresentação não só diz respeito aos espaços que estão presentes agora, mas também incorpora espaços do passado e de possíveis futuros. O terceiro espaço não seria necessariamente físico; por contar com todos os espaços, assim como com o passado, o presente e o futuro, o terceiro espaço seria um espaço conceitual, que poderia apenas ser explorado além dos limites físicos e mentais. Edward J. Soja definiu sua idéia de terceiro espaço:

Everything comes together in third-space: subjectivity and objectivity, the abstract and the concrete, the real and the imagined, the knowable and the unimaginable, the repetitive and the differential, structure and agency, mind and body, consciousness and the unconsciousness, the disciplined and the transdisciplinary, everyday life and unending history. Anything which fragments Thirdspace into separate specialized knowledges or exclusive domains – even on the pretext of handling its infinite complexity – destroys its meaning and openness.⁸⁸

Esse espaço que foi imaginário em *Eraserhead* e paranormal/revelatório em *Twin Peaks*, será desmistificador em *Cidade dos Sonhos*. No filme, vemos a arbitrariedade do cinema e seu caráter ilusionista serem desmascarados de forma explícita no palco do Clube Silêncio. O apresentador diz que tudo não passa de ilusão. Ele repete várias vezes ao público: “Não existe banda. É tudo gravação.” Enquanto isso vemos a aparição de um trompetista, que começa sincronizado em relação ao som de trompete que ouvimos; mas logo em seguida, ele tira o instrumento da boca e

⁸⁷ Cinema as Counter Space: The representation of third-space within the work of David Lynch: ‘*Twin Peaks*’ and ‘*Dune*’. In *Intersection – Journal of contemporary screen studies*. Disponível em http://www.intersection.co.nz/Archive/Trelease_Lynch.pdf

⁸⁸ Soja *Apud* Trelease, Ibidem.

abre os braços, enquanto o som do trompete continua a ressoar. Na continuação da cena, o evento se repete quando a cantora Rebekah Del Rio é vítima de algum tipo de ataque no meio de sua interpretação da música “Llorando”. Apesar da cantora estar desmaiada no chão do palco e longe do microfone, continuamos a ouvir sua voz cantar. Por duas vezes, Lynch transforma o som diegético em extra-diegético, colocando a nu a característica de simulacro presente na obra cinematográfica.

Voltemos à análise do “terceiro espaço” de Trelease. Enquanto o primeiro espaço seria o ato físico de falar com outro personagem e o segundo espaço seria o ato mental de comunicação dentro da mente de um personagem (através do efeito de narração em off), o terceiro espaço dentro do contexto de um filme de David Lynch seria sua capacidade para comunicar além do mental e do físico. Esta idéia é apoiada pela descrição de Soja de terceiro espaço como a presença de todos os espaços dentro de um mesmo espaço, como se os aspectos físicos e mentais de comunicação estivessem incorporados juntos para criar uma interpretação nova da idéia de comunicar. O terceiro espaço de Lynch não pode ser definido como puramente um estado mental ou físico, mas como uma experiência quase que transcendental para seus personagens.



Figura 16 – Palco do Clube Silêncio, em Cidade dos Sonhos

Dentro de terceiro espaço haveria uma combinação de todos os espaços e todos os momentos de tempo. Nessa experiência, seria impossível ver, ouvir, ou simplesmente entender tudo o que está presente. Os conteúdos do terceiro espaço não têm sempre que ser coerentes - o terceiro espaço pode ser um segredo, um objeto inexistente, cheio de ilusões e alusões - nunca capaz de ser visto ou entendido completamente.

Voltando a uma cena chave no longa *Os últimos dias de Laura Palmer*, temos um circuito interno de vídeo, no prédio do FBI na Filadélfia. Cooper olha para a câmera em um corredor e entra em uma sala para ver o que aquela câmera registra.

Na terceira vez em que faz isso, ele vê a sua imagem congelada no monitor e o agente Phillip Jeffries, personagem de David Bowie, passar por ela, em uma seqüência que, da mesma forma que o espelho de Magritte, também contraria a “lógica tradicional das coisas” e atualiza e presentifica na diegese um personagem que provavelmente encontra-se morto.

Essa seqüência desencadeia um processo de reflexão sobre o próprio filme, em uma espécie de metacinema, em uma construção que denuncia a ilusão de realidade fabricada pelo cinema. Há um processo de presentificação daquele fato, daquela imagem. Uma cópia do real, mas que carrega indícios de realidade. Lynch parece brincar com os conceitos de realidade e cópia, de materialidade e imaterialidade, de corpo e espírito nessa seqüência, colocando o espectador no meio de um jogo marcado pelo processo de estranhamento. Note que os personagens não sofrem esse processo, pois, para eles, não há problema algum no fato de alguém passar em movimento por uma imagem congelada em um monitor (tanto que o vídeo serve como prova da presença do agente Phillip Jeffries no prédio). O que os incomoda é a ausência repentina de Phillip. O jogo é entre o filme e nós, espectadores, que tentamos juntar cacos e peças para completar a história, como em um quebra-cabeça. Mesmo tipo de jogo, aliás, desenvolvido em *Eraserhead*, em *Veludo Azul* e em *A Estrada Perdida*.

A cena inaugura uma tendência na filmografia de David Lynch: explicitar a ilusão que cerca a construção de uma obra cinematográfica. Mesmo em seus filmes anteriores podemos notar elementos que servem de aviso a respeito da arbitrariedade do que está sendo representado na tela, e de como essa representação possui normas e regras gerais que nos fazem sentir uma impressão de realidade. Robert Stam, em “O espetáculo interrompido”, diz que “a arte anti-ilusionista é a arte que lembra explicitamente ao leitor ou espectador da necessidade de ser cúmplice da ilusão artística. A ficção é domínio do faz-de-conta. Acreditamos em coisas que sabemos falsas.”⁸⁹

A técnica anti-ilusionista se caracteriza, então, por ressaltar as brechas, os furos e as ligaduras do tecido narrativo, destruindo a impressão de uma coerência espaço-temporal. Podemos ver que o uso da paródia por Lynch exerce caráter desmistificador, já que zomba dos tipos ideais hollywoodianos, mostrando-os, através

⁸⁹ STAM, Robert. O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação. Rio de janeiro: Paz e Terra, 1981, pg. 21.

de suas personagens, como caricaturas que só funcionam dentro da realidade diegética do filme. Apenas dentro da tela seus atos encontram algum nexo.

Conclusão

O que podemos apreender da obra de David Lynch é uma grande visão irônica do mundo. A ironia de Lynch diferencia-se de uma ironia tradicional, de cunho retórico, para a qual uma posição principal dá a entender o seu sentido contrário. Diferencia-se também da ambigüidade pura, pois suas narrativas possuem elementos significantes que podem ser interpretados de forma lógico-racional. O diretor impõe uma visão irônica sobre suas histórias aplicando sobre elas um subjetivismo que proporciona uma série infindável de interpretações subversivas.

Durante nosso percurso, trabalhamos a relação entre narrativa e subjetividade nos filmes de David Lynch. Foi visto que, mesmo com toda sua experimentação, o diretor tenta sempre um processo ambíguo de sedução, possuindo um refinado senso de quando atrair ou repelir o espectador. Lynch não pretende romper com o paradigma do cinema clássico americano, mas quer, dentro de suas estruturas convencionais, desconstruí-lo. Para tanto, o diretor elabora uma ilusão de continuidade narrativa, com enredos até certo ponto lógicos e personagens que possuem um referencial inicial de representação identitária. Como vimos em nosso estudo, na maioria dos casos essa identidade é sedutora, construída sobre arquétipos da cultura de massa e do cinema americano. *Cowboys*, rebeldes, *femme fatales*, colegiais, Marilyns – arquétipos de uma sociedade que se afirmou e se impôs ao mundo por via da imagem cinematográfica. No entanto, o processo que interessa a Lynch não é simplesmente mimetizar comportamentos arquetípicos de forma superficial, em base de pastiche pós-moderno, tal qual um Quentin Tarantino. Lynch insere estranhamento na imagem, problematiza a questão, utilizando a câmera para comentar esse processo de assimilação de mitos do imaginário.

A câmera adquire papel irônico preponderante nos filmes da década de 80, como *Veludo Azul* e *Coração Selvagem*. Nesses filmes, a quebra narrativa é sempre mais sutil que em obras posteriores do diretor, acontecendo por via de pequenas, porém constantes, brechas no enredo e pela associação de situações e personalidades contrastantes. Assim como as rupturas da narrativa são mais sutis nos filmes da fase oitentista de Lynch, as rupturas na construção da subjetividade dos personagens também são. Os personagens desses filmes passam por momentos de crise em suas identidades, mas esses momentos acabam sendo da ordem da construção de *novas*

experiências afetivas, não chegando a alterar por completo o centro de referência de suas personalidades. Essas novas experiências afetivas envolvem transgressões sexuais e a atração pelo abjeto por parte de personagens originariamente construídos sob preceitos éticos e valores morais nobres.

Norman Denzin vê uma posição política conservadora nesse processo, pois as experiências pessoais adquiridas não provocam mudança na postura individual dos personagens, que voltam aos seus papéis originais ao final da trama. Porém, nesse ponto específico, a singularidade da obra de Lynch não está na apresentação de subjetividades transgressoras (fato comum já no modernismo e banal no contemporâneo) nem tampouco nas conseqüências geradas por essas novas experiências no comportamento posterior dos personagens. Como analisamos, justamente pela construção linear, superficial e extremamente estereotipada da subjetividade dos personagens de *Veludo Azul* e *Coração Selvagem* é que essas transgressões adquirem contornos de total estranhamento. Esses personagens se apresentam como tipos ideais, de fácil identificação com o espectador. A transgressão moral por parte desses personagens, então, torna mais fácil para o espectador também se sentir na posição de transgressor. Diferente de um filme como *Teorema*, de Pasolini, por exemplo, onde a identificação com os personagens é muito mais rarefeita e, desse modo, a transgressão é mais facilmente assimilada pelo espectador como uma experiência que se restringe ao mundo diegético, não evocando tanta participação afetiva de sua parte.

Os filmes de David Lynch proporcionam ao espectador essa sensação de poder atravessar barreiras éticas, morais e estéticas sem que essa sedução pela imagem fílmica implique em algum tipo de sujeição ideológica, ao ponto em que não afirmam nenhum ponto estável de identificação. O que importa nos filmes de Lynch não são as representações dos personagens, mas *as interações que ocorrem entre suas diferentes subjetividades e as constantes trocas no olhar da narrativa, que confundem o processo de identificação do espectador*.

Os personagens de David Lynch atuam na tênue linha entre estabilidade e perda de controle. No conceito de subjetividade do diretor, *o imaginário é o local da estabilidade e da afirmação*. Nos mitos da cultura de massa os personagens encontram um parâmetro ideal para a construção de suas próprias narrativas. Justamente por serem poderosos e positivos modelos arquetípicos de identidade, transmitem essa força afirmativa de estabilidade aos personagens que tomam esses

mitos como referencial de conduta. Não será estranho notar que Fred Madison, de *Estrada Perdida*, o maior esquizofrênico entre os personagens de Lynch, será aquele para qual esse referencial arquetípico dos mitos culturais estará mais ausente. Fred reconstrói sua narrativa pessoal em cima de projeções que não envolvem o arsenal de mitos a qual nos referimos. E será ele o personagem que Lynch fará sofrer mais com desvios de identidade.

As narrativas de *Estrada Perdida* e *Cidade dos Sonhos* se articulam de forma semelhante, com rupturas radicais no enredo e no trabalho sobre a subjetividade. Ambas partem da amnésia, da ausência de registro histórico, para a formação de uma subjetividade que se constrói negando sua configuração anterior. Lynch aprofunda na discussão da identidade individual, utilizando para isso a estratégia da amnésia. Sem consciência daquilo que lhes constitui historicamente, os personagens desses filmes serão colocados frente à liberdade de construir a si próprios de acordo com a manifestação contingente de seus desejos atuais (Rita) e da projeção fictícia de expectativas (Fred). Essa auto-construção será um processo doloroso para Fred, em *Estrada Perdida*, pois caracterizado como fuga da realidade objetiva. Doloroso será também para Betty, em *Cidade dos Sonhos*, encarar o fim do cenário de perfeição que criou para si própria, o que acaba por levá-la ao suicídio. Esses personagens buscam a estabilidade reconstruindo de forma fictícia e idealizada os fatos dolorosos do passado. Nesses filmes, as rupturas narrativas são radicais, pois correspondem aos momentos de redescoberta das personalidades originais desses personagens. Lynch nos coloca em meio ao fluxo subjetivo do personagem que enganava a si próprio por não lembrar quem era e, com isso, enganava também o espectador. No entanto, essa revelação quando acontece, nunca é completa. Os pontos nunca se fecham. O raciocínio lógico que nos leva a associar certas partes dos filmes a uma construção imaginária de um dos personagens não funciona se aplicado até suas últimas conseqüências. Especialmente em *Cidade dos Sonhos*, somos obrigados a ignorar diversos elos que permanecem soltos na narrativa para que possamos fechar uma análise contextual do enredo.

É amplamente conhecida a afirmação de Lynch em várias entrevistas sobre o fato de ter desistido de se submeter à psicanálise em certo momento da vida. Quando percebeu que o processo analítico o tornaria mais consciente das implicações simbólicas das histórias que cria - e como decorrência, o desenvolvimento de um processo de autocritica que afetaria a sua produção estética - teria preferido

salvaguardar sua criatividade. Vemos então que, até certo ponto, as críticas feitas a Lynch fazem sentido. Ele não trabalha criticamente sobre suas imagens, imagens que vai buscar no inconsciente. Ele se deixa levar por elas, mas isso não quer dizer que não haja interferência do diretor sobre essas imagens. As citações diretas a conceitos da psicanálise e de outros estudos da subjetividade são nítidas nos filmes de Lynch, no entanto, sem responsabilidade em ser fiel a essas teorias. Na verdade, essa assimilação de conceitos teóricos dentro da estética de Lynch se dá pelo filtro de suas diversas influências estéticas, com destaque para o surrealismo, o expressionismo e o cinema *noir*.

Assim como busca pontos de tensão entre a cultura de massa e a arte radical em suas narrativas, o empreendimento metodológico de Lynch busca os pontos tensão entre as energias libidinais do inconsciente e as necessidades objetivas da realidade. Desse modo, não pretende um abandono da razão e da racionalidade em favor de uma subjetividade evasiva e sem controle. Aponta novas formas de construirmos nossa relação com a realidade, *mediadas a partir da imagem cinematográfica, mas não por ela determinadas.*

Em quase todas as características dos filmes de Lynch citadas nesse trabalho, foi lembrada a impossibilidade de uma interpretação objetiva e única por parte do espectador, que é chamado a uma maior participação interativa. Essa busca por uma narrativa fragmentada expressa o desejo de possibilitar uma obra que afete diretamente o modo como interpretamos as imagens dos filmes. *O signo no universo da imagem cinematográfica é um acontecimento e não apenas representação.* Assim como o teatro de Artaud visava transformar alquimicamente o espectador de modo a acordá-lo para uma visão inédita do real, o cinema de David Lynch dá ao espectador um espaço de decisão pessoal autônoma. A proposta desse estudo então é que essa liberdade de ação e identificação dentro da narrativa é de fato positiva, pois amplia as margens da subjetividade do indivíduo, ao invés de aliená-la em uma representação unívoca dos personagens - mesmo que politicamente correta e de acordo com os anseios atuais de uma determinada sociedade.

A separação que existe entre arte e entretenimento acontece no momento em que, dentro da nossa concepção, o entretenimento busca satisfazer o espectador trabalhando em cima das idéias, conceitos e regras morais estabelecidas culturalmente em uma determinada sociedade. Dentro desse contexto, a crítica da representação exerce um papel fundamental ao mediar essa relação entre os

sentimentos populares e os objetos culturais produzidos em determinado época. O conceito de arte, por sua vez, envolve mudança, ruptura, singularidade. A arte deve produzir a diferença, deve buscar aquilo que pode, mas não necessariamente deve, provocar mudança. Ou seja, a *arte deve sugerir novas formas de construirmos nossas subjetividades*. É assim que acredito que o cinema de David Lynch deva ser interpretado. Não apenas como uma representação do sujeito descentrado do contemporâneo, por um lado; ou como apólogo de uma fuga da realidade objetiva em prol das maravilhas do sonho e do imaginário, por outro. O cinema de David Lynch deve ser visto como criador de novas formas de comunicar. Reside nessas novas formas de comunicar, e não nos modos de representação, a força para sugerir possibilidades alternativas de construirmos nossas subjetividades.

Filmografia

1968 – Six Figures Getting Sick ou Six Men Getting Sick (curta)
1968 – The Alphabet (curta)
1970 – The Grandmother (curta)
1974 – The Amputee (curta)
1977 – Eraserhead
1980 – O homem elefante (The Elephant Man)
1984 – Duna (Dune)
1986 – Veludo Azul (Blue Velvet)
1989 – The Cowboy And The Frenchman (curta)
1990 – Coração Selvagem (Wild At Heart)
1992 – Twin Peaks: Os últimos dias de Laura Palmer (Twin Peaks. Fire Walk With Me)
1995 – Premonitions Following An Evil Deed (curta), In Lumière Et Compagnie
1996 – A Estrada Perdida (Lost Highway)
1999 – História Real (The Straight Story)
2001 – Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive)

Televisão

1990 – Twin Peaks

Referências Bibliográficas

- ALBERTI, Verena. **O riso e o risível na história do pensamento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- ATKINSON, Michael. **Veludo Azul**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean. **América**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- BADIOU, Alain. **Para uma teoria do sujeito**. Rio de Janeiro: Dumará, 1994.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1989. (Obras Escolhidas 3)
- _____. **Walter Benjamin – magia, técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas 1)
- BERSANI, Leo and DUTOIT, Ulysses. **Forms of Being: Cinema, Aesthetics, Subjectivity**. London: British Film Institute, 2004.
- BRETON, André. **Manifestos do Surrealismo**. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- BURNETT, Ron. **Cultures of Vision – images, media and the imaginary**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1995.
- CARIJÓ, Sérgio Maranhão. **Modernismo e pós-modernismo: influências estéticas do cinema contemporâneo**. Dissertação de mestrado apresentada à Escola de Comunicação da UFRJ em 1999.
- CARROL, Noel. **The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart**. New York: Routledge, 1990.
- CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.) **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif: 2001.
- CHION, Michel. **David Lynch**. London: British Film Institute, 1995.
- CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna – introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Loyola, 1992.
- DEGLI-ESPOSTI, Cristina. **Postmodernism and the cinema**. New York: Berghahn Books, 1998.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. **Conversações**. Rio de Janeiro. Editora 34, 1992.

_____. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil Platôs** vol. 2. Rio de Janeiro, Editora 34, 1995.

DENZIN, Norman K. **Images of a post-modern society** – social theory and contemporary cinema. London: Sage, 1991.

_____. **The cinematic society: the voyeur's gaze**. London: Sage, 1995.

FERRARAZ, Rogério. **O veludo selvagem de David Lynch**: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp em 1998.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia das ciências e História dos Sistemas de Pensamento**. Rio de Janeiro: Forense Universitária. Coleção Ditos e Escritos vol. II, 2000.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. V IV-V. Rio de Janeiro: Imago, 1986.

FRIEDBERG, Anne. **Cinema and the post-modern condition**. In WILLIAMS, Linda (ed.) viewing positions: ways of seeing film. Rutgers university press, 1997.

_____. **Window Shopping** – cinema and the post-modern. University of California Press, 1994.

GIDDENS, Anthony. **A Transformação da Intimidade** - Sexualidade, Amor e Erotismo nas Sociedades Modernas. São Paulo: Unesp, 1992.

GUATTARI, Felix. **Caosmose** - um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: 34 letras, 1992.

GHIRARDELLI Jr., Paulo. **Caminhos da filosofia**. Rio de Janeiro: DPA, 2005.

HERZOGENRATH, Bernd. **On the Lost highway**: Lynch, Lacan and cultural pathology. Other voices, vol. 1, n. 3, January 1999.

HEYNEMANN, Liliane Ruth. **Do indício da letra à evidência da imagem: o roman noir** na Hollywood clássica. Dissertação de mestrado apresentada à Escola de comunicação da UFRJ em 1993.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

JAMESON, Fredric. **As marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

_____. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio.** São Paulo: Attica, 2000.

KAPLAN, E. Ann (org.) **Women in film noir.** London: British Film Institute, 1980.

KUHN, Annette. **The power of image** – essays on representation and sexuality. London and New York: Routledge, 1992.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia.** Lisboa: Moraes, 1970.

_____. **Cultura de massas no século XX: Espírito do Tempo 1: Neurose.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.

MULVEY, Laura. **Fetishism and curiosity.** London: BFI/ Indiana University Press, 1996.

_____. **Visual and other pleasures.** Indiana University Press, 1989.

NOCHIMSON, Martha P. **The passion of David Lynch: Wild at Heart in Hollywood.** Austin: University of Texas Press, 1998.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e riso.** São Paulo: Ática, 1982.

QUEIROZ, André. **Tela Atravessada** - ensaios sobre cinema e filosofia. Belém: Cejup, 2001.

RICOEUR, P. **Tempo e narrativa** (tomo III). São Paulo: Papyrus, 1997.

REITR, Rayna (Ed.) **Toward an Anthropology of Women.** New York: Monthly Review Press, 1979.

SCHEFER, Jean Louis. **The Enigmatic Body: Essays on the Arts.** New York: Cambridge University Press, 1995

SHAVIRO, Steven. **The Cinematic Body.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

STAM, Robert. **Bakhtin** – da teoria literária à cultura de massa. São Paulo: Attica, 1992.

_____. **O espetáculo interrompido** – literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: paz e Terra, 1981.

_____. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papyrus, 2003.

_____. **The politics of post-modernism.** In STAM, Robert and MILLER, Toby (ed.) *Film Theory – an introduction.* Oxford: Blackwell Publishers, 2000.

TODOROV, Tzvetan. **Gêneros do discurso**. Lisboa: Edições 70, 1978.

_____. **Tipologia do romance policial**. In as estruturas narrativas. São Paulo: Perspectiva, 1979.

VILLAÇA, Nizia. **Paradoxos do pós-moderno** – sujeito e ficção. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.

XAVIER, Ismail. **O cinema no século** (Org.) Rio de Janeiro: Imago, 1996.

_____. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

_____. **A experiência do cinema** (Org.) Rio de Janeiro: Graal, 1983.

Periódicos

COSTA, Jurandir Freire. **O sujeito em Foucault**: estética da existência ou experimento moral? Artigo publicado no nº 7 da Revista de Sociologia da USP.

NAGIB, Lucia. **A droga perfeita que vem do som**. Artigo publicado no caderno Mais! do jornal Folha de São Paulo, em 27/04/1997.

Documentos Eletrônicos

ABIZADEH, Arash e OSHTER, Kirsten. **Amnésia, obsession, cinematic u-turns**: on Mulholland Drive. Wesleyan University, 2002. Disponível em <<http://www.geocities.com/Hollywood/2093>>. Acessado em outubro de 2004.

ADORNO, Theodor. **Reverendo o surrealismo**. Traduzido por OLIVEIRA, Newton Ramos de. Disponível em <http://www.educacaoonline.pro.br/art_reverendo_o_surrealismo.asp>. Acessado em agosto de 2005.

CELESTE, Reni. **Lost Highway**: unveiling cinema's yellow brick road. Cineaction 43 (Summer 1997), university of Rochester. Disponível em <<http://www.geocities.com/Hollywood/2093>>. Acessado em outubro de 2004.

FOUCAULT, Michel. **O que é a crítica?** Tradução de BORGES, Gabriela Lafetá. Disponível em <<http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/critique.html>>. Acessado em agosto de 2005.

NOCHIMSON, MARTHA P. **Desire under the Douglas Firs**. Film Quaterly, vol.46, n. 2, 1992. Disponível em <<http://www.geocities.com/Hollywood/2093>>. Acessado em outubro de 2004.

SHAVIRO, Steven. **Doom Patrols**. 1995-1997. Disponível em
<<http://www.dhalgren.com/Doom/index.html>>. Acessado em agosto de 2005.

_____. **Lost Highway** – Intrusion. In Stranded in the Jungle. Disponível em
<<http://www.dhalgren.com/Stranded/toc.html>>. Acessado em agosto de 2005.

STERN, Lesley. **The oblivious transfer**: analyzing Blue velvet. Câmera obscura, may 1993, pgs. 76-91. Disponível em
<<http://www.geocities.com/~mikehartmann/papers/stern01.html>>. Acessado em outubro de 2004.