

O pensamento na imagem: O cinema de David Lynch e a condição de crise

Jorge Lúcio de Campos
Bernardo Santos Schorr
Maria Paula Saba dos Reis

A partir de quando uma obra se afasta de seu criador e, prioritariamente, se abre às singularidades interpretativas de quem a usufrui? Até que ponto seria possível para um artista, evitando condicionamentos prévios, propor novas formas de leitura para suas criações? Como ele deve proceder para adaptar os recursos possibilitadores destas últimas às singularidades simbólicas do receptor sem que isso as descaracterize?

Estas são algumas das questões que, até hoje, não poupam, ao menos entre nós, ocidentais, toda atividade artística pregnante. Para Vilém Flusser,¹ nossa tradição de pensamento revela toda sua “historicidade” por ainda conceber o mundo, linearmente. Entretanto, a leitura de uma imagem se diferencia, sem dúvida, da de um texto. Trata-se de uma ação que não pressupõe um começo, um meio e um fim, ou qualquer outra marcação apaziguadora do tempo. Cada elemento imagético sempre poderá ser captado por si mesmo ou enquanto parte integrante de um conjunto.

¹Cf. de Vilém Flusser, *O mundo codificado*.

Sob esta ótica, a leitura de um filme, onde o visual e o narrativo necessariamente se imbricam, se mostra uma atividade complexa. Antes de iniciá-la, o espectador deveria se lembrar que estará lidando com uma sequência de imagens e de sons. Isso, porém, será logo esquecido e, iniciada a projeção, ele se deixará absorver pela intensidade da experiência, podendo o tempo, no caso, ser enumerado em diferentes níveis: um consecutivo, em que os fotogramas só farão sentido se interligados; outro determinado, especificamente, por cada um deles; outro que se dará a partir de sua captação, outro referente ao que ali se pretende comunicar, etc.

O último nível citado, referente à história contada, é o que mais se assemelha à leitura de um texto propriamente dito já que nele recebemos uma espécie de mensagem “arrematadora” do processo. Porém, se nossa leitura se limitasse a ela, não poderíamos ler o filme por completo, pois falharíamos na tentativa de captar a sua *qualidade de superfície*, sendo importante considerar que este é composto por uma sequência de fotografias que, ao emitirem sons, passam a se comportar também como *acontecimentos no espaço*. Sua materialidade sonora nos atingirá, sendo



Figura 1: Fotograma de David Cronenberg, *eXistenZ* (1999).

tal ocorrência um fator fundamental para o envolvimento sensório-motor ali almejado.

Todas essas características impõem ao pensamento uma estrutura que estabelece um estar-no-mundo “pós-histórico” para os que se inserem (caso dos produtores e dos consumidores) nesse meio inter-semiótico, o cinema, que permite uma transmissão de informações ambivalente, subjetiva e inconsciente, além de se reservar o direito de subverter a linearidade temporal, propondo, como alternativa para o espectador, antes uma *imersão pura* que uma *decodificação conceitual*.

Tal maneira de tratar o tempo foi apropriada por alguns cineastas, sobretudo, ao longo das última década. Adquiriu tantas formas que chegou a se tornar o tema principal de filmes como *eXistenZ* (1999), de David Cronenberg, com sua exploração das dimensões sobreposicionais do espaço-tempo, *The matrix* (1999), dos irmãos Andy e Larry Wachowski, com sua analogia entre o tempo real e o artificialmente concebido, e *Waking life* (2001), de Richard Linklater, com suas sutis desterritorializações do onírico.



Figura 2: Fotograma de Andy e Larry Wachowski, *The matrix* (1999).



Figura 3: Fotograma de Richard Linklater, *Waking life* (2001).



Figura 4: Fotograma de David Lynch, *Mulholland Drive* (2001).



Figura 5: Fotograma de David Lynch, *Inland Empire* (2006).

David Lynch (n. 1946) está entre os que mais têm se destacado nesse sentido. *Mulholland Drive* (2001), um de seus trabalhos mais vigorosos, chama a atenção por um *approach* que, graças a seu viés complexo, se mantém no limite do que se poderia considerar compreensível. Encerrado o filme, o espectador espera obter esclarecimentos que acabam não sendo dados, o que aviva as várias lacunas incorporadas, intencionalmente, à narrativa. Em *Inland Empire* (2006), Lynch acirra, a tal ponto, os termos de seu tratamento temático que deixa o público desorientado quanto ao que, supostamente, estaria, desde o início, sendo com ele “partilhado”.

Por ser um meio ainda relativamente recente e em desenvolvimento, o cinema tem mostrado ser uma boa ferramenta para a in-

terpretação da catástrofe² pós-moderna, embora também venha sendo utilizado para mascarar seus efeitos mais agudos.³

Há muito, os motivos de ser e existir da humanidade têm sido deslocados para territorialidades ainda não suficientemente demarcadas: os expansionismos imperiais, as lutas religiosas, as grandes navegações, os genocídios indígenas, as revoluções populares, burguesas, industriais e culturais. No século passado, a Segunda Grande Guerra e a Guerra Fria, pareceram anunciar a falência do ideal de civilização tanto quanto o início de uma degradação irreversível do planeta.

Infelizmente, apesar dos movimentos de pacificações e das inúmeras campanhas de conscientização, os grupos humanos não só não atingiram um patamar de equilíbrio como pareceram mergulhar, relativamente aos seus próprios rumos, numa *indiferença fatal*⁴ fomentada tanto por recorrentes períodos de conflito armado quanto por um *mega-jogo simulacional* – cada vez mais bem concebido e desenvolvido pelos agentes do tecnicismo – em sua pretensão de assegurar, através da unqüidade da mídia, uma “paz perpétua” para o nosso tempo. Jean Baudrillard⁵ considerava que muitos dos dispositivos disparados por aquele mega-jogo acabaram por demarcar uma espécie de territorialidade autógena – nem por isso menos palpável do que se poderia chamar

² Jean Baudrillard, *La transparence du mal – Essai sur les phénomènes extrêmes*.

³ Cf. de Arthur Kroker e David Cook, *The postmodern scene: Excremental culture and hyper-aesthetics* e *Panic encyclopedia: The definitive guide to the postmodern scene*; e de Vladimir I. Arnol'd, *Catastrophe theory*.

⁴ Jean Baudrillard, *Les stratégies fatales*.

⁵ Jean Baudrillard, *La transparence du mal: Essai sur les phénomènes extrême*.

de “natureza” – por ele nomeada de *hiper-realidade*, apenas parcialmente atrelada ao concreto e ao palpável, e em relação ao qual nos tornamos dependentes e vulneráveis.

A hiper-realidade, a devastação do meio ambiente, o *damping* social e a destruição do conceito de pessoalidade seriam íntimos de nossa condição de crise. Se antes possuíamos uma referência à *terra*, simultaneamente individual e coletiva, agora o que nos resta é uma marcação “sintética” diante da qual só conseguimos nos situar em lugares hipotéticos. Mas até que ponto os filmes – que, como dissemos, não poucas vezes, também privilegiam o escapismo – poderiam questionar (ou nos ajudar a questionar) tal estado de coisas?

Em contraponto a um cinema de *entretenimento*, é possível situar um cinema de *criação*, rejeitado por pessoas que nem mesmo dedicam um mínimo de tempo ao exercício interpretativo. O próprio ato de pensar passou a ser considerado cansativo e enfadonho, não se devendo recorrer a ele a não ser em situações de extrema necessidade.

Mas, ao que parece, uma terceira categoria, um cinema de *pensamento*,⁶ vem despontando como uma interessante alternativa. Nele uma trama, que não deixa de ser envolvente, não se furta a favorecer importantes questionamentos. Não chega a surpreender que o número de pessoas por ele atingidas seja bem inferior ao dos adeptos do cinema de simples “compensação” psico-emocional. Contudo, ao já rivalizar com o dos adeptos do cinema de criação, vem se chamando a atenção por sua capacidade de rejeição à indiferença total e aos danos da crise.

⁶ Cf. de Julio Cabrera, *O cinema pensa*.



Figura 6: Fotograma de David Lynch, *Twin peaks* (1989).

Lynch está entre os cineastas que melhor tem sabido levantar questões. A série *Twin peaks* (1989), por exemplo, com o típico formato do seriado policial americano, problematizou a juventude, a liberdade sexual e o uso de drogas, superando o plano da mera doutrinação religiosa ou social. Ao contrário, buscou sempre – no limite, como é de seu feitio – abalar as expectativas iniciais, potencializando, assim, o efeito instigador do pensamento.

A maioria de seus filmes – que abordam temas como o autocontrole, as dimensões da realidade e da simulação e a hiperestetização, de modo a estimular no espectador desavisado atividades, em geral, consideradas tediosas como a leitura, a análise e a reflexão, – mais que propor soluções, busca interpelar, em nós, o estado de acomodação com as circunstâncias.

Antes de praticar o cinema, Lynch estudou artes plásticas. Tal fato talvez explique porque cada cena pareça ser tão (ou mais) importante quanto (que) a qualificação diegética (total) do filme. Em função disso, perguntas como “qual é o sentido?” ou “do

que se trata?” não são as mais indicadas para o entendimento de seu trabalho.

Ele se concentra antes no visual e em sua primazia, na atmosfera e nas sensações que as “imagens sonoras em movimento” podem suscitar no espectador. Seus filmes são amiúde segmentados: inseridos na narrativa, trechos propositalmente sem sentido provocam as sensações de beleza, temor e confusão. O imaginário acaba, de certa forma, sendo transferido, o mais fielmente possível, para o écran. Por isso, não é incomum que o bizarro e o repugnante sejam aludidos com uma certa frequência. Nos momentos em que deseja incomodar o espectador, Lynch se faz valer de certas arquetípias (monstros, cadáveres, aparições fantasmagóricas) que poderiam integrar qualquer pesadelo típico.

No universo lynchiano não faltam personagens que, angustiados por dúvidas relativas à sua identidade, mergulham em crises compartilhadas pelo espectador. É o caso de *Eraserhead* (1977), em que o protagonista Henry vive insatisfeito com sua vida, com seu apartamento e com sua namorada desequilibrada. Contudo, sua agonia ultrapassa os limites da normalidade, quando ambos geram um bebê mutante. Abandonado pela mulher e sem opções, ele chega ao limite da catarse pessoal ao optar pela morte de seu “rebento”. Ou seja, a vida de Henry se transforma num estorvo por conta de algo que, embora inverossímil, se “realizou” sem que ele e sua parceira pudessem evitar.

Outro bom exemplo de personagem criado em torno à condição de crise é Laura Palmer, assassinada no primeiro de *Twin peaks*. Ao adaptar a série televisiva para o cinema,⁷

⁷ *Twin peaks : Fire walk with me* (1992).



Figura 7: Fotograma de David Lynch, *Eraserhead* (1977).



Figura 8: Fotograma de David Lynch, *Twin peaks: Fire walk with me* (1992).

Lynch mostrou o que estava por trás da ruína da adolescente: as drogas, a prostituição e o abuso sexual. Não conseguindo mais distinguir entre a realidade e a ilusão, sem saber a identidade do homem que dela abusou, sexualmente, e reflexo de um sociedade corrompida, Laura apela, sem sucesso, para uma orientação psicanalítica. O resultado dessas desventuras em série é que ela acaba também levando Donna, sua melhor amiga, a única pessoa com quem poderia contar no mundo, para a corrupção.

Em *Mulholland Drive*, ele se volta para a própria indústria do cinema. Entre as histórias de uma atriz bem-sucedida e de uma aspirante, o filme segue, linearmente, até um momento de ruptura em que uma pequena caixa azul é aberta. A partir daí,

o surreal entra em cena e, não apenas o tempo, mas todas as identidades acabam subvertidos. A dúvida paira entre o *onde*, o *quando*, o *que* e, principalmente, o *quem*. Literalizando o figurativo, ele nos mostra o quanto não é possível preservar a si mesmo no circuito hollywoodiano, constatação que pode ser, perfeitamente, entendida como um novo estudo de caso para a atual condição de crise.

Já em *Inland empire*, Lynch esquadrinha as relações mantidas por uma atriz com o seu roteiro. Nikki mergulha tão profundamente em sua personagem que acaba se tornando prisioneira do fictício. O set de filmagem se torna um ambiente hiper-realizado, que se agrega à primeira tentativa de filmagem de um roteiro dito amaldiçoado. A exemplo dela, o espectador, igualmente induzido e conduzido pela direção, não consegue compreender o que se passa.

Lynch traz em seus filmes representações literais de situações inerentes à crise pós-moderna. Identidades não-resolvidas são trazidas à tona mediante a troca de papéis interpretados pelos mesmos atores durante a trama. A hiper-realidade é aludida mediante o apelo a situações apenas parcialmente compreendidas pelos personagens e pelo espectador. Dissensões são abordadas a partir de situações anômalas que demonstram ser o iminente agravamento desse quadro não apenas responsabilidade de cada um de nós. A crise como que ganha vida própria e se move em nossas entranhas, tornando-nos seus dependentes.

Como foi dito, a principal estratégia de direção de Lynch é integrar o espectador ao

filme, de modo a fazê-lo dividir com os personagens a mesma sensação de ignorância e inquietação. Mais do que isso, suas tramas funcionam como um recorte exagerado de uma realidade que não possui referências confiáveis.

O contato, porém, com seus exageros não é cômodo. O uso intenso de sinestésias e a constante movimentação da câmera chegam a ser opressivos. Lynch não oferece ao espectador um livro de imagens. Ao contrário, rejeita o que estamos habituados a ver, facilmente, num filme. No entanto, ainda que não agrade à maioria, sua obra cumpre o objetivo maior do cinema de pensamento: semear com um pouco de rigor e lucidez a consciência do público.

1. Referências bibliográficas

- ARNOL'D, V. *Catastrophe theory*. Berlin: Springer, 1992.
- BAHIANA, A. M. "David Lynch". In: *A luz da lente: Conversas com 12 cineastas contemporâneos*. São Paulo: Globo, 1996.
- BAUDRILLARD, J. *La transparence du mal: Essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris: Galillé, 1990.
- _____. *Les stratégies fatales*. Paris: Grasset, 1983.
- _____. *Simulacre et simulations*. Paris: Éditions Galilée, 1985.
- BAUMAN, Z. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

CABRERA, J. *O cinema pensa: Uma introdução à filosofia através dos filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CHION, M. *David Lynch*. London: British Film Institute, 1995.

FLUSSER, V. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FRIDMAN, L. C. *Vertigens pós-modernas: Configurações institucionais contemporâneas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

GUILLEBAUD, J.-C. *A reinvenção do mundo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

KROKER, A. e COOK, D. *Panic encyclopedia: The definitive guide to the post-modern scene*. New York: St. Martin's Press, 1989.

_____. *The post-modern scene: Excremental culture and hyper-aesthetics*. New York: St. Martin's Press, 1986.

LIPOVETSKY, G. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MENEGAT, M. *Depois do fim do mundo: A crise da modernidade e a barbárie*. Rio de Janeiro: Relume Dumará/FAPERJ, 2003.

PARENTE, A. *Ensaio sobre o cinema de simulacro*. Rio de Janeiro: Pazulim, 1998.

RODLEY, C. (Org.) *Lynch on Lynch*. London: Faber and Faber, 1997.

Sobre os autores

- Jorge Lucio de Campos – Pós-Doutor em Comunicação e Cultura (História dos Sistemas de Pensamento) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Professor da Graduação em Desenho Industrial e do Programa de Pós-graduação (Mestrado) em Design da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).
- Bernardo Santos Schorr e Maria Paula Saba dos Reis são graduandos em Desenho Industrial na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).