



É Tudo Ilusão: Identidade e Simulacro em Cidade dos Sonhos¹

Fabício FERREIRA²
Relivaldo de OLIVEIRA³
Universidade da Amazônia, Belém, PA

Resumo: Surgido em meio à efervescência cultural das vanguardas do período entre guerras, como expressão por excelência do absurdo, o surrealismo, assim como outras expressões da arte moderna, ultrapassou os limites da periodização para se tornar referência constante na estética convencionalmente chamada pós-moderna. Este artigo se propõe a analisar como essa estética se reporta a elementos surrealistas no filme *Cidade dos Sonhos*, ao retratar o processo de fragmentação e simulação da identidade na sociedade contemporânea.

Palavras-Chave: Identidade; Surrealismo; Simulacro; Pós-Modernidade; Cidade dos Sonhos.

Apresentação

Walter Benjamin, em *A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica* compara a posição de quem está diante de uma pintura e de quem assiste a um filme. Para o autor, a postura do observador de um quadro é de um conhecedor. Ele se dissolve na obra, como a lenda antiga de um pintor chinês que mergulhou em seu próprio quadro. A quem assiste ao filme, acontece o contrário: é a obra que se dissolve no espectador, é o filme que mergulha no observador. Ou seja, como o autor afirma no mesmo texto, certos filmes produzem uma “explosão terapêutica do inconsciente”, ao expor tensões e “fantasias sadomasoquistas” coletivas, prevenindo o desenvolvimento perigoso de neuroses e psicoses. Assim, o cinema seria uma forma de sublimação das massas, ou ainda, uma realização de sonhos ou psicoses de uma coletividade, ao penetrar nos anseios individuais do espectador. Conforme o teórico alemão, “o cinema introduziu uma brecha na velha verdade de Heráclito, segundo a qual o mundo dos homens acordados é comum, o dos que dormem é privado. E o fez menos pela descrição do mundo onírico que pela criação de personagens do sonho coletivo” (1994, p. 190).

No senso popular, é comum associar o cinema aos sonhos. Afirmar que o cinema é uma fábrica de sonhos remete a ser uma estrela de Hollywood, às aventuras e reviravoltas somente possíveis na grande tela e às possibilidades de mundos mostrados no cinema (que vão desde reconstruções de períodos históricos a fantasias como o mundo mostrado na franquia *Star Wars* de George Lucas). É claro que essa analogia diz respeito ao cinema como

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática de Jornalismo, do VIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte.

² Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, e-mail: fmferreira815@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor da Universidade da Amazônia (Unama). Doutorando em Ciências Sociais na Universidade Federal do Pará (UFPA)



indústria, e ao seu centro por excelência, Hollywood. Afinal, é este cinema que é feito para as massas e não para o apreciador individual. Um cinema feito sob medida para levar multidões às salas de exibição: dos chamados *blockbusters*.

No entanto, só com o lançamento de *Um Cão Andaluz (Un Chien Andalou - 1928)*, de Luis Buñuel e Salvador Dalí, marco inaugural do surrealismo no cinema, cinema e sonho se encontraram de forma plena. O filme se tornou referência em descrição onírica em termos cinematográficos. Os surrealistas continuaram a produzir obras cinematográficas até mesmo depois do declínio das vanguardas modernistas, em fins da década de 1930. Em contrapartida, muitos outros fizeram e fazem referência ao surrealismo no cinema, de diversas maneiras. Entre eles, destaca-se o diretor americano David Lynch⁴, de *Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive - 2001)*, longa-metragem analisado neste artigo, não somente pelos elementos surrealistas que carregam as obras do cineasta, mas por utilizá-los de modo muito singular, criando um estilo próprio e que refletem inquietações psicossociais do indivíduo contemporâneo.

Por isso, o objetivo deste artigo é analisar como o surrealismo está integrado a uma estética contemporânea no filme *Cidade dos Sonhos*, para apreender como se reporta a elementos surrealistas, ao retratar a fragmentação da identidade e o simulacro característicos da pós-modernidade.

De imagens e sonhos: o cinema surrealista de ontem e de hoje

No período entre as duas grandes guerras mundiais, artistas modernistas e intelectuais de várias áreas se lançaram ao desafio de conceber formas de expressão inovadoras, que revolucionassem a arte e criassem um novo padrão estético. Esse fenômeno ficou conhecido como o advento das vanguardas: cubismo, dadaísmo, surrealismo, entre outras. André Breton publicou o *Manifesto Surrealista* em 1924, no qual define o surrealismo como:

SURREALISMO, s.m. 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 (BRADLEY; 1999, p. 21).

⁴ David Lynch (1946-), diretor norte-americano, frequentou a Academia de Belas Artes e a pintura influenciou seus primeiros trabalhos, em que já se percebia a influência do surrealismo. Seu primeiro longa-metragem, *Eraserhead* (1977), já trazia elementos bizarros e seqüências em *stop-motion*. O reconhecimento da crítica viria com *O Homem Elefante* (1980), com oito indicações ao Oscar, incluindo melhor diretor. Além de *O Homem Elefante*, seus principais filmes são: *Veludo Azul* (1986), *Coração Selvagem* (1990), *A Estrada Perdida* (1997), *Cidade dos Sonhos* (2001) e *Império dos Sonhos* (2006).

Portanto, o surrealismo foi considerado por Breton e seus fundadores como um meio de conhecimento, que investiria sobre continentes até então pouco explorados: o sonho, o inconsciente, o maravilhoso, a loucura, os estados de alucinação. A lógica absurda desses estados iria refletir na arte, ao eleger como valores principais a beleza convulsiva, o humor negro e o amor louco. A beleza convulsiva significava aquela que era resultante da oposição de duas realidades distintas na busca de outra realidade, nas palavras do poeta Lautréamont: “Belo como o encontro fortuito de uma máquina de costura e um guarda-chuva sobre uma mesa de cirurgia” (CAÑIZAL, 2006, p. 146). O humor negro objetivava uma espécie de terrorismo contra os valores "morais" da sociedade. E o amor louco era o único que os interessava e, pelo qual, os surrealistas elegiam a mulher como a representação do objeto do desejo.

O cinema no início do século surgia como a mais nova forma de arte e, com as possibilidades de representação que oferecia, fascinou os artistas das vanguardas modernas, que viam na arte cinematográfica uma forma mais abrangente de chocar a sociedade burguesa de então (CAÑIZAL, 2006, p. 148). Para o surrealismo, o cinema mostrava-se um meio perfeito de expressar todos aqueles valores eleitos como fundamentais ao movimento. O discurso cinematográfico possibilitava imitar a articulação dos sonhos, a lógica de uma experiência que era, para citar Freud, a “realização do desejo”. O material cinematográfico apresentava exclusiva afinidade com o material trabalhado pelo inconsciente, justamente o que os surrealistas queriam expressar. Os espanhóis Luis Buñuel e Salvador Dalí realizariam uma resposta a esse modelo cinematográfico, através de *Um Cão Andaluz*, de 1928.

Os artistas tiveram a idéia de realizar um filme juntos, a partir de dois sonhos: Buñuel sonhou com uma nuvem cortando a lua e Dalí sonhou com uma mão cheia de formigas. Assim, começaram a trabalhar o roteiro de *Um Cão Andaluz* de uma forma nada habitual, cuja premissa básica, segundo Buñuel, era não aceitar nenhuma idéia, nenhuma imagem que pudesse dar lugar a uma explicação racional, psicológica ou cultural. O filme se baseava “não numa fuga do real, mas em sua subversão” (BRADLEY, 1999, p. 70).

No cinema industrial, o surrealismo, pouco a pouco se transformou em um estilema, tal como ocorrera com o expressionismo, utilizado com eficiência nas seqüências de sonho, pesadelo e loucura de filmes cuja narrativa permanecia realista. Ou seja, até hoje, podem ser encontrados elementos da proposta surrealista em filmes do realismo típico do cinema contemporâneo.

Destaca-se nesse contexto, a utilização desses elementos na obra do diretor norte-americano David Lynch, que, segundo Ferraraz, revisa e atualiza as características surrealistas



(2001, p. 3). Ferraraz elenca algumas dessas características, entre as quais citamos: a) A beleza convulsiva, decorrente do encontro de realidades distintas (e muitas vezes conflitantes) em um mesmo espaço e tempo, a qual, por sua natureza heterotópica, é um contraponto ao paradigma utópico de beleza contemporâneo; c) O humor negro, com o qual se buscava criticar e minar as bases institucionalizadas da sociedade, como a Igreja, a Família e o Estado; No caso de Lynch, vale ressaltar que ele também promove o ataque ao jogo das aparências da sociedade norte-americana e aos mitos e aos clichês do cinema hollywoodiano, um cinema repleto de citações, aliás, um fator típico da cena cultural pós-moderna; e) O mundo onírico, em que os sonhos fazem parte do real, acabando assim com os limites e com as barreiras que separam sonho e realidade, até o momento em que não se pode distinguir um do outro; f) A não continuidade do espaço e do tempo, o uso de elipses, a não linearidade, um recurso bastante usado nas narrativas pós-modernas; g) A recorrência de elementos bizarros, que tendem ao grotesco, como partes decepadas do corpo humano, insetos pessoas com deformações, enfermos, cegos, anões, enfim, elementos que escapam do padrão tradicional e que até mesmo o enfrentam. Dessa forma, Lynch atualiza o legado surrealista na medida em que tece uma ampla crítica da sociedade contemporânea e de seus valores e dramas.

Do sujeito e suas cópias: identidade e simulacros de identidades

O uso do conceito de pós-moderno se tornou corrente, apesar da discussão em torno de seu significado e validade. Por isso, prefere-se falar em características pós-modernas, que podem ser resumidas da seguinte forma: a incredulidade em relação às chamadas metanarrativas, como saberes únicos e totalizantes, tendo como exemplo, o marxismo e a psicanálise (LYOTARD; 2002, p. 16); a mudança nas expressões artísticas, no que se refere à abolição das barreiras históricas entre alta e baixa cultura e a valorização da multiplicidade de estilos ao invés da originalidade modernista; por fim, o homem não tem mais uma identidade fixa, cujo centro é a sua personalidade única, mas fragmentada (HALL; 2003, 12).

Assim, segundo Hall, o conceito de identidade, na pós-modernidade, está em profunda transformação. O sujeito, determinado como tendo uma identidade unificada e estável, está se fragmentando; formado não de uma, mas de várias identidades, muitas vezes contraditórias ou não resolvidas. A partir daí se processa o surgimento do sujeito pós-moderno, identificado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. É uma identidade que varia conforme vão acontecendo as mudanças nos sistemas culturais, possibilitando o surgimento de identidades diferentes dentro de um mesmo sujeito:



Esse sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um eu coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (HALL; 2003, p. 12 e 13).

Na sociedade contemporânea, a crise da identidade ganharia uma dimensão inédita com as possibilidades que o advento da realidade virtual traria. Com isso, as várias identidades do indivíduo ganhariam forma e voz, embora artificial. O sujeito pós-moderno vê a possibilidade de forjar outros *eus*, porque não, *melhores*, no sentido de mais adaptados aos modelos de beleza e comportamento da sociedade pós-moderna. É nesse momento que surgem os *simulacros*, cópias artificiais sem referência na realidade objetiva.

Para Jean Baudrillard, reconhecido nos debates sobre a pós-modernidade como o teórico do regime do simulacro, simulacros são experiências, formas, códigos, signos e objetos sem referência, que se apresentam tão reais como a própria realidade (1981, p. 12). O simulacro, segundo David Harvey, pode ser designado como “um estado de réplica tão próxima da perfeição que a diferença entre o original e a cópia é quase impossível de ser percebida (2003, p. 57). Baudrillard sugere que o mundo em que vivemos foi substituído por um mundo-cópia, no qual vivemos cercados por simulacro.

Neste regime do simulacro, o cinema seria mais uma fábrica de realidades artificiais, de forma mais eficaz, o cinema hollywoodiano, amplamente povoado de efeitos pirotécnicos e cenários virtuais construídos em terceira dimensão. E é a essa fábrica de sonhos (e à sociedade que vislumbra, fascinada as maravilhas produzidas lá) que Lynch tece uma sutil, mas mordaz crítica em *Cidade dos Sonhos*. Tão sutil que muitos não entenderam.

Perdido em Mulholland Drive: O labirinto onírico de Cidade dos Sonhos

Apesar da não linearidade, das elipses e núcleos desconexos, a história de *Cidade dos Sonhos* foi dividida neste artigo em *três atos*, como forma de encontrar a espinha dorsal da narrativa, tarefa árdua para um filme que se assemelha mais a um quebra-cabeça. Lynch obriga o espectador a construir uma história com as seqüências que rapidamente se sucedem, como quem acorda e tenta (inutilmente, muitas vezes) construir uma narrativa lógica com as seqüências esparsas de seu sonho. De qualquer forma, vale lembrar que o objetivo deste ensaio não é interpretar as seqüências oníricas da obra de Lynch, mas compreender a crítica sutil de *Cidade* aos valores contemporâneos, que passa pelo questionamento da relação pós-moderna entre identidades e realidades no cinema.

Ato I – Através do espelho: entre o sonho e o esquecimento

Uma das seqüências iniciais de *Cidade dos Sonhos* é essencial à compreensão da história. Trata-se de uma pessoa (a princípio não se sabe quem, a câmera mostra apenas o campo de visão da personagem) deitando em uma cama, com a respiração profunda e finalizando com um *fade out*, indicando que a personagem fecha os olhos para dormir. A partir daí, a narrativa converge para o encontro entre a morena interpretada por Laura Harring, sobrevivente de um acidente de carro que sofre de amnésia e a loira Betty Elms, interpretada por Naomi Watts, uma inocente aspirante a estrela de cinema. Uma dualidade que desde o início faz referência aos filmes *noir*⁵, no que diz respeito à dicotomia loira e morena, com a primeira representando a inocência e a bondade e a segunda representando a famosa *femme fatale*, ou seja, o desejo e a destruição.

A morena vivida por Laura Harring deveria ser assassinada por mafiosos dentro de uma limusine que avança pela Mulholland Drive, uma estrada sinuosa que corta a área montanhosa de Los Angeles. Quando um deles aponta a arma para ela, o carro é atingido em um acidente. Todos morrem menos ela, que sai do carro e desce cambaleante a encosta da estrada até chegar à cidade. Vítima de amnésia, ela entra em um apartamento da Avenida *Sunset Boulevard*⁶ e ali se esconde. Mais tarde, enquanto toma banho, ela é surpreendida pela loira Betty Elms, recém-chegada a *Los Angeles* para tentar a carreira de atriz, sobrinha da proprietária do apartamento.

E aqui nós temos, inicialmente a dubiedade do *noir* e das referências ao cinema guiando o espectador diante da narrativa não linear do longa. Nesta primeira parte do filme, identificam-se as personagens com muitas outras vistas em filmes típicos hollywoodianos. O que surpreende e dá o toque surreal nestas é o modo como elas se comportam: a *femme fatale* “Rita” se confunde com o ideal da beleza convulsiva do surrealismo, uma vez que é bela na medida em que é frágil, doente e, ao mesmo tempo, sensual e provocante; O diretor de cinema Adam Keshner tem a interferência de estranhos mafiosos italianos em seu trabalho⁷ e é traído pela sua mulher com o limpador de piscina; Um anão “chefão” da máfia dá ordens de uma sala coberta de cortinas vermelhas; o caubói, que geralmente é um homem simples e de

⁵ Espécies de filmes originados no cinema americano da década de 1940, e pode ser definido por atmosfera, temas e estrutura narrativa (que usa a voz em *off*). Possui alguns personagens fundamentais, como a *femme fatale*, geralmente morena, em oposição a mulher loira e politicamente correta.

⁶ Referência à obra do Diretor Billy Wilder (1906 - 2002) que no Brasil tem o título de Crepúsculo dos Deuses (*Sunset Boulevard* – 1950). A obra é definida como um drama *noir*, daí sua referência em *Cidade*.

⁷ Nota-se aqui uma crítica clara às interferências que o diretor em Hollywood enfrenta em seu trabalho, tendo o próprio David Lynch passado por isso, inclusive com *Cidade dos Sonhos*, que inicialmente seria uma série de TV para a ABC. Segundo o próprio cineasta, os produtores odiaram o piloto que ele filmou e a série foi cancelada. Felizmente, Lynch conseguiu o apoio de produtores independentes e transformou o material em um longa-metragem para o cinema (LYNCH, 2008, P. 121)

poucas palavras, nos filmes do gênero *western*⁸, aqui aparece como alguém de muita autoridade e sabedoria; por fim a loira inocente que veio do interior parece esconder um segredo que será revelado no decorrer da trama.

Nos caminhos que Rita (por ora a personagem de Laura Harring será chamada dessa forma, até que tenha início o terceiro ato) segue para assumir tal *persona* (como no original grego, máscara), encontramos meios para entender o processo que leva o sujeito a assumir diferentes identidades. Sem lembrar-se senão do acidente do qual escapou viva, Rita, perguntada por Betty sobre seu nome, olha na parede e vê, através de um espelho, um cartaz do clássico *Gilda*⁹, com o nome de Rita Hayworth, a atriz que faz a protagonista do drama *noir* de 1946, e diz que se chama Rita. Significaria dizer que o sujeito, a partir do momento em que esquece a sua história, perde a sua identidade e subjetividade (o seu *imaginário*, segundo Lacan, como veremos a seguir) e, pressionado a assumir uma identidade procura uma referência que possa preencher essa lacuna? Não por acaso, Rita está diante do espelho quando busca essa referência.

Procurando formular o surgimento do eu, o psicanalista francês Jacques Lacan retomou em seus estudos conceitos freudianos fundamentais para, por meio da elaboração do registro do imaginário e do esquema conceitual proposto pelo estágio do espelho, estabelecer uma íntima relação entre o eu e o corpo na constituição do sujeito. Situado entre o sexto e o décimo oitavo mês de vida, o estágio do espelho designa o momento psíquico no qual a criança antecipa o domínio sobre sua unidade corporal através de uma identificação com a imagem do semelhante e da percepção de sua própria imagem num espelho (CUKIERT; 2002, p. 144). Neste estágio, o sujeito constitui o seu *imaginário* (a sua subjetividade – que para a teoria lacaniana, nada mais é do que o domínio das imagens), função que unifica as imagens de nós mesmos em torno de nossa *identidade*. O desaparecimento do imaginário resultaria em *esquizofrenia*, a ausência de identidade (DAYAN; 2005, p. 325). Em um sentido não clínico, o sujeito pós-moderno, que não consegue construir uma narrativa biográfica própria (com passado, presente e futuro), “espelha-se” nas imagens inebriantes do cinema e “substitui” o seu imaginário por presentes desconexos, uma cadeia de significantes sem significado, uma explosão de imagens.

⁸ O *western*, também popularizado sob os termos "filmes de *cowboys*" ou "filmes de faroeste", compõe um gênero clássico do cinema norte-americano e um dos gêneros cinematográficos mais populares da história do cinema com filmes como *Rastros de Ódio* (1959) de John Ford, *Onde Começa o Inferno* (1959) de Howard Hawks, entre outros. O termo inglês *western* significa "ocidental" e refere-se à fronteira do Oeste norte-americano durante a colonização.

⁹ *Gilda* (1946), filme norte-americano dirigido por Charles Vidor, classificado como um drama *noir*, já que o protagonista se vê tentado por uma mulher (*Gilda*, representa da por Rita Hayworth), com quem se relacionou no passado e que reencontra casada.



Por isso, quando Rita olha para o espelho, talvez espere encontrar as imagens que a identifique, mas ao ver o cartaz de um filme, “toma emprestado” um conjunto de imagens unificadas em uma personagem que se apresenta diante dela. Semelhantemente, o sujeito pós-moderno, esquizofrênico na medida em que fragmenta os elementos que o identificam, pressionado a assumir uma identidade “aceitável”, vira-se para as imagens fabricadas (nas máquinas de imagens: cinema, TV, internet, revistas etc.) e constrói seu imaginário a partir de simulacros, chegando ao estágio em que perde qualquer referência de realidade.

Ato II - O Clube Silêncio: A ilusão da realidade suficiente

No momento em que Betty descobre que Rita, não é na verdade Rita e do acidente que sofreu, ela decide ajudar a sua nova amiga a recuperar a sua memória. Rita se lembra de um nome: Diane Selwyn. Enquanto faz seus primeiros testes nos estúdios, Betty ajuda a morena a desvendar seu passado e, juntas, começam a investigar por conta própria, quem seria Diane Selwin, com a possibilidade de ser a própria Rita. Depois de encontrarem o nome e o telefone na lista, Betty convence Rita a ligar para o número, apesar do receio desta. Betty diz: “Faremos como no cinema: a gente finge ser *outra pessoa*”. Dessa forma, há uma referência indireta às possibilidades de fragmentação identitária que o cinema oferece, ao permitir originalmente que atores façam vários papéis, em diversos filmes. Um ator como Johnny Depp não é conhecido do grande público como o “real” e “único” Johnny Depp, mas como uma gama de personagens que interpretou em muitos filmes, sendo que cada personagem tem sua identidade visual, história e seu lugar num tempo determinado. O espectador, ao se *identificar* com essas personagens muitas vezes díspares, acaba promovendo variações de sua própria identidade visual.

Depois tentativas frustradas de encontrar Diane Selwin, as duas, em uma seqüência impregnada de sensualidade, realizam o ato sexual e dormem logo a seguir. Como se estivesse sonhando, Rita, ainda de olhos fechados diz em voz alta: “*Silêncio! Silêncio! No hay banda! No hay orquestra! Silêncio!*”. Quando Rita acorda, pede que a amante a acompanhe até um lugar: o enigmático Clube Silêncio, uma espécie de teatro onde ocorrem apresentações de dublagem.

Ao chegarem, no palco, um apresentador com ar diabólico adverte: *Não há banda! Não há orquestra: É tudo uma gravação; é tudo ilusão*. Ouve-se uma música de orquestra, mas o apresentador insiste: não há banda. Há até uma cantora, Rebecka Del Rio, que chega a emocionar Rita e Betty que choram com uma interpretação sentimental da música *Llorando*, antes de desmaiar e cair no chão. A voz e a música, no entanto continuam.



É natural que, quando escutamos uma sinfonia, logo imaginemos os músicos e seus instrumentos, da mesma forma que, quando uma personagem de um filme chora, sentimos compaixão, imaginando a dor pela qual ela passa. Mas Lynch, de forma sutil, questiona nossa capacidade de distinguir os limites ente simulacro e realidade, quando estamos diante das ilusões criadas não só pelo cinema, mas pela tecnologia. Ilusões que não se limitam a ser meras cópias da realidade: assumidamente, pretendem suplantar o real, retirando dele tudo o que não seja espetacular e prometendo ser suficiente às aspirações do sujeito, na função de um sonho: a realização do desejo, ou melhor, a *imagem* da realização de um desejo, o signo, dessa forma vendido, fato que, segundo Baudrillard, diferencia radicalmente a sociedade pós-moderna da moderna.

Para o filósofo francês, as sociedades modernas são organizadas em torno da produção e do consumo de produtos, e as pós-modernas, em torno da simulação e do jogo de imagens e dos signos. Nessa sociedade da simulação, as identidades são construídas pela apropriação das imagens, e os códigos e os modelos determinam como os indivíduos se percebem e relacionam. A economia, a vida social e a cultura são todas governadas pela simulação, pela qual os códigos e os modelos determinam como os bens são consumidos e a cultura, produzida e consumida (MEDEIROS, 2007, p. 147). Dessa forma, no momento em que ouvem a cantora Rebecka del Rio, as duas loiras (já que Rita usava uma peruca loira; quase se confundem) Rita e Betty choram e se abraçam, como se naquele momento fossem uma só e como se Rita houvesse encontrado a sua identidade em Betty. Nesse momento, de extrema cumplicidade, Betty entrega a caixa azul que estava em sua bolsa para Rita, que iria abri-la usando a estranha chave azul encontrada em seu poder.

Ato III - A caixa azul se abre: o (tardio) despertar para a morte

Em uma seqüência carregada de simbolismos, Rita finalmente abre a caixa azul com a chave (também azul) que estava em sua bolsa. Podemos destacar três dimensões simbólicas para a caixa azul, dependendo da abordagem: a) textual: representa a descoberta de Rita sobre sua real identidade, sua história até então oculta. Por isso Rita hesitou em abrir, pelo medo em descobrir a realidade (notemos que no momento em que ela se prepara para abrir a caixa, a personagem de Naomi Watts misteriosamente some, restando somente Rita que, ao abrir, é “sugada” pela caixa); b) intertextual: a caixa azul pode conter uma série de referências, desde o mito grego de Pandora á Luis Buñuel, em *A Bela da Tarde* (*Belle de Jour* – 1967), onde um caixeiro-viajante leva consigo uma caixa misteriosa, todas passando pelo fascínio/medo diante do desconhecido.

Neste momento, acontece uma súbita guinada na história: Betty agora aparece como Diane Selwin, deitada na cama que aparece no início da trama, na mesma casa que pertencia a Diane Selwin, onde esta foi encontrada morta por Betty e Rita. Diane (antes Betty) acorda e começa a lembrar, em um *flashback*, de sua relação com Camilla Rhodes (antes Rita). Suas lembranças podem ser resumidas da seguinte forma:

Depois de perder a tia e receber uma herança, Diane viaja até Los Angeles para tentar a carreira de atriz. Rejeitada em um teste para “A História de Sylvia North”, é preterida à morena Camilla Rhodes para o papel principal. Mais tarde, Diane e Camilla se tornam amigas e, eventualmente, amantes, sendo que esta última, agora uma atriz de sucesso, freqüentemente arruma pontas para a namorada em seus filmes. Porém, durante as filmagens, Camilla se envolve com Adam Kesher, o diretor do filme. Com ciúmes, Diane não se entende mais com Camilla. Por fim, é convidada para uma festa na mansão do cineasta, onde ele e Camilla anunciam o casamento. Revoltada, Diane contrata um assassino para executar Camilla, pagando 50 mil dólares pelo serviço. Ao receber o dinheiro e uma foto de Camilla, o assassino diz que Diane encontrará uma chave azul em seu apartamento quando tudo estiver terminado – e, de fato, logo a garota recebe o aviso de que a morena Camilla está morta, no momento em que acorda e vê a chave azul em cima da mesa que estava na sala.

Uma leitura apressada dos fatos apresentados como lembranças de Diane poderia dizer que esta é a verdadeira e real história e que tudo o que vemos até aqui não passou de um sonho da protagonista. Porém, não podemos esquecer que todos esses fatos estão sendo filtrados pelo turbilhão de emoções por quais passa Diane: remorso, depressão e sobretudo culpa. Portanto, Lynch, mais uma vez, questiona nossa frágil percepção de realidade em tempos de fabricação de sonhos artificiais tecnológicos. Tanto no “sonho” de Diane como as suas lembranças estão impregnadas de referências ao cinema e suas imagens sociais ideais. A diferença é que o “sonho” é “construído” como um roteiro de um filme de Hollywood em contraponto á dura realidade das lembranças de Diane (impregnadas da culpa que trará conseqüências dramáticas para ela), na qual o cinema é apenas o pano de fundo de uma história trágica de amor e egoísmo.

Justamente o egoísmo, resultante do “imperativo do gozo” (SAFATLE, 2003, p. 1) da sociedade de consumo (“cada um *deve* encontrar sua forma de gozo”) como discurso que sustenta os vínculos sócio-culturais. Assim, Diane, ao ver que não seria mais possível realizar o seu “gozo” (relação homossexual com Camilla) resolve aniquilá-lo, reconhecendo sua impossibilidade com a morte da amada e de sua própria, ao suicidar-se. O suicídio seria a

única foram de por um fim aos fantasmas interiores que a perseguiram, fragmentações de seu próprio eu. Antes de morrer, no entanto, Diane “constrói” uma narrativa alternativa, misto de sonho e lembranças, ficção e verdade, em que não há uma seqüência lógica encadeada, mas uma cadeia de significantes sem significado, demonstrando esquizofrenia e conseqüente ausência de identidade.

Sonho sem Inconsciente: Considerações Finais

A cultura pós-moderna da “sociedade do espetáculo”, as novas mídias eletrônicas de informação e comunicação, os simulacros, a emergência do ciberespaço e de seus dispositivos digitais de virtualização, desencadeiam e aceleram um processo menos de renovação ou substituição que de fragmentação da identidade. Os efeitos desse processo afetam a própria percepção, coletiva e individual, da realidade, descentralizando e, logo, desestabilizando o referencial da identidade subjetiva. Referindo a Jacques Lacan, Jameson observa que “Lacan descreve a esquizofrenia como sendo a ruptura na cadeia dos significantes (...). Quando essa relação se rompe, quando se quebram as cadeias da significação, então temos a esquizofrenia sob forma de um amontoado de significantes distintos e não relacionados” (JAMESON, 2002, p. 53). Assim, o sujeito se vê diante de modelos “ideais” de identidades e toma emprestado para si, ao perceber que esses modelos não têm referência na realidade e, portanto, impossíveis de serem concebidos, a não ser no campo do imaginário.

Diante de seus próprios fragmentos, o sujeito tenta inutilmente unir seus pedaços em uma narrativa única, como o fez Diane, mas, muitos outros significantes sobram e vêm à tona sem nenhuma ligação aparente com a realidade. Daí a confusão do espectador diante do “sonho” de Diane: não se sabe onde termina o sonho e onde começa a realidade. Esquizofrênico, o sujeito perde a noção de seu próprio *imaginário* – as imagens que o identificam como indivíduo – em uma sociedade que, no dizer de Deleuze e Guattari “produz esquizofrênicos da mesma maneira como produz o xampu Prell ou os carros Ford, com a única diferença de que os esquizofrênicos não são vendáveis” (HARVEY, 2003, p.57).

Em algum momento o fragmento supera o todo e libera seu poder de destruição. Em Diane, o resultado seria a morte de sua amada, e conseqüentemente, a culpabilidade. A culpa pós-moderna gerada mais em contexto de falta de referência do que em um contexto de significado (religioso, ético-moral), diferença radical entre, por exemplo, *Crime e Castigo*¹⁰,

¹⁰ *Crime e Castigo* (no original, *Prestuplêníe i nakazáníe*) romance do escritor russo Fiódor Dostoiévski (1821 - 1881), publicado em 1866. Narra a história de um jovem estudante que comete um assassinato e se vê perseguido por sua incapacidade de continuar sua vida após o delito.



de Dostoievski, uma narrativa moderna, e *Cidade dos Sonhos*. Na era do simulacro, a culpa é resultado do egoísmo, quando o sujeito, diante da impossibilidade de satisfação do gozo, destrói o objeto de desejo, para que ele se transforme definitivamente em signo puro, resistindo dentro da memória fragmentada apenas como uma imagem.

O pintor espanhol Goya, escreveu em um de seus quadros que “o sono da razão produz monstros”. O surrealismo, ao defender a liberação total dos desejos do inconsciente recalçados pelas normas imposta pelo racionalismo da sociedade burguesa, inaugurou, voluntariamente ou não, a era do sonho. Os demônios interiores do inconsciente encontram-se “realizados” nos monstros pós-modernos, vendidos nas esquinas, em vários modelos e tamanhos. Mas a realidade artificial se mostra igualmente insuficiente e o sujeito, em choque de identidades interiores, revolta-se contra o nada e explode em violência: são os casos policiais que enchem as páginas dos jornais sensacionalistas, os assassinatos, como o que cometeu Diane em *Cidade*.

Na era do sonho em que vivemos, poucas pedras são atiradas contra o mar de marasmo que cobre a realidade. Só mesmo de olhos bem abertos podemos ver, através de milhares de imagens as quais somos confrontados todos os dias, a esquizofrenia do nosso tempo. É o que faz Lynch em *Cidade dos Sonhos*, quando, nos abre a caixa azul da identidade pós-moderna e nos mostra o que há dentro: o insondável vazio.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Editora Relógio d’Água, 1981.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica**. in: *Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas*. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. **Surrealismo**. In: MASCARELLO, F. (Org.). *História do Cinema Mundial*. 2ª ed. Campinas: Papirus Editora, 2007.

CIDADE dos Sonhos. Direção: David Lynch. Produção: Neal Edelstein, Joyce Eliason, Tony Krantz, Michael Polaire, Alain Sarde e Mary Sweeney. Intérpretes: Naomi Watts, Laura Harring, Justin Theroux e outros. Roteiro: David Lynch. Música: Angelo Badalamenti. Los Angeles: Le Studio Canal +, 2001.



CONNOR, S. **Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo**. 4ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

CUKIERT, Michele & PRISZKULNIK, Léia. **Considerações sobre o eu e o corpo em Lacan**. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/epsic/v7n1/10961.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2009.

DAYAN, Daniel. **O código tutor do cinema clássico**. In: RAMOS, Fernão Pessoa. Teoria contemporânea do cinema. Vol. I. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

FERRARAZ, Rogério. **As marcas surrealistas no cinema de David Lynch**. Disponível em: <<http://www.olhar.ufscar.br/index.php/olhar/article/view/60/51>>. Acesso em: 12 abr. 2009.

HALL, S. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. 7ª edição. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna**. 12ª edição. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

JAMESON, F. **Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ª edição. São Paulo: Editora Ática, 2002.

LYNCH, David. **Em águas profundas – Criatividade e Meditação**.

LYOTARD, J-F. **A Condição Pós-Moderna**. 7ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002.

MEDEIROS, Rogério. **Jean Baudrillard - enigmas e paradoxos da imagem na era do simulacro**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, EBA/UFRJ, ano XIV, número 15, 2007. Disponível em: <<http://ww.eba.ufrj.br/ppgartesvisuais/revista/e15/RogérioMedeiros.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2009.

SAFATLE, Vladimir. **Sociedade de Consumo criou um Supereu**. Disponível em: <<http://us.geocities.com/vladimirsafatle/vladi066.htm>>. Acesso em: 10 abr. 2009.