

O enigma *Mulholland Drive*

por Clara Lobo

Um homem está sentado num banco de uma lanchonete. Um outro homem está sentado à sua frente. O som ambiente está abafado, e reverbera de forma antinaturalista. O primeiro homem começa a falar que teve um sonho sobre esse mesmo lugar em que estão, e que estava sentado exatamente na mesma posição que está agora. No sonho, não era dia nem noite: era metade dia, metade noite. Ele sentia medo. Conta que o segundo homem estava, no sonho, perto do balcão da lanchonete, e que também sentia medo. Então o primeiro homem descobre o porquê do medo: nos fundos da lanchonete, ele conseguia ver através da parede, havia uma figura horrível que os aterrorizava. Ele diz que a figura era tão horrível que ele não gostaria de vê-la fora de um sonho. O segundo homem diz, então, que o primeiro homem está lá para descobrir se esse ser horrível está nos fundos da lanchonete. O primeiro homem concorda. O segundo homem levanta-se e vai pagar a conta, aproximando-se do balcão. O primeiro homem continua sentado no lugar onde estava. O primeiro homem olha em direção aos fundos da lanchonete, e ele está visivelmente com medo. Ele olha para trás, e seu amigo está próximo ao balcão. Os dois saem da lanchonete, indo em direção aos fundos. Lá, detrás de um muro, aparece uma figura assombrosa. O primeiro homem cai desfalecido.

Acima está descrita uma cena síntese do longa-metragem *Cidade dos Sonhos (Mulholland Drive)*, de David Lynch, onde já está apontada a questão que tomará força ao longo do filme: a **indissociação** entre o mundo consciente e o mundo inconsciente. Aqui, difícil é distinguir o sonho do estado de vigília, pois estamos num ambiente em que os dois podem transmutar-se um no outro sem grande dificuldade.

A mítica Los Angeles é o local onde se desenrolam (ou enrolam-se, nesse caso) as histórias do filme. A tradução para o português do título *Mulholland Drive* soube valorizar a importância da presença dessa cidade, importância essa que se deve a Hollywood e a toda uma cultura a ela associada. A mitologia americana moderna (fundada e consolidada pela máquina de sonhos hollywoodiana) está lá com toda a sua força, concretizada através de personagens e situações clichês, e subvertida através de uma narrativa delirante.

Há algo de ilógico, imprevisível e obscuro na teia de relações construída pelo filme. Por trás dessa teia há figuras bizarras que pouco têm de humano, formas distorcidas, pessoas mal-formadas que são, talvez, a causa inexplicável do pesadelo que vemos na tela. Em *Mulholland Drive* não há, aparentemente, causas nem tempo cronológico confiáveis. Na verdade, toda sua *mise-en-scène* não nos parece confiável, e ela não parece pedir que nela confiemos. É uma tarefa frustrante tentar **linearizar** o **rizoma** que vemos na tela, pois em algum momento nós teremos o impasse de dois corpos ocupando o mesmo lugar no espaço, da consequência vir antes da causa, ou da causa só poder se concretizar através de um elemento da consequência.

Essa forma onírica de encaixe de situações e essas figuras que parecem não se enquadrar em códigos que definem a normalidade são, por sua vez, associadas a personagens tomadas por um fluxo delirante que emana da transfiguração do real, dando-nos a sensação de perigo vindo de um não-lugar que está em toda parte. O espaço físico não mais importa; a existência não respeita leis físicas, ela não é regida pela materialidade, apesar de ser através da materialidade que ela se exerça. As personagens deste filme são vítimas-agentes de um mundo cuja racionalidade está apenas na superfície, pois ela é, aqui, superficial. E a percepção do que há além dessa superfície pede

uma chave cognitiva diversa daquela a qual estamos acostumados.

David Lynch traz do imaginário coletivo americano um apanhado de figuras tipicamente hollywoodianas (e algumas bizarrices) para nos contar sua história, colocando-as em situações ora extraordinárias, ora lugares-comuns. É essa mistura entre o agradável e o grotesco, o óbvio e o desconhecido, que constrói o clima de *Cidade dos Sonhos*, como se estivéssemos atravessando constantemente de um ao outro lado do espelho, num jogo interminável de claros e escuros.

Essa imersão na galeria simbólica da indústria cinematográfica americana nos traz tipos como a mocinha ingênua que chega a Los Angeles com o sonho de virar uma estrela de cinema, a morena misteriosa, sensual e de caráter ambíguo, a máfia italiana etc. Há também uma série de situações típicas: Adam Sandler, o diretor no filme, flagra sua mulher na cama com um empregado, ou - um clichê que se cristalizou como tal na década de 90 - o assassino que comete uma série de homicídios por causa de seus descuidos.

Esses personagens não são tratados com escárnio ou desmazelo pelo diretor; ao contrário, é aparente a fascinação do diretor por eles e, não apenas por eles, mas também por tudo o que eles simbolizam. É evidente que Lynch é crítico em relação ao tipo de produto cultural em que normalmente essa galeria de tipos está inserida, mas aqui ele não os está criticando, pois são esses mesmos personagens óbvios que vão fazer a passagem para o universo que ele nos quer mostrar.

Um fenômeno importante comentado por Marcelo Coelho em sua coluna na Folha de São Paulo é o de que, enquanto os filmes obscuros da década de 70 motivavam dois tipos de pergunta: "O que é que de fato aconteceu?" e "O que é que estão querendo dizer?", em *Cidade dos Sonhos* a sensação que se tem é que os esforços se concentram para dirigir a atenção do público apenas para a primeira pergunta. Para **fruí-lo**, somos forçados a reconstituir mentalmente a história do filme. Mas a ânsia do público em achar uma explicação realista para a vertiginosa narrativa

que vemos na tela demonstra como esse filme tem um grande potencial para se fechar somente nesse jogo de quebra-cabeças, diferente de filmes como, por exemplo, *O Espelho*, de Tarkovski, onde a tentativa de compreensão da narrativa ("O que de fato aconteceu?") nos leva naturalmente a pergunta "O que isso quer dizer?".

Não é difícil descobrir a existência da possibilidade de traçar uma ligação realista entre as duas histórias, explicando a primeira como um delírio de Diane antes de morrer. Guardo minhas ressalvas em relação a ela. Essa reserva se deve a uma questão simples: se a obra se fecha numa interpretação tão pobre, se ela necessita da desculpa do sonho ou delírio para se permitir fugir do realismo, ela perde força tanto em qualidade artística quanto no seu valor de reflexão sobre o mundo. Apesar de desconfiar cada vez que ligações baseadas no naturalismo se tornam possíveis, não posso me negar a detalhá-las.

Tomemos então como estado de vigília a segunda parte do filme (na segunda parte o enredo, apesar de montado não linearmente, é mais realista). Vemos que Diane é uma atriz medíocre apaixonada por Camilla, mas essa a troca pelo diretor. Diane resolve contratar um assassino para matá-la, e o sinal de que ela está morta será uma chave azul. Quando vê a chave azul em cima de sua mesa, ela começa a delirar e, por fim, se mata. Para essa interpretação, a festa em que Adam e Camilla anunciam sua união é a chave para fazer a maioria das relações. A primeira parte do filme, então, seria algo como um delírio ou sonho (um estado qualquer de perda de consciência no limiar da morte) e ela agora se chama Betty (o nome da garçonete que a atendeu enquanto ela negociava com o assassino) e se hospeda na casa de sua tia Ruth (Diane diz, na festa, que tinha uma tia que morreu e que lhe deixou dinheiro). Camilla é milagrosa-



mente salva do assassinato por um acidente em que ela sai praticamente ileso, porém amnésica, e Diane/ Betty é quem vai ajudá-la. Ela agora é uma ótima atriz, e o diretor a quem ela tanto odeia está em apuros: traído pela mulher e com problemas no trabalho (na festa Adam comenta rapidamente que ele havia se separado e ficado com o Mercedes, enquanto a mulher tinha ficado com o limpador de piscina). A chave azul ganha, no delírio, nova forma e está dentro de uma bolsa cheia de dinheiro exatamente igual àquela que Diane usa para pagar o assassino na lanchonete. O trajeto e limusine em que está Rita no início do filme são os mesmos do final, quando Diane vai a festa em

que ela receberá a horrível notícia. A mulher que beija Camilla na boca durante a festa volta como Camilla Rhodes, uma atriz imposta ao diretor, e o primeiro nome do qual Rita consegue se lembrar é o dela, Diane Selwyn.

mecanismo estrutural de um sonho está lá: desde vê-lo como a realização de um desejo até a troca de nomes e recriação de espaços. Mas, aparentemente, nem tudo pode ser explicado através dessa única interpretação. Assim como Diane vê o nome Betty



no crachá da garçonete, Rita vê o nome Diane. Tudo pode significar diferentemente. Sem explicações naturalistas para essas duas narrativas que se cruzam, o mistério é maior e mais grandioso. Duas existências se cruzam numa só matéria, histórias são reconstruídas em universos paralelos, êxitos transmutam-se no seu contrário. E ainda nos resta dois grandes mistérios: o anão na cadeira de rodas que é dono do estúdio e o ser subumano que vive atrás da lanchonete.

Se há um pesadelo por trás da aparência de sonho, essas duas figuras são suas peças-chave. Porque não figuram no hall de personagens típicos da indústria, porque são um indício do que costumamos chamar de lynchiano, porque sua

existências não são possíveis num mundo cuja essência é racional. Vagamos então pelo mundo do que não se pode dominar, do instinto, da insanidade.

É como se todo aquele mundo de fantasia fosse guiado segundo a vontade de seres nefastos, os quais não podemos ver. É como se as intenções fossem as mais obscuras, como se aquela fosse a essência, apesar da aparência ser clara e plana. É como se houvesse um perigo iminente por trás de cada um daqueles personagens chavões e daquelas situações idem, como se o visível fosse o menos confiável. Os velinhos que ajudam Betty na chegada em Los Angeles são um exemplo do que falo. No início solícitos e calorosos, eles logo depois se mostram estranhamente desumanos. No carro, ao contemplarem a cidade, seus sorrisos são gélidos e em suas expressões não há nada que lembre a doçura de antes, como se algo os houvesse esvaziado o interior, como se outro sentido estivesse a eles reservado.

O anão e o ser atrás da lanchonete têm uma importância significativa na estrutura de *Mulholland Drive*. Os dois personagens concentram uma espécie de poder vasto e reptiliano que vai do jogo político-econômico (o anão) ao domínio psíquico (o ser atrás da lanchonete). É este último que guarda a caixa azul - a promessa de descoberta da verdade - de onde saem, ao final do filme, os dois velinhos que atormentam Diane em seu delírio. O que isso parece nos dizer é que é na essência dúbia dos velinhos (nada é o que parece, como no clube Silêncio) que encontraremos uma espécie de verdade. Aliás, é no clube Silêncio ("no hay banda, it's all tape-recording") que Betty descobre a caixa azul em sua bolsa.

É preciso desconfiar em *Mulholland Drive*, e é preciso desconfiar de *Mulholland Drive*. Não é clara a intenção de Lynch em colocar em questão todos os pontos que levantei durante o texto, e é possível que seu fascínio pela cultura de massa americana, pelo bizarro e pelo jogo de quebra-cabeças não formule, necessariamente, nenhuma questão maior sobre a cultura de seu país. Não obstante, quando temos todos esses indícios para essa interpretação, é preciso segui-los, experimentá-los, pois a história de um filme deve não só ser um reflexo da realidade, mas também seguir o caminho contrário, refletindo-se nela.