

O SENSE OF PLACE E O CINEMA DE DAVID LYNCH

THE SENSE OF PLACE AND THE DAVID LYNCH'S CINEMA

Anna Carolina Mendes Ramos/UFG

RESUMO

Este artigo propõe uma reflexão sobre o conceito de *Sense of Place*, à luz do filme *Cidade dos Sonhos*, dirigido por David Lynch. Levei em conta a construção desse conceito no filme, ao perceber como foi proposto na narrativa fílmica, a sua utilização como técnica e as ramificações de sua aplicação na filmografia do Diretor, por meio de alguns estudos de caso, para provocar a sua identificação no espectador, principalmente tendo em vista a natureza multifacetada desse *senso do familiar*.

PALAVRAS-CHAVE

Sense of Place, Familiar, Espectador, Identificação, Ambiente

ABSTRACT

In this article, I have researched the concept of Sense of Place in the film *Mulholland Drive*, directed by David Lynch. I have taken into consideration the identifying relation generated by the Sense of Place on the film, noticing how it was built in its cinematography, its use as a technic and the ramifications of its application into Lynch's cinema to provoke the identifying relation on the spectator, above all considering the multifaceted nature of the Sense of Place concept.

KEYWORDS

Sense of Place, Spectator, Identifying relation, Environment

Em diversos estudos pesquisando sobre a forma de construção dos filmes de David Lynch, sua narrativa e seus recursos técnicos para atingir o espectador pelo viés onírico, existe uma lacuna na qual a abordagem das formas de identificação proporcionadas por suas obras encontra-se praticamente omissa. O estranho, o

bizarro e até grotesco são os elementos mais explorados pelos que estudam suas obras, deixando de lado o senso de familiar, que Lynch chama de *Sense of Place*. Por se tratarem de obras com temas e estéticas que podemos considerar “fora do padrão hollywoodiano”, o *Sense of Place* gerado por meio de elementos não-convencionais, algo contraditório à primeira vista, é deixado de lado. O termo tem uma natureza bastante multidisciplinar. É relevante perceber a importância do que vem a ser o *Sense of Place* quando do estudo de aspectos típicos da obra de Lynch, principalmente no que diz respeito ao seu estabelecimento para atingir o espectador e promover a identificação. O interesse em identificar e entender esse fenômeno ficou mais aguçado quando me deparei com o termo *Sense of Place* em seu livro *Catching the Big Fish*, de 2007. Em seu ensaio, Lynch trata da importância da iluminação e da música para criar o *Sense of Place*:

O sense of place é tão fundamental no cinema, porque você quer ir para outro mundo. Toda história tem um mundo próprio, e um sentimento próprio, e um estado de espírito próprio. Então você tenta juntar todas essas coisas - esses pequenos detalhes - para criar o sense of place. (LYNCH, 2007, p. 129). Tradução livre.¹

Como conceito acadêmico, o *Sense of Place* é multifacetado, e não possui, pois, uma significação estável e estanque; ele não pertence a apenas uma área cognitiva. Contudo, o *Sense of Place* constitui-se a partir de uma base de significação tangível para a maior parte dos segmentos do conhecimento humano: ele é a sensação de pertencimento, de familiaridade com um local físico, que derroca também no conforto psíquico do ser para com o local físico. No campo da sociologia, pela contribuição de David Hummon (1992), *Sense of Place* tem uma natureza dual, tendo em vista que ele se relaciona à interpretação subjetiva do ser humano sobre o ambiente/local, mas também à sua reação emocional ao ambiente/local.

David Hummon estudou o *Sense of Place* ao realizar uma pesquisa sobre as percepções objetivas e subjetivas de pessoas que moravam em localidades urbanas centrais e não centrais dos Estados Unidos, dividindo a pesquisa em blocos para compreender como ocorria o *Sense of Place* dos pesquisados sobre seus locais de moradia, suas comunidades. A divisão em blocos auxiliou o sociólogo a perceber as dimensões que promovem a adesão ao local, dimensões estas que se juntam para formar diferentes *senses of place*.

Para tratar do conceito em relação à obra de Lynch, faz-se necessária a compreensão de cinema com e através dele: uma experiência subjetiva e que depende do olhar – tanto do cineasta quanto do espectador. O intuito deste artigo é analisar aspectos do *Sense of Place* quando tratados no cinema, especificamente no cinema de Lynch, tendo em vista a sua forma não tradicional de abordar temas como a violência, a

subjetividade do ser humano e a experiência deste. Como é promovido o *Sense of Place* em conjunto com a identificação entre o espectador em sua obra e como esse conceito é transportado da experiência social para o cinema?

Proponho que o *Sense of Place* em questão seja a significação apreendida pelo espectador ao “experienciar” aos filmes do cineasta e que, mesmo subjetiva, ela é uma significação identificadora – refletindo a subjetividade do espectador de forma dual – ao mesmo tempo que subjetiva, também é universal. Decidi, pois, não traduzir o termo, justamente por compreender a sua natureza multifacetada e que, com uma tradução livre, poderia tornar-se de difícil compreensão e até confundido com outros conceitos. O termo *Sense of Place* envolve uma orientação pessoal sobre o lugar na qual a compreensão e os sentimentos de uma pessoa sobre este lugar juntam-se e são fundidos para criar a significação sobre o ambiente (Hummon, 1992). Os variados sentimentos e perspectivas das pessoas em relação a um local se relacionam com as diferentes perspectivas e sentimentos do espectador em relação à obra cinematográfica, na medida em que ela constrói, no espectador, o sentido do filme tendo como base suas próprias vivências.

O *Sense of Place* é o elemento que gera identificação por meio da experiência cinematográfica de Lynch, mas a partir da estética e da forma de narrar específicas do trabalho do cineasta, cuja proposta não é considerada convencional em sua forma e também no conteúdo. O grotesco, bizarro e o estranho são elementos recorrentes em suas obras, além de temáticas sobre violência e mistério, sempre trabalhando com uma relação entre o real e o onírico. Juntos, esses elementos poderiam criar uma atmosfera oposta à identificação: o afastamento do espectador. Neste artigo, buscamos propor como ocorre a identificação entre espectador e o cinema lynchiano apesar dos elementos não convencionais de sua filmografia, identificação essa ocorrida a partir do estabelecimento do *Sense of Place*, da aproximação ocorrida entre o espectador e a obra de Lynch por meio do transporte do sentimento sobre lugares para a atmosfera fílmica.

Existem muitas aproximações entre o *Sense of Place* como concebido por Hummon (1992) e como o termo é trabalhado de forma prática na filmografia de Lynch, que o concebe como primordial na construção da atmosfera em seus filmes. Segundo Hummon (1992), “Essa complexidade teórica é inevitável pois os laços emocionais das pessoas e dos lugares surgem de locais que são, ao mesmo tempo, ecológicos, construídos, sociais, e ambientes simbólicos” (HUMMON, 1992, p. 253, tradução livre). Desse modo, é importante que delimitemos os pontos de abordagem sobre o termo dentro deste artigo.

Para Lynch, o *Sense of Place* é importante, porque promove um senso de realidade a partir do seu estabelecimento na obra cinematográfica. A linguagem cinematográfica defendida pelo cineasta procura criar um *sentido de real*, mesmo por meio da utilização de elementos que podem ser considerados fora do padrão, estranhos, oníricos. Nesse sentido, a aproximação da concepção de Lynch e Hummon sobre o termo fica clara: as duas concepções abarcam um sentido de pertencimento e identificação por meio do *Sense of Place*, que se configura como essencial para o sentido de real, de criação de vínculo emocional.

Salientamos que, para David Lynch, um filme deve existir por si só, não dependendo de outros tipos de informação adicional fora do filme para que o espectador o compreenda. Nesse sentido, o Diretor acredita que o espectador sabe mais do que acredita saber depois de assistir a um filme e passar pela experiência cinematográfica, não necessitando que o cineasta, posteriormente, mostre qual foi a sua intenção com o filme, de forma “didática”. Esse aspecto da abordagem lynchiana percebe-se mais fortemente quando pensamos em *Cidade dos Sonhos*, visto que a compreensão do sentido do filme não constitui o seu elemento mais importante. Dessa forma, o *Sense of Place* torna-se vital para a filmografia de Lynch, pois é ele que denota a possibilidade da sua identificação com o espectador e a sua interação por meio da experiência cinematográfica. O foco gerado pelo *Sense of Place* é sobre o filme em si, a troca entre o cineasta, a obra e o espectador, sem a necessidade de algo fora do filme ou fora da experiência cinematográfica. Lynch (2007) relaciona o cinema com a música, mostrando que, apesar de poder ser bastante abstrata, ela pode ser compreendida pelo intelecto, assim como ocorre com o cinema. Segundo o Diretor:

Hummon (1992) tratou do termo *Sense of Place* no que tange a sua interdisciplinaridade, mas focando, entretanto, no que o autor chama de *community sentiment*, tomando como base uma pesquisa prática sobre as percepções objetivas e subjetivas de moradores de localidades urbanas centrais e suburbanas dos Estados Unidos. Nesse sentido, ele elaborou um estudo sobre as diferentes dimensões que tomam o sentimento de comunidade, dimensões estas que se juntam para produzir diferentes *Senses of Place*. Para se apoiar na interdisciplinaridade do termo e também da natureza da pesquisa sobre o sentimento de comunidade, Hummon dividiu-a em três níveis:

De um modo geral, a pesquisa sobre sentimento de comunidade pode ser dividida em três abordagens amplas: aquelas com foco na satisfação comunitária, na ligação comunitária e na identidade e vida em comunidade. (HUMMON, 1992, p. 254). Tradução livre.²

O objetivo que leva para a investigação e ao estudo deste termo na obra cinematográfica de David Lynch se justifica pelo fato do realizador prezar pelo senso de familiar entre obra e espectador, mas utilizando, ao mesmo tempo, uma linguagem que poderia proporcionar o contrário: o afastamento. Para efeitos de análise neste artigo, não foquei apenas na concepção de *Sense of Place* sobre a relação dos personagens da narrativa fílmica com os locais físicos pelos quais transitam e nos quais eles vivem, visto que o termo é mais abrangente e possui outras ramificações importantes para o cinema de David Lynch; nesse sentido, também me enveredei por outros aspectos de *Cidade dos Sonhos* que contribuem para a identificação entre espectador e obra. Essa abordagem analítica surge da concepção de que não é apenas o aspecto do familiar com o local físico pelos personagens da trama que geram a identificação e o *Sense of Place* no espectador.

Em *Cidade dos Sonhos* (*Mulholland Drive*, 2001), Betty (Naomi Watts) é uma aspirante a atriz sonhadora que sempre quis morar em Los Angeles. Sua tia, Ruth, viaja e oferece a própria casa para a sobrinha morar temporariamente na cidade enquanto Betty realiza testes para papéis. Rita (Laura Harring) vaga por *Mulholland Drive*, em *Hollywood*, sem memória alguma de quem seja e como era sua vida antes de um acidente de limusine que ocorre nas primeiras sequências do filme. Rita acaba se escondendo na casa de Betty - que não sabe que o nome de Rita foi inventado quando ela se deparou com um pôster de Rita Hayworth na parede do banheiro. Os caminhos das duas acabam por se cruzar enquanto conhecem personagens excêntricos, à medida em que elas buscam informações sobre o passado de Rita. Sonho e realidade se entrelaçam nessa história que muitos consideram ser um dos filmes mais icônicos da filmografia de Lynch.

O espectador já começa entrando em contato com uma sequência que coloca a personagem Betty em um sonho: dançarinos com roupas em estilo dos anos 50 bailam; o fundo da cena é lilás, enquanto a imagem de uma Betty sorridente se sobrepõe aos dançarinos. Assistimos, logo em seguida, a sequência de uma cama, acima do qual o lençol vermelho de Betty é lentamente apresentado em detalhes, até que a câmera foca no travesseiro, com fronha também vermelha, enquanto a câmera, em um movimento de super-zoom, entra dentro do travesseiro. Entramos, desde então, no mundo onírico. Mas não é o mundo onírico do conteúdo dos sonhos do subconsciente, apesar de possuir essa atmosfera: é o onírico que entramos em contato a partir do cinema.

A questão da metalinguagem estabelecida com o espectador adentrando um outro mundo aparece ainda mais evidente quando entramos em contato com a personagem de Rita. Após um estranho acidente de limusine, Rita, machucada e

sangrando, cambaleia para o outro lado da estrada e se depara com a visão de uma Los Angeles noturna e iluminada. A vista da cidade está entrecortada por árvores e arbustos, o que gera a sensação de que Rita, e nós, estamos prestes a desbravar um mundo antes desconhecido. Como espectadores, nos vemos em Rita, uma personagem chave que foi “jogada” nessa situação e está em choque após o acidente. O vislumbre que ela tem da cidade de Los Angeles é igual ao nosso. A cidade possui fundamental importância para o desenredo da narrativa que está por vir, e especialmente da metáfora que será construída e tratarei mais adiante neste texto.

Rita entra no mundo de Los Angeles como nós, espectadores, adentramos o mundo do filme: com espanto, choque, curiosidade, para depois virar familiaridade. Como Rita, somos forasteiros em um local estranho e, aos poucos, percebemos como, na verdade, o lugar nos é ou pelo menos torna-se familiar. *Cidade dos Sonhos* estabelece uma história na qual o papel do espectador, do roteirista, da atriz, do diretor e até do produtor são apresentados sob uma narrativa que propõe uma reflexão sobre o próprio cinema e a relação entre esses diversos agentes presentes no universo cinematográfico. Betty é a típica representação de atriz que sonha em viver de seu ofício e quer virar uma estrela de cinema, mas encontra muitas barreiras nesse intento. O ator de cinema, quando está perante a câmera, tem uma relação de cumplicidade com o espectador na ação que ele está representando (Benjamin, 1985, p. 180-181). E é na relação entre Betty e Rita que nos é apresentada a relação entre intérprete e espectador.

Um elemento recorrente na obra de Lynch e que está presente na sequência do acidente de limusine é a imagem da estrada [Figura 1]. O motorista percorre a estrada ladeada pela montanha onde lê-se o letreiro famoso de *Hollywood*. A atmosfera é sinistra enquanto a câmera percorre o asfalto, acompanhando a limusine. As viagens de carro pelas rodovias estão presentes em boa parte da filmografia de Lynch; a câmera que percorre o asfalto enquanto o carro está em movimento promove uma sensação de entrada em um mundo quase desconhecido, porém ainda familiar em seus detalhes. Existe uma relação estética muito próxima entre a cena em questão e uma das obras fotográficas de Robert Frank. As imagens da estrada, nas duas obras, emanam uma atmosfera soturna e de mistério, de destino ao desconhecido, ao mesmo tempo em que se tratam de estradas localizadas em lugares famosos por serem ensolarados e vibrantes (Los Angeles em *Cidade dos Sonhos* e *New Mexico*, na fotografia de Robert Frank).

Com a série fotográfica *The Americans* (1956), Robert Frank viajou pelos Estados Unidos fotografando personagens diversos, mostrando os problemas advindos da

hierarquia social norte-americana, além das paisagens pelas quais esses personagens transitavam. É interessante perceber esta temática também na filmografia de Lynch, com seus personagens-tipo, *tropes* de segmentos sociais marginalizados por sua condição social, racial ou localização geográfica. O *trope* na filmografia de Lynch, em especial em *Cidade dos Sonhos*, vai além da representação de certos segmentos sociais: promovem a visibilidade dos lugares característicos por serem frequentados e/ou habitados por essas pessoas.

Figura 2: A estrada em *The Americans* (esq.) e *Cidade dos Sonhos* (dir.)



Esquerda - Fonte: Robert Frank, *The Americans – US 285, New Mexico*, 1956. Direita - Fonte: *still* retirado do filme *Mulholland Drive*, 2001

Cidade dos Sonhos segue a linha lynchiana de requisitar a participação do espectador no trajeto pela experiência cinematográfica e de construção de sentidos. O papel do espectador na construção de sentidos no filme é mais solicitado e explorado ainda quando o personagem de Adam (Justin Theroux), diretor que está em processo de seleção de uma atriz para protagonizar seu novo filme, encontra-se introduzido. Adam está em uma sala de reuniões com seu gerente e dois agentes da produtora à espera de dois outros produtores que têm total poder de decisão sobre o filme de Adam. Quando os dois chegam à sala, é notável o nervosismo de Adam e dos outros presentes: o poder e influência dos irmãos Luigi e Vincenzo Castigliane (Angelo Badalamenti e Dan Hedaya) atinge o ápice quando Vincenzo joga para Adam uma foto da atriz que irá estrelar seu filme. Fica claro que não é um pedido, mas uma imposição que Adam não pode rejeitar porque, afinal, “Não é mais seu filme!”, proclama Vincenzo.

David Lynch sempre defendeu que o cineasta não é o guardião supremo da construção do sentido do filme, mas é ele que constrói este sentido juntamente com o espectador, o qual também tem poder nesta relação. Em um artigo intitulado “O Filme e a Representação do Real”, Cristiane Freitas Gutfreind denota que a troca realizada entre espectador e realizador chega na fusão entre ambos; segundo a autora, essa relação de complementaridade surge a partir de um instrumento, o

cinema, que permite que essa fusão promova o “olhar o mundo”, ação por meio da qual o espectador não pode excluir o realizador e vice-versa.

Cidade dos Sonhos apresenta uma Los Angeles onírica, misteriosa, onde as palmeiras não remetem ao verão, mas a algo mais sombrio. Acima disso, a cidade de Los Angeles em *Cidade dos Sonhos* não é a mera representação de um mundo de cinema, e até o próprio cinema. Porém, vale salientar que esse local do cinema (que Lynch mais denuncia que apresenta) vem atrelado à hipocrisia, ao charlatanismo, e à maldade; mas também ao mistério e à magia. Adam, como diretor, não possui nenhum poder sobre seu filme, sobre quem escolhe como atriz principal; são os produtores que detêm este poder. Existe uma espécie de trama bem articulada para que Camilla Rhodes (Melissa George) fosse escolhida para o papel.

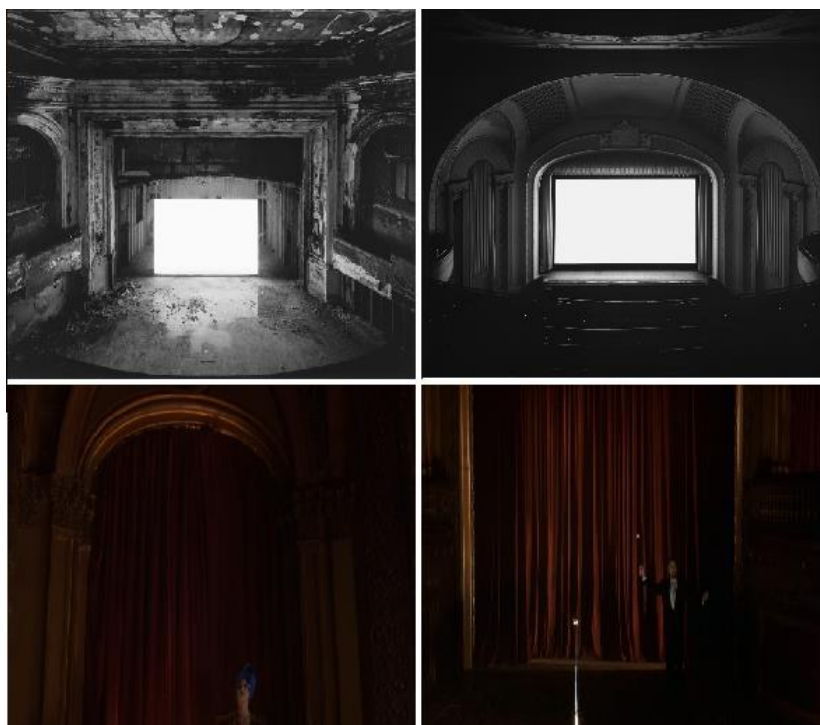
Rita é procurada após o acidente por personagens os quais não sabemos o nome. O acidente de limusine foi um erro de percurso, Rita não poderia ter ido parar em Los Angeles, o acidente não poderia ter ocorrido. Como nós, Rita é a espectadora: ela não deveria estar ali, dentro do filme, mas está. Ela entra em contato com Betty, a atriz, Adam, o diretor, e tantos outros personagens-tipo que fazem de *Cidade dos Sonhos* a metáfora sobre o fazer cinematográfico de Lynch. Os personagens transitam em um mundo onde os papéis são colocados à luz e à prova. Vincenzo, um dos produtores do filme de Adam, exerce o poder até criador e de orientação estética sobre sua obra. Todas as decisões sobre seu filme parecem vir de cima, mas de um “de cima” que possui vias quase divinas, mágicas.

Em uma sequência importante, Betty e Rita assistem a uma peça no teatro. Um homem vestido de mágico grita que não existe uma banda, enquanto uma música toca ao fundo. Toda a cena visa demonstrar a ilusão proporcionada pela peça em curso. Em seguida, uma cantora desmaia no meio de uma performance, enquanto sua voz continua ecoando pelo local. É como se Lynch tivesse buscado tratar da maioria das questões colocadas pelo advento do cinema: realidade *versus* ilusão, identificação entre espectador e obra, busca pelo sentido do filme, entre outras.

A cena do teatro apresenta uma relação visual e de *settlement* com o trabalho fotográfico *Abandoned Theater*, do fotógrafo e artista Hiroshi Sugimoto. Nele, Sugimoto fotografou cinemas abandonados, mostrando sua arquitetura com grandes colunas e clássicas sacadas de quando os locais eram lar de peças de teatro. A atmosfera criada é de abandono: a tinta das paredes está descascando, as poltronas estão vazias e a tela de cinema está branca. Na cena do teatro em *Cidade dos Sonhos*, algumas poltronas estão ocupadas, mas Betty e Rita encontram-se sozinhas em uma fileira. A sensação de abandono é a mesma: existe uma apresentação em curso, mas que visa o desaparecimento da mesma a partir da

desconstrução realizada pelo mágico. A música toca, mas não existe banda. Betty e Rita, apesar de rodeadas de pessoas, parecem estar sozinhas tendo aquela experiência. O teatro possui a mesma estética clássica, com suas colunas adornadas, que as apresentadas nas fotos de Sugimoto, mas, apesar de a tinta nas paredes não estar descascando como nestas, a sensação é de vazio e abandono. **[Figura 3]**.

Figura 3: Sugimoto e Cidade dos Sonhos



Fonte: Série *Abandoned Theater*, Hiroshi Sugimoto (parte superior). *Still* de *Cidade dos Sonhos* (parte inferior).

A imagem pré-concebida de uma Los Angeles ensolarada e alegre é substituída por uma sombria e estranha, mas que não deixa de ser familiar. “Por *Sense of Place*, eu quero dizer as percepções subjetivas das pessoas de seus ambientes e os seus sentimentos mais ou menos conscientes sobre tais ambientes” (Hummon, 1992). Nesse sentido, Lynch trabalha com o que a cidade representa para o espectador que a conhece por meio dos filmes, ao mesmo tempo em que ele simboliza o cinema por meio de Los Angeles. O diretor, a atriz, os produtores e o espectador percorrem os

mesmos caminhos, frequentam o mesmo restaurante, caminham por *Mulholland Drive* e têm suas ações atraídas para esses locais.

O sociólogo David Hummon (1992) buscou compreender como as pessoas enxergam seus lugares de moradia, os lugares por onde transitam e os fatores que influenciam suas visões subjetivas em relação ao local. A partir de *Cidade dos Sonhos*, compreende-se que a representação do lugar, no caso, Los Angeles, conecta-se com a nossa própria experiência com o cinema: não por L.A. ser o lar, o *settlement* de Hollywood, mas por ser o local em que são promovidas ilusões, iguais às que percebemos com o deslumbramento de Betty em ser atriz, por exemplo. L.A. é a cidade na qual poderia ser construída a analogia entre a discussão da ilusão, do irreal no cinema como linguagem e da ilusão promovida pelos bastidores da indústria cinematográfica. Esse aspecto fica mais pungente quando refletimos sobre a maneira como Lynch construiu as “personagens-tipo”, na tentativa de tratar de nossa própria experiência como espectadores quando nos encontramos “jogados” no mundo diegético do filme, um mundo onde a montagem cinematográfica direciona nossa experiência e nossa estadia nesse mundo, nesse local.

As personagens-tipo são facilmente identificáveis, tanto por seus trejeitos, suas roupas e também a forma que agem. Vemos isso quando o cineasta trabalha com a metáfora sobre o cinema na narrativa: a sua forma de apresentar personagens que são agentes no mundo cinematográfico, como o diretor, a atriz, o produtor, fazem destes personagens exemplos típicos desses agentes. Mas não é só quando trata do cinema na narrativa fílmica que Lynch constrói personagens-tipo – existem *cowboys* que perpetuam o estereótipo interiorano norte-americano, a mulher da cidade grande, entre muitos outros.

Na filmografia do cineasta, as personagens-tipo promovem a concepção estereotipada de uma forma de viver e se identificar. Mas existe algo de inapreensível, algo deslocado, um fragmento que não é comportado no todo desses personagens-tipo: algo de estranho que emerge da superfície estereotipada. Um *cowboy* não é simplesmente um *cowboy*, ele possui uma outra camada que promove uma forma diferente deste estereótipo. Uma personagem estereotipada pode gerar identificação em relação ao espectador, mas essa identificação é quebrada se a experiência do espectador não é a mesma proposta pelo estereótipo: uma pessoa da cidade não vai se identificar com um *cowboy*, por exemplo. Mas é no trejeito inapreensível, no estranho do personagem-tipo, que reside uma forma diferente de identificação, que perpassa pela nossa curiosidade em tentar apreender esse inapreensível, essa parte que falta do todo, este mistério.

Adam está em seu quarto de hotel e, enquanto está deitado na cama, tem uma visão: é noite e Adam está em uma zona rural; uma cabeça de boi decepada está pendurada em um portal de madeira e, logo abaixo, uma lâmpada não para de piscar. Ao encontro de Adam vem um homem trajando roupas típicas de um *cowboy*: calças com franja, cinto de fivela, uma camisa de flanela xadrez, um chapéu e botinas. O homem não tem sobrancelhas, o que o deixa com uma aparência fora do comum. O homem tem uma mensagem sobre o filme de Adam e, quando fala, percebe-se que sua comunicação é meio robótica, cheia de interrupções onde não se costuma interromper as frases.

No exemplo do *cowboy* em *Cidade dos Sonhos*, o que podemos perceber é no elemento estranho apresentado por meio de um personagem-tipo; ele é um típico *cowboy*, mas a forma como fala, se move e se comporta não apreende o estereótipo de *cowboy* totalmente. Além disso, é como se a personagem estivesse usando roupas que não são as suas: ele está tão montado, é tão perceptível o tipo de pessoa que ele quer parecer, que acaba ultrapassando o estereótipo e tornando-se outra coisa: alguém tentando parecer algo que não é. Podemos considerar que este é um dos elementos do estranho no cinema de Lynch: o exagero na construção dos *tropes*.

Hummon propõe que o senso de identificação com um local é algo socialmente construído e que, geralmente, as pessoas não refletem sobre o porquê têm certos sentimentos sobre um local ou se identificam como uma pessoa rural ou urbana. Para ele, as pessoas costumam ter uma visão parcial sobre o que as leva a identificar-se com os locais, pois para elas, é como se isso ocorresse porque “os locais são do jeito que são”, e por isso promovem percepções naturais por todos, da mesma forma para todos.

Em relação às perspectivas das pessoas sobre os locais em que moram e convivem, é interessante perceber a correlação com a forma que enxergamos o mundo, as nossas próprias experiências, através da cultura, da arte. A visualização do cinema promove formas específicas de enxergar o nosso mundo. Nesse sentido, a nossa experiência também é moldada por meio do cinema, assim como as nossas percepções sobre nossa comunidade. E são experiências/percepções que vão se modificando conforme nossos locais se modificam, e também conforme vamos experienciando diferentes dispositivos artísticos. A relação que temos com os nossos locais evoca subjetividades e percepções específicas. O cinema de Lynch abarca essa característica e promove uma certa atmosfera, através de seus recursos estilísticos, para promover a mesma identificação que temos com um local físico através do *Sense of Place*, identificação essa transposta para o cinema.

De acordo com Hummon (1990), a experiência promove várias formas de visualizar nossas relações com as comunidades. Porém, para ele, essas formas de visualização têm, muitas vezes, papel limitado e ambíguo em relação à comunidade e aos locais físicos. Ele propõe que as visões mediadas pela cultura, apesar de não promoverem o todo sobre nossa forma de enxergar a comunidade, têm importância no nosso entendimento de locais e comunidades (HUMMON, 1990, pg. 7 e 8). Temos uma ideia mental, a partir de visualizações culturais mediatizadas (filmes, propagandas, etc) de como seja o Rio de Janeiro ou Nova Iorque, por exemplo, com seus habitantes que possuem jeitos próprios de ver a vida e o mundo, mesmo sem nunca termos estado nesses dois locais. Nós continuamente seguimos certos parâmetros antes de visitar um local: procuramos mapas na internet, imagens e a opinião da imagem construída por um conhecimento prévio de outras pessoas sobre os lugares e que dão forma às nossas percepções sobre os locais e comunidades, sem necessariamente passarmos pela experiência de visitarmos ou conhecermos esses lugares.

Conclusão

O intuito deste artigo foi o de relacionar o conceito de *Sense of Place* como definido por David Hummon e entendê-lo à luz de uma obra na filmografia do cineasta David Lynch. A análise de *Cidade dos Sonhos* (2001) a partir desse conceito abrangeu tanto o seu aspecto objetivo enquanto sensação de identificação com um local físico quanto subjetivo e aberto, a partir da seguinte premissa: de um lado, pela identificação a partir de elementos cenográficos do filme, com a cidade de Los Angeles e seus lugares como objeto da construção do *Sense of Place* e do outro lado, pela presença de personagens-tipo que promovem a apresentação de identidades que vão além da mera representação, gerando a apreensão sobre locais físicos.

O senso de familiaridade com o local físico fica ainda mais evidente pela escolha de representar o mundo do cinema personificado na cidade de Los Angeles, tanto por meio de uma metonímia – em que a cidade seria a parte, e o cinema, o todo –, quanto pela representação da cidade enquanto espaço de ilusão, ou seja, de busca irreal de sonhos, como o de Betty em se tornar uma grande estrela do cinema e cujas ações abarcam o deslumbramento em relação à indústria cinematográfica. O aspecto da crítica à indústria pode ser dividido em duas partes: a primeira, de forma literal, em que Lynch buscou apresentar o que pode ocorrer nos bastidores da realização de um filme, com o diretor perdendo sua voz criativa sob o julgo do produtor, do sistema de investimento cinematográfico de grandes produções, que injeta dinheiro na produção e toma decisões autoritárias. A segunda parte diz respeito à relação que se estabelece entre o realizador e o espectador, uma relação de troca e de construção de subjetividades conjuntas. O sentido do filme não é algo mágico que

está sob os poderes do diretor, mas sim na relação de partilha e de construção subjetiva de sentido entre espectador e realizador.

O estabelecimento do *Sense of Place* em *Cidade dos Sonhos* propõe um olhar sobre a cidade de Los Angeles de uma forma não convencional, a partir de uma atmosfera oposta à qual a cidade é conhecida: é soturna, sombria e misteriosa. A partir dessa construção, propomos que a percepção que as pessoas têm sobre os lugares vão além de suas experiências pessoais com esses locais, e passam também por conhecimentos prévios e mediados pela cultura, o cinema sendo um importante intermediário em relação a nossas percepções sobre os lugares e comunidades. O *Sense of Place* transportado do âmbito social para a narrativa cinematográfica promove uma identificação que passamos como espectadores, mesmo sem termos “experenciado” pessoalmente os lugares e interagido com suas comunidades específicas.

Notas

¹ A sense of place is so critical in cinema, because you want to go into another world. Every story has it's own world, and it's own feel, and it's own mood. So you try to put together all these things – these little details – to create a sense of place. (LYNCH, 2007, p. 129).

² At the most general level, research on community sentiment can be divided into three broad approaches: those focusing on community satisfaction, on community attachment, and on identity and community life (HUMMON, 1992, p. 254).

Referências

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade técnica. Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo, 1985

FRANK, Robert. **US 285, New Mexico**. 1986. 1 fotografia. 22,2 x 15,6 cm. Disponível em: <https://www.phillips.com/detail/robert-frank/NY040417/270> Acesso em: 20 de jul. 2020

GUTFREIND, Cristiane Freitas. **O Filme e a Representação do Real**. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), 15., 2006, São Paulo. Anais eletrônicos... Disponível em.: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_430.pdf Acesso em.: 25 mar. 2020

HUMMON, David. **Community Attachment: Local Sentiment and Sense of Place**. Plenum: New York, 1992

ISSN 2175-8212 – Anais do 29º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. [recurso eletrônico]. RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso; ROCHA, Cleomar (Orgs). Goiânia: Anpap, 2020.

HUMMON, David. **Commonplaces: community ideology and identity in American Culture**. State University of New York Press: Albany, 1990

LYNCH, David. **Catching the Big Fish**. Penguin Group: New York, 2007

MULHOLLAND Drive. Direção de David Lynch. Estados Unidos: Les Films Alain Sarde, 2001. 1 DVD (147 min.)

SUGIMOTO, Hiroshi. **Abandoned Theater**. 1978 e 1993. 2 fotografias. Disponível em: <https://www.sugimotohiroshi.com/new-page-7> Acesso em: 20 de jul. 2020

Anna Carolina Mendes Ramos

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás (UFG). Graduada em Jornalismo pela mesma Universidade. Pesquisa o conceito de *Sense of Place* no cinema de David Lynch, dialogando com a pesquisa realizada pelo sociólogo David Hummon. Contato: annacarolina@discente.ufg.br

Samuel José Gilbert de Jesus

Professor na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Coordenador do Núcleo de Investigação em História(s) da Arte. Pós-doutor em Artes Visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Doutor em Études Cinématographiques et Audiovisuelles pela Universidade de Paris III – Sorbonne Nouvelle com co-tutela na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Mestre em Artes Plásticas pela Universidade de Paris I – Panthéon Sorbonne. Contato: samuel.dejesus@ufg.br