

Vanilla Sky ou Quando Foucault Vigia os Jogos de Sennett¹

Arthur Emir Clifford VALENÇA²

José Tarisson Costa da SILVA³

Lucas Xavier da SILVA⁴

Thiago SOARES⁵

Universidade Federal de Pernambuco, PE

RESUMO

O presente artigo analisa o filme *Vanilla Sky* como metáfora dos mecanismos contemporâneos de socialização, performance e construção de identidades. A partir de dois debates teóricos, primeiro diante do conceito de vigilância de Michel Foucault, depois a partir da noção de performance como trabalha Richard Sennett, questiona-se a natureza performática do personagem principal da obra em suas relações com lógicas presenciais, sociais e imaginadas. Debate-se, a partir de um produto midiático da cultura pop, questões de ordens existenciais que integram a partitura do que é viver no contemporâneo. Levanta-se a hipótese que parte das metáforas do filme são indicativos sobre vivências nas redes sociais digitais.

PALAVRAS-CHAVE: *Vanilla Sky*; vigilância; redes sociais; performance; existência

Introdução

Vanilla Sky é um filme americano de 2001, que nada mais foi do que um *remake* a U\$ 65 milhões, do *thriller* espanhol *Abre los Ojos* (1997). A obra usa o pretexto temático da vida de um jovem e rico empresário mercado editorial, toda permeada por relações dúbias e não exatamente profundas e pelos problemas de uma vida afetiva impulsiva. Esse tema, no decorrer da história, é ainda reabsorvido numa reflexão maior que aponta para o quanto que bonanças como o sucesso, a juventude e a beleza são evanescentes e fugidios, podendo sempre mudar de forma abrupta, deixando atrás de si, para os incautos, um rastro de esvaziamento.

No num primeiro nível, essencialmente narrativo, *Vanilla Sky* parte deste personagem, em nível mais profundo, mostra o desenrolar de uma série de composições

¹ Trabalho apresentado na IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: arthur.clifford@gmail.com

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: tarisson.c.s@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: lxaviers@gmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo e do Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: thikos@gmail.com

de identidades, no esforço inerentemente humano de apreender o que há de bom, belo, verdadeiro e durável em meio a uma composição social moderna que é caótica e que favorece a tendência humana de substituir identidade e relações por seus *ersatz*⁶ mais fáceis, imediatos e exteriores. Trata-se, portanto, de uma obra que promove um debate importante sobre formações identitárias dos sujeitos sempre oscilantes entre como lidar com as superfícies e as profundezas da existência. Este artigo foi desenvolvido como parte da disciplina Psicologia da Comunicação, do curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), a partir da intersecção dos debates sobre identidade e vigilância – temas fundantes da noção de performance na contemporaneidade e suas relações com as vivências coletivas em rede.

Primeiramente, voltemos a *Vanilla Sky*. O filme começa com um jovem Tom Cruise tendo um pesadelo realista que o faz acordar em pânico. No sonho, ele acordava, como todos os dias, e saía de casa às nove horas da manhã. Mas eis que o protagonista encontra uma improvável e asfixiante avenida Times Square completamente vazia (**Figura 1**). Fica claro que a situação expressa uma solidão intangível, recalcada para o inconsciente no símbolo da rua vazia (FRANZ, 2002), o que é também corroborado na opinião do analista judicial que analisa o sonho. O esvaziamento interior é tão mais completo quanto se tem uma identidade mais puramente construída em símbolos exteriores, como é o caso do protagonista. O rapaz se vê de alguma forma morto quando confrontado com uma situação em que não poderia ser visto por ninguém no mundo. Trata-se de um drama existencial que quase chega ao nível daquele que é vivido pelo hominídeo que nos dias atuais não tenha um status curtido nas redes sócias.



⁶ Palavra alemã sem tradução literal. Significa imitação inferior ao produto que ela substitui.

Figura 1 – Times Square vazia e a solidão humana em Vanilla Sk

Crédito: Frame do filme

A obra acaba por motivar, ainda, o velho e sempre atual questionamento aristotélico sobre o que é a felicidade, o que é a realização humana, no campo das identidades. Trata-se de uma resposta das mais individuais e que não é passível de ser descoberta antes que seja realizada uma construção consciente da própria identidade (FRANZ, 2002). O questionamento abre margem, dentro das convenções sociais, para que se entenda o que é que pode tornar alguém minimamente célebre. A celebração é mostrada no filme como um reconhecimento externo que, se não acontece também a partir de convicções individuais, cria problemas existenciais.

Vanilla Sky naturalmente não menciona redes sociais, mas põe em vista um potencial de superficialização que é inerentemente humano e que vem sendo potencializado no modo como hoje lidamos com a socialização e a composição pública de nossas identidades. A principal ideia de análise sobre o filme não visa apresentar uma completa ontologia da socialização digital – pois não se trata de uma reflexão acerca do que ela tem de próprio e que a diferencia dos outros fenômenos –, mas de uma reflexão apenas sobre aquilo que esse tipo de socialização carrega de atemporal, orgânico, psicológico.

O filme contém várias camadas de sentido, e as noções foucaultianas de vigilância (FOUCAULT, 1987) aparecem nele em vários momentos, ora de forma central, ora no pano de fundo da cena, de modo que a obra acaba por constituir uma excelente forma de dar a conceitos – abstratos por definição – uma visibilidade carnal, cotidiana, atualizada à experiência do cidadão de uma modernidade que o próprio Foucault não viveu, mas cujas possibilidades pôde tatear, ao refletir sobre aspectos da socialização que são inerentes ao ser humano, independente da época em que viva.

A vigilância de Foucault

Foucault traz o conceito de vigilância a partir de uma metáfora com o panóptico, que era uma forma de alinhamento de pontos de observação usado em presídios para

que os prisioneiros pudessem ser observados constantemente sem que soubessem exatamente de onde estaria vindo o olhar da guarda.

Cada um em seu lugar, está bem trancado em sua cela de onde é visto de frente pelo vigia; mas os muros laterais impedem que entre em contato com seus companheiros. É visto, mas não vê; objeto de uma informação, nunca sujeito numa comunicação. A disposição de seu quarto, em frente da torre central, lhe impõe uma visibilidade axial; mas as divisões do anel, essas celas bem separadas, implicam uma invisibilidade lateral. E é esta a garantia da obra. (FOUCAULT, 1987, p.224).

A realidade que esta figura de linguagem expressa é a socialização humana. O panóptico (**Figura 2**) é tomado aqui como elemento que expressa o fato de que o indivíduo, sabendo que está sendo constantemente vigiado por seus pares, se impõe a si mesmo uma série de limitações e trocas que acabam por desenhar a silhueta mesma de sua identidade. A noção de panóptico aparece na obra de Foucault a partir do questionamento sobre vigilância e punição, além dos chamados “sistemas disciplinares” no livro “Vigiar e Punir”. Para o autor francês, as punições não aparecem apenas de forma física, mas podem tornar o sujeito vigilante de suas próprias atitudes.

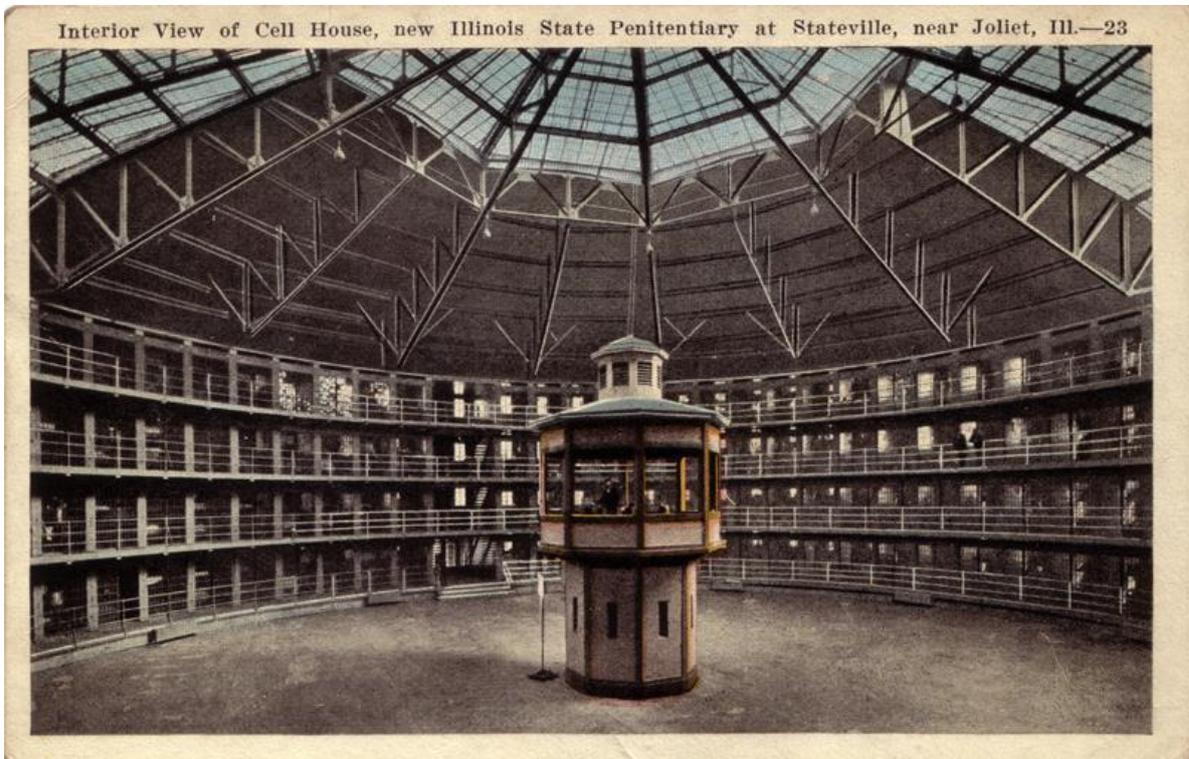


Figura 2 – Panóptico e vigilância coletiva nas prisões

Crédito: <http://resantosprofessora.blogspot.com.br/2015/06/o-panoptico-de-foucault.html>

Para Foucault, a disciplina se torna um poder que carece de três instrumentos: “o olhar hierárquico, a sanção normalizadora e sua combinação num procedimento que lhe é específico, o exame”. Segundo o autor, o poder disciplinar produz corpos não apenas para que se faça o que se quer, “mas para que operem como se quer, com as técnicas, segundo a rapidez e a eficácia que se determina. A disciplina fabrica assim corpos submissos e exercitados, corpos “dóceis” - e a ideia de “docilidade” a que Foucault faz referência está talvez próxima daquela que trata do “assujeitamento”. Em outras palavras, os corpos dóceis são corpos que tiveram suas forças aumentadas (treinadas) para utilidades domesticadas.

Em outras palavras, Michel Foucault está tratando das armadilhas da alta visibilidade, dos sistemas que dependem do “olhar” do Outro e das formações identitárias que se constroem a partir desta tensa relação.

Este debate se materializa em *Vanilla Sky* com texturas particulares. A obra mostra um protagonista de serviços terapêuticos de criogenia humana com sonhos conduzidos. Uma empresa fica encarregada de mover as rodas do mecanismo que cria imagens e situações a partir dos temas mais profundamente arraigados no espírito (na falta de palavra melhor para dizer esta composição que os sentimentos fazem com a razão) do cliente.

A abordagem que o filme traz entre a vigilância e a privacidade é fatalista. Não há aquele saudável paradoxo que mostra a solitária ou o quarto trancado como sendo algo que liberta o indivíduo do panóptico social. O protagonista aparece cercado por um lado pelo panóptico puro e puro e simples, impondo o peso de uma socialização que julga e atribui valores a todo o tempo, e, por outro lado, por uma fobia da ausência deste mesmo panóptico. É que David Aames (o protagonista) aprendera a jogar muito bem, com muito sucesso, um certo jogo social onde se aposta a própria identidade. A ausência do panóptico elimina grande parte de sua razão de viver. Daí a cena inicial em que o sonho com a rua vazia o deixa em pânico.

Sennett entra em cena

Para adensar o debate sobre vigilância e formações identitárias e munir nosso olhar em direção ao filme *Vanilla Sky*, cheguemos ao teórico Richard Sennett em sua discussão sobre intimidade e performance da vida pública em seu livro “O Declínio do Homem Público”. Aqui talvez figure uma interessante relação, da qual o filme se utiliza, entre as reflexões de Foucault sobre vigilância e as de Richard Sennett sobre jogos de cena (SENNETT, 1999). Existe todo um atributo performático que, na socialização humana, dita não só a imagem que será construída do indivíduo perante seus pares, enquanto atua a faz suas trocas com o panóptico, mas que também ditará muito do que o indivíduo de fato constrói para sua identidade privada. Sennett apresenta o jogo como sendo um processo de criação de regras e permissividades que é capaz de aproximar as pessoas, munido-as com a mínima confiabilidade mútua necessária ao contato humano. Note-se que esta série de regras e permissividades não se trata de algo com lastro jurídico ou contratual, mas é mais um acordo tácito que se dá naturalmente entre humanos. O autor, ainda, delimita:

As pessoas somente podem ser sociáveis quando dispõem de alguma proteção mútua; sem barreiras, sem limites, sem a distância mútua que constitui a essência da impessoalidade, as pessoas são destrutivas, não porque a natureza do homem seja malévola [...], mas porque o efeito último da cultura gerada pelo capitalismo e pelo secularismo modernos torna lógico o fratricídio, quando as pessoas utilizam as relações intimistas como bases para as relações sociais. (SENNETT, 1999. p. 379).

Sennett descreve o elemento lúdico que participa das relações humanas e a elas dá forma como sendo algo inerente ao capitalismo e a outras relações opressivas possíveis. Alguns autores, por outro lado, acreditam que tal elemento não seja algo causado por determinada organização econômica (embora possa, inclusive, receber influência de todas elas), mas que seria algo inerentemente humano, e portanto anterior a qualquer tipo de organização econômica. Tal perspectiva – que parece melhor ocupar lugar na hipótese de atemporalidade desta reflexão – é a do historiador alemão Johann Huizinga (2000). Seu livro *Homo Ludens* mostra relevante reflexão sobre a ludicidade que permeia o modo tipicamente humano de se relacionar e apresenta vislumbre da presença de tal aspecto desde a socialização na Grécia Antiga até (e aqui notadamente com mais força) nas sociedades capitalistas modernas.

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber*. Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura. (HUIZINGA, 2000. p. 3).

Quando se entende a composição de jogos como um atributo inerente ao ser humano, e não apenas a um determinado sistema econômico, abre-se uma chave interpretativa que permite localizar a problemática existencial simbolizada no filme como algo que muito infelizmente antecede o capitalismo e a ele sobreviverá, ora sendo ajudado pelos modelos econômicos e sociais historicamente localizados, ora não. Tal linha de reflexão parece melhor abrir margens para a análise dos aspectos atemporais que permeiam a problemática dos processos contemporâneos de socialização e construção de identidades, pautados pelas mídias sociais.

Por fim, há um aspecto da vida narrado em *Vanilla Sky* que por vezes é periférico em suas cenas, mas que perfeitamente evoca as reflexões de Alex Primo (PRIMO, 2009) sobre o que seriam os processos de celebração. O que é que torna alguém célebre, famoso, desejado e ovacionado? Notadamente, parte importante do processo de alguém se tornar célebre tem a ver com a forma como se joga os jogos de cena sennettianos e como se lida com o panóptico de Foucault.

David Aames, em *Vanilla Sky*, não era exatamente uma celebridade disputada por uma legião de fãs, mas – porquanto dono de um poderoso veículo de mídia – era um outorgador de celebração, disputado celebridades, cada qual em sua luta diária de não cair na irrelevância e no esquecimento. Mas a mídia, aqui, não figura como a fonte primeira da celebração, mas mais como um transportador desse dote. Ser visto é necessário, porém insuficiente para que alguém se torne célebre: desconhecidos em moedas e porta-vozes de repartições públicas estão aí para provar isso. O ponto, então, parece ser que o indivíduo aspirante a celebridade precisaria, mais do que ser visto, ser visto fazendo algo de notável ou jogando os jogos sennettianos de forma relevante, seja em matéria de heroísmo e representação, seja em matéria de oferecer às massas um elemento lúdico que as conquiste.

Toda a composição de uma celebridade, portanto, trata da forma como se joga os papéis sociais, muito bem descritos por Sennett e Huizinga, e da forma como o indivíduo ocupa espaço num circuito de visibilidade que nos dias atuais se vê cada vez mais pautado pela lógica mercadológica, com os seus fetiches que transcendem as escolhas conscientes e críticas da multidão. Que o próprio Steven Spielberg tenha sido contratado a preço de ouro para atuar em *Vanilla Sky* num muito humilde papel de figurante é uma ironia metalinguística – intencional ou não – das mais fortes. É uma inversão divertida dos papéis sociais cuja assunção é a tônica e a finalidade dos jogos apresentados por Sennett e analisados por Huizinga.

Máscaras individuais, máscaras sociais

O protagonista do filme sofre um acidente desfigurante e com isso passa a viver sob o peso de uma série de limitações de cunho social. O antigo jovem bonito e rico se vê de repente tendo que lidar com um rosto destruído, o que o leva a em algumas ocasiões se esconder atrás de uma máscara que tudo tem de símbolo: a máscara esconde mais do que um rosto feio. A máscara passa a protegê-lo de panóptico que do dia para a noite tinha-se tornado hostil, porquanto David construíra seu sucesso social sobre a base dotes evanescentes e fugidios como a beleza física, a riqueza e autorização seletiva de que famosos parasitassem seu *status*.

O personagem consegue comprar de volta para si mesmo ao menos a sensação de *status* social que uma completa, porém impossível, reabilitação facial o garantiria. Ele se entrega ao *Lucid Dream*, produto comercial de criogenia já descrito em detalhes. Nessa vivência onírica pautada pelos desejos da própria psique de David, ele passa a viver – mas não a realizar – o sonho de recuperar a beleza perdida.

Outro sonho que passa a compor o universo onírico de David durante o sonho lúcido é a sua união estável com Sophia – mulher que fora objeto da única possibilidade de amor verdadeiro em meio a uma vida de aparências. O protagonista, já envolvido essa pessoa, sai mais uma vez com uma de suas antigas e humilhadas parceiras sexuais. Ela comete suicídio passional com ele dentro do carro, deixando-o desfigurado e encerrando as chances de que uma história de vida e sentimento se construísse entre ele e sua recém-conhecida Sophia.

E é aqui que reside importante chave interpretativa para a reflexão sobre os elementos atemporais dos problemas que as redes sociais hoje causam no âmbito existencial do cidadão da pós-modernidade. Se reduzimos a narrativa a termos mais generalistas, podemos dizer que David Aames, não tendo conseguido realizar sua felicidade no mundo real, encontra um tipo de tecnologia que lhe dá o sucedâneo dessa realização, porquanto lhe permite criar imagens realistas de si mesmo e apresentá-las a um público espectador que – porquanto onírico e inorgânico, no caso do filme; mas distanciado e impotente nesta metáfora percebida – não pode reagir criticamente e mitigar os efeitos de um processo em que o papel social representado contamina o indivíduo até as profundezas de seu eu, de modo a fazer com que pouco reste deste.

Na dinâmica atual da socialização digital, a socialização, o panóptico e os jogos de cena ganham em agilidade e amplitude – já que toda a socialização também ganha –, mas em muito enfraquece aquele que talvez seja o aspecto mais saudável dos poucos aspectos saudáveis que o panóptico e os jogos de cena oferecem. O que fica enfraquecido é a faculdade que a socialização tem de estabelecer um coeficiente entre as percepções de indivíduos que se relacionam, e com isto desenhar as silhuetas da realidade objetiva, aquela que independe do mero pensamento ou do desejo de cada um.

Tal debilidade perceptiva, que promete ser a pandemia do século, cria problemas sociais que são vistosos como as bolhas de opiniões homogêneas e impenetráveis das redes sociais. Mas também é patente que esse processo afeta também a percepção das realidades pessoais, no campo do autoconhecimento e mesmo da construção da identidade. O grande problema, neste sentido, fica sendo o fato de que os modelos contemporâneos de socialização fortalecem o *wishful thinking* e nublam a percepção do real.

Considerações finais

O eixo norteador de toda a trama de *Vanilla Sky* é o que dá ao *remake* a o aspecto de esforço existencial sincero, que se insere em sua época e procura explicá-la à luz de questionamentos atemporais. *What is happiness to you, David?* é uma pergunta que ecoa em diversas cenas-chave da trama, sempre ganhando uma nova camada de sentido, à medida que é proferida por diferentes bocas. Não é fortuito que esta seja

justamente a pergunta que norteia toda a reflexão existencial e social socrática (ARISTÓTELES, 1973).

Definida como a finalidade para a qual tendem todas as decisões do indivíduo, só alcançável plenamente pelo espírito de posse da sabedoria, a felicidade em *Vanilla Sky* é buscada, durante toda a trama, em meio às áridas condições de uma época panóptica e jogos de cena confluem de forma imprevisível, em geral favorecendo o superficial e o efêmero nas construções das identidades.

A sabedoria, por sua vez, é o valor que resolveria esse problema de época. E no filme ela, em suas várias camadas de sentido, se apresenta intangível neste mundo. Talvez nunca um apelo *hollywoodiano* tenha sido construído de forma tão existencialmente profunda e inventiva. Porque o romance impossível e aparentemente banal do protagonista com uma Sophia é na verdade o romance universal da mente humana, o romance por excelência, que contém a história da filosofia inteira. Em *Vanilla Sky*, o romance complexo e intangível é um símbolo aglutinante dos mais poderosos. Porque amar uma Sophia é um enredo que remete a uma situação primordial em que o homem amou e buscou a sabedoria, praticou a filo-sofia, e assim foi levado à felicidade. É por causa desse romance existencial que é ainda hoje é considerada uma boa ideia batizar mulheres com o nome Sofia. E é este o fato primeiro que pode sempre ecoar nas mais diversas narrativas simbólicas.

O desfecho dessa busca pela sabedoria, no filme, é atingido por via da resposta platônica. A sabedoria, para o filósofo, não poderia ser alcançada na vida terrena, onde a ação dos sentidos e da sensualidade humana turva a razão pura (PLATÃO, 2002). O filme termina com uma imagem onírica, algo menos do que uma Sophia, que diz ao protagonista *I'll find you in another life*.

Pode até ser considerado questionável se o diretor Alejandro Amenábar (*Abre los Ojos*) ou Cameron Crowe (*Vanilla Sky*) fizeram longo estudo acadêmico da tradição socrática, sennettiana ou foucaultiana antes de produzirem seus respectivos filmes. O que fica patente, no entanto, é que enredo dessa história foi capaz de entender e dizer de forma precisa uma parcela essencial da realidade que se impõe sobre nosso tempo. E um dos efeitos de tal sensibilidade do olhar é o fato de que, quando a estrutura da narrativa é profunda o suficiente no campo existencial, até mesmo os detalhes simbólicos reverberam de forma mais consonante: quando se acerta no essencial, o acidental colabora.

REFERÊNCIAS

ABRE LOS OJOS. Direção: Alejandro Amenábar, Produção: Sogecine. Madri (ES): Artisan Entertainment, 1997.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. In: Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1973.

FRANZ, M. L. von. O processo de individuação. In: JUNG, C. G. (Org.). **O Homem e seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PLATÃO, **A República**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2002. Tradução de Enrico Corvisieri. 2002

PRIMO, Alex. **Existem celebridades da e na blogosfera?** Reputação e renome em blogs. *Líbero*, v.12, p. 107-116, 2009.

SENNETT, Richard. **O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

VANILLA SKY. Direção: Cameron Crowe, Produção: Cruise/Wagner Productions, Vinyl Films. Los Angeles (CA): Paramount Productions, 2001.