

NAS FRONTEIRAS DO SER: O CINEMA LIMÍTROFE DE DAVID LYNCH

Rogério Ferraraz

Resumo:

Esta comunicação visa analisar os artifícios utilizados pelo cineasta David Lynch para criar filmes que causam um processo de estranhamento no espectador. Suas obras, que geralmente criticam/ironizam os paradigmas da sociedade norte-americana, provocam essa inquietante estranheza ao unir procedimentos ilusionistas e anti-ilusionistas no desenvolvimento da narrativa, na direção de atores, na utilização do som e da música, no uso das cores, na relação entre tempo e espaço, entre outros aspectos. Ele desenvolve, assim, o que chamamos de um cinema limítrofe – ou fronteiro –, baseado nos contrastes e nas analogias entre ilusão e realidade, sanidade e loucura, mundo interior e mundo exterior, universo adulto e universo infantil.

Palavras-chave: David Lynch, ilusionismo/anti-ilusionismo, cinema limítrofe.

O objetivo desta comunicação é analisar os artifícios utilizados pelo cineasta David Lynch para criar filmes que motivam um processo de estranhamento no espectador. Tentaremos demonstrar de que forma suas obras, que geralmente criticam e ironizam os costumes e as tradições da sociedade norte-americana, causam, retomando conceito freudiano, uma inquietante estranheza. Acreditamos que isso ocorre em razão de Lynch trabalhar com características de vários estilos, escolas e gêneros do cinema, num complexo quebra-cabeças de referências estéticas diversas, e de unir procedimentos ilusionistas e anti-ilusionistas no desenvolvimento da narrativa, na direção de atores, na utilização do som e da música, no uso das cores e na forma com que aborda a relação entre tempo e espaço em seus filmes.

Como acontece com muitos cineastas, Lynch, logo em seu primeiro longa, estabeleceu algumas marcas que tornaram-se freqüentes na maioria de seus filmes. Podemos dizer que *Eraserhead*, além de se firmar como um marco do cinema independente norte-americano, fundamentou, enraizou as principais características da filmografia lynchiana. Através da

observação dessas características, pode-se compreender melhor os contrastes e os contrapontos existentes em suas obras. O interesse está centrado, principalmente, nas questões da beleza convulsiva, das rupturas sonoras e imagéticas e na valorização do mistério. Esses três elementos são essenciais no cinema de Lynch.

Assim, nossas reflexões partirão da análise de *Eraserhead*, sempre, é claro, encontrando situações e elementos análogos presentes em suas obras posteriores. (Diferenças, quando houver, também serão evidenciadas, já que também são um sinal de maturidade do artista e servem para reforçar os traços de identidade e coerência dentro de uma obra vasta e complexa)

Em 1966, aos 20 anos, Lynch realizou seu primeiro curta-metragem, *Six Figures* (conhecido também como *Six Men Getting Sick*). Dois anos depois, em seu segundo curta, *The Alphabet*, escrito por ele a partir da descrição de um sonho de uma garota de seis anos, sobrinha de uma colega, Lynch reproduziu alguns quadros do pintor surrealista belga René Magritte, artista cuja plástica tornou-se uma forte influência visual na carreira do cineasta. Com estas curtas, ele obteve uma bolsa de estudos no American Film Institute (AFI). Lá, Lynch fez, também em 1968, o curta *The Amputee* e, em 1970, o curta de animação *The Grandmother*, que o levou para o Centro de Estudos Avançados de Cinema de Los Angeles. Em 1972, com 20.000 dólares obtidos novamente no AFI, ele iniciou a realização de seu primeiro longa, *Eraserhead*, finalizado em 1977.

Segundo Claude Beylie, o cineasta “provou, desde (...) *Eraserhead*, pesadelo experimental nascido de um cruzamento de *Frankenstein* com *Um cão andaluz*, que deveríamos contar com a sua poesia tenebrosa.” (BEYLIE: 1991, 268) Uma das imagens mais conhecidas do filme é o próprio rosto do protagonista, Henry Spencer, vivido por Jack Nance, com os cabelos arrepiados, numa expressão permanente de horror diante das incertezas e dos fatos da vida cotidiana.

A complexidade da narrativa em círculo

Eraserhead é repleto de passagens que contrariam a lógica das coisas, com saltos no tempo e no espaço, que, na verdade, nem se apresentam como saltos, pois a própria lógica de tempo e espaço encontra-se modificada pelas ações das personagens. Elas não pertencem a nenhum tempo e espaço demarcados, retomando algumas características presentes no citado *Um*

ção andaluz, de Luis Buñuel e Salvador Dalí, filme marco do surrealismo no cinema, realizado em 1928, como a não-continuidade do espaço e do tempo, o uso de elipses, a não-linearidade.

Ao contrário da narrativa clássica, em alguns filmes de Lynch, além de *Eraserhead*, não temos o esquema de início, meio e fim definido. Em *A estrada perdida*, a frase que abre a história é a mesma que a encerra, mas, se no início, é Fred Madison (Bill Pullman) quem a ouve pelo interfone de sua casa, no fim, é ele mesmo quem a diz. Tal cena confirma a circularidade da narrativa, indicada em vários momentos da obra.

Aliás, o movimento circular é uma constante nos filmes de Lynch, seja no desenvolvimento da narrativa seja na abordagem temática. A câmera que circula e “penetra” a orelha decepada (e também na do jovem Jeffrey Beaumont, vivido por Kyle MacLachlan) em *Veludo azul* é uma amostra desse recurso. O trabalho com o movimento circular foi uma das características marcantes do expressionismo alemão. Retomando idéias de Kracauer, vale notar que, no expressionismo, a presença de circos e parques acontecia justamente porque estes lugares não obedeciam às regras culturais e rígidas do jogo social burguês, pois eram fundados na idéia de círculo, portanto, de caos, e tinham, assim, uma função anárquica. Por isso, representavam um lado revolucionário, transformador. Os expressionistas não aceitavam o mundo tal qual ele se apresentava, nem acreditavam que esse mundo existisse. Ele tinha que ser transformado, mudado, através da expressão do mundo interior. Eles questionavam e negavam o realismo objetivo; para eles, não havia inocência nem nos atos cotidianos. Já em *Veludo azul*, esse movimento circular, além de nos indicar realidades concomitantes de um mundo específico (a cidade de Lumberton), nos remete também ao universo psíquico-subjetivo do próprio Jeffrey. Apesar de se configurar a partir de um procedimento diferente, tal relação entre movimento circular e universo psíquico-subjetivo nos faz lembrar da estrutura desenvolvida por Fritz Lang em *M*, partindo da idéia de circularidade do leitmotif, em que a música assobiada pelo assassino nos remetia ao seu processo crescente de esquizofrenia.

Há que se observar que, em *Veludo azul*, ocorre um processo diferente de estranhamento relativo ao tempo e espaço. Se, por um lado, há uma história que segue uma progressão temporal, em que detectamos um início, um meio e um fim, como numa narrativa clássica tradicional, por outro, há um confronto entre a história que é contada e a ambientação (imagética e sonora) dessa história. A cidade de Lumberton parece ter parado na década de 50, apesar da história ser

assustadoramente atual. Assim, Lynch expõe uma das facetas da arte pós-moderna, a confusão e a mistura de diversos universos artísticos e estilísticos de épocas distintas.

Retomando Fredric Jameson, vale lembrar que o pós-moderno se caracteriza por um ecletismo muito grande de estilos, de formas, de paradigmas, numa arte que trabalha com “estruturas esquizofrênicas”. Acreditamos que essas estruturas podem ser trabalhadas, criadas de forma criativa e complexa, visão que se aproxima mais das observações de Andreas Huyssen acerca do tema. Portanto, falar em estética pós-moderna aqui é uniformizar um pluralismo de possibilidades artísticas.

A confusão temporal observada em *Veludo azul*, além de refletir uma marca do cinema atual, nos remete também a uma das características da estética surrealista, a beleza convulsiva, resultante do encontro de realidades distintas (às vezes, contraditórias) num mesmo espaço e tempo. André Breton, mentor e líder do movimento surrealista, defendia que só era “possível (...) haver beleza – beleza convulsiva – mediante a afirmação da afinidade recíproca existente entre o objecto considerado em movimento e esse mesmo objecto uma vez em repouso (...) como complemento ilustrativo deste texto, a fotografia de uma locomotiva velocíssima, entregue, durante anos e anos, ao delírio de uma floresta virgem.” (BRETON: 1971, 14) Facilmente observável nas pinturas surrealistas, a beleza convulsiva também aparece em alguns filmes, como, por exemplo, em *Simão do deserto*, dirigido por Buñuel, em 1965. A obra, que conta a história de Simão, um homem que acreditava ser um profeta e resistia aos desejos carnis, parece se passar no século XV, mas, de forma inusitada, tudo se resolve quando um avião (que Peñuela-Cañizal chamou de “jato na contramão”, no livro homônimo) passa e leva Simão e o Diabo (representado pela atriz Silvia Pinal) para uma discoteca de Greenwich Village do século XX, onde ele vai experimentar os prazeres mundanos. Esse encontro de elementos totalmente distintos e conflituosos, que se configura como a beleza convulsiva dos surrealistas, na qual há, por vezes, um embaralhamento de sinais e ícones de épocas diversas, também acontece, como vimos, em *Veludo azul*.

Voltando à *Eraserhead*, logo na abertura do filme, percebemos que não se trata de uma obra que irá seguir apenas os preceitos do cinema narrativo clássico, fazendo uso de técnicas e estratégias narrativas que se aproximam muito dos filmes de vanguarda das décadas de 20 e 30. Podemos também relacionar certas passagens da obra com o cinema dos primeiros tempos, daquilo que Tom Gunning chamou de cinema de atrações. Para Gunning, há uma oposição entre

cinema de atrações e cinema narrativo. O cinema de atrações foi mais forte até 1906-08. Ele não acredita na vertente que vê uma separação entre cinema documental (irmãos Lumière) e cinema ficcional (Georges Méliès). O conceito de narrativa não existiria nem nas vistas dos Lumière nem no cinema de magia de Méliès. Para Gunning, este primeiro cinema preocupava-se apenas em mostrar, mostrar atrações (outro termo utilizado por ele é o de cinema de mostração). Por isso, era um cinema exibicionista por excelência, que acabou influenciando diversas manifestações de cinema anti-ilusionista e de vanguarda, como o expressionismo alemão e o surrealismo, duas escolas que acabaram por ecoar no cinema de Lynch. Este primeiro cinema não era tão preocupado com a narrativa, ou melhor, com o que estava sendo narrado, contado. A história não era mais do que um pretexto para se fazer efeitos de palco, efeitos de cena, desenvolver trucagens. Teríamos, portanto, segundo Gunning, uma oposição entre a confrontação exibicionista (cinema de atrações) e a participação voyeurista ilusionista (cinema narrativo). (1)

A primeira imagem de *Eraserhead*, logo após o crédito inicial, é a cabeça de Henry Spencer em primeiro plano. Ela está na posição horizontal, como se ele estivesse deitado. Seu corpo não aparece na tela, ele parece que flutua no espaço. Surge, então, uma espécie de mundo, de planeta em sobreposição à cabeça de Henry, como se estivessem relacionados. O ruído, que antes era quase inaudível, é amplificado. Posteriormente, iremos saber que este “planeta” tem a forma semelhante à da cabeça do bebê monstruoso de Henry e que, provavelmente, refere-se ao paraíso cantado pela mulher do radiador, uma garota loira, com o rosto deformado, que aparece em seqüências oníricas para Henry.

O real e a cópia num jogo de espelhos

Lynch trabalha as relações entre sonho e realidade, entre o ato de dormir e o ato de despertar de maneira a causar uma inquietante estranheza, se lembrarmos do termo usado por Freud. Muitas vezes, quando Henry acorda, a seqüência, que seria a representação de um sonho, continua. Esse tipo de construção ocorre em vários filmes de Lynch, que dialoga, dessa forma, com o tratamento dado ao sonho no cinema expressionista alemão, mas, principalmente nesse caso, com a visão surrealista. Como nas obras de Luis Buñuel (afinal, o que era sonho, o que era devaneio e o que, de fato, aconteceu em *A bela da tarde*, em *O discreto charme da burguesia*, e em tantos outros filmes do mestre espanhol?), de Man Ray e de Jean Cocteau, no cinema de

Lynch, sonho e realidade se relacionam, se cruzam e se fundem. Os espaços de demarcação são abolidos, não há limites precisos entre o real e o onírico.

Por falar em Cocteau, outro filme com o qual *Eraserhead* – bem como o mais recente *A estrada perdida* – dialoga é *Sangue de um poeta*, dirigido pelo francês em 1930. Esta obra trazia as inquietações do artista-poeta frente às (im)possibilidades criadoras e criativas. Mesmo contestada por muitos, a ligação da obra com a estética surrealista dava-se através de certas características, como as imagens oníricas, as visões provocativas, o respeito ao mistério e aos domínios do inconsciente. A questão do espelho em que o artista mergulha, numa viagem para dentro de sua mente e de sua alma, é retomada em *Eraserhead*, como também em *Twin Peaks* – os últimos dias de Laura Palmer e *A estrada perdida*, em que corredores, portas e espelhos levam personagens e espectadores a lugares estranhos, primitivos e surreais, que podem ser vistos como passagens para o interior do inconsciente humano e também como representação da inter-relação entre dois mundos, o dos vivos e o dos mortos, como em *Twin Peaks*. Visão esta que também retoma uma das principais características do expressionismo alemão, que pode ser observada em *O gabinete do Dr. Caligari* (1919), de Robert Wiene, e em *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, entre outros, e que também se entrelaça com a questão – já discutida – do movimento circular. (Estamos seguindo a classificação que *Nosferatu* ganhou através do tempo, como representante do expressionismo, mesmo reconhecendo que apenas alguns elementos no filme o ligam a tal estética)

Mas, nesse ponto, acreditamos que o diálogo mais pertinente dos filmes de Lynch seja mesmo com o surrealismo. Os surrealistas gostavam de trabalhar o objeto espelho na tentativa de questionar os limites da reprodução e do reflexo, do que era material e do que era imaterial. Um dos quadros mais famosos de Magritte, por exemplo, *A reprodução interdita* (retrato de Edward James), de 1937, traz a figura de um homem que se olha no espelho e a imagem refletida é a mesma de quem o olha por trás, ou seja, no espelho, a figura também está de costas, contrariando a “lógica tradicional das coisas”. Essa figura, com terno e penteado impecáveis (presente em outras obras do pintor belga), é bem semelhante ao agente Dale Cooper, criado por Lynch para *Twin Peaks*. Uma cena chave no longa *Os últimos dias de Laura Palmer* retoma algumas questões presentes no quadro de Magritte, mas agora, em vez de um espelho, temos um circuito interno de vídeo, no prédio do FBI na Filadélfia. Cooper olha para a câmera num corredor e entra numa sala para ver o que aquela câmera registra. Na terceira vez em que faz isso, ele vê sua imagem

congelada no monitor e o agente Phillip Jeffries, personagem de David Bowie, passar ao lado dela, numa seqüência que, da mesma forma que o espelho de Magritte, também contraria a “lógica tradicional das coisas” e atualiza e presentifica na diegese um personagem que provavelmente encontra-se morto.

Essa seqüência desencadeia um processo de reflexão sobre o próprio filme, numa espécie de metacinema, numa construção que denuncia a ilusão de realidade fabricada pelo cinema. Há um processo de presentificação daquele fato, daquela imagem. Uma cópia do real mas que carrega indícios de realidade. Lynch parece brincar com os conceitos de realidade e cópia, de materialidade e imaterialidade, de corpo e espírito nessa seqüência, colocando o espectador no meio de um jogo marcado pelo processo de estranhamento. Note que os personagens não sofrem esse processo, pois, para eles, não há problema algum no fato de alguém passar ao lado de uma imagem congelada num monitor (tanto que o vídeo serve como prova da presença do agente Phillip Jeffries no prédio). O que os incomoda é a ausência repentina de Phillip. O jogo é entre o filme e nós, espectadores, que tentamos juntar cacos e peças para completar a história, como num quebra-cabeça. Mesmo tipo de jogo, aliás, desenvolvido em *Eraserhead*, em *Veludo azul* e em *A estrada perdida*.

Assim como a Alice, de Lewis Carrol, que através do espelho se aventura por um outro mundo, encantado, do avesso, mas que guarda profundas semelhanças com o universo real, as personagens de Lynch parecem habitar dois mundos distintos, que, assustadoramente, fazem parte de uma mesma realidade. Por falar em Alice, uma das características freqüentes nos filmes de Lynch é a presença do mundo infantil através de imagens, sons, lembranças. Reminiscências de uma época que aparece maculada pelos desejos e culpas do mundo adulto, sensação que parece saltar dos olhos de Pete Dayton (Balthazar Getty) ao observar, por cima da cerca de sua casa, uma piscina de plástico e um barquinho de brinquedo, enquanto ouvimos os acordes de *Insensatez*, de Tom Jobim, em *A estrada perdida*.

As personagens lynchianas são seres “sem rumo”, que rapidamente locomovem-se pelas estradas perdidas, mergulhando dentro de suas dúvidas, de suas buscas pelo prazer mais íntimo. Na obra de Lynch, observamos uma preocupação maior em mostrar os dilemas psicológicos do homem perdido em meio ao caos urbano e às descobertas do mundo adulto, um cinema que circunda as fronteiras do ser.

Desde seus primeiros filmes, Lynch demonstrou sua proximidade a temas bizarros, perversos e ao humor negro, com o qual sempre buscou criticar as bases institucionalizadas da sociedade norte-americana, como a Igreja, a Família, o Estado, e os mitos e clichês do cinema hollywoodiano. Assim, outra característica do cinema de Lynch é 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 até mesmo o enfrentam. Podemos relacionar essa marca do cinema lynchiano com vários momentos, estilos e gêneros da história do cinema, até mesmo com a lembrança que se faz presente do cinema de atrações – assim denominado por Gunning – e sua relação com os circos, feiras e vaudevilles do final do século XIX e início do século XX. Afinal, conforme vimos, este primeiro cinema influenciou tanto o expressionismo alemão quanto o surrealismo, duas vertentes que trabalharam essa questão. Também foi esse cinema que estava na base do cinema de horror e ficção das décadas de 30 e 40, do qual devemos citar o clássico *Freaks*, de Tod Browning, realizado em 1932, que encontra ecos em várias obras de Lynch, desde *Eraserhead* até *Twin Peaks*, passando, claro, por *O homem elefante*.

Além disso, é possível, mais uma vez, traçar um paralelo entre a forma de abordagem dos surrealistas e de Lynch sobre o tema, não só nos filmes como também nas obras fotográficas e plásticas. Os surrealistas tinham obsessão pelo desmembramento de partes do corpo, ou pelo seu corte, com algum objeto rasgando a carne humana. Essa característica pode ser observada na fotografia, por exemplo, de Man Ray, em que podemos citar *Torso* (1931) e *Dora Maar* (1936); na escultura, como na *Vênus de Milo com gavetas* (1936), de Dalí (assim explica-se a verdadeira obsessão que os surrealistas tinham pela *Vênus de Milo*, como também observamos em *Venus restaurée*, de Man Ray, do mesmo ano); na literatura, se pensarmos em *História do olho*, de Georges Bataille; e na pintura, como por exemplo, *Equilíbrio Intra-Atômico de Uma Pena de Cisne* (1947), de Dalí, *Mão* (1931), de Man Ray, ou *Eterna Evidência* (1930) e *O Modelo Vermelho* (1937), de Magritte. O que faz com que lembremos da abertura de *Um cão andaluz* novamente ou, então, da perna amputada de Catherine Deneuve em *Tristana*, para ficarmos apenas em dois exemplos famosos. Nos filmes de Lynch, bem como em seus quadros e fotografias, essa obsessão retorna com muita força, como vemos na comentada cena da orelha em *Veludo azul*, na mão decepada que é carregada por um cachorro e na cabeça arrancada de Bobby Peru (Willem Dafoe) em *Coração selvagem* ou na cabeça que se desprende do corpo do

protagonista e que serve para fabricar borrachas para lápis em *Eraserhead*, na sequência onírica mais impressionante do filme. Além disso, Lynch, como nas obras surrealistas, também focaliza figuras que fogem do dito padrão normal, tais como os anões, os gigantes, os cegos, os deformados e os aleijados. Basta lembrarmos do anão, do gigante e do homem sem braço que estão no centro do mistério em *Twin Peaks*, do bebê monstruoso e dos seres deformados de *Eraserhead* e do próprio homem elefante da obra homônima.

Modos de ver o mundo: o jogo entre o objetivo e o subjetivo

Se podemos observar a influência que o primeiro cinema exerceu sobre cinemas anti-ilusionistas, como já vimos, não devemos esquecer que certas trucagens e o apelo aos efeitos especiais e à maquiagem também influenciaram cinemas convencionais ou ilusionistas. Inclusive, os dois filmes que iniciaram a era dos blockbusters de Hollywood na década de 70 devem muito a este cinema. Basta ver os closes up, os efeitos especiais, os truques de montagem de *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, e de *Guerra nas estrelas* (1977), de George Lucas, para perceber que eles também utilizam elementos exibicionistas em sua diegese, que, por outro lado, é marcadamente voyeurista. Assim, duas perguntas se fazem presentes: a utilização de efeitos especiais, de forte maquiagem, de truques com a câmera, não acaba por evidenciar essas próprias trucagens, que demonstram a ilusão de realidade que está na base da narrativa cinematográfica, mesmo em filmes, aparentemente, de caráter ilusionista? Sendo assim, o fato de evidenciar o ilusionismo da obra cinematográfica não lhes atribui um certo caráter anti-ilusionista, mesmo a estes filmes que seguem as regras da narrativa clássica como o narrador invisível, onisciente e onipresente, a história com início, meio e fim, a separação dual do mundo entre mocinhos e bandidos e o tradicional happy end?

Podemos encontrar uma possibilidade de resposta nas palavras de Flávia Cesarino Costa, que, ao comentar as colocações de Gunning, afirma: “Apenas nos últimos 15 anos é que a história do cinema vem sistematicamente se dando conta das diferenças entre o primeiro cinema e o cinema que se seguiu a ele, mostrando inclusive que não há exatamente oposição entre estes dois tipos de cinema, mas uma convivência ‘dialética entre espetáculo e narrativa’ que permanece em proporções diferentes no próprio cinema narrativo clássico. Neste sentido, Tom Gunning sublinha que é importante conceber a radical heterogeneidade que vemos no primeiro cinema não como um ‘programa verdadeiramente oposto e irreconciliável com o crescimento do cinema narrativo’,

pois ‘esta visão é muito sentimental e muito ahistórica’. A convivência do espetacular e do narrativo é considerada por este autor como uma ‘herança ambígua do primeiro cinema’, que existe tanto nos primeiros filmes quanto no ‘recente cinema de efeitos do tipo Spielberg-Lucas-Coppola’.” (COSTA: 1995, 26)

Com certeza, são questões que suscitariam debates calorosos, mas que ficam para uma próxima etapa. O próprio happy end, uma das marcas do chamado cinema comercial ou convencional, acontece com frequência em filmes de Lynch, se bem que nunca da maneira como funciona para as comédias românticas ou para as fitas de ação feitas por Hollywood. Vale dizer que, na obra de Lynch, várias vezes nos deparamos com histórias de amor, com enredos sobre relacionamentos humanos. Mas, ao contrário da maioria dos filmes sobre casais apaixonados, em que o encontro carnal mal acontece e a estética lacrimogênea se sobressai, nos filmes de Lynch, o amor é acompanhado do prazer físico, do orgasmo, sempre próximo dos elementos escatológicos, numa arte em que o gozo e o excremento parecem estar sempre em comunhão, como na plástica de Dalí.

Retomando a análise de *Eraserhead*, outros procedimentos adotados por Lynch precisam ser pensados aqui. A forma de interpretar dos atores é um deles. Basta observarmos o protagonista, Henry, para notarmos que Lynch dirigiu seus atores para que fugissem do modelo de representação naturalista, tão cara ao cinema narrativo clássico. O jeito de andar de Henry lembra a forma com que os atores dos primeiros filmes caminhavam. Mas, se naqueles, o efeito era obtido pela captação e reprodução das imagens, em *Eraserhead*, é a própria expressão corporal do ator que provoca tal efeito. Não se trata de um caminhar normal. Seus gestos são forçados, realizados para evidenciar que estamos diante de um personagem de uma história específica, daquele universo diegético e nada mais. As ações e falas dos personagens também são incomuns, longe dos padrões convencionais. À primeira vista, poderíamos classificá-los como loucos, doentes, mas não é bem assim. Na diegese do filme, essas ações e falas são perfeitamente normais, os personagens não sofrem julgamentos morais por parte do narrador. Eles são o que são. Outra característica presente em várias obras do cineasta, como em *Coração selvagem* (principalmente Nicolas Cage) e em *A estrada perdida* (o gangster de Robert Loggia, por exemplo) é a interpretação marcadamente caricata dos atores, evidenciando que se trata apenas de uma representação de certa personagem e desnudando seu universo ficcional, longe, mais uma vez, do estilo naturalista de interpretação. Esse caráter oposto ao naturalismo é uma das peças

anti-ilusionistas utilizadas por Lynch, mas que também se afasta das propostas de Brecht e suas técnicas de distanciamento, que tanto influenciaram os Cinemas Novos pelo mundo. O cineasta, por exemplo, dificilmente volta sua câmera para o espectador, não se dirige a ele, o que é uma das táticas mais utilizadas por diretores que querem desmascarar o ilusionismo cinematográfico. Lynch não faz uso desse recurso, a não ser no início de *Veludo azul*, quando um bombeiro acena em direção à câmera num momento em que nada indica que aquela era uma câmera subjetiva. Ou seja, nesse breve instante, temos a sensação de que o aceno foi feito para nós, espectadores, como se para nos chamar a atenção à história incomum que irá se desenrolar.

Já que falamos em câmera subjetiva, outro procedimento utilizado por Lynch que causa estranhamento é o posicionamento da câmera. Em *Eraserhead*, como nas seqüências na casa de Fred Madison em *A estrada perdida*, a câmera parece ter uma relação de imanência com o lugar que ela mostra, não sabemos se ela faz parte dele ou se ele só existe em função dela. Ela parece antecipar a ação de Henry, pois sempre focaliza o ambiente antes de ele entrar em quadro, e não se importar com a ação futura dele, pois permanece por um bom tempo mostrando o lugar mesmo depois da passagem do protagonista. Essa câmera não é subjetiva. Trata-se de um narrador em 3ª pessoa, característica da narrativa clássica, mas que já conhece essa história tão bem que pode abrir mão de ficar colado ao protagonista, como acontece na narrativa clássica. Se temos, no entanto, um narrador em 3ª pessoa e uma câmera objetiva, em certos momentos, temos, concomitante, o ponto-de-vista auricular subjetivo, ou seja, de Henry. O que vemos nos é mostrado pelo narrador, mas o que ouvimos nos é transmitido por Henry. Numa seqüência, a construção fica ainda mais complexa porque, inicialmente, ouvíamos uma música diegética, oriunda do rádio ligado por Henry. Ou seja, tanto a imagem quanto o som nos eram mostrados pelo narrador em 3ª pessoa. De repente, o volume da música vai diminuindo e ouvimos, com intensidade, o ruído vindo do radiador, acompanhando o que Henry estava ouvindo, ou imaginando ouvir. Mesmo o radiador fazendo parte da diegese, o ruído é extradiegético, pois nada nos faz crer que ruído tão intenso fosse real. A câmera, nesse momento, torna-se subjetiva, pois vemos o que Henry vê.

Essa construção que mistura de forma complexa ponto-de-vista do protagonista, narrador em 3ª pessoa e câmera subjetiva também é trabalhada em *A estrada perdida*. Neste filme, todo construído a partir do universo sonoro dos personagens principais, é evidenciado o caráter de alucinação e esquizofrenia dos personagens e de seus duplos, o que o aproxima do cinema

expressionista alemão. Não pela cenografia ou direção de arte, mas pelo tratamento dado aos personagens através do som: ruídos, música e silêncio. (2)

Nas fronteiras de um cinema limítrofe

Esse modo de tratar o som passa pelo fascínio que Lynch tem pelos contrastes e pelas contradições da vida. Ele transporta esse fascínio para seus filmes. Lynch trabalha sempre com contrastes e contrapontos sonoros e imagéticos. Em *Veludo azul*, monta um complexo jogo entre o diegético e o extradiegético para reforçar os contrastes do filme. O uso da música é exemplar. Geralmente, extradiegética, ela torna-se diegética em momentos-chave do filme, como, por exemplo, quando Dorothy (Isabella Rossellini) canta *Blue Velvet* na boate, atizando a libido de Frank e de Jeffrey; na casa de Ben (vivido por Dean Stockwell), quando ele coloca um disco no aparelho e dubla a canção; e na cena em que Frank e seu bando espancam Jeffrey ao som de uma música pop/rock, transmitida no rádio do carro de Frank.

Aliás, a cena na casa de Ben é exemplar da construção contrastes/contrapontos que Lynch realiza. O personagem Ben é caracterizado como um homossexual sensível, bem feminino, total oposto de Frank, que é durão, viril. Porém, Ben também é violento como Frank e este mostra-se sensibilizado ao escutar a música pop/romântica que Ben dubla. Facetas opostas compondo o ser humano. Isso é evidenciado quando essa música “açucarada” é usada como fundo musical na cena em que sabemos que Jeffrey vai ser espancado, como de fato acontece. A música não corresponde à atmosfera da ação, ou melhor, o que a música diz/transmite e o que se passa nas imagens são visões e sensações opostas, até mesmo contraditórias.

Como nessa seqüência, em todo o filme a música e o som não servem apenas para confirmar o que as imagens já mostram. Eles estão a serviço da criação da atmosfera misteriosa da narrativa e, muitas vezes, podem vir a negar ou a se contrapor às imagens, contrariando as regras do cinema dito comercial, que chamamos aqui de ilusionista.

Um exemplo dos contrastes trabalhados no som, bem como no uso das cores, pode ser visto na seqüência em que o pai de Jeffrey tem um enfarte no início do filme. Ele está regando seu jardim, a música alegre toca no rádio, as cores são vivas, tudo está calmo. Ele, então, sofre o enfarte. Cai. A água continua jorrando da mangueira. A música vai diminuindo e estranhos sons são amplificados. A câmera acompanha a água e, lentamente, vai descendo pela terra, onde os insetos e os vermes se movimentam freneticamente, num delicado e constante balé

pútrido. Os ruídos dos insetos transformam-se em acentos musicais. Essa técnica realça a tensão da cena, instaurando o universo do horror e do mistério. Do mesmo jeito que os insetos estão devorando a terra (o interior), numa seqüência de tons escuros, contrastando com as imagens anteriores, que mostravam as cores vivas, alegres das flores, das casas, das roupas (o exterior), os acentos musicais que realçam a ação dos insetos contrastam com a música anterior, bem pop, estilo anos 50.

Dessa forma, o trabalho com o som em *Veludo azul* também serve para causar estranhamento. É a própria câmera, ou seja, o narrador quem invade a terra no início do filme e escuta o ruído feito pelos besouros. Não temos, em princípio, um ponto-de-vista subjetivo, não é um personagem que está escutando aquele barulho, mas o próprio narrador. Por outro lado, podemos pensar que se trata do ponto-de-vista auricular do pai de Jeffrey, que caiu ao chão após o enfarte. Na verdade, mais uma vez, o que temos é uma forma criativa que Lynch elaborou para jogar com o espectador, na tentativa de discutir, afinal, quem é o responsável por contar a história que está sendo narrada e onde está o sentido das coisas, usando, para isso, elementos de construção tanto ilusionista quanto anti-ilusionista.

Ismail Xavier, no apêndice escrito em 1984 para a segunda edição de *O discurso cinematográfico*, aponta que, no cinema atual, “o anti-ilusionismo, enquanto referência, perde o ímpeto no debate e o sentimento de urgência associado à deconstrução do cinema cede lugar para uma consciência atenuada do esgotamento das convenções. A citação, o refazer, o deslocar, elementos já presentes desde o início dos Cinemas Novos, passam a primeiro plano, novamente. O político concilia com o cinéfilo; o cineasta de hoje, com o adolescente espectador de ontem. E a tônica da produção autoral é uma ‘ficção de segundo grau’, a repetição de dispositivos clássicos que se julga (e esperemos que sim) ganhar novo sentido porque sua atmosfera não é mais a de um uso inocente da convenção e do repertório mas a do rearranjo hiperconsciente das mesmas figuras de estilo, deslocadas, revigoradas pela introdução de ingredientes novos. A grande aposta é que, em todo este processo de reiterações e deslocamentos, o cinema de hoje faça ver melhor as próprias convenções de linguagem, as leis dos gêneros da indústria cinematográfica e seu sentido, ideológico e político, no interior da cultura de massas.” (XAVIER: 1984, 146s)

Acreditamos que, utilizando os procedimentos descritos, Lynch faz ver melhor tais convenções e alcança o que poderíamos chamar de supra-realismo ou de hiper-realismo, distante, é claro, da vertente realista iniciada por Jean Renoir, desenvolvida pelo cinema italiano nas

décadas de 40 e 50 e defendida por André Bazin, mas igualmente distante do cinema de cunho naturalista, fundado na ilusão de realidade, largamente praticado em Hollywood. Ao misturar estilos, formas e temas de diversos momentos, escolas e gêneros do cinema, como o expressionismo, o surrealismo, o filme noir e o de horror, Lynch realiza uma espécie de cinema limítrofe, embaralhando conceitos como transparência e opacidade em narrativas ao mesmo tempo ilusionistas e anti-ilusionistas, que têm como marcas maiores a valorização do mistério, o estímulo das contradições e, principalmente, o despertar do processo de estranhamento no espectador.

Notas

- (1) Os conceitos e informações sobre as idéias de Tom Gunning e o cinema de atrações foram extraídos do livro *O primeiro cinema* (São Paulo: Scritta, 1995), de Flávia Cesarino Costa.
- (2) Essa relação entre o som e a música de *A estrada perdida* e a estética expressionista foi abordada por Lúcia Nagib no artigo *A droga perfeita que vem do som*, publicado no jornal *Folha de S. Paulo* (São Paulo, 27/4/1997).

Bibliografia

- BAHIANA, Ana Maria. "David Lynch". In: *A Luz da Lente: conversas com 12 cineastas contemporâneos*. São Paulo: Globo, 1996.
- BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BEYLIE, Claude. *As obras-primas do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Londres/Nova York: Routledge, 1997.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. Nova York: Columbia University, s/d.
- BRESKIN, David. "David Lynch". In: *Inner Views: Filmmakers in Conversation*. Nova York: Da Capo, 1997.
- BRETON, André. *O amor louco*. Lisboa: Estampa, 1971.
- BURCH, Noël. *Praxis do cinema*. Lisboa: Estampa, 1973.

- CAÑIZAL, Eduardo Peñuela (org.). Um jato na contramão: Buñuel no México. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- CARROL, Lewis. Aventuras de Alice. Trad. e Org. de Sebastião Uchôa Leite. 3.ed. São Paulo : Summus, 1980.
- CHION, Michel. David Lynch. Londres: British Film Institute, 1995.
- CORRIGAN, Timothy. A Cinema Without Walls: Movies and Culture After Vietnam. New Brunswick/New Jersey: Rutgers University, 1991.
- COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. São Paulo: Scritta, 1995.
- FERRARAZ, Rogério. O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista. Dissertação de Mestrado [Dpto. de Multimeios]. Campinas, SP: Unicamp, 1998.
- HUYSEN, Andreas. "Mapeando o Pós-Moderno". In: Pós-Modernismo e Política. Org. de Heloísa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.
- JAMESON, Fredric. Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1991.
- KRACAUER, Siegfried. De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.
- LYNCH, David. Lynch on Lynch. Org. de Chris Rodley. Londres: Faber and Faber, 1997.
- LYNCH, David e GIFFORD, Barry. Lost Highway. Boston: Faber and Faber, 1997.
- METZ, Christian. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NAGIB, Lúcia. "A droga perfeita que vem do som". In: Folha de S. Paulo. São Paulo, 27/4/1997.
- STAM, Robert. O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- WOODS, Paul A. Weirdsville USA: The Obsessive Universe of David Lynch. Londres: Plexus, 1997.
- XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico - a opacidade e a transparência. 2.ed. Rio: Paz e Terra, 1984.

Rogério Ferraraz é jornalista, Mestre em Multimeios pela Unicamp e Doutorando em Comunicação e Semiótica na PUC–SP. Foi professor de Cinema no curso de Artes Plásticas da Unesp/Bauru e de Técnicas de Reportagem e Jornal-Laboratório (coordenador) no curso de Comunicação Social do Centro Universitário de Votuporanga/SP.