

**ROGÉRIO FERRARAZ**

*O cinema limítrofe de David Lynch*

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
(PUC/SP)

São Paulo

2003

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO – PUC/SP**  
**Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica**

*O cinema limítrofe de David Lynch*

**ROGÉRIO FERRARAZ**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica – Intersemiose na Literatura e nas Artes, sob a orientação da Profa. Dra. Lúcia Nagib

São Paulo

2003

**Banca Examinadora**

---

---

---

---

---

## **Dedicatória**

Às minhas avós Maria (em memória) e Adibe.

## Agradecimentos

- À minha orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lúcia Nagib, pelos ensinamentos, paciência e amizade;
- Aos professores, funcionários e colegas do COS (PUC), especialmente aos amigos do Centro de Estudos de Cinema (CEC);
- À CAPES, pelas bolsas de doutorado e doutorado sanduíche;
- À University of California, Los Angeles (UCLA), por me receber como pesquisador visitante, especialmente ao Prof. Dr. Randal Johnson, supervisor de meus trabalhos no exterior, e aos professores, funcionários e colegas do Department of Spanish and Portuguese, do Department of Film, Television and Digital Media e do UCLA Film and Television Archives;
- A David Lynch, pela entrevista concedida e pela simpatia com que me recebeu em sua casa;
- Ao American Film Institute (AFI), pela atenção dos funcionários e por disponibilizar os arquivos sobre Lynch;
- Aos meus amigos de ontem, hoje e sempre, em especial ao Marcus Bastos e à Maite Conde, pelas incontáveis discussões sobre cinema e sobre a obra de Lynch;
- E, claro, a toda minha família, principalmente aos meus pais, Claudio e Laila, pelo amor, carinho, união e suporte – em todos os sentidos.

## Resumo

Esta tese tem por objetivo estudar os filmes do norte-americano David Lynch a fim de compreender suas preocupações éticas e estéticas. Seus filmes tanto exploram as convenções narrativas quanto realizam uma renovação da linguagem cinematográfica, constituindo um cinema limítrofe – ou fronteiro –, desenvolvendo uma espécie de hiper-realismo ou supra-realismo.

As observações a respeito da obra de Lynch partiram das análises de seus longas-metragens *Eraserhead* (1977), *O homem elefante* (1980), *Veludo azul* (1986), *Coração selvagem* (1990), *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer* (1992), *A estrada perdida* (1997), *História real* (1999) e *Cidade dos sonhos* (2001), e do seriado de tevê *Twin Peaks* (1990-1991). Eventualmente, recorri também aos seus curtas-metragens, ao longa *Duna* (1984), aos seus outros trabalhos para televisão, bem como aos trabalhos em pintura, fotografia, desenho de móveis e internet, quando me pareceu pertinente para o desenvolvimento das análises.

O cinema de Lynch opera com alguns temas recorrentes e apresenta características que se repetem, o que permite qualificá-los como traços autorais. Vários deles nascem de apropriações e releituras de filmes de outros cineastas e/ou de vários gêneros e estilos, como a ficção científica, o *film noir* e seus recursos de romance policial e de suspense, o *road movie*, o filme de horror, sempre utilizando os principais clichês desses gêneros e estilos para, muitas vezes, subvertê-los. Há também, em seus filmes, ecos de vários momentos e escolas da história do cinema, bem como de aspectos plásticos e literários de artistas diversos.

Com o arranjo que faz de todo esse amálgama estético, ele realiza um cinema limítrofe, baseado nos contrastes e nas analogias entre ilusão e realidade, sanidade e loucura, mundo interior e mundo exterior, universo adulto e universo infantil. Lynch provoca, com isso, o estranhamento, retomando o conceito freudiano do estranho (*unheimlich*). O cineasta embaralha, como num jogo de quebra-cabeça, conceitos como transparência e opacidade em narrativas que utilizam tanto procedimentos ilusionistas quanto antiilusionistas.

**Palavras-chave:** David Lynch; cinema de autor; cinema de gênero.

## Abstract

This dissertation is a survey of the films by the American director David Lynch in order to elucidate his ethical and aesthetic concerns. His films both explore narrative conventions and renew cinematographic language. They establish what I define as a “borderline cinema”. He develops a kind of hiper-realism or super-realism, by creatively mixing styles, forms and themes from several film genres and styles.

The study departs from close readings of Lynch’s feature films *Eraserhead* (1977), *The Elephant Man* (1980), *Blue Velvet* (1986), *Wild at Heart* (1990), *Twin Peaks – Fire Walk With Me* (1992), *Lost Highway* (1997), *The Straight Story* (1999) and *Mulholland Drive* (2001), as well as the TV series *Twin Peaks* (1990-1991). However, the analysis occasionally includes a consideration of his short films, the feature film *Dune* (1984), his other television productions, his paintings, photography, furniture design and more recent work on the internet.

Lynch’s movies show some recurrent characteristics and themes, qualifying him as an *auteur*. Some of these characteristics include appropriations and new readings of movies by other directors, such as Hitchcock, Buñuel and Kubrick, or film genres, such as science-fiction, film noir, horror movies, thrillers and road movies. Far from simply adhering to generic conventions, Lynch uses the main clichés of those genres to subvert them. There are echoes of films from various periods and schools, as well as of fine arts and literature.

This aesthetic amalgam produces a “borderline cinema”, that is based on contrasts and analogies of illusion and reality, sanity and madness, inner and outside worlds, adult and child universes. In this way, Lynch arouses a feeling of the uncanny in the spectator, according to the Freudian concept. He mixes, as in a puzzle, ideas of transparency and opacity, producing narratives that are both illusionistic and anti-illusionistic.

**Key words:** David Lynch; auteur cinema; genre cinema.

## Índice

- <b><u>Introdução</u></b>	
<i>Todos somos detetives</i>	9
- <b><u>Capítulo I</u></b>	
<i>O James Stewart de Marte</i>	25
<i>Do pincel à câmera</i>	30
- <b><u>Capítulo II</u></b>	
<i>Efeitos sinistros e elementos grotescos</i>	46
<i>O estranho</i>	55
<i>Olhos arrancados, orelhas decepadas</i>	61
<i>O grotesco e os fragmentos do corpo</i>	74
<i>O aprendizado e a angústia</i>	85
- <b><u>Capítulo III</u></b>	
<i>O duplo e os caminhos do homem</i>	93
<i>A reversão do olhar</i>	99
<i>A realidade absoluta</i>	102
<i>A mágica do mundo espelhado</i>	106
<i>O tempo fora de controle</i>	117
<i>Nas colinas de Hollywood</i>	121
- <b><u>Capítulo IV</u></b>	
<i>Entre o ilusionismo e o antiilusionismo</i>	128
<i>As chaves da emoção</i>	132
<i>“É tudo gravado! É uma fita!”</i>	150
<i>Em tensão permanente</i>	157
- <b><u>Conclusão</u></b>	
<i>Cinema entre fronteiras</i>	164
- <b><u>Bibliografia</u></b>	168
- <b><u>Filmografia</u></b>	180
- <b><u>Apêndices</u></b>	
- <i>Versão integral da entrevista com David Lynch</i>	188
- <i>Filmografia completa de David Lynch</i>	206
- <i>Outros trabalhos de David Lynch</i>	216
- <b><u>Caderno de Imagens</u></b>	



## **Introdução**

### ***Todos somos detetives***

Eu gosto de fazer filmes porque gosto de entrar num outro mundo. Eu gosto de me perder em outro mundo. Cinema é uma mídia mágica que faz você sonhar, permite que você sonhe na escuridão. É realmente uma coisa fantástica: perder-se no interior de um filme.

**David Lynch**

Em 1984, Ismail Xavier, no apêndice de seu livro *O discurso cinematográfico*, apontava que, no cinema daquela época, a citação, o refazer e o deslocar passavam novamente a primeiro plano, a produção autoral era uma “ficção de segundo grau”, repetindo dispositivos clássicos, mas com um 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.” (Xavier, 1984: p. 147)

A “grande aposta”, concluía Xavier,

“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: p. 147)

Xavier pensava, com isso, no que ele chamava de versão mais conseqüente do cinema contemporâneo porque, no tal “cinema de segundo grau”, seria muito tênue a fronteira “entre a recriação que instala a diferença e o refazer que é pura instância de repetição.” (Xavier, 1984: p. 147)

No cinema norte-americano, um dos diretores que cumpriu essa “grande aposta” e vem “instalando diferenças” desde o final dos anos 70 é David Lynch. Em suas obras, o cineasta trabalha com temas recorrentes e apresenta características que se repetem, o que permite qualificá-los como traços autorais. Vários deles surgem da admiração de Lynch por filmes de cineastas variados, de épocas e nacionalidades distintas, como,

entre outros, Federico Fellini, Jean Cocteau, Alfred Hitchcock, Billy Wilder e Stanley Kubrick, e de gêneros e estilos diversos, como o *noir*, o suspense, o horror, o *road movie*, etc. Lynch faz uso dos principais clichês desses gêneros e estilos, ora para homenageá-los ora para subvertê-los.

Há também, em seus trabalhos, ecos de vários momentos e escolas da história do cinema, como o surrealismo e o expressionismo, bem como uma forte ligação com artistas como Francis Bacon, Edward Hopper, Salvador Dalí e René Magritte, e escritores como William Faulkner, Lewis Carrol, Franz Kafka, E. T. A. Hoffman, entre outros.

As obras de Lynch também dialogam com os trabalhos de talentos contemporâneos a ele, como os diretores Wim Wenders, David Cronenberg, Bigas Luna e Pedro Almodóvar, a artista Cindy Sherman e o escritor Barry Gifford. Com este último, inclusive, Lynch chegou a trabalhar junto. O norte-americano Gifford é o autor do romance *Wild at Heart: The Story of Sailor and Lula* (Gifford, 1990), que deu origem a *Coração selvagem*, roteirizado por Lynch, e foi parceiro do diretor no roteiro de *A estrada perdida* (Lynch, Gifford, 1997 [a] e [b]). Além disso, escreveu o livro *Hotel Room Trilogy* (Gifford, 1995), do qual roteirizou dois contos – *Tricks* e *Blackout* – para o filme homônimo de três episódios, feito para a televisão, e também dirigido por Lynch.<sup>1</sup> Gifford lançou também o livro *The Devil Thumbs a Ride & Other Unforgettable Films*, no qual reuniu várias críticas publicadas na coluna que escrevia regularmente para a revista *Mystery Scene*. Um dos textos é justamente sobre *Veludo azul*, de David Lynch – Gifford não podia imaginar, naquela época, que acabaria trabalhando com o diretor daquela “verdadeira fleuma *noir*.” (Gifford, 1988: p. 21-22)

O traço estético e ideológico que se destaca nos filmes de David Lynch e que o diferenciam no contexto cinematográfico atual é que o diretor desenvolve, conforme buscarei demonstrar nesta tese, uma

---

<sup>1</sup> Lynch, na verdade, dirigiu apenas os dois episódios escritos por Gifford. O outro episódio, *Getting Rid of Robert*, escrito por Jay McInerney, foi dirigido por James Signorelli.

espécie de cinema limítrofe, ou fronteiroço, que trabalha exatamente nos limites entre ilusionismo e antiilusionismo, narrativa clássica e propostas de vanguarda, cinema comercial e filme experimental. De forma criativa, seus filmes tanto exploram as convenções narrativas quanto realizam uma renovação da linguagem cinematográfica. Este cinema limítrofe embaralha formas e conceitos artísticos distintos, produzindo um jogo de quebra-cabeça estético, em que a junção das partes (ou pistas) resulta na formação de um todo complexo e de múltiplos significados.

A obra de Lynch é baseada nos contrastes e nas analogias existentes entre ilusão e realidade, sanidade e loucura, interior e exterior, corpo e mente, vidas adulta e infantil, elementos naturais e fabricados. Seu cinema não opta por um ou outro pólo: encontra-se na difícil e ruidosa área em que as fronteiras se entrecruzam.

Para compreender como é construído esse cinema – cujo percurso histórico está resumido no Capítulo I –, precisei buscar ferramentas em várias áreas do conhecimento, sendo que duas delas acabaram se sobressaindo: a Psicanálise e a História da Arte – e, dentro desta, a própria História do Cinema.

A Psicanálise mostrou-se fundamental para o entedimento de certos temas recorrentes em toda a filmografia lynchiana, tais como o fetichismo, o voyeurismo, as relações edipianas e seus desdobramentos. No Capítulo II, desenvolvo uma reflexão sobre as obras do cineasta tendo como base de sustentação o conceito de estranho (*unheimlich*), elaborado por Sigmund Freud, em seu texto sobre o conto *O homem da areia*, do escritor alemão E. T. A. Hoffmann.

A forma que Lynch encontrou, em seus filmes, para mostrar a vida ordinária no que ela pode ter de extraordinária, o banal, de assustador e o familiar, de estranho, é analisada minuciosamente, estabelecendo-se contato também com aspectos do grotesco e da angústia existencial, temas que se completam nas obras de Lynch.

Já a História da Arte, e em particular a História do Cinema, foi essencial nesta tese porque Lynch – provavelmente, em razão de sua formação como artista plástico – desenvolve, com seus filmes, interessantes diálogos com escolas e correntes diferentes das artes plásticas e do cinema. Os mais evidentes são com o surrealismo, o expressionismo e o hiper-realismo.

O diálogo com o surrealismo me parece ser, realmente, o mais forte de todos, desde as ligações com a pintura, especialmente de Dalí e Magritte, chegando, é claro, ao cinema surrealista. Assim, comentários a respeito do surrealismo estarão espalhados por todos os três capítulos da tese.

A relação entre o surrealismo e o cinema aconteceu desde o início do movimento, nos anos 20. O cinema mostrou-se aos surrealistas como um meio perfeito para expressar os valores eleitos como fundamentais ao movimento. Os filmes surrealistas lançaram as bases de uma narrativa que não obedecia a lógica da narrativa clássica, cultivando as rupturas, o onírico, as imagens mentais, as visões provocativas, a atração pela construção do mistério. O discurso cinematográfico possibilitava imitar a articulação dos sonhos. O material cinematográfico apresentava exclusiva afinidade com o material trabalhado pelo inconsciente, justamente o que os surrealistas queriam expressar. Entre os principais filmes surrealistas, figuram *Um cão andaluz*, de 1928, realizado por Luis Buñuel e Salvador Dalí, e *A idade de ouro*, de 1930, também de Buñuel. Isso sem falar em outros filmes de Buñuel, bem como nos trabalhos de Man Ray, René Clair, Hans Richter, Maya Deren, entre outros.

De todos os exemplos, *Um cão andaluz* tornou-se a principal referência sobre a relação entre surrealismo e cinema. Os espanhóis Buñuel e Dalí tiveram a idéia de realizar um filme juntos. A obra nasceu de dois sonhos: Buñuel sonhou com uma nuvem cortando a lua e Dalí sonhou com uma mão cheia de formigas (formigas eram um motivo

comum nas obras do pintor).<sup>2</sup> Assim, começaram a trabalhar o roteiro de uma forma nada habitual, com a premissa básica de, segundo Buñuel, “não aceitar nenhuma idéia, nenhuma imagem que pudesse dar lugar a uma explicação racional, psicológica ou cultural. Abrir todas as portas ao irracional.” (Buñuel, 1982: p. 145) Eles só poderiam incluir as imagens que tocassem profundamente a psique humana. O filme virou um marco na história do cinema, promovendo a quebra da narrativa tradicional, da linearidade, da continuidade espaço-temporal, e apresentando temas como o desejo, o acaso e o mistério.

A relação entre o cinema de Lynch e o surrealista está centrada, principalmente, nas questões da beleza convulsiva e das rupturas sonoras e imagéticas, e na valorização da realidade onírica – ou como diria André Breton, da *supra-realidade*. A obra lynchiana resgata os mistérios do acaso, a valorização do sonho, as imagens transgressoras. Dialogando com o surrealismo, podemos perceber, nos filmes do cineasta, a presença de universos distintos num mesmo espaço e tempo, a quebra da continuidade temporal, a figura indecifrável da mulher, o humor negro, enfim, alguns dos valores que sedimentaram a estética surrealista no cinema.<sup>3</sup>

A ponte com o expressionismo existe tanto em sua pintura, claramente influenciada por Francis Bacon, quanto em seus filmes, que resgatam certos temas e características do cinema expressionista alemão. No cinema de Lynch, observam-se temas, como a circularidade, a presença do duplo (*doppelgänger*), a relação entre dois mundos, o dos vivos e o dos mortos, entre outros, e procedimentos estéticos, como o uso do claro-e-escuro, que foram disseminados por aquela escola. Esses

---

<sup>2</sup> As formigas também vão aparecer com frequência nos trabalhos de Lynch, tanto nos filmes, como na cena de *Veludo azul*, em que o protagonista Jeffrey Beaumont (Kyle MacLachlan) encontra uma orelha humana decepada em estado de decomposição, repleta de formigas, quanto em suas obras plásticas, como em *Clay Head with Turkey, Cheese and Ants, Ants In My House e Self Portrait*, entre outras. (ver Caderno de Imagens, p. VIII, XIII e XIX, respectivamente)

<sup>3</sup> As marcas surrealistas no cinema de David Lynch foram o tema central de minha dissertação de mestrado, *O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista*, defendida em 1998, no Departamento de Multimeios da Unicamp, sob a orientação de Ivan Santo Barbosa. (Ferraraz, 1998).

temas e procedimentos serão analisados no Capítulo III, que tem como questão central o motivo especular.

É importante notar que Lynch se distancia da ideologia que estava na base daquela escola, principalmente por causa da diferença histórica e política entre eles. Além disso, o diretor utiliza elementos opostos ao universo expressionista, sendo, por exemplo, o humor, através da ironia, o mais evidente deles. Isso não impede o diálogo entre seus trabalhos e tal estética.

Em relação ao hiper-realismo, Lynch é obcecado por detalhes e pelas cores, e acaba por privilegiar mais a composição pictórica das cenas isoladas do que a narrativa de seus filmes. No caso exemplar de *Veludo azul*, por exemplo, o acentuado uso de cores primárias saturadas fornece ao filme um visual hiper-realista, como numa ilustração de Norman Rockwell.<sup>4</sup> Como observa Michael Atkinson,

“É um estilo que prioriza a ressonância da imagem em detrimento do impulso narrativo, a frieza da composição em detrimento da razão. Na abertura perversiva de *Veludo azul*, Lynch passa dos créditos horrendamente táteis (...) para imagens excessivamente trabalhadas, saturadas de cores...”  
(Atkinson, 2002: p. 23-24)

O hiper-realismo das cores, como um elemento simbólico essencial para a narrativa, é trabalhado também em outras obras de Lynch, especialmente em *Coração selvagem*, *História real* e *Cidade dos sonhos*. O teor hiper-realista dos detalhes, das cores, etc., também provoca estranhamento, ligando-se, assim, às questões discutidas no Capítulo II.

Todas essas marcas revisionistas, presentes no cinema de Lynch, aparecem sob uma nova ótica, colocando novas estratégias e novas

---

<sup>4</sup> Ilustrador que trabalhou em diversas revistas norte-americanas, nos anos 50 e 60, produzindo desenhos coloridos que mostravam uma visão idealizada da sociedade ianque.

possibilidades, derivadas de um processo histórico que estabelece um olhar atual sobre a arte de antes e apresenta propostas criativas para a arte de agora.

Para demonstrar e comprovar as hipóteses levantadas, decidi analisar os longas que Lynch dirigiu para o cinema e defini o corpus da seguinte forma: *Eraserhead* (1977), *O homem elefante* (1980), *Veludo azul* (1986), *Coração selvagem* (1990), *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer* (1992), *A estrada perdida* (1997), *História real* (1999) e *Cidade dos sonhos* (2001). A única exceção é o seriado *Twin Peaks* (1990-1991), incluído também no corpus, mesmo sendo um trabalho feito para a televisão. Lynch dirigiu os episódios 01 – piloto –, 03, 09, 10, 15 e 30. Apesar de comentar o seriado como um todo, direcionei meu foco especialmente para esses episódios, pois acredito que eles contêm elementos similares aos levantados nos filmes e fornecem elementos para corroborar a tese do cinema limítrofe.

Resumindo: o corpus ficou constituído por todos os longas dirigidos para o cinema por Lynch, menos *Duna*, e por um trabalho feito para a televisão – mídia que acabou servindo para alimentar o cinema lynchiano. A opção por não incluir *Duna* ocorreu por este filme ser um caso atípico na filmografia lynchiana. Por isso, ficou de fora das análises, sendo apenas citado em pequenos trechos da tese.

O problema com *Duna* começou com o sucesso e o prestígio alcançados, por Lynch, com *O homem elefante*, em 1980. Dois anos depois, após recusar convite de George Lucas para dirigir o terceiro filme da série *Guerra nas estrelas*,<sup>5</sup> Lynch, então um nome quente junto aos poderosos da indústria cinematográfica americana, lançou-se a seu projeto mais ambicioso: adaptar para o cinema o best-seller de ficção-científica *Duna*, de Frank Herbert.

O enredo se passa num futuro distante, no ano de 10.191. O bem mais precioso do universo é uma espécie de poção, uma *mistura*, que



prolonga a vida, expande a mente e permite as viagens no espaço, e que só é encontrada num lugar: o planeta desértico de Arrakis, também conhecido como Duna, habitado por gigantescos vermes e por uma raça misteriosa, os Fremen. Uma batalha pelo domínio do Universo é travada entre o Imperador, os Harkonnen e os Artreides, de onde vem Paul (Kyle MacLachlan), um jovem que tem sonhos premonitórios e habilidades incomuns, que sugerem que ele é mais do que humano. É Paul, o *escolhido*, que conseguirá controlar os vermes gigantes, tomará a poção e irá liderar os Fremen, derrubando o Imperador e livrando o universo de todo o Mal. Arrakis vê, então, a chuva chegar, o que mudará sua face para sempre.

O filme só ficou pronto em 1984 e tornou-se o fiasco da carreira do diretor. O principal motivo apontado, inclusive pelo cineasta, foi a constante interferência de Dino De Laurentiis, através de sua filha Raffaella, produtora do filme, durante a realização e a finalização da obra. Lynch havia assinado um contrato em que abria mão do controle final sobre o produto. Isto, mais tarde, o levou a utilizar o famoso codinome Alan Smithee – usado pelos diretores americanos quando não querem assumir a autoria de um filme – como crédito de direção na versão exibida na tevê e a declarar que nunca mais iria dirigir filmes nos quais ele não tivesse controle da edição final.

É interessante que, desde o roteiro, Lynch já demonstrava saber que aquela obra era diferente de tudo que havia feito – e continuou sendo distinta também em relação aos seus trabalhos posteriores. O dinheiro envolvido no projeto – *Duna* é a única superprodução dirigida por Lynch e custou cerca de 52 milhões de dólares – e o assédio da mídia em torno da realização do filme faziam com que o trabalho do diretor, dos atores, dos técnicos, etc., assumisse proporções a que Lynch não estava acostumado. Com ironia, ele escreveria nas páginas iniciais, não numeradas, da segunda versão do roteiro:

---

<sup>5</sup> O filme acabou sendo lançado como *O retorno de Jedi*, dirigido por Richard Marquand, em 1982. A nota curiosa é que ele foi montado por Duwayne Dunham, futuro colaborador de Lynch

“TO: THE GREAT TEAM            JUNE 1, 1982  
FROM: DAVID LYNCH  
SUBJECT: CURIOSITY

Curiosity concerning ‘DUNE’ is like steam in a giant boiler. It is already building up considerable pressure. Any leaks concerning what we are doing on this project will decrease the curiosity factor and cause us to lose power. I beg you to keep this in mind.

.....  
TO: THE GREAT TEAM            JUNE 2, 1982  
FROM: DAVID LYNCH  
SUBJECT: CURIOSITY

Remember... they’ll want to know right up until you tell them....

.....  
TO: THE GREAT TEAM            JUNE 3, 1982  
FROM: DAVID LYNCH  
SUBJECT: CURIOSITY

The walls have ears.” (Lynch, 1982)

Os pedidos de Lynch tiveram pouco efeito sobre o resultado final, pois, devido aos problemas mencionados acima, o trabalho ficou muito distante do que pretendia o cineasta.

Por essas razões apontadas, decidi excluir *Duna* da lista de filmes que deveriam ser analisados em profundidade.<sup>6</sup>

Minhas considerações sobre a obra de Lynch seguiram os métodos de análise de filme já utilizados com sucesso, que consideram tanto texto quanto contexto, tema e estética, conforme corrente disseminada no Brasil por, entre outros, Ismail Xavier e Lúcia Nagib, sem deixar de lado visões diversas, como as de Raymond Bellour, Jacques Aumont, etc.

Durante a confecção dessa tese, recorri também aos curtas do cineasta, bem como aos seus outros trabalhos para a televisão, para a internet e em vídeo, além de suas pinturas e fotografias, conforme essas observações me pareceram pertinentes à análise, principalmente para evidenciar a intertextualidade, a auto-referencialidade e a autoria no cinema de Lynch – exatamente alguns dos elementos que estão na base das discussões sobre ilusionismo e antiilusionismo, aplicadas aos trabalhos do cineasta no Capítulo IV.

A opção por não incluir *Duna* no corpus de análise dessa tese já configura-se como um indício de que meu trabalho resgata a questão da autoria no cinema: Lynch será tratado, aqui, como um autor. A própria reação de Lynch com os rumos que aquela obra seguiu e as decisões que tomou após aquele processo, certificando-se, a partir de então, de sempre ter controle total sobre o corte final de seus filmes, serviram como combustível para alimentar essa visão, que percorrerá toda minha tese.

Vários fatores serão comentados, ao longo deste estudo, corroborando essa linha de pensamento. Um deles é a confecção do roteiro. Sozinho (*Eraserhead*, *Duna*, *Veludo azul*, *Coração selvagem*) ou com parceiros (*O homem elefante*, *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer*, *A estrada perdida*, *Cidade dos sonhos*), a partir de idéias originais (*Eraserhead*, *Veludo azul*, *Os últimos dias de Laura Palmer*, *A estrada perdida*, *Cidade dos sonhos*) ou adaptações (*O homem elefante*, *Duna*, *Coração selvagem*), Lynch sempre é o responsável pelo roteiro,

em praticamente todos os seus filmes, ao contrário do que acontece no cinema industrial hollywoodiano.

A única exceção em toda a filmografia de Lynch é *História real*, de 1999, cujo roteiro ficou a cargo de Mary Sweeney e John Roach. Sweeney, montadora e colaboradora de Lynch em várias obras (desde *Os últimos dias de Laura Palmer*, de 1992, ela participou de todos os trabalhos dele), além de ser sua atual esposa, leu uma reportagem sobre Alvin Straight (vivido no filme por Richard Farnsworth)<sup>7</sup> e ficou interessada em roteirizá-la, trabalhando em parceria com Roach. Trata-se da história de um homem, Alvin, que, com 80 anos, doente, atravessou quase mil quilômetros, entre os estados americanos de Iowa e Wisconsin, pilotando um cortador de grama, com velocidade máxima de oito quilômetros por hora, para visitar o irmão, Lyle (feito, no filme, por Harry Dean Stanton), que sofrera um derrame e com quem ele não falava há anos, após uma briga. *História real* acabou sendo comprado pela Disney, para distribuição mundial, e tornou-se o único filme de Lynch a ser classificado como adequado para todas as idades.

Apesar de não ter participado da elaboração do roteiro e deste filme ser um tanto diferente em relação aos seus outros trabalhos, é possível encontrar, em *História real*, várias características trabalhadas por Lynch em sua filmografia: o resgate e a releitura de um gênero, o *road movie*; vários personagens que surgem durante o filme; a força expressiva das cores; os *close-ups* nos atores, revelando as texturas da pele; os elementos do universo infantil trazendo reminiscências aos personagens; etc.

Mesmo assim, *História real* é, de fato, considerado o menos lynchiano filme do diretor. Além de Lynch não ter escrito o roteiro, tal impressão se deve, provavelmente, ao fato de a narrativa do filme ser

---

<sup>6</sup> Para ver a lista completa dos filmes analisados e/ou citados neste texto, basta consultar o item Filmografia. Já a lista completa de todos os trabalhos desenvolvidos por Lynch, nas mais diversas áreas da criação artística, encontra-se nos Apêndices, ao final dessa tese.

<sup>7</sup> Farnsworth, dublê e ator em westerns clássicos, foi indicado ao Oscar por este filme. Ele se matou depois da realização de *História real*.

totalmente linear, sem as famosas rupturas presentes em suas demais obras.

Vale dizer que, apesar de utilizar muitas vezes o adjetivo “lynchiano” e centrar as considerações sobre os filmes analisados apenas na figura do *diretor* Lynch durante todo o texto, acredito ser esse *autor* Lynch uma soma de esforços criativos, envolvendo todos os outros profissionais que, com ele, trabalham com frequência. Não há como analisar os filmes dirigidos por Lynch e não levar em conta as frutíferas colaborações de Angelo Badalamenti na concepção musical (desde *Veludo azul*, de 1986, ele é o responsável por todas as trilhas sonoras – e musicou mais de 40 canções escritas por Lynch, muitas delas gravadas pela cantora Julee Cruise, que, por sua vez, apareceu cantando em *Twin Peaks* e em *Industrial Symphony no. 1*), de Alan Splet na edição de som (parceria que se iniciou no curta *The Grandmother*, em 1970, e seguiu até *Veludo azul*), de Frederick Elmes (*The Amputee*, *Eraserhead*, *Veludo azul*, *The Cowboy and the Frenchman* e *Coração selvagem*), Freddie Francis (*O homem elefante*, *Duna* e *História real*) e Peter Deming (*On the Air*, *Hotel Room*, *Premonitions Following an Evil Deed*, *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*) na direção de fotografia, etc. A própria esposa de Lynch, Mary Sweeney, como vimos, é a montadora de muitos de seus filmes.

Concluindo: se trato como essencialmente autoral o cinema dirigido por Lynch, acredito que tal marca é construída através de um trabalho em equipe, podendo ser chamada até mesmo de um time autoral – ou turma, como certamente iria preferir o próprio Lynch.

Artista múltiplo que é, Lynch já experimentou as mais diversas áreas da criação artística. Lynch colocou à disposição em seu site, [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com), amostras de trabalhos que realizou em praticamente todas as áreas: escultura, pintura, fotografia, música, cinema, vídeo, televisão, quadrinhos, publicidade, desenho de móveis,<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> É curioso saber que alguns dos móveis vistos em *A estrada perdida*, na casa de Fred Madison (Bill Pullman), são de autoria do próprio Lynch. Os móveis desenhados por ele acabaram sendo

etc. Além disso, está desenvolvendo material específico para o site, como, por exemplo, a série animada *Dumbland*, descrita por Lynch como sendo cruel, estúpida, violenta e absurda. Se é engraçada, conforme observou o diretor, é porque mostra o absurdo das coisas. Os traços e o tipo de humor agressivo têm afinidade com *The Angriest Dog in the World*, tira que Lynch fez, de 1982 a 1991, para o jornal Los Angeles Reader, mantendo sempre o mesmo desenho, só alterando os diálogos. No entanto, em *Dumbland*, ele tem muito mais liberdade para criar, pois o veículo é seu próprio site e não um grande jornal de Los Angeles. Essa animação abusa de cenas escatológicas, com imagens grotescas e diálogos repletos de palavrões – termos que são freqüentes nos filmes de Lynch, mas que não se ouvirão pronunciados por ele – pelo menos em público.<sup>9</sup>

Assim, um trabalho que se propõe a analisar apenas o cinema de Lynch, deixando de lado essa grande gama de experiências criativas, corre o risco de tornar-se um tanto quanto empobrecedor. Espero que não seja o caso aqui. Apesar de dirigir o foco para a obra fílmica do cineasta, essa tese faz uso de todos os materiais produzidos pelo artista, independente da área de criação, e remete-se com freqüência a eles, estabelecendo pontes de ligação e pontos de contato entre os filmes e os outros trabalhos do cineasta. O objeto de estudo é, sem dúvida, o cinema de Lynch, mas é impossível realizar uma análise criteriosa sem refletir sobre suas outras criações artísticas e entender como elas dialogam entre si.

Lynch, no final da entrevista que me concedeu,<sup>10</sup> expressou a opinião de que um filme se constrói através de fragmentos – de imagens

---

produzidos para venda, fabricados pela empresa suíça Casanostra, exatamente de acordo com as instruções de Lynch – alguns deles estão à mostra no site [www.casanostra.com](http://www.casanostra.com).

<sup>9</sup> O ator Dennis Hopper diverte-se ao lembrar que, quando interpretou, em *Veludo azul*, o psicopata Frank Booth, que dizia a palavra “Fuck” – e suas derivadas – em quase todas as frases, Lynch, sempre que ia instruí-lo durante as filmagens, era incapaz de pronunciar tal termo, dizendo apenas “aquela palavra com F...”.

<sup>10</sup> A íntegra da entrevista, realizada na casa de Lynch, em Hollywood Hills, em 05 de setembro de 2002, com duração de uma hora (gravada em cassete), encontra-se nos Apêndices, ao final dessa tese.

e de sons – e que somente com a atenção voltada a todos os detalhes é que se pode, realmente, compreender uma obra:

“...quando você faz um filme, todo elemento é crítico. Então, falando sobre absurdo, é absurdo pensar que você pode levantar no meio de um filme, sair para comprar uma Coca-Cola, ir ao banheiro, voltar à sala e dizer que você viu o filme. É absurdo pensar que o filme está passando, você vai à cozinha, faz um café ou come um *donut*, volta e diz que viu o filme. Atualmente, especialmente a televisão é feita dessa forma, em que você pode sair, ouvir a trilha, parar, depois voltar e realmente não sentir que você perdeu alguma coisa. Isso para mim é muito triste e está errado. O modo ideal é como nos velhos tempos, em que você ia ao cinema e tudo era desenhado para não te distrair. Quando o filme começava, todo o seu foco estava lá. Você entrava naquele mundo e era como uma estória de detetives. Porque todos nós somos como detetives. Nós temos que ver cada coisa, pois cada coisa pode ser uma pista. Mesmo que não seja uma estória de detetives, para tudo ser sentido apropriadamente, todos os *frames* devem ser vistos, todos os sons devem ser ouvidos. E quanto mais e melhor você vê e escuta, mais você pode dizer que *realmente* viu, escutou, experimentou aquele filme.”

Além de todo o referencial teórico e crítico adquirido com a leitura da bibliografia selecionada, considerações importantes sobre a obra de Lynch, e mesmo idéias fundamentais que serviram para ratificar as hipóteses levantadas na gestação dessa tese, foram colhidas nessa

entrevista. Aqui, me aprofundei em questões que envolvem o processo de elaboração dos seus filmes: como é seu método para escrever roteiros; como ele dá vida às idéias; como é a direção dos atores; qual a importância do som; etc.

Além disso, procurei saber sobre a formação cultural e artística de Lynch, principalmente, sobre o tipo de cinema que mais o interessava. Conversamos também sobre passagens de suas obras, como algumas de *Cidade dos sonhos* e *Twin Peaks*, atentando para a discussão crucial do universo lynchiano e ponto de fundamental importância nessa tese: quais os limites, se é que existem, entre ilusão e realidade.

Todo esse corpo teórico e todas essas informações, conseguidas no decorrer da pesquisa, foram selecionados e analisados buscando operacionalizar os conceitos a fim de se chegar à verificação das hipóteses iniciais. Espero ter conseguido atingir a síntese, podendo observar, assim, o grau de organização e coerência desse macro-sistema: o cinema limítrofe de David Lynch.



## Capítulo I

### *O James Stewart de Marte*

Eu estava olhando para aquele desenho na pintura, e *ouvi* um breve vento, e *vi* um pequeno movimento. E eu desejei que aquela pintura pudesse realmente se mover, pelo menos um pouco.

**David Lynch**

Os contrastes e a ambigüidade observados nos trabalhos de Lynch também podem ser vistos em sua própria biografia. Ele é um típico norte-americano – um “garoto americano de cidade pequena”, como disse Jack Nance, para um programa da rede de televisão BBC, em 1990 <sup>1</sup> –, mas a mídia, de uma forma geral, o trata como se fosse um sujeito que não gozasse de perfeito equilíbrio mental – adjetivos como louco, bizarro, estranho, etc., já foram utilizados diversas vezes para qualificá-lo.

Quando se escreve sobre ele, sempre se comenta sobre suas supostas “esquisitices” e manias “bizarras”, cultivadas pela mídia, mesmo que a partir de informações de caráter duvidoso: coisas como colecionar partes do corpo humano doadas por amigos (diz a lenda que a orelha humana, vista no início de *Veludo azul*, é de sua coleção particular, assim como um útero, que teria sido presente de uma assistente sua, que havia se submetido a uma cirurgia para a retirada do órgão);<sup>2</sup> visitar semanalmente o necrotério, quando morava na Filadélfia; e pedir o mesmo milkshake, na mesma lanchonete, Bob’s Big Boy, em Los Angeles, todas os dias, durante nove anos.

Lynch não é o primeiro artista que tem uma *persona* criada em torno de seus hábitos e manias e que acaba brincando – e, muitas vezes, aproveitando-se disso – com as expectativas que ela suscita. Em seu website, [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com), respondendo a perguntas dos usuários, ele explica, por exemplo, a razão pela qual adorava tal milkshake, detalhando minuciosamente o funcionamento da máquina que o produzia, que teria sido desenvolvida especialmente por aquele estabelecimento. <sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Jack Nance, amigo de Lynch e ator mais freqüente de seus filmes, morreu sob circunstâncias misteriosas, até hoje não esclarecidas, em 30 de dezembro de 1996, após as filmagens de *A estrada perdida*. Desde *Eraserhead*, de 1977, em que fez o protagonista Henry Spencer, ele esteve presente em todos os trabalhos audiovisuais de Lynch, até *A estrada perdida*. Em *Eraserhead*, seu nome apareceu grafado como John Nance.

<sup>2</sup> Lynch apresentou, num livro catálogo (Lynch, 1994), o que supostamente seria uma foto dessa sua coleção. (ver Caderno de Imagens, p. V)

<sup>3</sup> Em 2002, para alimentar ainda mais essa *persona* criada em torno dele, foi sorteado, entre os assinantes de seu website, um almoço com Lynch, na famosa lanchonete.

Penso em dois exemplos famosos que têm, em Lynch, uma espécie de ascendência: Alfred Hitchcock e Salvador Dalí. Os filmes do cineasta inglês e as telas do pintor espanhol foram tão comentados e analisados quanto suas próprias figuras públicas – e tanto Hitchcock quanto Dalí tiraram proveito, também, desse marketing para chamar atenção para suas obras. Além disso, esteticamente, também existem pontos de contato entre os trabalhos deles e as obras de Lynch, como irei analisar no decorrer da tese.

Michelle Le Blanc e Colin Odell fazem uma leitura interessante sobre esse fascínio causado pela suposta excentricidade de Lynch. Segundo Le Blanc e Odell,

“Like all great directors, Lynch’s career comes burdened with anecdotes about eccentric behavior and strange ritual. This seems natural as artists often appear to be different from the norm and are considered odd, amusing or scary. Lynch is all three. His attention to the mundane and the comforts of repetition can be seen in his nine year patronage of a local diner, drinking the same thing at the same time every day. (...) this is not performance art, it is the accentuation of the normal to the point of absurdity, and is fundamental to all his best work.” (Blanc, Odell, 2000: p. 8)

A tese de Blanc e Odell realmente encontra respaldo na própria obra de Lynch, pois, em seus filmes, o que se vê também é a acentuação exarcebada do normal – ou da “normalidade” – a tal ponto que ele passa a ser visto, sentido e experimentado como estranho, por vezes assustador, em outras tragicômico.

Desde o início de sua carreira cinematográfica, Lynch já tinha sua imagem associada aos temas e escolhas estéticas de seus trabalhos. Até

mesmo pessoas do meio cinematográfico, acostumadas com essa confusão que a mídia estabelece entre criador e obra, imaginavam o homem Lynch como sendo, ele mesmo, um personagem lynchiano.

O próprio Mel Brooks, que produziu *O homem elefante*, em 1980, não imaginava, antes de conhecer Lynch pessoalmente, que iria se deparar com um sujeito “comum”, um típico americano:

“‘I expected to meet a grotesque,’ laughed Brooks, ‘a fat little German with fat stains running down his chin. Instead, there’s this clean American WASP kid, like Jimmy Stewart 35 years ago...Jimmy Stewart from Mars.’” (Apud Woods, 1997: p. 44)

“James Stewart de Marte” soa mesmo como uma boa definição para Lynch: o protótipo do bom-mocismo americano, encarnado como ninguém por Stewart, com um ingrediente alienígena, estrangeiro <sup>4</sup> – isso sem contar a semelhança física entre o cineasta e o antigo galã de Hollywood. (ver Caderno de Imagens, p. I) <sup>5</sup>

Se a mídia preocupa-se com as manias “bizarras” de Lynch, outras facetas de sua vida ficam relegadas a segundo plano – para não dizer, esquecidas por completo. Como, por exemplo, o fato de, no dia em que completou 15 anos, ter participado da cerimônia de posse do presidente John F. Kennedy, sentado na área VIP da arquibancada ao lado de fora da Casa Branca. Lynch era um Eagle Scout (*escoteiro águia*), o nível mais elevado entre os escoteiros norte-americanos.

Se, na adolescência, a experiência de ter sido um escoteiro não foi tão agradável para Lynch – chegando a ser um fator de vergonha perante outros garotos –, ela acabou tornando-se, posteriormente, uma lembrança

---

<sup>4</sup> Até hoje, e mesmo dentro de centros de pesquisa renomados nos Estados Unidos, como a University of California, é possível encontrar pessoas que pensam que Lynch é um diretor de cinema europeu.

importante e fundamental para ele, como o próprio Lynch observou na entrevista dada a Chris Rodley:

“Well, there’s cub scouts, and there’s boy scouts. These are good organizations, but somewhere along the line they became so *not* cool that it wasn’t funny! And it became so not cool during the years that I was in the boy scouts! So it was almost like an embarrassment, and a shameful sort of thing. It just wasn’t hip. And an eagle scout is the top! I became one so I could quit, and put it behind me. And my father, bless his heart, used to say, ‘One day, you’ll be proud that you did that.’ So I put it on my resumé!” (Lynch, Rodley 1999: p. 5)

A referência ao seu currículo é, na verdade, uma tentativa de Lynch explicar, para Rodley, as poucas palavras que definiam sua biografia no material distribuído à imprensa, por ocasião do lançamento de *Coração selvagem*, em 1990: “David Lynch, Eagle Scout, Missoula, Montana.”

Claro, Missoula, Montana, porque foi lá que David Keith Lynch nasceu, em 20 de janeiro de 1946. Ele ficou apenas parte de sua infância naquela cidade. Seu pai, Donald, trabalhava como cientista para o Departamento de Agricultura norte-americano e era obrigado freqüentemente a se mudar de cidade. Lynch passou sua infância e adolescência viajando, morando nos estados de Idaho, Washington, Carolina do Norte e, finalmente, Virginia, na cidade de Alexandria, quando ele já estava com 14 anos.

Após alguns anos morando em Alexandria e cursando o colégio em Washington, D.C., Lynch decidiu também estudar pintura no Corcoran

---

<sup>5</sup> No final da tese, após os Apêndices, encontra-se o Caderno de Imagens, que tem numeração própria de páginas e no qual relacionei algumas imagens selecionadas para auxiliar na

School of Art, naquela mesma cidade, e acabou dividindo um pequeno apartamento com seu amigo Jack Fisk.<sup>6</sup> Eles moraram pouco tempo juntos, pois Lynch mudou-se novamente e foi estudar no Boston Museum School, onde ficou durante um ano. Decidiu viajar, junto com Fisk, para a Europa, aonde pretendiam permanecer por três anos estudando artes plásticas. Ele tinha 19 anos na época. Lynch conseguira uma carta de recomendação de um professor de pintura do Boston Museum School e iria estudar com o pintor Oskar Kokoschka. A viagem de Lynch e Fisk, no entanto, durou apenas 15 dias.

De volta aos Estados Unidos, Lynch trabalhou em casas de arte, em lojas de molduras, enfim, teve vários empregos, mas não permanecia muito tempo em nenhum deles. Conseguiu, então, entrar para a Pennsylvania Academy of Fine Arts, na Filadélfia, em 1965, seguindo conselho de Fisk. Ele se casou com sua namorada Peggy – que passou a se chamar Peggy Lynch –, que dera à luz Jennifer, filha de Lynch. A cidade o marcou profundamente. Ele sempre deixou claro que a Filadélfia é a pior cidade que já conheceu. O casal era vizinho do necrotério local.

Dois anos depois, em 1967, inspirado por artistas como Francis Bacon e Edward Hopper, Lynch concluiu o curso apresentando uma coleção de pinturas em que as cores escuras e pesadas predominavam. Sua única decepção era que, infelizmente, seus quadros, suas imagens não se movimentavam. Daí ao cinema foi um passo.

### ***Do pincel à câmera***

Sobre a sua formação enquanto cinéfilo – Lynch diz que, na verdade, não assiste a filmes com muita frequência –, na entrevista que

---

compreensão de análises e comentários feitos no texto.

<sup>6</sup> Jack Fisk tornar-se-ia, mais tarde, diretor de arte cinematográfico e trabalharia em diversas ocasiões com o próprio Lynch: interpretou o “Homem no Planeta” visto no início de *Eraserhead*; dirigiu dois episódios da série de tevê *On the Air*; e foi desenhista de produção de *História real* e *Cidade dos sonhos*.

me concedeu, ele comentou sobre o processo de influências na construção de seu repertório cinematográfico. O diretor não acredita que ocorram influências diretas de um artista sobre outro. Em sua opinião, o que existe é um processo de *inspiração*, conseqüente do impacto causado pelo contato que temos com obras de qualidade:

“**RF:** *Se tivesse que escolher quatro ou cinco filmes que você mais gosta ou que te influenciaram, quais seriam?*”

**DL:** Há muitos. Eu não sei. Eu sempre digo os mesmos. Para inspiração... Porque eu não diria... Porque eu acho que Fellini faz Fellini, Bergman faz Bergman, Hitchcock faz Hitchcock... Porque há algo dentro de nós chamado a “própria voz”. Sua própria voz tem que se destacar. Você não pode tentar ser Hitchcock, não funciona. O que você tem que fazer é deixar as idéias virem através de sua máquina e ser fiel a elas. Claro que outros podem dar cor a sua máquina, mas quando você vê um grande filme, ele serve mais como inspiração do que qualquer outra coisa. Transmite, a você, emoção, inspiração, energia e felicidade. Esses filmes, então, tornam-se preciosos para você. Então, vamos lá: *Crepúsculo dos deuses*, de Billy Wilder; *8 e meio*, de Fellini; *A hora do lobo*, de Bergman; *Meu tio*, de Jacques Tati; *Janela indiscreta*, de Hitchcock; *It’s a Gift*, com W. C. Fields... há muito mais... *Lolita*, de Kubrick... há tantos mais...”

Desta lista, há referências, citações ou recriações de cenas de pelo menos dois filmes em obras de Lynch.

Em relação a *Crepúsculo dos deuses*:

- O personagem de Lynch em *Twin Peaks* e em *Os últimos dias de Laura Palmer* chama-se Gordon Cole, mesmo nome do personagem vivido por Bert Moorhouse em *Crepúsculo dos deuses*;

- O sobrenome do agente do FBI vivido por Chris Isaac, em *Os últimos dias de Laura Palmer*, é Desmond (Chester Desmond), numa outra possível referência ao filme de Wilder, já que a personagem principal daquele era Norma Desmond, a estrela decadente de Hollywood, interpretada por Gloria Swanson;

- Em *Cidade dos sonhos*, quando aparece a placa Sunset Boulevard, a lembrança do clássico de Wilder é imediata, pois é a rua em que fica a mansão de Norma Desmond e exatamente o título original de *Crepúsculo dos deuses*;

- Além dessas relações geográficas e nominais, um dos temas principais destes dois filmes é semelhante: a visão mordaz sobre Hollywood e a fábrica de estrelas (questão que também será abordada no Capítulo III).

E em relação a *Lolita*:

- No décimo episódio de *Twin Peaks* – dirigido por Lynch e escrito por Harley Peyton –, o agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan) e o xerife Harry Truman (Michael Ontkean) vão ao hospital tentar falar com Ronette Pulaski (Phoebe Augustine) e têm problemas para ajustar a cadeira sem fazer muito barulho para não incomodar a garota, que encontra-se em trauma profundo, assim como Humbert Humbert (James Mason) tem problemas para abrir uma cama de montar, sem fazer



barulho, para não acordar Lolita (Sue Lyon), que está dormindo num quarto de hotel, no filme de Kubrick.

O próprio Lynch reconhece, na entrevista, que tal seqüência de *Twin Peaks* foi uma homenagem a obra de Kubrick:

“**RF:** *Por falar em Lolita, há uma cena em Twin Peaks, quando o agente Dale Cooper e o xerife Harry Truman vão ao hospital...*

**DL:** Sim, e é como em *Lolita*... sim... (risos)

**RF:** *Como você pensou aquela cena?*

**DL:** Porque aquela cena em *Lolita* fez-me rir bastante. É um fenômeno que acontece... Foi uma homenagem a ele, eu tenho certeza. Quando eu imaginei a cena, eu sabia que era uma homenagem. Vem de uma situação em que há um aviso mecânico que você não entende, mas você sabe que tem de fazer aquilo e há apenas um jeito, que pode ser barulhento, mas você não pode fazer barulho. Então, acaba sendo uma situação de humor.”

No mesmo ano em que concluiu seu curso de belas artes, Lynch realizou seu primeiro filme, o curta de animação *Six Men Getting Sick*. Durante um minuto, ao som de uma sirene, três figuras inchadas e animadas, cujas imagens são projetadas sobre três cabeças esculpidas em gesso – feitas por Jack Fisk –, formando seis figuras no total, pegam fogo enquanto velas estão acesas. Os corpos, principalmente os estômagos, começam a crescer e as figuras, então, vomitam um líquido vermelho. (ver Caderno de Imagens, p. VII)

Um ano depois, dirigiu o curta *The Alphabet*. A idéia nasceu de um sonho relatado por uma sobrinha de seis anos de Peggy. O filme, que mesclava atores vivos – na verdade, somente uma atriz, a própria Peggy

– com animação, era sobre uma garota que tinha pesadelo com as letras do alfabeto.

Com estes dois curtas no currículo, Lynch pleiteou uma bolsa de estudos no American Film Institute (AFI) e conseguiu. O casal mudou-se, então, para Los Angeles.

Em 1970, com apoio do AFI, Lynch dirigiu o curta *The Grandmother*. Da terra, como se fossem plantas, nascem dois adultos, um homem e uma mulher, que se abraçam e se contorcem fazendo sons de animais (parecidos com grunhidos de cachorros). A seguir, da mesma maneira, surge um garoto. Mais tarde, ele aparece sentado, desolado, na cama de seu quarto, que praticamente não tem mobília. Vemos seu pai bebendo e sua mãe se maquiando. No outro dia, quando o menino acorda, percebe que urinou na cama – na verdade, vê-se que ele *molhou* a cama, não fica claro se aquele líquido é urina ou sangue, como numa possível *menstruação* masculina. Seu pai fica furioso e o castiga. Sozinho em seu quarto novamente, ele escuta um som estranho e começa a segui-lo. No sótão, encontra um pacote com sementes e decide plantá-las, num monte de terra que ele prepara sobre uma cama. Com o passar do tempo, aquela semente germina e dá frutos: uma mulher idosa, a quem o garoto passa a tratar como se fosse sua avó. Sempre que sofre maus tratos dos pais, o garoto busca consolo e carinho nos braços da avó. Até que ela adoecer e o garoto tenta, inutilmente, conseguir a ajuda de seus pais. A avó morre e o garoto a enterra. Ele, então, volta a viver de forma desolada e triste com seus pais e, deitado em sua cama, sonha consigo, entrando na planta de onde surgiu sua avó. (ver Caderno de Imagens, p. IX)

Com esse premiado curta, que também alternava atores com animação, Lynch conseguiu entrar para o Centro de Estudos Avançados de Cinema de Los Angeles, ligado ao AFI. Em 1972, com 20.000 dólares conseguidos novamente no instituto, ele iniciou a realização de seu primeiro longa-metragem: *Eraserhead*.

Como a obra demorou cinco anos para ser finalizada, só sendo lançada em 1977, ele ainda encontrou tempo para rodar, em 1974, um

curta, em *short videotape*, intitulado *The Amputee*. Nele, uma mulher (interpretada por Catherine Coulson),<sup>7</sup> que tem as duas pernas amputadas na altura dos joelhos, está sentada, escrevendo uma carta. Em *off*, ouvimos ela lendo e relendo – mentalmente – o próprio texto (que é sobre uma teia complicada de relacionamentos), enquanto um enfermeiro (o próprio Lynch) senta-se em sua frente e, sem falar nada, fica refazendo os curativos e tratando das cicatrizes. (ver Caderno de Imagens, p. IX)

Desde seus curtas iniciais, portanto, Lynch demonstrara seu talento como diretor e sua capacidade de participar de praticamente todas as etapas de realização de um filme: roteiro, maquiagem, música, captação e edição de som, animação, efeitos especiais, montagem, atuação, etc.

Mas foi com *Eraserhead*, um retrato em preto-e-branco da angústia existencial do ser humano, que ele mostrou seu verdadeiro cartão de visita. Segundo Claude Beylie, no livro *As obras-primas do cinema*, em que incluiu o segundo longa do cineasta, *O homem elefante*, entre os mais importantes da história da sétima arte, Lynch:

“...provou, desde seu primeiro filme, *Eraserhead*, pesadelo experimental nascido de um cruzamento de *Frankenstein* com *Um cão andaluz*, que deveríamos contar com a sua poesia tenebrosa.”  
(Beylie, 1991: p. 268)

O filme levou cinco anos para ser concluído porque o financiamento conseguido junto ao American Film Institute não era suficiente. Lynch arranhou vários empregos para conseguir levantar dinheiro para finalizar o filme, como, por exemplo, ser entregador do Wall Street Journal. Isso acabou sendo um problema, pois como a maior parte das filmagens aconteciam nos arredores de Los Angeles e numa

garagem abandonada do próprio AFI, à noite e durante a madrugada (*Eraserhead* é basicamente noturno), e a entrega também começava nesse período, ele tinha que se desdobrar para conseguir cumprir os dois compromissos. Como o próprio Lynch deixou claro no documentário *Pretty as a Picture*, dirigido por Toby Keeler (seu antigo amigo de infância e irmão de Peggy, a primeira mulher do diretor), durante aqueles cinco anos, ele e sua turma viveram num outro mundo: o mundo de *Eraserhead*. Como em seus curtas, aqui Lynch também acumulou funções, sendo o roteirista, o desenhista de produção e o responsável pelos efeitos especiais.

Logo na abertura do filme, percebe-se que não se trata de uma obra que irá seguir os preceitos do cinema narrativo clássico, aproximando-se mais dos filmes de vanguarda das décadas de 20 e 30, e fazendo lembrar até mesmo das experiências cinematográficas do início do século XX, daquilo que Tom Gunning chamou de “cinema de atrações” – que, por sua vez, teria influenciado os próprios cinemas de vanguarda.

Para Gunning, haveria uma oposição entre cinema de atrações e cinema narrativo. O cinema de atrações foi mais forte até 1906, ou seja, trata-se do chamado “primeiro cinema”. Ele não concordava com a vertente que via uma separação entre cinema documental (praticado pelos irmãos Lumière) e cinema ficcional (de Georges Méliès). O conceito de narrativa não existiria nem nas vistas dos Lumière nem no cinema de magia de Méliès. Para Gunning, esse primeiro cinema é preocupado apenas em mostrar, mostrar atrações (outro termo utilizado era o de *Mostração*). Por isso, era um cinema exibicionista por excelência, que acabou influenciando, por exemplo, o expressionismo alemão e diversas manifestações de cinema anti-ilusionista e de vanguarda, como o surrealista. O enredo não era mais do que um pretexto para se fazer efeitos de palco, efeitos de cena, desenvolver trucagens. Haveria, portanto, uma oposição entre a confrontação exibicionista (cinema de

---

<sup>7</sup> Dezesseis anos depois, Catherine Coulson faria a Senhora do Cepo, em *Twin Peaks* – uma mulher que andava carregando um pedaço de madeira, com o qual conversava, e que sabia de

atrações) e a participação voyeurista ilusionista (cinema narrativo). Gunning, no entanto, acredita que esse cinema exibicionista acaba por infiltrar-se também no cinema chamado narrativo, ilusionista – praticado em larga escala até os dias de hoje.<sup>8</sup>

O filme, na verdade, se presta a inúmeras e diversificadas análises, por tratar-se de uma obra complexa e rica em significados – ou “aberta”, para usarmos o termo consagrado por Umberto Eco.

Após *Eraserhead*, Lynch dirigiu *O homem elefante*, em 1980. Baseado numa história real, conta a vida de um cidadão inglês (vivido por John Hurt), da Londres do século XIX, que sofria de uma doença chamada neurofibromatose aguda, causadora de deformações por todo seu corpo, e que, por isso, era apresentado como o Homem Elefante, a maior atração num circo de horrores, de propriedade de Bytes (Freddie Jones), até que um renomado médico, Frederick Treves (Anthony Hopkins), o descobre. (ver Caderno de Imagens, p. V) Treves toma emprestado o tal Homem Elefante para apresentá-lo numa conferência aos membros da Sociedade de Patologia, mas logo o devolve a Bytes e aos seus maus-tratos. Quando o Homem Elefante resolve procurar Treves no hospital, ele o recebe e passa a tratar dele, descobrindo que o seu nome é John Merrick e que ele pode falar e é bem educado – ao contrário da falsa impressão causada na apresentação circense. Merrick tem deformações por todo o corpo e só consegue dormir sentado, amparado por travesseiros.

Sua história começa a circular por Londres e ele ganha o carinho e a admiração da Sra. Kendal (Anne Bancroft). Os tormentos de Merrick, no entanto, continuam. Numa certa noite, o porteiro do hospital cobra ingressos para mostrar o Homem Elefante e enche o quarto de Merrick de bêbados e prostitutas, que o tratam de forma humilhante. Em outra ocasião, Bytes consegue seqüestrá-lo, levando-o de volta ao seu circo. Os outros *freaks*, porém, ajudam Merrick a fugir e ele tenta retornar ao

---

vários segredos que ajudaram a desvendar os crimes ocorridos no enredo.

<sup>8</sup> Sobre o assunto, ver o livro de Flávia Cesarino Costa, *O primeiro cinema* (Costa, 1995).

hospital para encontrar Treves. Na estação de trem de Londres, é perseguido e acuado, mas consegue, finalmente, ser resgatado pelo médico. Numa noite, Merrick deseja dormir como uma pessoa normal, descarta os travesseiros de apoio e acaba morrendo – para encontrar, enfim, com sua finada mãe que ele tanto adorava mas que só conhecia por uma foto. (ver Caderno de Imagens, p. VI)

*O homem elefante* é considerado, hoje em dia, por vários críticos, como uma das principais obras do cinema norte-americano dos anos 80. Foi indicado a oito categorias do Oscar, mas não ganhou em nenhuma (Lynch voltaria a ser indicado pela direção de *Veludo azul* e de *Cidade dos sonhos*, sem nunca ter vencido – na verdade, as obras de Lynch têm um perfil bem diferente de tal premiação).

Depois, Lynch adaptou *Duna*, em 1984, em sua única superprodução. Como vimos, a experiência não foi bem sucedida e o filme acabou tornando-se o fiasco da carreira do diretor – apesar de conter imagens muito belas e apresentar algumas características presentes em outros trabalhos do diretor.

A volta por cima de Lynch aconteceu dois anos depois, com *Veludo azul*. A idéia que deu origem à trama do filme veio de um sonho de Lynch: entrar no quarto de uma mulher desconhecida e observá-la durante toda a noite.

O enredo do filme tem início após um homem, que regava seu jardim, ter um enfarte. Seu filho Jeffrey Beaumont (Kyle MacLachlan) vem visitá-lo no hospital e decide ficar, assumindo a loja de ferragens do pai. No caminho entre o hospital e a loja, o jovem encontra, num terreno baldio, uma orelha humana em fase de decomposição, repleta de formigas. Jeffrey leva a orelha para o detetive John Williams (George Dickerson), seu antigo vizinho. Ao rever Sandy (Laura Dern), filha de Williams, interessa-se pela moça – e mais ainda pelas informações que ela pode dar sobre seu achado. Ele, com a ajuda de Sandy, resolve investigar o caso por conta própria e acaba indo parar no apartamento da cantora Dorothy Vallens (Isabella Rossellini). Descoberto por ela em seu

apartamento, Jeffrey é ameaçado com uma faca, para logo depois receber carícias orais da mulher. Com a chegada de Frank Booth (Dennis Hopper) no lugar, Dorothy esconde Jeffrey novamente dentro do armário e ele acaba presenciando uma cena de sexo violenta entre os dois. Gostando de Sandy, mas também atraído pela volúpia de Dorothy, Jeffrey decide continuar investigando e descobre que Frank é um traficante, viciado em gás hélio, que seqüestrou o marido – de quem foi arrancada a orelha vista no início – e o filho de Dorothy, provavelmente para forçá-la a manter relações sexuais com ele. A estória centra foco nas descobertas de Jeffrey e em seu envolvimento com as duas diferentes mulheres, até o clímax, em que ele acaba matando Frank com um tiro em sua testa.

Se, em *O homem elefante*, Lynch tirava o capuz de um ser deformado para mostrar a bondade humana ali existente, aqui ele explicita lado obscuro e violento que está escondido sob o manto das aparências que cobre a sociedade norte-americana.

Com *Veludo azul*, Lynch tornou-se um diretor tão festejado quanto repudiado por críticos de cinema do mundo inteiro – exceto na França, em que houve uma quase unanimidade em tratá-lo como gênio. Tal reação ambígua cresceu ainda mais quando, em 1990, ele arrebatou o prêmio máximo do Festival de Cannes, a Palma de Ouro, com *Coração selvagem*. O filme, baseado no romance de Barry Gifford, *Wild at Heart: The Story of Sailor and Lula* (Gifford, 1990), é um *road movie* que conta a história do casal Sailor Ripley e Lula Pace Fortune (Nicolas Cage e Laura Dern, respectivamente) e sua viagem pelos Estados Unidos, fugindo da verdadeira caçada que a mãe de Lula, Marietta Pace (Diane Ladd, mãe de Dern na vida real), empreende contra os dois.

*Coração selvagem* chocou as platéias mais tradicionais e ainda hoje impressiona pela utilização de elementos bizarros e incomuns em uma narrativa sobre o amor e a paixão entre um casal, o tema básico do filme – aproximando-se muito daquilo que o mentor do surrealismo, André Breton, chamou de “amor louco”. (Breton, 1971) Mais uma vez,

como em *Veludo azul*, o cineasta utilizou elementos distintos e contrastantes, como fogo, sangue, vômito, sexo e baladas românticas (com destaque para as canções *Love Me* e *Love Me Tender*, de Elvis Presley, cantadas pelo protagonista Sailor).

Com o mesmo casal de *Coração selvagem* participando da abertura, Lynch dirigiu o vídeo-concerto *Industrial Symphony no.1 – The Dream of the Brokenhearted*. Trata-se de uma experiência única na carreira do diretor: uma espécie de ópera moderna e tecnológica, de caráter onírico, estrelada pela cantora Julee Cruise, gravada ao vivo. Nicolas Cage e Laura Dern participam apenas da abertura do vídeo, como um casal que está colocando um fim em seu relacionamento – na verdade, é ele quem está terminando com a garota – por telefone. Cria-se, portanto, uma ponte com o final de *Coração selvagem*, pois, naquele, o casal terminava junto – ao contrário do livro original de Gifford, em que Sailor Ripley ia embora, abandonando Lula Fortune e seu filho.

No mesmo ano em que recebeu a Palma de Ouro em Cannes, Lynch realizou, em parceria com Mark Frost, o seriado *Twin Peaks* para a televisão. A estréia aconteceu em abril de 1990, na rede norte-americana ABC, e teve sete episódios semanais. Contrariando as pessimistas expectativas dos empresários, *Twin Peaks* tornou-se logo um sucesso e uma mania nos Estados Unidos. Isso fez com que o programa tivesse continuação e os novos episódios começaram a ir ao ar a partir de setembro daquele mesmo ano – até ser encerrado em junho de 1991, no 30º episódio, após entrar em declínio e perder público. Foi nesse último ano, no entanto, que o seriado foi exibido em vários países e tornou-se um sucesso mundial tardio.

A trama se passa na pequena cidade de Twin Peaks,<sup>9</sup> próxima à fronteira com o Canadá, onde é encontrada morta, envolta por um saco plástico, a jovem Laura Palmer (Sheryl Lee, que também interpreta a prima de Laura, Maddy), a garota mais popular do lugar. O agente



especial do FBI, Dale Cooper (Kyle MacLachlan), é chamado para comandar as investigações, junto com o xerife local, Harry Truman (Michael Ontkean). A partir daí, tem início um verdadeiro desenrolar de fatos inusitados e bizarros e acontecimentos fantásticos, que acabam mostrando que todos ali têm algo a esconder – absolutamente todos os personagens guardam segredos e têm histórias próprias desenvolvidas na trama. Assim, para descobrir as razões do assassinato, o agente terá que descobrir o lado oculto, os segredos dos indivíduos de Twin Peaks e também os seus próprios, iniciando um mergulho através das representações do seu inconsciente, marcado formalmente pelas suas gravações a uma suposta (e desconhecida para o espectador) Diane. Cooper contará com métodos incomuns, num caso que envolverá tanto os vivos quanto espíritos de um outro mundo.

Após *Twin Peaks* e *Coração selvagem*, que lhe renderam fama e prestígio mundial – e também alguns detratores, principalmente em relação ao último longa – Lynch entrou num período conturbado em sua carreira, participando, ora como diretor, ora como produtor, de trabalhos para a televisão que não vingaram, apesar de suas qualidades estéticas e artísticas: *Hotel Room*, *On the Air* e *Crônicas americanas*.

Em 1992, após essas tentativas fracassadas de reencontrar o sucesso da primeira temporada de *Twin Peaks* na televisão, mas ainda colhendo os frutos do bem sucedido seriado em todo o mundo, Lynch foi convencido por um milionário francês (que arcou com as despesas) a fazer um longa-metragem para o cinema inspirado em *Twin Peaks*. Foi assim que nasceu *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer*.

O filme, em que Lynch se aprofunda ainda mais na fusão entre sonho e realidade, começa com o aparecimento do corpo de uma mulher, Teresa Banks, boiando num rio, na cidade de Deer Meadow, um ano antes da morte de Laura Palmer. Um agente do FBI, Chester Desmond (Chris Isaac), inicia as investigações mas logo some misteriosamente. O

---

<sup>9</sup> Tanto no primeiro roteiro, ainda chamado *Northwest Passage* (Lynch, Frost, 1988) quanto no seriado exibido na tevê, a placa na entrada da cidade, vista logo na abertura, indica a população

agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan) assume em seu lugar. A ação transporta-se, então, para a cidade de Twin Peaks, na última semana da vida de Laura (Sheryl Lee). Algumas questões deixadas em aberto na série são abordadas agora por Lynch, como, por exemplo, a vida múltipla de Laura: anjo/demônio, boa/má, inocente/culpada, etc.

Como o filme foi mal recebido pela crítica e praticamente ignorado pelo público, Lynch entrou numa espécie de ostracismo criativo, só quebrado três anos depois. Para comemorar os cem anos da primeira exibição pública do cinematógrafo dos irmãos Lumière, 40 diretores de vários países foram convidados para dirigir um curta usando a mesma câmera de Louis e Auguste. O projeto, apresentado como um longa-metragem chamado *Lumière e cia.*, foi concebido por Philippe Poulet, o pesquisador do Museu do Cinema de Lyon, na França, que havia restaurado o equipamento original. As regras dadas aos cineastas eram: o curta deveria ser um plano contínuo de 52 segundos – a duração precisa do filme usado por aquela câmera; não poderiam ser utilizados luz artificial nem som sincronizado – mas música adicional poderia ser acrescentada na pós-produção; eram permitidas três tomadas no máximo. Além disso, os diretores não podiam ver o que estavam filmando através da câmera – uma limitação do próprio equipamento – e não seriam pagos – por causa do orçamento limitado.

O curta de Lynch, *Premonitions Following an Evil Deed*, apresenta as seguintes situações: três policiais aproximam-se do corpo de um garoto morto no campo. (ver Caderno de Imagens, p. XIV) Uma mulher senta-se ansiosa em sua casa. Três bonitas garotas, vestidas de branco, descansam num jardim; uma delas levanta-se, olha para a frente e todas demonstram preocupação. Um grupo de seres impassíveis de rostos disformes e usando macacões caminham por um laboratório no qual uma mulher nua debate-se violentamente para tentar sair do tanque de água na qual está submersa. Chamas queimam o filme e aparece novamente a

ansiosa mulher, agora com seu companheiro. Eles levantam-se e recebem a visita de um policial, que traz más notícias.

Lynch gastou, do próprio bolso, cerca de seis mil dólares para construir os seis cenários do filme, afinal, para ele, era uma honra ter sido convidado para filmar com a câmera original dos irmãos Lumière: “One of the things that strikes me is how exciting it must have been to have been a film-maker in the early days of cinema.” (Apud Hughes, 2001: p. 203)

O curta de Lynch foi o mais bem recebido pela crítica e a experiência parece ter animado novamente o diretor. No mesmo ano, ele entrou em contato com Barry Gifford para que, juntos, escrevessem o roteiro de um filme. Lynch havia se apaixonado pela frase que a personagem Big Betty Stalcup diz para sua namorada Miss Cutie Early, no livro *Night People*, de Gifford: “Cutie, we just a couple Apaches ridin’ wild on the lost highway...” (Gifford, 1992: p. 5) Ele gostaria de criar uma estória a partir daquela idéia de uma “estrada perdida”.

Em 1997, é lançado *A estrada perdida*. Lynch aprofunda-se radicalmente numa viagem através do inconsciente do ser humano e de seu(s) duplo(s). Neste filme, ele desenvolve ainda mais seu quebra-cabeça de imagens e sons, em que a esquizofrenia e a duplicidade são fatores imprescindíveis.

Como em *Veludo azul*, Lynch mais uma vez percorre momentos, gêneros e estilos distintos da história do cinema, como o *noir*, o expressionismo alemão e o surrealismo. Do *noir*, temos, por exemplo, a utilização dos ambientes, a trama policial, a iluminação. Ligados ao expressionismo, encontramos a questão do duplo, personagens que transitam entre os limites da normalidade e da loucura, geralmente inclinados a algum tipo de psicopatia. Do surrealismo, os universos distintos que se mesclam, o jogo com o tempo, a figura enigmática da mulher, neste caso, duplicada, fazendo lembrar, por exemplo, de *Esse obscuro objeto do desejo*, de Luis Buñuel, em que a personagem Conchita era vivida por duas atrizes, Angela Molina e Carole Bouquet,

representando facetas opostas de um mesmo ser: voluptuosa e angelical, infiel e casta, independente e dependente, etc. O jogo aqui é feito ao contrário: Lynch usa uma mesma atriz, Patricia Arquette, para fazer dois papéis diferentes, Renee Madison e Alice Wakefield.

Depois de *A estrada perdida*, Lynch dirigiu, em 1999, *História real*, que como vimos, tornou-se um filme diferenciado na carreira do diretor – a começar pelo fato de não ter sido ele a escrever o roteiro. Nesse ano ainda, o diretor começou a desenvolver um projeto para um novo seriado de televisão, a ser exibido novamente pela rede ABC. Quando ele apresentou o piloto para os executivos da empresa, o produto foi reprovado e a ABC decidiu cancelar o projeto. Lynch entrou numa batalha jurídica para ter o controle sobre os direitos autorais de sua própria obra. Depois de quase dois anos brigando na justiça, Lynch conseguiu adquirir os direitos e finalizar a obra: decidira transformá-la num longa-metragem para cinema. Conseguindo apoio financeiro da empresa francesa Canal Plus, filmou mais quarenta minutos, reeditou o material original e lançou, em 2001, *Cidade dos sonhos*, que acabou tornando-se o filme mais premiado da carreira do diretor.

Com trocas de identidades, personagens que aparecem e somem sem explicação, as rupturas imagéticas e sonoras, as quebras de continuidade e linearidade, o ambiente pop dos anos 50 revisitado, a presença de figuras bizarras, como um tal Caubói, que parece mais um *bogeyman* (conhecido popularmente, no Brasil, como “bicho-papão”), etc., elementos típicos de toda a obra de Lynch, *Cidade dos sonhos* funciona praticamente como um inventário do mundo particular e inimitável criado pelo cineasta ao longo de sua carreira.

Assim, eu poderia resumir os principais temas e motivos recorrentes deste cinema limítrofe lynchiano em dez itens básicos, que serão esmiuçados nas páginas seguintes dessa tese: o sonho; o universo pop dos anos 50; as florestas e as fábricas – a madeira aparecendo como o elo entre as duas; o fogo; a eletricidade; a fragmentação – imagética e sonora; o corpo humano – as texturas e a deformidade; o palco e outros

elementos cênicos; as crises de identidade e personagens que sempre guardam segredos; e as imagens especulares.

## Capítulo II

### *Efeitos sinistros e elementos grotescos*

A Natureza é um templo onde vivos pilares  
Deixam filtrar não raro insólitos enredos;  
O homem o cruza em meio a um bosque de segredos  
Que ali o espreitam com seus olhos familiares.

**Charles Baudelaire**

*(Correspondências – Tradução de Ivan Junqueira)*

Será que não somos todos voyeurs?

**Alfred Hitchcock**

Dentre os vários aspectos intrigantes observáveis nos filmes de David Lynch, um deles é a sensação de perturbação e incômodo causada a partir de situações cotidianas e cenas decorridas em ambientes absolutamente comuns, familiares, *normais*. Desde *Eraserhead*, seu primeiro longa-metragem, até *Cidade dos sonhos*, o último, encontram-se vários exemplos dessas situações elaboradas para criar tal efeito perturbador.

*Eraserhead* começa com um prólogo, numa atmosfera onírica – de pesadelo –, em que aparece um homem, em posição horizontal, como se estivesse flutuando, em sobreposição a um fundo negro, que tem, no centro, um objeto cujo formato lembra um planeta ou um útero. O enquadramento só permite ver a cabeça desse homem. Conforme ele sai do quadro, a câmera vai se aproximando do objeto, e os sons – parecem ruídos de máquinas industriais – se intensificam, até que a câmera penetra naquele *planeta*. A seguir, ela focaliza um homem, que tem o rosto e o corpo deformados – parecem ser queimaduras –, olhando por uma janela. (ver Caderno de Imagens, p. II) Há um corte e aparece novamente a cabeça do primeiro homem, na mesma posição, mas agora não há nada no fundo negro. Ele está olhando para cima e, de repente, abre a boca, espantado. Outro corte e é mostrado o homem deformado, que puxa uma alavanca. Corta-se de novo para a cabeça do primeiro homem e, da boca dele, sai algo – imagina-se que sai da boca dele, por uma sobreposição de imagens: uma criatura bizarra, que lembra um espermatozóide gigante ou um feto, que só tem a cabeça e uma espécie de cordão umbilical como corpo. Após o homem deformado acionar outra alavanca, aquela criatura é disparada e, depois de outro corte, ela aparece caindo numa poça – não se sabe do quê. A tela fica toda escura. Aos poucos, entra em quadro um círculo branco. A câmera começa a subir: o círculo representa um buraco e, portanto, a câmera estava embaixo da terra. Ela sobe até sair do buraco e a tela fica, então, toda branca.

Corta-se para um primeiríssimo plano do rosto de um jovem, que olha de lado para a câmera. Ele parece assustado. Tem um penteado incomum, com os cabelos eriçados. Trata-se do homem cuja cabeça foi mostrada anteriormente. O espectador ainda não sabe quem é esse personagem. Ele se vira, ficando de costas para a câmera, e começa a andar. Caminha de forma apressada, carregando algumas pastas e papéis, mas o seu caminhar é estranho, não parece natural: anda depressa, mas a parte superior de seu corpo não se mexe, como se fosse um autômato. A vizinhança em que ele está caminhando é composta basicamente por fábricas. Toda a região parece abandonada pelas pessoas, apesar de o barulho das máquinas daquelas fábricas ser incessante, o que seria um indício da presença humana. O homem apressado direciona-se para um prédio. Corta-se, então, para o saguão vazio desse prédio, com um elevador ao fundo. A câmera é fixa. Depois de um longo período de tempo, o jovem entra pelo lado esquerdo do ambiente e dirige-se ao elevador, ficando de costas para a câmera e apertando o botão de chamada. Ele espera pacientemente o elevador chegar. Quando a porta se abre, ele entra – ficando de frente para a câmera –, aperta um botão e aguarda. Passa-se um tempo longo, muito longo até a porta se fechar – e, durante todo esse período, o rapaz não se altera, não se irrita, não age. Depois que o elevador sobe, a câmera permanece mostrando o ambiente, novamente vazio. Depois é que o espectador saberá que aquele jovem é Henry Spencer (Jack Nance), o protagonista do filme.

O prólogo do filme é concebido, por inteiro, de uma forma não-narrativa, com a junção de imagens e sons inusitados e bizarros que, por si só, causam estranhamento. No entanto, o efeito perturbador causado pelas cenas que ocorrem logo após o prólogo é ainda mais intenso. A caracterização física do personagem, com seu cabelo arrepiado – ou, conforme escreveu Pauline Kael, “em permanente estado de choque, num afro *pompadour* quadrado”, lembrando uma borracha na ponta de um lápis (Kael, 1994: p. 165) –, numa expressão extremada de impassibilidade (ver Caderno de Imagens, p. III); seu jeito autômato de



caminhar; as imagens de uma cidade industrial deserta mas com sons que denotam uma atividade vivaz; os ruídos extradiegéticos que não cessam; a câmera que mostra o ambiente vazio, antes e depois da passagem do protagonista; o tempo alongado na espera pelo funcionamento do elevador: os detalhes de uma cena banal – um trabalhador voltando para sua casa – são acentuados, exagerados a tal ponto que acabam dotando o filme de um caráter estranho e incômodo.

Michel Chion, em 1986, por ocasião de *Veludo azul*, num artigo para os *Cahiers du Cinéma*, ao comparar o não-movimento dos protagonistas nos filmes de Lynch com a imobilidade das plantas, denominou Henry, de *Eraserhead*, de um dos “homens-plantas” da galeria lynchiana, dizendo que:

“pour son premier long métrage, avait-il [Lynch] inventé, avec son héros incarné par John Nance, un type de personnage ressemblant à un poireau halluciné. Le voir attendre que se ferme la porte d’ascenseur, le voir prostré dans la contemplation de sa misère, c’était avoir l’idée d’une effrayante disponibilité des temps, qui est celle de l’homme, dans son quotidien.” (Chion, 1987: p. 24)

O tempo parece parado para Henry e as ações acontecem num ritmo lento. Toda a narrativa do filme, aliás, é articulada de forma lenta, em que os vazios, o silêncio, a não-ação têm tanto significado e importância quanto as imagens hiperbólicas, os ruídos e os diálogos (quase que diálogos-monólogos, na verdade, pois o que impera no filme é a incomunicabilidade entre os personagens) e a ação propriamente dita.

Essa exacerbação dos detalhes do cotidiano é análoga à acentuação das cores vistas no início de *Veludo azul*. Logo no primeiro plano do filme, após os créditos de abertura, a câmera focaliza o céu, de um azul

intenso. A música de fundo é exatamente *Blue Velvet*, clássico da canção pop romântica americana dos anos 50.<sup>1</sup> A câmera desce e mostra rosas vermelhas, com uma cerca branca por trás – e o céu ao fundo. As três cores da bandeira norte-americana que compõem esse quadro inicial são saturadas, intensas, como também são as cores das imagens seguintes: um bombeiro que passa pendurado no caminhão e acena para a câmera; tulipas amarelas diante de uma cerca branca novamente; uma policial que pára o trânsito da rua para as crianças de uma escola atravessarem – ela segura uma placa com a palavra STOP, mas, na verdade, o posicionamento da câmera não permite ao espectador ver se realmente existe algum carro ali; um velho regando o gramado de sua casa; enfim, cenas ternas de uma típica cidadezinha dos Estados Unidos.

Após aparecer o velho molhando a grama bem verde de seu jardim, há um corte e a câmera focaliza uma senhora – que, imagina-se, é a mulher daquele homem – sentada num sofá, bebendo alguma coisa em uma xícara e olhando fixamente para a frente. Após novo corte, mostra-se uma televisão antiga e um filme sendo exibido: trata-se de uma cena típica de filme policial, de caracterização *noir*, em que aparece apenas uma mão apontando um revólver. Novo corte e o homem regando o gramado é mostrado novamente. Ele tenta puxar a mangueira, que está enroscada num arbusto – como um plano detalhe evidencia. O ruído da água acumulando-se na mangueira é amplificado. Quando o homem tenta, mais uma vez, puxar a mangueira, ele sofre um enfarte e cai. A câmera o mostra, então, caído, segurando a mangueira, que esguicha a água para cima. O volume da música vai diminuindo e o espectador começa a ouvir ruídos estranhos, extradiegéticos. Um cachorro e um bebê, que ainda mal consegue andar, chegam perto do homem. O cachorro começa a brigar com a água. É possível escutar tanto os latidos do cão, diegéticos, quanto os ruídos estranhos e a música de fundo, ambos extradiegéticos. Há um

---

<sup>1</sup> *Blue Velvet* (“Veludo azul”), letra de Bernie Wayne e Lee Morris, foi gravada por Bobby Vinton, em 1951, e tornou-se um sucesso mundial. Na seqüência inicial de *Veludo azul* descrita acima, é a gravação original que ouvimos. No meio do filme, ela será interpretada pela própria atriz Isabella Rossellini, no papel da cantora decadente Dorothy Vallens.

corde e, em câmera lenta, num plano mais aproximado, o cachorro tenta morder a água, que continua a jorrar. Após novo corte, o volume da música é diminuído até cessar por completo. A câmera começa a se movimentar, como que seguindo a água pela grama. Os latidos do cachorro não são mais audíveis. Os ruídos extradiegéticos vão ficando muito altos. A câmera, então, penetra no solo, preenchendo a tela com cores escuras, sombrias até focalizar besouros pretos movimentando-se de modo frenético. Os ruídos deles são intensos, parecendo sons produzidos por animais gigantes. Ocorre, então, um corte seco, brusco. Os ruídos cessam. A câmera mostra uma placa colorida, em que se lê “WELCOME TO LUMBERTON”, e ouve-se uma música alegre e um locutor da rádio W.O.O.D. – feita em inglês – acordando os moradores da cidade, ao som de uma motosserra.

Como em *Eraserhead*, aqui Lynch também trabalha com a ideia de prólogo: o homem que teve o enfarte, como o espectador saberá mais tarde, é o Sr. Beaumont, pai de Jeffrey (Kyle MacLachlan), que virá visitá-lo e será o protagonista do filme, ao encontrar uma orelha humana decepada e resolver investigar aquele grotesco achado por conta própria, mergulhando no lado obscuro e sinistro daquela pequena cidade.

Da mesma forma que naquele filme, o cineasta também apresenta, em *Veludo azul*, elementos que, desde as cenas iniciais, criam uma inquietante estranheza, como o excesso hiper-realista das cores primárias saturadas. Michael Atkinson, em seu ensaio sobre o filme, chegou a afirmar que o início de *Veludo azul* “dá ao espectador a impressão de nunca ter visto antes um filme colorido” (Atkinson, 2002: p. 24). Ou o bombeiro que acena para a câmera; o fragmento de um *film noir* inserido entre as cenas coloridas e alegres; uma composição imagética insólita que engloba um velho caído, segurando uma mangueira, que ainda jorra água, e sendo observado por um cão e um bebê; os ruídos acentuados, extradiegéticos, e os besouros que parecem gigantes por causa da penetração da câmera no interior da terra, dando aos ruídos anteriores um caráter diegético. Lynch desenvolve um jogo ambíguo entre o som

diegético e extradiegético, pois, ao mostrar a fonte daquele ruído estranho, sua amplificação é tal que permanece a sensação de ele ser extradiegético.

Se, em *Eraserhead*, é a ação cotidiana de chegar em casa, e, em *Veludo azul*, o ato banal de molhar a grama que ganham contornos estranhos, sinistros, em *Cidade dos sonhos*, é através de um simples encontro para um café e um bate-papo que o diretor estabelece esse efeito perturbador.

Neste filme, decorridos aproximadamente trinta minutos, dois homens – que ainda não haviam aparecido – encontram-se para tomar um café numa lanchonete. O espectador não sabe quem são, pois seus nomes não são fornecidos. São personagens sem nome, sem identidade (aqui vou chamá-los de *A* e *B*, para ficar mais clara a descrição da cena). Não se sabe por que estão ali. Um deles, *B*, foi chamado por *A* para tomar café naquele lugar específico. *A* diz a *B* que teve vários sonhos iguais e que, nesses sonhos, ambos estavam tomando café nessa mesma mesa da lanchonete e conversavam sobre um sonho de *A*: um encontro que *A* tinha com um homem horrível, assustador, num beco atrás daquela lanchonete. No sonho, *B* levantava-se, ia até o caixa pagar a conta, acenava para *A* e o convencia a ir até o beco para verificar se aquele ser monstruoso, de fato, existia.

A conversa entre os dois é editada no tradicional campo-contracampo. Mas a forma desse campo-contracampo causa um certo desconforto, pois a câmera nunca fica na altura do rosto dos personagens e nem completamente fixa: parece estar ansiosa, nervosa, mexendo-se sempre acima das cabeças dos atores. O diálogo acaba quando *B*, que ouvia a estória do amigo, entende – e o espectador também – que *A* o havia chamado para aquele encontro para que *B* o convencesse a ir até o beco e comprovar ou não a existência da figura assustadora. Tudo, então, passa a ocorrer da forma que acontecia no sonho descrito por *A*: *B* levanta-se e vai até o caixa pagar a conta e, de lá, acena para *A*. A imagem e o som são naturalistas. Há um corte para o rosto de *A*, que

ainda está sentado à mesa: ele olha com medo. Novo corte e ocorre uma repetição da cena anterior: o mesmo aceno de *B*, mas agora em câmera lenta e acompanhado de ruídos perturbadores, com uma espécie de eco. Eles saem da lanchonete, descem as escadas e vão andando até o beco. A tem o medo estampado na face. A câmera ora é objetiva, como se estivesse no beco, tomando os dois vindo em sua direção, ora é subjetiva, indo na direção do beco, como se fosse o olhar de *A* aproximando-se do local. A tensão é crescente, tanto pela montagem das imagens quanto pelos ruídos e pela música de suspense. De repente, surge em frente à câmera, saindo do beco, um homem horrível e extremamente sujo. O rapaz assusta-se – e o espectador também, pois a música, no momento da aparição, ganha acordes altíssimos, típicos de filmes de horror. *A* tem uma parada cardíaca e cai. O ser bizarro some. *B* tenta ajudá-lo, a câmera é lenta novamente e a fala de *B* é ouvida de uma forma estranha, como se estivesse muito longe: o som parece ser, agora, do ponto-de-vista auricular do jovem caído. Ocorre um corte, começa uma outra cena, em outro ambiente, e aqueles dois personagens não mais aparecerão na história.

Neste trecho de *Cidade dos sonhos*, que parece ter autonomia em relação ao restante da estória – a não ser pela lanchonete e pelo ser bizarro que voltarão a aparecer em outras cenas –, podemos também relacionar alguns elementos que causam o efeito estranho pela forma que são conjugados: um simples encontro para um café acaba ganhando aspectos perturbadores, bizarros, culminando com o ataque cardíaco de um dos personagens. Estes não têm nome, não existiam antes no filme e somem logo depois desta seqüência. Cenas sonhadas passam a ocorrer, de fato, na vida concreta. Um ser bizarro que surge em cena e desaparece em seguida.

Como estes, vários exemplos poderiam ser retirados de outros filmes, como *O homem elefante*, *Coração selvagem*, *Os últimos dias de Laura Palmer* e *A estrada perdida*, para demonstrar como Lynch faz o normal parecer anormal, o convencional, anticonvencional, o familiar,

estranho. Tal estilo – pode-se até mesmo falar em método – já foi observado por seus próprios colaboradores, como o escritor e roteirista Barry Gifford, que, no prefácio do livro *The Complete Lynch*, de David Hughes, escreveu:

“Vinnie Deserio once said that the reason Dave and I work so well together is that he takes the ordinary and makes it seem extraordinary, and I take the extraordinary and make it seem ordinary. Maybe so; it sounds good, anyway.” (Apud Hughes, 2001: p. x)

Gifford, porém, considera difícil – e, talvez, até mesmo improdutivo – *explicar* o cinema de Lynch, pois, conforme comenta,

“...there are no easy explanations for what occurs in *Lost Highway* or *Eraserhead*, nor should there be. When you go on a journey with David Lynch it’s a trip you’ve never been on before – and may never want to take again – but it’s unforgettable.” (Apud Hughes, 2001: p. x)

Na entrevista que deu a Chris Rodley, publicada como introdução ao livro-roteiro de *A estrada perdida*, as palavras de Gifford foram recordadas pelo entrevistador, mas o cineasta, com seu jeito habitual de responder perguntas que tentam persuadi-lo a explicar, a dar um sentido para suas obras, evitou tecer comentários sobre a comparação entre os dois: “Yeah, his friend Vinny came up with that comparison. Those things sound good, you know, but I have no idea.” (Lynch & Gifford, 1997: p. x)

Mas é justamente o estranho, o efeito de estranhamento decorrente da transformação do comum em incomum, do ordinário em extraordinário, que grande parte dos trabalhos de Lynch causa.

Por isso, é inevitável que se retome aqui um dos estudos fundamentais de Sigmund Freud. Um dos conceitos essenciais para a compreensão do cinema lynchiano é o de *unheimlich*, definido pelo psicoterapeuta austríaco, num texto de 1919, intitulado justamente *Das Unheimliche*.<sup>2</sup>

### ***O estranho***

Freud incomodava-se com o fato de que os psicanalistas nunca freqüentavam o universo da estética para desenvolver seus estudos e os tratados estéticos se encarregavam apenas de refletir sobre o que era belo, atraente e sublime, ou seja, sobre sentimentos de “natureza positiva”, opostos aos sentimentos de repulsa e aflição. Tomou, assim, a iniciativa de elaborar uma análise para encontrar uma ponte possível entre as duas áreas. Chegou, então, ao tema do *unheimlich*, que, segundo ele, relaciona-se com o que é assustador, com o que provoca horror e medo. Freud, no entanto, observava que a palavra nem sempre era usada num sentido claramente definível, de modo que se corria o risco de considerar *unheimlich* tudo o que causasse medo de forma geral.

Freud observava as particularidades e proximidades dos termos *heimlich* e *unheimlich*, normalmente tidos como antônimos:

---

<sup>2</sup> Traduzido no Brasil como *O estranho* (In: *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud*. Vol. XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1976), numa versão contestada por alguns psicanalistas e estudiosos da obra de Freud. Entre eles, encontra-se Oscar Cesarotto, autor do livro *No olho do Outro* (São Paulo: Iluminuras, 1996), no qual defende que a tradução mais exata de *unheimlich* seria *sinistro* – ou aquilo que causa um *efeito de estranheza*. Apesar de utilizar e citar em vários momentos o estudo de Cesarotto, seguirei nessa tese a tradução mais corrente de *estranho* – em certos trechos, usarei também a expressão *inquietante estranheza*, emprestada de Eduardo Peñuela-Cañizal.

“...entre os seus diferentes matizes de significado a palavra *heimlich* exibe um que é idêntico ao seu oposto, *unheimlich*. Assim, o que é *heimlich* vem a ser *unheimlich* (...) Em geral, somos lembrados de que a palavra *heimlich* não deixa de ser ambígua, mas pertence a dois conjuntos de idéias que, sem serem contraditórias, ainda assim são muito diferentes: por um lado significa o que é familiar e agradável e, por outro, o que está oculto e se mantém fora da vista. *Unheimlich* é habitualmente usado, conforme aprendemos, apenas como contrário ao primeiro significado de *heimlich*, e não do segundo (...) Por outro lado, percebemos que Schelling diz algo que dá um novo esclarecimento ao conceito do *Unheimlich*, para o qual certamente não estávamos preparados. Segundo Schelling, *unheimlich* é tudo o que deveria ter permanecido secreto e oculto mas veio à luz.” (Freud, 1976: p. 282)

Oscar Cesarotto, em *No olho do Outro*, comentando o texto de Freud, também atenta para a questão da definição do termo. Diz Cesarotto que, se pelo lado do registro da teoria, “trata-se da designação do recorte conceitual da convergência do desejo e da angústia”, por outro lado, a partir da etimologia do termo, “*unheimlich* é o antônimo de *heimlich*, que quer dizer ‘íntimo, secreto, familiar, doméstico’. Por contraste, significaria ‘desconhecido, estranho, não habitual’.” (Cesarotto, 1996: p. 113)

Apesar de o vocábulo descrever uma série de emoções que iriam do prazeroso ao desgostoso, numa mudança radical de enfoque, haveria, conforme Cesarotto, ao menos um denominador comum entre as várias possibilidades: “o efeito de estranheza que atinge as coisas conhecidas e



familiares, tornando-as motivo de ansiedade.” (Cesarotto, 1996: p. 113)  
[grifo meu]

Refletindo sobre esse efeito de estranheza, derivado de elementos familiares e conhecidos, que adquirem um caráter sinistro e, muitas vezes, assustador, Cesarotto alinha-se ao pensamento de Freud, que afirma:

“De início, abrem-se-nos dois rumos. Podemos descobrir que significado veio a ligar-se à palavra ‘estranho’ no decorrer da sua história; ou podemos reunir todas aquelas propriedades de pessoas, coisas, impressões sensórias, experiências e situações que despertam em nós o sentimento de estranheza, e inferir, então, a natureza desconhecida do estranho a partir de tudo o que esses exemplos têm em comum. Direi, de imediato, que ambos os rumos conduzem ao mesmo resultado: *o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar.*” (Freud, 1976: p. 277) [grifo meu]

Para exemplificar o que seria o estranho, ligado aos elementos conhecidos e familiares, Freud utilizou-se do conto *O homem da areia*, do escritor alemão E. T. A. Hoffmann.

Um dos principais nomes do romantismo alemão, Hoffmann escrevia sobre temas e motivos geralmente ligados à superstição, aos desdobramentos da personalidade, etc., produzindo obras que até hoje exercem influência na literatura, no cinema, nas artes plásticas e na música.

A história original do Homem da Areia <sup>3</sup> era um conto infantil para crianças que não queriam dormir. O Homem da Areia seria a figura responsável por soprar areia nos olhos delas para fazê-las fechar os olhos, dormir e sonhar – sonhos agradáveis ou não.

O conto de Hoffmann confere a tal figura aspectos aterrorizantes. Trata-se da história de Natanael, que troca cartas com seu amigo Lotário e sua namorada Clara, irmã de Lotário. Descrevendo lembranças da infância, Natanael conta que sua mãe costumava ameaçá-lo, dizendo que o Homem da Areia apareceria se ele não fosse dormir na hora certa. Curioso, Natanael questionava a mãe sobre a identidade do tal Homem, que, para ele, era uma presença real, pois, sempre que se recolhia para seu quarto, ouvia passos pesados subindo as escadas de sua casa e, logo após, seu pai trancava-se com alguém no escritório. Natanael acreditava que o visitante de todas as noites era o tal Homem da Areia. Sua mãe tentou convencê-lo de que aquela figura não existia: “quando eu digo que o *Homem da Areia* vem vindo, quero apenas dizer que vocês estão sonolentos e não conseguem manter os olhos abertos, como se alguém tivesse jogado areia neles.” (Apud Cesarotto, 1996: p. 19) Como a resposta da mãe não o havia convencido, perguntou, então, para a ama da irmã mais nova, uma velha senhora, que contou tratar-se de um homem mau, que jogava areia nos olhos das crianças quando elas se recusavam a ir dormir. Os olhos, então, saltariam sangrando da cabeça, ele os recolheria e os levaria para a Lua, a fim de alimentar seus filhotes, que teriam bicos retorcidos como corujas.

Determinado a descobrir quem era o assustador Homem da Areia, Natanael escondeu-se no gabinete do pai. Surpreendeu-se ao ver que quem encontrava-se com ele era Coppelius, advogado e amigo da família. É interessante observar como Natanael descreve tal cena, na primeira de suas cartas endereçadas a Lotário:

---

<sup>3</sup> No Brasil, essa figura também é conhecida como João Pestana.

“...com o passar dos anos, porém, crescia em mim a vontade de, *eu mesmo*, investigar o segredo, de ver o misterioso Homem da Areia. Ele conduziu-me ao caminho do *maravilhoso*, do *fantástico*, que, por natureza, aninha-se no *espírito infantil*.

.....  
Estimulado por um *impulso irresistível*, decidi, por fim, esconder-me no gabinete de papai, para esperar o Homem da Areia.

.....  
Entrei rapidamente, esgueirando-me atrás de uma *cortina* que vedava um armário aberto ao lado da porta, onde meu pai guardava suas roupas (...) Forçando-me a tomar coragem, espiei com cautela. O Homem da Areia está de pé no meio do aposento, diante de meu pai, o brilho claro das velas abrasando-lhe o rosto! – O Homem da Areia, o temível Homem da Areia é o velho advogado Coppelius, que, de vez em quando, almoça conosco!”  
(Apud Cesarotto, 1996: p. 19-20) [*grifos meus*]

Após o choque inicial, o garoto é descoberto e quase tem seus olhos arrancados por Coppelius, mas é salvo por seu pai. Tempos depois, o pai de Natanael morre numa explosão, que ocorre enquanto ele fazia novos experimentos. Natanael muda-se de cidade, para continuar seus estudos superiores. Certo dia, um homem bate a sua porta. Natanael acredita ser Coppelius, mas este se apresenta como Coppola, um vendedor de óculos. Natanael descobre que Coppola é amigo do professor Spallanzani, que morava na casa em frente a sua residência, de onde ele, Natanael, podia observar Olímpia, uma jovem de beleza imaculada. Apaixona-se por ela e ambos começam a namorar, mas Olímpia mostra-se fria e incomunicável. Para espanto e desespero de

Natanael, ele logo descobrirá que aquela *mulher* por quem ficara encantado era, na verdade, uma boneca de cera, um autômato. Nesse momento, ele tem certeza de que Coppola e Coppelius eram a mesma pessoa: o tão temido Homem da Areia. Natanael volta, então, para sua cidade e retoma o namoro com Clara, mas quando, num certo dia, avista Coppelius/Coppola, acaba se atirando de cima de um prédio e morre na queda.

Esse limitado resumo não dá conta de toda a riqueza do conto de Hoffmann, mas serve para apresentar suas linhas gerais. Alguns pontos relevantes devem ser destacados: a própria figura do Homem da Areia e o medo de ter os olhos arrancados por ele; a descoberta de que o Homem da Areia não era mais um “espantalho das histórias da carochinha”, mas Coppelius, o amigo do pai de Natanael, um monstro horrível e assustadoramente real e familiar, que levava miséria e “perdição eterna” por onde passava; a boneca “viva” Olímpia e o efeito estranho que ela também causava; a questão do duplo (*doppelgänger*), relacionada tanto com Coppelius/Coppola como com a boneca Olímpia; a incerteza em relação aos fatos narrados.

Outro ponto a ser reforçado é a relação entre a figura monstruosa e a figura paterna. O pai do protagonista acaba assemelhando-se ao próprio Homem da Areia, conforme fica evidente nesse trecho da carta de Natanael:

“Ao inclinar-se em direção ao fogo meu velho pai parecia de todo diferente. Uma dor horrível e convulsiva parecia distorcer seus traços honestos e suaves, conferindo-lhe uma expressão diabólica, horrível, repugnante. Assemelhava-se à de Coppelius!” (Apud Cesarotto, 1996: p. 22)

### *Olhos arrancados, orelhas decepadas*

Lynch apropria-se dessa lógica ambígua e perversa do conto de Hoffmann para estruturar *Veludo azul*.<sup>4</sup> Essa lógica manifesta-se, principalmente, através do fetichismo e do voyeurismo dos protagonistas Jeffrey, de *Veludo azul*, e Natanael, de *O homem da areia*, e das relações edípicas – e seus desdobramentos – relacionadas com as experiências pelas quais passam.

No conto de Hoffmann, Natanael assume, em diversos momentos, o papel de voyeur: levado por um impulso irresistível, esconde-se atrás das cortinas do escritório para espiar quem era o homem que encontrava-se todas as noites com seu pai – e que Natanael acreditava ser o Homem da Areia; compra um binóculo de Coppola para espionar Olímpia, a bela moça que morava na casa em frente a sua; etc.

Em *Veludo azul*, Jeffrey também desenvolve seu voyeurismo, espiando a cantora Dorothy de dentro do armário. (ver Caderno de Imagens, p. IV) Esta cena ocorre porque, depois de ter encontrado a orelha no início do filme, Jeffrey a leva para o detetive local, um antigo vizinho de bairro, mas decide investigar por conta própria, com a ajuda da filha do detetive, a angelical loira Sandy (Laura Dern). Ela lhe conta que ouviu conversas entre os policiais envolvendo a cantora decadente Dorothy Valens (Isabella Rossellini), a Mulher de Azul, uma bela morena que se apresentava numa boate da cidade. Ele vai até o apartamento dela, fingindo ser um agente sanitário, e consegue roubar as chaves do lugar. Retorna, então, à noite, enquanto Dorothy está cantando na boate. Jeffrey havia combinado com Sandy que ela ficaria esperando no carro e buzinará três vezes, caso chegasse alguém. Mas, no momento que ela faz isso para alertá-lo, ele está dando a descarga – tinha acabado

---

<sup>4</sup> Lynch não chega ao ponto de citar/recriar o conto de Hoffmann como fez o diretor espanhol Bigas Luna, em *Os olhos da cidade são meus*: o personagem principal chama-se Hoffmann e trabalha numa clínica de olhos, onde há uma coleção de olhos do mundo inteiro. Ele está ficando cego e é controlado pela mãe que, através de hipnose, orienta-o em suas matanças, quando arranca os olhos das vítimas para sua coleção particular.

de urinar, por ter bebido muita cerveja – e não ouve o aviso. Quando percebe que alguém está entrando no apartamento, esconde-se rapidamente no armário, que ficava na sala.

Ele passa a espiar Dorothy, que tira a peruca e começa a trocar de roupa. Depois que Jeffrey faz um barulho sem querer, ela desconfia, vai até a cozinha, pega uma faca e abre a porta do armário, descobrindo-o. Ela o ameaça, ferindo seu rosto, e manda que ele tire a roupa. Dorothy ajoelha-se e começa a fazer sexo oral no rapaz, perguntando se ele gosta daquilo e gritando para que ele não olhe para ela. Quando ela o puxa para o sofá, alguém começa a bater à porta. Jeffrey esconde-se novamente no armário e vê Frank Booth (Dennis Hopper), um homem violento e que inala gás hélio, através de uma máscara. Com o gás, Frank fica alterado, começa a chamar Dorothy de “mamãe” e manda que ela abra as pernas. Diz, então, que o “bebê” quer trepar e estupra Dorothy, mordendo um pedaço de veludo azul e batendo nela sempre que ela lança seu olhar para ele. Fica sugerido que Frank havia seqüestrado o marido – Don – e o filho – Donny – de Dorothy e obrigava-a a fazer sexo violento. Mas, ao mesmo tempo que ela mostra ódio e repúdio, também deixa transparecer um certo prazer no ato. Depois que Frank vai embora, Jeffrey sai do armário e socorre Dorothy, que diz querer morrer. O rapaz transmite, ao mesmo tempo, piedade e desejo por aquela mulher.

Toda essa seqüência passada no apartamento de Dorothy é calcada em elementos do voyeurismo, exibicionismo e mito de Édipo.<sup>5</sup> Jeffrey assume o papel de voyeur, ao esconder-se no armário e passar a espiar Dorothy. Esta, por sua vez, passa do papel de objeto passivo de observação – ela não sabe, no início, que está sendo vista – para o de exibicionista – quando ela está fazendo sexo com Frank, sabe que está sendo espiada por Jeffrey.

---

<sup>5</sup> Uma análise aguda sobre as relações de *Veludo azul* com temas freudianos encontra-se no texto de Laura Mulvey, *The pre-Oedipal father: the Gothicism of Blue Velvet*, publicado no livro *Modern Gothic: A Reader*, editado por Victor Sage e Allan Lloyd Smith. (Mulvey, 1996)

A construção desta cena sugere uma metáfora com a própria condição do espectador de cinema – que se identifica com o jovem Jeffrey. Esta relação é comentada pelo próprio Lynch:

“...film is really voyeurism. You sit there in the safety of the theatre, and seeing is such a powerful thing. And we want to see secret things, we really wanna see them. New things. It drives you nuts, you know! And the more new and secret they are, the more we wanna see them.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 145)

O cineasta aproxima-se, assim, do modo como Alfred Hitchcock enxergava o mecanismo do cinema e seus espectadores, como constituição voyeurista.<sup>6</sup> O seu *Janela indiscreta* é o exemplo máximo dessa relação. Aliás, o nome do protagonista do clássico de Hitchcock, vivido por James Stewart, era L.B. Jeffries, sendo chamado constantemente por Jeff, tanto pelos amigos quanto pela namorada, a loira Lisa Fremont, encarnada por Grace Kelly. O voyeur Jeffrey de *Veludo azul* pode ter sido uma espécie de homenagem de Lynch ao mestre inglês.

Não é por acaso que Lynch tem uma certa preferência por histórias policiais, pois a figura do detetive, do investigador está muito ligada à do voyeur: todo detetive é, de fato, um voyeur. Em *Veludo azul*, há um diálogo interessante, pouco antes de Jeffrey entrar no apartamento de Dorothy. Ele está no carro com Sandy. Ela, uma jovem colegial, filha bem comportada de um delegado de polícia, está assustada e excitada com aquela situação inédita que Jeffrey está lhe possibilitando. Sandy diz: “Eu não sei se você é um detetive ou um perverso.” Ao que Jeffrey lhe responde: “Bem, isso eu tenho que saber e você, descobrir.”

---

<sup>6</sup> Sobre este assunto, consultar o clássico livro de entrevistas de Hitchcock a François Truffaut (Truffaut, 1988), especialmente o trecho em que conversam sobre *Janela indiscreta*.

Como Lynch sabe “que todos nós somos como detetives”, conforme me disse em entrevista, nos seus filmes são os personagens “comuns” que acabam descobrindo as chaves do mistério. Os detetives oficiais sempre estão um passo atrás – como em *Veludo azul* – e com frequência são desmoralizados – como uma dupla de detetives vista em *A estrada perdida*, que segue os dois protagonistas do filme, mas que nunca entende o que está ocorrendo. Em *Cidade dos sonhos*, então, o investigador que aparece no início, observando os destroços do acidente de carro que origina todo o enredo, não fica mais do que dois minutos em cena para não mais aparecer. O único caso de investigador bem sucedido nas obras de Lynch é o agente especial do FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan), que vai a Twin Peaks investigar a morte de Laura Palmer. Seu sucesso, no entanto, acontece justamente porque ele é muito diferente da figura do detetive hollywoodiano, que se deve ao fato de ele usar técnicas incomuns de investigação, apelando para o misticismo e a paranormalidade.

Com efeito, o estilo *whodunit*, tipo de filme policial em que a atenção está em descobrir quem é o culpado por um crime, só acontece em *Twin Peaks*. Nos outros filmes em que há um crime a ser investigado, esse formato é subvertido – até mesmo abandonado: em *Veludo azul*, logo no início é mostrado o personagem Frank Booth como o vilão da história; em *A estrada perdida*, não importa para aquela narrativa saber se foi Fred Madison (Bill Pullman) quem matou sua mulher Renee (Patricia Arquette), pois a preocupação maior está em mostrar desdobramentos de personalidade do que descobrir culpados; em *Cidade dos sonhos*, o filme acompanha a busca pela identidade de uma mulher desmemoriada e não as razões pelas quais ela seria assassinada no início da história; etc. Mesmo em *Twin Peaks*, o assassino de Laura Palmer é revelado no meio do seriado, ao contrário do padrão do *whodunit* tradicional.

Naquela seqüência de sexo entre Frank e Dorothy, em *Veludo azul*, outro elemento ligado à psicanálise se apresenta: a questão edipiana. O pai de Jeffrey sofreu um enfarte e está imobilizado numa cama de



hospital, enfiado num tenebroso aparato mecânico, ao mesmo tempo moderno e antiquado, tentando falar mas não conseguindo. Aqui, segundo observou Atkinson, “importa mais do que a realidade da doença ou de seu tratamento, o que corresponde exatamente à maneira como uma criança perceberia a cena.” (Atkinson, 2002: p. 30). Assim, o sádico Frank torna-se para Jeffrey a figura paterna ausente.

Naquele momento do ato sexual, que funciona como a *cena originária* – uma das fantasias sexuais das crianças, conforme apontou Freud, em que a relação sexual dos pais é vista como uma relação de violência –, Jeffrey sente repulsa e atração por Frank: repulsa, por desejar aquela mulher, que assume o papel de mãe, e atração, por se identificar com aquele que, de fato, possui o corpo materno. A cena acaba funcionando como um rito de iniciação para aquele jovem, que acabará se envolvendo com Dorothy, possuindo-a de forma violenta – ele tenta fazer sexo com ela com suavidade, mas ela rejeita e o instiga a liberar seu lado mais perverso.

Essa relação com o mito de Édipo está presente no conto de Hoffmann. Em seu estudo sobre *O homem da areia*, Freud lembra que o medo de ferir ou perder os olhos é um dos mais terríveis temores das crianças, conservado por muitas pessoas ainda na vida adulta. Nenhum outro dano físico é mais temido por esses adultos do que um ferimento nos olhos. O estudo dos sonhos e dos mitos, conforme Freud, ensinou que a ansiedade em relação aos próprios olhos, o medo de ficar cego, é muitas vezes o temor de ser castrado. Ele cita o autocegamento de Édipo como um exemplo de uma forma atenuada de castração. (Freud, 1976: p. 289)

Há, porém, uma diferença curiosa entre o conto de Hoffmann e o filme de Lynch: se, em *O homem da areia*, o medo de Natanael é ter os olhos arrancados, em *Veludo azul*, o que Jeffrey encontra – e que, posteriormente, tornar-se-á também motivo de medo para o protagonista – é uma orelha decepada.

A mudança da parte do corpo não é aleatória e seu significado não está distante da interpretação freudiana. Além de manter o tema óbvio da castração, Lynch introduz uma questão que é fundamental, não só em seus filmes, mas no cinema em geral, chamando a atenção para a interação entre imagem – *o olhar* – e som – *o escutar*.

Apesar de o filme inteiro ser estruturado a partir dessa interação, há uma seqüência em que fica mais evidente. Nela, o gangster Frank e seu bando levam Jeffrey e Dorothy para a casa de Ben (Dean Stockwell), um traficante amigo deles. Frank havia flagrado Jeffrey saindo do apartamento de Dorothy e não acreditou que ele fosse apenas um vizinho, conforme ela tentou persuadi-lo. A casa de Ben funcionava como o cativeiro de Donny, o filho da cantora seqüestrado por Frank. Aqui, há toda uma construção irônica e surreal, que transita entre momentos de humor negro e de horror. Começa com uma discussão banal sobre marcas de cerveja na entrada da casa, onde é possível ver escrito, num letreiro luminoso, “This Is It.” – funcionando como aquelas setas que indicam o esconderijo nos desenhos animados –, e culmina com uma performance de Ben dublando uma canção.

Ele utiliza uma luminária como se fosse um microfone. Além de funcionar como mais um elemento cenográfico de carregado simbolismo, com sentido deslocado – o que é feito para ajudar a visão das pessoas é usado para realçar a audição –, tal objeto serve para uma tarefa ambígua: ao mesmo tempo que joga luz sobre o rosto de Ben, evidenciando também sua ambigüidade sexual, acaba por desviar o olhar do espectador. No quadro imagético, para completar o jogo com a duplicidade e a ambigüidade, Frank está posicionado ao lado de Ben, mexendo a boca, como que soletrando a canção dublada por seu amigo/parceiro. (ver Caderno de Imagens, p. IV)

Num ensaio sobre *Veludo azul*, Alice Kuzniar atenta para esta seqüência, observando que a ventriloquia invertida, em que uma personagem viva age como se fosse um boneco, fingindo emitir os sons provenientes de uma outra fonte, sintetiza uma das questões centrais do

filme: a disjunção entre som e imagem, entre os atos de ouvir e de ver, entre a voz e o corpo.

Kuzniar pontifica que essa construção evidencia todo o caráter simbólico e ideativo do filme, principalmente no que se refere à discordância entre os registros sonoros e imagéticos e às idéias de castração e de duplicidade:

“Such displacement is further emphasized by the doublings in this scene: Ben stands in for Orbison’s body, while Frank simultaneously mouths the words to the song. Here then *in nuce* are the concerns that govern *Blue Velvet* – aural and visual discrepancy, castration and the deflected gaze, as well as the structuring device of doubling.”  
(Kuzniar, 1989: p. 7)

A questão do duplo, observada em *Veludo azul*, relaciona-se também com o efeito do estranho e pode ser constatada em *O homem da areia*, assim como em outras obras de Hoffmann – uma delas, *Os autômatos*, também é analisada por Oscar Cesarotto em seu citado livro *No olho do Outro* (Cesarotto, 1996). Este tema será visto com mais detalhes no Capítulo III, principalmente no que diz respeito a sua ligação com o espelho e as imagens especulares.

Além de todas as semelhanças apontadas entre *O homem da areia* e *Veludo azul*, o próprio protagonista do conto de Hoffmann, o Homem da Areia, também encontra espaço no filme de Lynch.

Na seqüência passada na casa de Ben, citada anteriormente, a canção que ouvimos sendo dublada por ele é *In Dreams*, de 1963, de autoria de Roy Orbison – de quem Lynch é fã.

No início da canção, a letra faz menção explícita ao Homem da Areia, que borrifa poeira de estrela e sussurra palavras para o homem dormir – a letra é escrita na primeira pessoa, referindo-se, portanto, às

suas experiências emotivas, subjetivas. Ele, então, adormece e sonha que caminha e fala com a garota amada, que ainda é sua – o sonho serve para compensar a solidão da *vida real* daquele homem:

A candy-colored clown they call the sandman  
Tiptoes to my room every night  
Just to sprinkle star dust and to whisper  
“Go to sleep, everything is all right”

I close my eyes then I drift away  
Into the magic night, I softly say  
A silent prayer like dreamers do  
Then I fall asleep to dream my dreams of you

In dreams I walk with you  
In dreams I talk to you  
In dreams you’re mine all the time  
We’re together in dreams, in dreams

But just before the dawn  
I awake and find you gone  
I can’t help it, I can’t help it if I cry  
I remember that you said goodbye

Too bad it only seems  
It only happens in my dreams  
Only in dreams  
In beautiful dreams

Se na letra de Orbison, *Sandman*, o Homem da Areia, não tem o perfil aterrorizante do conto de Hoffman, a utilização que Lynch faz da canção no filme se aproxima do tipo de releitura que o escritor alemão

realizou de tal figura e que é responsável pelo efeito estranho do filme, tal como descrito por Freud.<sup>7</sup>

A sensação incômoda, estranha, causada pela cena na casa de Ben, intensifica-se quando Frank, com sua turma, decide levar Jeffrey para um “passeio” de carro – Frank emocionara-se ouvindo *In Dreams*, ficando excitado e querendo “foder”. Ele está no foco da imagem e grita que “fode tudo o que se move”, para, então, desaparecer em frente à câmera, como se fosse um fantasma. A câmera ainda fica por um breve período mostrando o espaço onde Frank estava, agora vazio. Após um corte, a câmera mostra todos dentro do carro, que é dirigido por Frank em alta velocidade. A certa altura, ele sai da estrada de asfalto e pega um caminho de terra, alternativo, à margem. Pára o carro, inala o gás hélio e começa a beliscar os seios de Dorothy, autodenominando-se bebê. Após Jeffrey lhe dar um soco no rosto, para tentar proteger Dorothy, Frank sai do carro, manda tirar o rapaz e ordena que Paul, um dos seus seguidores, coloque a fita cassete no rádio: “Paul, candy-colored clown”.

Assim que *In Dreams* começa a ser tocada novamente, uma garota loira – The Greasy Girl, segundo o roteiro do filme –, que acompanhava Raymond, o outro capanga de Frank, sobe sobre o carro e começa a dançar de forma bisonha. Frank, então, passa batom vermelho nos lábios, ordena que segurem Jeffrey e começa a beijá-lo por todo o rosto, chamando-o de bonito. Depois, expressando um misto de atração e ódio por Jeffrey, diz a ele: “Don’t be a good neighbor to her or I’m gonna send you a love letter... straight from my heart, fucker... You know what a love letter is? It’s a bullet... straight from my gun, fucker... Once you get a love letter from me, you’re fucked forever... Understand, Fuck? I’ll send you straight to hell, fucker!”

---

<sup>7</sup> Essa figura do Homem da Areia também aparece em outra canção, *Mr. Sandman*, utilizada num filme que também resgata os anos 50: *De volta para o futuro*, de Robert Zemeckis, feito um ano antes de *Veludo azul*. No entanto, as duas obras distanciam-se uma da outra, tanto no que se refere à utilização do elemento musical quanto às próprias origens e propostas cinematográficas. Na parte final de seu livro *No olho do outro*, Oscar Cesarotto também registra a frequência com que o personagem *Sandman* aparece na música pop (Cesarotto, 1996: p. 178).

Frank começa, então, a declamar parte da letra da canção para Jeffrey, acompanhando a música e fazendo gestos com a mão como se esta fosse uma segunda boca, que estivesse sussurando as palavras bem próxima ao ouvido do jovem protagonista: “In dreams... I walk with you / In dreams... I talk to you / In dreams... you’re mine all the time...”; e ainda completa, dizendo “forever in dreams”. Frank pega um pedaço de veludo azul e passa no rosto de Jeffrey, como que limpando a boca do rapaz do batom vermelho por ele deixado – um paralelo com a cena em que Dorothy coloca um pedaço de veludo azul na boca de Frank, quando ele a possuía violentamente no apartamento dela. Faz Jeffrey colocar as mãos em seus braços e diz para ele sentir seus músculos, indagando o jovem se ele gosta daquilo, para depois espancá-lo, sob os gritos desesperados de Dorothy.

Trepar e espancar são equivalentes para Frank, e daí decorrem as relações prazer e dor, sexo e morte, amor e ódio – temas recorrentes nos trabalhos de Lynch: as “cartas de amor” enviadas diretamente do “coração” de Frank são “balas” atiradas pela sua “arma”.

Dado interessante é que não havia, no roteiro, menção à utilização de *In Dreams* em nenhuma das duas seqüências. Na entrevista dada a Chris Rodley, o cineasta explica como surgiu a idéia de inserir a canção de Roy Orbison no filme. Segundo Lynch,

“‘In Dreams’ came about while we were in production for *Blue Velvet*. Kyle MacLachlan and I were on our way down to Wilmington, North Carolina, from New York City. We were going through Central Park on our way to the airport when over the cab’s radio came ‘Crying’ by Roy Orbison, and I’m listening to this song and I said, ‘That! I’ve got to get that for *Blue Velvet*’. When I got to Wilmington I sent somebody out to get Roy Orbison’s greatest hits. I played ‘Crying’ and then I

played ‘In Dreams’, and as soon as I did, I forgot ‘Crying’. ‘In Dreams’ explained to me so much of what the film was all about.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 128) <sup>8</sup>

Realmente, a canção que acabou sendo utilizada encaixava-se de forma perfeita com aquele mundo de *Veludo azul*: lúdica, pop, carregada de romantismo, mas tudo isso a partir da referência a uma figura que, intencionalmente ou não na letra, desperta pesadelos adormecidos da infância: o Homem da Areia.

Além de *In Dreams*, na seqüência do espancamento, pode-se perceber também, na fala de Frank, uma citação a outro sucesso da música pop do início dos anos 60: *Love Letters*.<sup>9</sup> Tal canção, que será ouvida numa seqüência posterior, quase no final do filme, começa da seguinte forma: “Love letters straight from your heart / Keep us so near while apart / I’m not alone in the night / When I can have all the love you write”.

A estranheza causada pela forma com que Frank utiliza a letra dessa canção de amor, conferindo a ela traços sinistros e amedrontadores, é explicada pelo próprio cineasta. Segundo ele:

“This idea of the love letter fed into Frank. Popular phrases can have different meanings, but for him it’s always the darker meaning. He twists things. Love becomes putrefied to the opposite degree.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 130)

---

<sup>8</sup> Lynch acabou utilizando *Crying* mais tarde, em *Cidade dos sonhos*, numa versão em espanhol, cantada por Rebekah Del Rio, que, inclusive, aparece dublando a canção numa seqüência do filme. Como se vê, o ato de dublar – *imitar* – tem um significado maior nos filmes de Lynch, justamente pelo fato de estar ligado à tênue linha que separa ilusão e realidade, como discutirei no Capítulo IV.

<sup>9</sup> *Love Letters* foi composta por Victor Young e Edward Heyman e gravada por Ketty Lester, em 1962.

Como nesses exemplos de *In Dreams* e *Love Letters*, Lynch desenvolve um cinema que, com frequência, vai apresentar cenas com referências e citações a canções, filmes, etc., sempre atribuindo-lhes um sentido contrastante com aquele da obra original ou mesmo através da paródia grotesca e crítica, dando a tais cenas um efeito de estranhamento.

No caso da utilização de *Love Letters*, o diretor está, de novo, trabalhando com elementos que adquirem características diegéticas e extradiegéticas alternadamente. E também com a antecipação, como nas cenas iniciais do filme, pois coloca, na fala de um personagem, palavras retiradas de uma canção que servirá de fundo sonoro para uma ação futura, quando Jeffrey consegue matar Frank, com um tiro em sua testa. O fato antecipado vai ocorrer de forma inversa à sugerida inicialmente: quem, afinal, acaba enviando as “cartas de amor” é o jovem Jeffrey. Esse desfecho, no entanto, é coerente com a inversão de papéis que vemos no filme: o jovem Jeffrey, a figura do filho, já havia assumido o lugar de Frank, a figura paterna, ao liberar seu lado agressivo e possuir, de forma violenta, o corpo de Dorothy, a figura materna.

No filme, há também ambigüidade sexual, expressa não só no personagem Ben, mas também nas relações entre Frank e Jeffrey – que, por sua vez, refletem também uma ambivalência emocional de atração e repulsão.

A seqüência do espancamento de Jeffrey e o que vem logo em seguida são uma amostra desse recurso. Depois de apanhar, aparece o jovem acordando no outro dia, todo sujo e machucado, em Meadow Lane, como a placa de sinalização indica. Essa placa é sugestiva, pois acaba criando um interessante jogo entre as palavras e o momento exato da estória do filme: Meadow Lane, que significa “caminho da campina”, lembra também Middle Line, “linha do meio” (*Meadow* e *Middle* têm pronúncias semelhantes, assim como *Lane* e *Line*), situação em que Jeffrey se encontra. A partir daí o jovem terá que decidir os rumos que sua investigação (e sua vida) tomará.



Não fica claro se Jeffrey fora ou não estuprado por Frank e sua gangue, mas toda a construção anterior das cenas sugere que sim, pois cria paralelos entre as relações Frank-Dorothy, Jeffrey-Dorothy e, finalmente, Frank-Jeffrey. Esses sinais – Frank passando batom em Jeffrey, beijando-o, chamando-o de bonito, mandando-o segurar seus braços musculosos e o limpando com um pedaço de veludo azul – podem servir como indícios da provável violação cometida contra Jeffrey. Além disso, outra pista de que pode ter acontecido o estupro é que Lynch coloca entre as duas seqüências – a de Jeffrey sendo espancado e a dele acordando – a imagem de uma chama e seu ruído amplificado. Esse procedimento já havia sido utilizado em outros momentos de sexo no filme, como quando Jeffrey faz sexo com Dorothy violentamente.

No roteiro de *Veludo azul*, a possibilidade de Jeffrey ter sido estuprado era bem mais evidente. Há diferenças entre as cenas descritas no roteiro e a montagem que acabou prevalecendo na obra. Na terceira versão do roteiro, o espancamento de Jeffrey e o momento em que ele acorda no dia seguinte foram elaborados da seguinte maneira:

“Suddenly Frank starts hitting Jeffrey in the face. Dorothy screams at the car window.

CUT TO BLACK:

161 EXT. DIRT ROAD – DAY 161  
NO SOUND... THEN A MOAN.  
JEFFREY’S P.O.V. of rocks on the ground.

He slowly picks himself up and looks around. The car is gone. He is swollen, bloody, and covered with lipstick. His pants have been pulled down and “FUCK YOU” has been written with lipstick on his legs.

He struggles to his feet and pulls his pants up. He fastens his belt and begins limping up the dirt road to the highway.” (Lynch, 1985: p. 91)

Como se vê, no roteiro, os sinais de que, realmente, Jeffrey fora estuprado eram mais explícitos do que no filme: as calças arriadas, o corpo coberto por batom e a expressão FUCK YOU (“FODA-SE”) escrita com o mesmo batom em suas pernas. No filme, Lynch preferiu manter apenas os primeiros indícios, criando uma situação ambígua e deixando para o espectador a conclusão sobre o que teria acontecido ao protagonista.

Uma das características do cinema de Lynch é equilibrar – de uma maneira, à primeira vista, caótica, mas que se revela complexa, racional e extremamente articulada – elementos explícitos e sutis, envolvendo seus filmes em ambiguidade. Essa ambiguidade também funciona como uma fonte do efeito estranho, perturbador. O diretor, ao mesmo tempo que trabalha com a sutileza da ironia, recorre também a um humor negro de fundo grotesco e chocante.

### ***O grotesco e os fragmentos do corpo***

A presença do estranho nos filmes de Lynch está relacionada diretamente com a forma como se inserem elementos incomuns e bizarros na narrativa, que introduzem o aspecto grotesco.

O estranho e o grotesco não se anulam, ao contrário, são complementares. No conto de Hoffmann, o efeito perturbador decorrente da transformação de algo familiar em estranho, associando-o à angústia e ao horror, está estreitamente ligado à presença de elementos grotescos. O mesmo acontece no cinema de Lynch.

No livro *O império do grotesco*, Muniz Sodré e Raquel Paiva procuram definir o grotesco como uma categoria estética, que é:

"um sistema coerente de exigências para que uma obra alcance um determinado gênero (patético/trágico/dramático, cômico/grotesco/satírico) no interior da dinâmica da produção artística. A categoria responde tanto pela produção e estrutura da obra quanto pela ambiência afetiva do espectador, na qual se desenvolve o **gosto**, na acepção da faculdade de julgar ou apreciar objetos, aparências e comportamentos." (Sodré & Paiva, 2002: p. 34)

Os autores completam, observando que:

"Na noção de gosto (...) operam motivações estéticas, morais e sensoriais. Deste modo, três planos imbricam-se e concorrem para definir uma categoria estética: a criação da obra, seus componentes e os efeitos de gosto que ela provoca junto ao contemplador." (Sodré & Paiva, 2002: p. 34)

Sodré e Paiva, retomando o estudo de Wolfgang Kayser sobre o grotesco, observam essa aproximação entre a categoria estética do grotesco e o conceito de *unheimlich*:

"O grotesco não se define, entretanto, pura e simplesmente pelo monstruoso ou pelas aberrações. É preciso que, no contexto do espetáculo ou da literatura, estas produzam efeitos de medo ou de riso nervoso, para que se crie um "estranhamento" do

mundo, uma sensação de absurdo ou de inexplicável, que corresponde propriamente ao grotesco. Não estamos longe do conceito freudiano de Unheimliche, que se traduz como “o inquietante familiar”, algo que deixamos de reconhecer como identidade normalizada, por efeito de forças obscuras e incompreensíveis. Um Unheimliche risível ou patético, porém.” (Sodré & Paiva, 2002: p. 56)

O grotesco, no cinema de Lynch, aparece de diversas formas. Aqui, interessa destacar a ligação que o grotesco tem com a fragmentação tão cara a Lynch.

Entender a importância da fragmentação é essencial para compreender o cinema de Lynch. Ele trabalha ora com fragmentos de narrativa, ora com fragmentos de imagem/som – muitas vezes, com as duas coisas combinadas. Lynch sempre deixou claro, por exemplo, que admirava o pintor Francis Bacon justamente porque ele trabalhava com “fragmentos de narrativa” em suas pinturas. (Lynch, Rodley, 1999: p. 17)

Vejamos, por enquanto, o aspecto plástico da fragmentação, especialmente o corpo fragmentado, observado com frequência nas obras de Lynch – a narrativa fragmentada será melhor analisada nos capítulos III e IV.

Tanto em seus filmes quanto em suas obras fotográficas e plásticas, o corpo humano se fragmenta em diversas partes. Em *The Amputee*, o tema já vem estampado no título. Trata-se de um curta-metragem sobre uma mulher com as pernas amputadas que escreve uma carta enquanto o enfermeiro troca seus curativos (ver Caderno de Imagens, p. IX). Em *Eraserhead*, num sonho, o protagonista Henry tem a cabeça desprendida de seu corpo. Em *Veludo azul*, toda a trama decorre do fato de o jovem Jeffrey ter encontrado uma orelha humana decepada e em estado de decomposição. Em *Coração selvagem*, o assassino e

assaltante profissional, Bobby Peru (Willem Dafoe), arranca a mão do segurança de um banco com um tiro – mão que, depois, aparece sendo carregada na boca por um cachorro – e acaba explodindo a própria cabeça com seu rifle, após levar três tiros de um policial.

Além de estabelecer um diálogo com filmes de David Cronenberg e obras de Cindy Sherman, artistas contemporâneos a ele, os trabalhos de Lynch criam uma relação importante com a forma com que os surrealistas mostraram o corpo humano.

Os surrealistas tinham obsessão em retratar o corpo humano em partes fragmentadas ou sendo cortado. Essa característica pode ser observada, por exemplo, em fotografias de Man Ray, como *Lips of Lee Miller*, *Torso* e *Dora Maar*. Na escultura, há o exemplo de *Vênus de Milo com gavetas*, de Dalí (ver Caderno de Imagens, p. X) – a imagem da Vênus de Milo vai aparecer frequentemente nos trabalhos de diversos surrealistas, como, por exemplo, em *Venus restaurée*, de Man Ray. Na literatura, o corte do corpo humano é um dos temas centrais de *História do olho*, de Georges Bataille. Na pintura, podem ser citados *Equilíbrio Intra-Atômico de Uma Pena de Cisne*, de Dalí (ver Caderno de Imagens, p. X), *Mão*, de Man Ray (ver Caderno de Imagens, p. XII), *Eterna Evidência* e *O Modelo Vermelho*, de Magritte, bem como os quadros em que Vitor Brauner se auto-retratava, sempre tendo um olho perfurado. No cinema, a abertura de *Um cão andaluz*, de Luis Buñuel e Salvador Dalí, com a navalha cortando o olho de uma mulher, e a perna amputada de Catherine Deneuve, em *Tristana*, também de Buñuel, são dois exemplos famosos.

Nos trabalhos de Lynch, esse tema também é fundamental, conforme comprovam a tão comentada cena da orelha em *Veludo azul* e os outros exemplos já citados. A própria imagem da Vênus de Milo, com seus braços arrancados, também tem seu espaço garantido na obra de Lynch, como pode-se ver em várias seqüências de *Twin Peaks*, passadas no Black Lodge – uma espécie de outro mundo habitado por personagens bizarros que, possivelmente, são espíritos.

A cena em que Henry perde a cabeça, em *Eraserhead*, merece atenção. A vizinha de Henry – a Garota Bonita do Outro Lado da Entrada, conforme consta nos créditos – o avisa de que uma garota de nome Mary o chamou para ir jantar na casa dela. Henry, que achava que o relacionamento com Mary X. havia terminado, cruza a cidade, que parece deserta – a não ser pelos ruídos das fábricas –, e vai até a casa dos pais da garota. Lá, depois de diálogos sem sentido, de um bizarro jantar e de ser assediado pela Sra. X, ele descobre que é pai de um bebê prematuro, ou melhor, *daquilo*, que está no hospital.

Já no apartamento de Henry, Mary tenta alimentar um bebê deformado e enfaixado, que só faz gemer e cuspir. (ver Caderno de Imagens, p. II) A garota não suporta aquilo e abandona Henry, deixando-o para que tome conta do filho sozinho. Cada vez que Henry tenta deixar o apartamento, a criatura chora com mais intensidade, fazendo com que Henry retorne. Ele só encontra alento no *mundo* que imagina existir dentro de seu aquecedor, habitado pela Moça do Radiador – uma garota loira, de bochechas inchadas e deformadas –, e na vizinha, seu objeto de desejo sexual.

Depois que o protagonista sucumbe à tentação e faz sexo com sua vizinha, o colchão transforma-se numa espécie de banheira, cheia de um líquido branco. Os corpos dos dois se esvaem e se diluem nesse líquido, sobrando apenas os cabelos. A tela fica preta. Da escuridão, surge a Moça do Radiador. Ela começa a cantar – é a única canção ouvida no filme – que “no paraíso, tudo está bem” (ou “tudo é legal”).<sup>10</sup> Henry, então, aparece numa espécie de teatro, sobe num palco e, logo depois, perde a cabeça, que se desprende do corpo, empurrada, de dentro para fora, pelo próprio filho, o bebê deformado – *aquilo* –, que toma seu lugar. O corpo de Henry começa a sangrar, inundando todo o palco. A cabeça, de repente, desaparece naquela poça de sangue, caindo numa

---

<sup>10</sup> A canção chama-se *In Heaven (Lady in the Radiator Song)* e foi escrita pelo próprio Lynch. A letra diz “In heaven, everything is fine”. O grupo Pixies, em homenagem ao filme de Lynch – um dos preferidos da banda –, gravou uma versão dessa canção no álbum *Pixies at the BBC Live*, gravado em 1998.

espécie de outro mundo e se espatifando no chão. (ver Caderno de Imagens, p. III) Um garoto a pega e a leva para uma fábrica de lápis, onde a vende. Eles usam o cérebro de Henry para fazer borracha, colocada numa extremidade do lápis. Henry, então, acorda.

Depois dessa seqüência é que Henry percebe que não aguenta mais aquela situação e decide, então, tirar as ataduras que recobrem o corpo da criatura, para ver o que acontece. Ele acaba matando seu próprio filho, pois *aquilo* não tem corpo – um tronco com pele, carne e ossos –, mas somente entranhas.

Esse ser inacabado, incompleto, feito só de cabeça e entranhas, que expõe e reflete as fraquezas do próprio pai, atormentando-o, resgata também aquilo que Bakhtin chamou de “realismo grotesco”, tendo como figura central o corpo grotesco. Um grotesco que pode atuar como um outro estado de consciência que penetra na realidade das coisas, tornando-se, por isso, inquietante e sinistro. Próximo, portanto, de como os surrealistas mostraram o corpo humano em suas obras.

Na entrevista que me concedeu, Lynch comentou sobre seu fascínio pelos fragmentos, mas, ao falar do corpo fragmentado, não deixou claro qual era a matriz de seu repertório imagético, nem confirmou a relação entre suas obras e o surrealismo ou os trabalhos fotográficos de Man Ray. Afinal para ele, as coisas simplesmente “viajam” e o artista faz aquilo que acha “correto”:

“Eu gosto de fragmentos, porque, na verdade, eles fazem o todo. Quando você olha qualquer coisa, qualquer objeto, a ciência começa a dizer para você que aquilo é feito de milhões e milhões de pequenas partículas e há diferentes tamanhos entre elas, e umas contêm outras, que contêm outras, etc. (...) Idéias vêm em fragmentos (...) Tantas coisas começam com fragmentos e você pode amar um

pequeno fragmento. É como a Pedra de Roseta.<sup>11</sup> Um bonito fragmento pode-se tornar o ímã para atrair todos os outros. E o amor e o desejo de encontrar todos os outros fragmentos como aquele é que dirigem o barco. Fragmentos de corpos, eu não sei o porquê. De novo, acho que é tudo intuição. Há um corpo que você diz que pode fotografar (...) A mente começa a trabalhar e aí está a armadilha: uma mente trabalha de modo diferente da outra. Tudo transforma-se numa experiência subjetiva. Alguns vêm com prazer, outros com repulsa.”

Creio que o trabalho de Lynch com o corpo fragmentado, assim como com a fragmentação da narrativa, e a junção de elementos distintos, muitas vezes contraditórios, nos limites do sublime e do grotesco, têm, sim, um perfil – ou um apelo, talvez – surrealista, resgatando também aquilo que André Breton chamou de beleza convulsiva.

Um dos escritores que mais encantaram e influenciaram os surrealistas, Isidore Ducasse, sob o pseudônimo de Conde de Lautréamont, definiu certa vez o belo como o encontro casual de uma máquina de costura e um guarda-chuva sobre uma mesa de operações. Breton, provavelmente, pensasse nessa imagem quando definiu a beleza convulsiva, defendendo que ela acontecia:

“...mediante a afirmação da afinidade recíproca existente entre o objecto considerado em movimento e esse mesmo objecto uma vez em

---

<sup>11</sup> A chamada Pedra de Roseta (Rosetta Stone) é um fragmento de granito que recebeu esse nome por ter sido encontrado perto da vila de Rashid, no Egito, região conhecida por Rosetta entre os povos europeus. Foi essencial para a decifração da escrita antiga, pois continha um texto em homenagem ao faraó Ptolomeu V Epifânio escrito em duas línguas (egípcio e grego) e três formas de escritas diferentes (egípcio, hieróglifos e demótico).



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: p.14)

Os surrealistas buscavam representar uma realidade sensível, trabalhando com formas da natureza ou mesmo fabricadas, mas sempre pensando em deslocar e embaralhar os sentidos usuais das coisas. Assim, conseguiam atingir os estados misteriosos e obscuros da realidade, até então inexplorados pela arte.

Mas, para enxergar essa beleza convulsiva, era preciso também libertar o olhar domesticado, como fizeram Luis Buñuel e Salvador Dalí, no início de *Um cão andaluz*. Desde as primeiras cenas, ocorre esse jogo entre imagens díspares. A navalha rasgando o olho da mulher e a nuvem passando na frente da Lua, em montagem paralela, demonstravam exatamente que o filme não se pautaria pelo olhar da arte convencional. Como em *A história do olho*, de Battaille, o ato de rasgar o globo ocular estava ligado diretamente à pulsão sexual, o desejo incontrolável e angustiante – como formigas na mão.

Além do trabalho com o corpo fragmentado, que afronta a “normalidade” do mundo – principalmente a baseada nas convenções do belo e do sublime –, Lynch, como Buñuel e Fellini, também focaliza figuras que fogem do dito padrão normal, tais como os anões, os gigantes, os cegos, os deformados e os aleijados. Exemplos não faltam. Em *Twin Peaks*, existem os personagens O Anão (também chamado de O Homem no Outro Mundo),<sup>12</sup> O Gigante e Mike, um homem sem o braço esquerdo, e todos eles têm alguma relação com os estranhos acontecimentos da narrativa. Em *Eraserhead*, o bebê monstruoso e os seres deformados: o Homem no Planeta, visto no prólogo, e a Moça do Radiador, uma garota loira com bochechas muito inchadas. Em *O homem*

---

<sup>12</sup> O Anão é interpretado por Michael J. Anderson, ator anão que reapareceria em *Industrial Symphony no. 1, Os últimos dias de Laura Palmer* e *Cidade dos sonhos*.

*elefante*, o próprio personagem que dá título ao filme e os outros *freaks* do circo de Bytes.

*O homem elefante*, aliás, retomou a tradição do cinema de horror americano, que fora soterrada pelos excessos de sangue e gosma dos filmes de terror *gore* do final dos anos 70 e início dos 80. O filme se baseia num caso real: a história do inglês John Merrick, que tinha o corpo inteiro deformado por causa de uma doença genética e que era a atração principal de um circo de monstros – o chamado *Freak Show*. A atmosfera criada pelo filme e seu tema central suscitaram muitas comparações da obra com *Monstros (Freaks)*, filme maldito de 1932, dirigido por Tod Browning.

Browning usou pessoas com deformidades reais, muitas delas, de fato, atrações de circos, conforme retratado no filme. A obra transforma, no entanto, em verdadeiros monstros os humanos considerados “normais”, responsáveis por ações repulsivas, como um casal de amantes que trama o assassinato de um dos anões do circo, que herdara uma fortuna. No final, os *freaks* descobrem o plano, rebelam-se, matam o homem e transformam a mulher numa aberração: um rosto humano num corpo de galinha.

Ao contrário do filme de Browning, em *O homem elefante* não há uma vingança final. O sentimento que move o protagonista – e que contamina toda a narrativa – é de outra natureza. A figura do homem elefante, encapuzado (ver Caderno de Imagens, p. VI), tentando manter contato com as pessoas ou pelo menos ser compreendido e não ser alvo da curiosidade e da ganância humana, remete para um quadro famoso de René Magritte, *Os Amantes*. (ver Caderno de Imagens, p. XVI) A obra de 1928, que traz duas pessoas também encapuzadas pelo véu da paixão e do desejo, reflete uma das preocupações do pintor, a de mostrar que o homem precisa enxergar através do véu que oculta a realidade das coisas e do mundo. Se aqui a paixão está no centro das preocupações, em *O homem elefante*, por trás do pano que cobre um rosto deformado por uma terrível doença, encontra-se um oásis de bondade e delicadeza, ao

contrário de vários humanos considerados normais. Numa das cenas climáticas do filme, John Merrick, acuado na estação de trem de Londres, grita: “Eu não sou um animal. Eu sou um ser humano. Eu sou um homem.”

Oscar Cesarotto, no texto *O grotesco*, publicado em seu livro *Contra natura*, observa que:

“...o que ofende também dignifica dialeticamente. Em geral, o *grotesco* tende, pela sua natureza, a nunca ser considerado nem ideal nem modelo, mas pode funcionar por oposição, como contraponto ou pano de fundo do *sublime*.”  
(Cesarotto, 1999: p. 101)

Se o grotesco funciona como contraponto do sublime, ele, então, é parte essencial da constituição do belo – e acaba, por fim, funcionando também como sublime. Essa dialética da realidade, que os surrealistas tanto procuraram retratar, reaparece com intensidade nos trabalhos de Lynch.

A cena do corte do olho em *Um cão andaluz*, de Buñuel e Dalí, além da relação pulsão/castração, apresentava a preocupação surrealista de enxergar além da realidade aparente, para alcançar uma nova visão do mundo e das coisas. Um olhar livre das regras sociais, livre dos véus que escondem as diversas faces do ser humano e da realidade.

Assim como Buñuel e Dalí, Lynch também mostra um mundo escondido, subterrâneo, que os olhos burocráticos e sedados não conseguem – ou não querem – enxergar. As cenas iniciais de *Veludo azul* funcionam como uma antecipação do que acontecerá posteriormente no filme. O mergulho que a câmera faz para dentro da terra é uma representação indicativa da verdadeira descida ao inferno que o jovem Jeffrey realizará na cidade de Lumberton. Assim, Lynch dá as pistas para a compreensão de sua obra, que procura penetrar a realidade aparente,

revelando o que está por baixo, por trás, pelos lados, ainda que essa abertura desenterte aspectos sinistros, desagradáveis e violentos.

Em *Veludo azul*, após as coloridas cenas iniciais, a câmera volta-se para lugares desolados daquela pequena cidade. Tomadas de lanchonetes, postos de gasolina, ruas – sempre com um caminhão carregado de madeira estacionado ou passando em frente à câmera (um motivo que será, de novo, visto em outras obras, principalmente em *Twin Peaks*) – carregam o filme de imagens típicas dos quadros de Edward Hopper, outro pintor admirado por Lynch.<sup>13</sup> Um dos representantes da tradição realista do preciosismo, suas telas são dotadas de um colorido frio adquirido por uma técnica perfeita, lançando um olhar crítico sobre o cotidiano das cidades americanas.

As cores e as imagens das cidades desoladas nas obras de Lynch fazem lembrar a pintura de Hopper, mas o cineasta não chega ao ponto de recriar telas do artista – como faz o diretor alemão Wim Wenders. Em *O fim da violência*, Wenders monta um cenário semelhante ao pintado por Hopper em *Nighthawks*, quadro de 1942. Aliás, como alguns críticos já observaram, se existe um diálogo entre as obras de Lynch e Wenders, é particularmente em *O fim da violência* que isto ocorre. São temas semelhantes, releitura de gêneros, olhar crítico sobre a indústria do cinema, atmosfera de angústia kafkiana, uso de aparelhos de vídeo como elemento essencial da narrativa, além da presença de Bill Pulmann como o protagonista, que criam um elo, especialmente, com *A estrada perdida*.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Hopper era, por sua vez, um apaixonado por cinema, assim como Magritte, outro artista que forneceu um repertório de imagens e temas para Lynch.

<sup>14</sup> Outras relações podem ser pensadas. *Paris, Texas*, de Wenders, e *História real*, de Lynch, têm tema semelhante – a viagem de um personagem para acertar contas com seu passado, passando por diversas partes dos Estados Unidos – e contam com o mesmo ator, Harry Dean Stanton (no filme de Lynch, ele só aparece por alguns minutos no final, mas seu papel é fundamental, pois é o irmão do protagonista). Stanton, aliás, aparece também em *Coração selvagem*, *The Cowboy and the Frenchman*, *Hotel Room* e *Os últimos dias de Laura Palmer*. *Cidade dos sonhos*, de Lynch, tem tomadas aéreas muito parecidas com as tradicionais imagens dos filmes de Wenders, em especial *O hotel de um milhão de dólares*, por também mostrar o centro de Los Angeles. Além disso, Lynch co-produziu, com Angelo Badalamenti, a versão

### *O aprendizado e a angústia*

Além do trabalho com o corpo fragmentado, Lynch apresenta também, em suas obras, experimentos com a fragmentação da linguagem. No quadro *So This Is Love*, observa-se a utilização das letras maiúsculas separadas formando o título da obra, desenhadas como se fossem datilografadas em pequenos papéis recortados. (ver Caderno de Imagens, p. VII) Um motivo lingüístico recorrente em muitos quadros de Lynch, como *Ants In My House* (ver Caderno de Imagens, p. XIII) ou *Red Headed Party Doll*, ambos de 1990, foi também utilizado em suas obras audiovisuais, como o seriado *Twin Peaks* e o filme *Os últimos dias de Laura Palmer*, em que o espírito assassino BOB (cujo nome original era RoBerTson) insere as letras R, B, e T embaixo das unhas de suas vítimas, numa macabra e narcisística forma de marcar a autoria de seus crimes.

A presença constante de letras nas obras de Lynch demonstra sua obsessão com o alfabeto, nascida e cultivada numa relação de fascínio e aversão. Um bom exemplo é o curta *The Alphabet*, em que uma moça (interpretada por Peggy Lynch) tem pesadelos com as letras do alfabeto e as acaba vomitando.

O clima de pesadelo aparece desde a abertura do filme. Após um *fade in*, vemos uma garota deitada, dormindo. Em *off*, ouvimos uma voz feminina repetindo as três primeiras letras do alfabeto: “a / b / c, a / b / c, a / b / c.” Um rosto feminino de óculos escuros, diferente da imagem anterior, surge e parece estar separado do corpo. Aparece, a seguir, o título do filme: *The Alphabet*. Essa construção de fundo onírico, fazendo paralelo com a própria ação (ou *não-ação*) da mulher, que parece dormir, já instala, desde o início, a inquietante estranheza, advinda tanto do fato de um processo – o da aprendizagem do alfabeto – da infância daquela

---

cover de Julee Cruise da canção *Summer Kisses Winter Tears*, incluída na trilha sonora de *Até o fim do mundo*, de Wenders.

personagem poder ressurgir como uma sensação ruim ou um pesadelo, quanto do fato de a própria seqüência de imagens e sons encontrar-se naquele limiar entre a imaginação e a realidade.

Letras vão surgindo na tela, como que recortadas e animadas, enquanto imagens figurativas se misturam com outras abstratas. Tem-se, então, a impressão de que se trata da representação do encontro de um óvulo com um espermatozóide, pois logo aparece uma imagem humana formando-se, ao som do choro de um bebê (na verdade, é um ruído que se assemelha tanto ao choro de um bebê humano quanto ao de um filhote de um animal qualquer). A seguir, ainda em cima da animação, ouve-se uma espécie de sussurro, como se uma mãe estivesse tomando conta de sua cria. A cabeça daquela figura humana desenhada é aberta, como se fosse destampada, e a letra A jogada dentro dela. O rosto da figura abre a boca em sinal de espanto. Após um corte, brusco, vê-se o rosto da mulher, que estava deitada no início, fazendo o mesmo gesto de abrir a boca, numa construção análoga à anterior. Ela, no entanto, está se olhando no espelho. Depois de um novo corte, surge uma boca que diz: “Please, remember, you’re dealing with the human form.” Quando aparece novamente a garota, ela está em sua cama, seu rosto está cheio de sangue, gotas – como se fossem letras – começam a cair (não se sabe de onde) e a pingar em seu lençol. Ela se levanta e tenta agarrá-las. No entanto, ao mesmo tempo, ela denota medo, pavor. Há um novo corte e ela, então, parece acordar de um pesadelo e começa a vomitar sangue.

Michel Chion observou que, no curta de Lynch, havia uma nítida relação de similaridade entre a forma com que as letras apareciam e a fragmentação do corpo humano. Escreve Chion:

“In *The Alphabet*, the gesture of the pointing index finger or of the arm which comes loose is associated with a fragmenting letter. The letters of the alphabet gone mad suggest bodily fragmentation.

The gesture is itself fragmenting, cutting the body into pieces.” (Chion, 1995: p. 162)

Ainda segundo Chion, em sua aguda análise do curta, *The Alphabet* poderia assumir, para alguns olhares, um caráter antecipatório de outras obras de Lynch:

“Given Lynch’s description of *The Alphabet* as a film about pedagogical force-feeding, one may be tempted to see Bob as a teacher who is rather overzealous in bringing his young female students to assimilate the alphabet, to the point of having them literally incorporate it.” (Chion, 1995: p. 162)

Essa obsessão de Lynch com o alfabeto, detectada desde seu segundo curta-metragem até seus filmes atuais – e recorrente também em suas fotografias e obras plásticas –, foi comentada por ele na entrevista a Rodley. Segundo Lynch, a aprendizagem do alfabeto é:

“...a menacing thing. It’s imposed upon you. It’s necessary, but it’s not pleasant. It just struck me that learning, instead of being something that’s a happy process, is turned around to being almost like a nightmarish process, so it gives people dreams – bad dreams. So *The Alphabet* is a little nightmare about the fear connected with learning.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 40)

Uma vez mais, Lynch faz uso de elementos derivados da infância para criar situações de angústia, deixando aflorar na tela os medos e os temores há muito escondidos nas cavernas do inconsciente humano.

Medos traduzidos numa forma narrativa que privilegia os efeitos de estranheza, reforçados pela presença do grotesco, em imagem e som.

A angústia, a alienação e os ambientes claustrofóbicos em que os personagens lynchianos encontram-se mergulhados fornecem às suas obras uma atmosfera típica das ficções de Franz Kafka. Essa relação é admitida pelo próprio Lynch, que tem em Kafka um “irmão”. (Lynch, Rodley: 1999: p. 56)<sup>15</sup>

Nas obras de Kafka, o estranho é decorrente, além das próprias tensões internas dos personagens, da não concordância entre o que é interno – como tensões e desejos – e o que é externo – o fluxo de acontecimentos do mundo. Conforme observa Wolfgang Kayser:

“Em Kafka, a estranheza não provém do eu, mas da essência do mundo e da falta de concordância entre ambos. A vaga expressão ‘mundo’ demanda definição mais estrita. Ela aparece em Kafka, antes de mais nada, como acontecer contínuo, que vai ao encontro do homem.” (Kayser, 1986: p. 124-125)

Vale dizer que esse tipo de relação do homem com forças exteriores também se encontra no conto de Hoffmann, como fica claro quando o narrador afirma que Natanael “repetia a todo instante que o homem, julgando-se livre, na verdade apenas servia de joguete a forças desconhecidas e cruéis, contra as quais em vão se revolta...” (In: Cesarotto, 1996: p. 33)

A ilusão de que o homem tem pleno domínio do que acontece a sua volta desfaz-se tão logo os olhos se abrem pela manhã. Não é fortuito que tanto *O processo* quanto *A metamorfose*, duas obras fundamentais de Kafka, comecem com os respectivos protagonistas acordando.

---

<sup>15</sup> É significativo que um dos projetos ainda não realizados de Lynch seja adaptar *A metamorfose*, de Kafka. (ver Hughes, 2001: p. 246-247)



Em *O processo*, Joseph K., quando desperta, descobre que está sob a custódia de investigadores por causa de um crime que desconhece e pelo qual é acusado:

“Alguém devia ter caluniado Josef K., pois sem que ele tivesse feito qualquer mal foi detido certa manhã. A cozinheira da senhora Grubach, sua hospedeira, que todos os dias às oito horas lhe trazia o desjejum, não se apresentou no quarto de K. nessa manhã.” (Kafka, 2001: p. 37)

Em *A metamorfose*, o protagonista Gregor Samsa acorda e percebe que se transformou num inseto gigante:

“Ao despertar pela manhã após ter tido sonhos agitados, Gregor Samsa encontrou-se em sua própria cama transformado num inseto gigantesco.” (Kafka, 1948: p. 7)

As personagens kafkanianas, geralmente, encontram-se em situações inusitadas sem explicações, e sua angústia parece não ter um início causal nem uma solução.

Um dos filmes de Lynch que mais dialoga com a literatura de Kafka, *A estrada perdida*, também começa com o protagonista acordando de manhã. Vejamos o que diz o roteiro, que corresponde exatamente ao que se vê no filme:

**“INT. THE MADISON HOUSE. BEDROOM.  
DAY**

*In the blackness, a man, Fred, is sitting on a bed smoking a cigarette. We see his back, but with each glow of the cigarette ash, we see his face*

*reflected in a mirror on the wall across from him. In the darkness, there starts the sound of a motor which draws curtains back across a large picture window just off screen. As the curtain moves, hard-edged light begins crawling across the room, and we see everything clearly. Fred is wearing a robe and pajamas, it's early morning.*

*CLOSE UP: Fred's face in the mirror – blank expression; face somewhat obscured or distorted by smoke from the cigarette.*

*CLOSE UP: Fred's actual face – unshaven, haggard, eyes seem empty, glazed over. Fred is thirty-two years old, with dark hair.*

*The doorbell rings. Fred looks up, startled by the noise. He looks at the digital clock: 5.30 a.m.*

*Fred stands, goes to an intercom on the wall next to the mirror. He pushes a button.*

*A voice comes over the intercom.*

## **INTERCOM**

*(voice-over)*

*Dick Laurent is dead.*

*Fred leaves the bedroom and goes through the house. He is on the upstairs level. He looks through a narrow slot window, but can't see the front door below. He goes further in the house to a picture window that overlooks the street below. There is nobody there.” (Lynch, Gifford, 1997 [a]: p. 5-6)*

A idéia da cena surgiu de uma experiência real vivida por Lynch, como ele relata para Chris Rodley:

“[DL] ...the opening of the film – ‘Dick Laurant is dead’ ... I woke up one morning and the intercom rang, and a man says, ‘Dave!’ and I said, ‘Yeah,’ and he says, ‘Dick Laurant is dead.’ And I said, ‘What?’ And there was no one there. I can’t see the front of the house unless I go all the way to the other end and look out of the big window. And there was no one there. I don’t know who Dick Laurant is. All I do know is he’s dead!

[CR] *No one’s going to believe that story!*

[DL] That’s a true stort! That’s a true story! I swear to you.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 222-223) <sup>16</sup>

Verdade ou não, a situação demonstra uma abertura ao imprevisível, ao inexplicável, que acaba influenciando toda a concepção da narrativa do filme. Quanto mais fechado o círculo angustiante em torno das ações e dos personagens, mais aberta a obra se mostrará. Na dialética de Lynch, em *A estrada perdida*, as grades que aprisionam o personagem Fred Madison na cadeia, em seu destino trágico, abrem as portas para as estradas da realidade de Pete Dayton, seu personagem duplicado.

Além da semelhança, citada acima, entre os inícios de *O processo* e *A metamorfose*, de Kafka, e *A estrada perdida*, de Lynch, em outros filmes do cineasta, como *Veludo azul* e *Cidade dos sonhos*, por exemplo, existem procedimentos similares com a literatura kafkiana no desenvolvimento das personagens e das ações externas que as cercam. Os

---

<sup>16</sup> O nome correto do personagem, conforme consta em todas as versões do roteiro do filme, inclusive na publicada, é Dick Laurent e não Laurant. Não se sabe porque foi grafado dessa maneira no livro de Lynch e Rodley – provavelmente, por um mero erro de digitação e revisão.

“heróis” lynchianos são vítimas de eventos determinados por um destino insólito e, muitas vezes, macabro e perverso.

Para concluir, recordo *Eraserhead*, talvez o exemplo mais evidente, junto com *A estrada perdida*, das relações entre as obras de Lynch e Kafka.

O protagonista Henry é convidado para ir jantar na casa dos pais de sua namorada, Mary X. Lá a mãe de Mary, a Sra. X, confronta Henry – e o assedia sexualmente –, questionando-o se ele havia tido relações sexuais com sua filha. Henry hesita em responder e, então, a Sra. X revela que a garota teve um filho e ele é o pai. As falas denotam a incredulidade de Henry frente aos acontecimentos:

“Sra. X: Há um bebê. ‘Aquilo’ está no hospital. E você é o pai.”

“Henry: É impossível. Só faz...”

“Mary X: Mamãe, eles ainda não estão certos se ‘é’ um bebê!”

A partir daí, tudo na vida de Henry modifica-se e ele, numa posição de total alienação quanto aos fatos, tenta compreender o que ocorreu. Segundo o próprio Lynch:

“Henry is very sure that something is happening, but he doesn’t understand it at all. He watches things very, very carefully, because he’s trying to figure them out.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 56)

Outro dado similar entre o filme de Lynch e a obra de Kafka é a utilização de uma letra em lugar do sobrenome dos personagens: “K” para o protagonista Joseph, de *O processo*, e “X” para a família da namorada do protagonista Henry, em *Eraserhead*.

### Capítulo III

#### *O duplo e os caminhos do homem*

De imediato, o espelho começou a verter sobre ela uma luz que parecia pregá-la; que parecia um ácido que corrói o não-essencial e o superficial e deixa apenas a verdade.

**Virginia Woolf**

*(A mulher no espelho – Tradução de Hélio Pólvora)*

...num lampejo, a fenda da alteridade estreita-se até a fina película da quase identidade.

**Lúcia Santaella**

*(O signo à luz do espelho)*

Além da figura sinistra do Homem da Areia, no conto de Hoffmann, outro fator que desperta o efeito estranho é a presença do duplo. Não só o duplo humano, especialmente no personagem dobrado Coppélius/Coppola, mas também o duplo mecânico, encarnado em Olímpia, a boneca sem vida. Hoffmann tinha fascínio por esse tema, como fica explícito em *Os autômatos*, conforme citado no Capítulo II.

O duplo foi um tema marcante no Romantismo literário alemão e acabou aparecendo com frequência nos filmes expressionistas, servindo também ao cinema de horror clássico norte-americano, que, por sua vez, foi influenciado pelo expressionismo alemão.

Conforme observa Oscar Cesarotto, perante o fim inevitável, que é a morte, “*Der doppelgänger*, a perturbadora aparição repentina do duplo, encarnada por esse outro que é o próprio sujeito”, seria “a tentativa ilusória de superar, pela via do excesso, o nada a que somos condenados.” (Cesarotto, 1996: p. 121-122) No entanto, este Outro, o duplo, ganharia contornos sinistros, já que ele, segundo Cesarotto,

“...se converte (...) num mensageiro da morte, pois sua manifestação prenuncia o ocaso do sujeito. E, ainda que este o mate antes, nem por isso se resolve o dilema, já que, simultaneamente, ele desaparece também. A agressividade é a regra da relação letal com esta presença, real ou alucinada.” (Cesarotto, 1996: p. 122-123)

Nos trabalhos de Lynch, a questão do duplo irá se manifestar com frequência, seja real, imaginado ou desdobrado em vários personagens que se completam e, por isso, se enfrentam, já que representam as faces opostas de uma personalidade.

Nas obras audiovisuais, podem ser citados, entre outros, os casos de Jeffrey e Frank, em *Veludo azul – Frank, inclusive*, diz, a certa altura, para Jeffrey: “Nós somos o mesmo!”. Ou de Fred Madison e Pete Dayton,

em *A estrada perdida* – Fred é um saxofonista que está preso, num certo dia, some, e Pete, um mecânico, que tem o “melhor ouvido da cidade” para ajustar os carros, aparece em sua cela. Ou ainda da ruiva Renee Madison, mulher de Fred, e da loira Alice Wakefield, amante de Pete, ambas interpretadas por Patricia Arquette, no mesmo filme.

Até mesmo o duplo mecânico encontra seu espaço, como vemos, por exemplo, na boneca gigante, sentada no sofá, ao lado da Doll Woman (Bonnie), na cena passada na casa de Ben, em *Veludo azul*. (ver Caderno de Imagens, p. XIV)

Trata-se de um tema recorrente também nos quadros de Lynch, como *I See Myself*, de 1992, que mostra duas figuras de mesmo formato e cores diferentes, divididas por uma linha diagonal, funcionando como uma espécie de fronteira especular entre elas. (ver Caderno de Imagens, p. XIII)

Sobre essa tela, Lynch, respondendo a Rodley, explica que:

“[DL] ...we all have at least two sides. One of the things I’ve heard is that our trip through life is to gain divine mind through knowledge and experience of combined opposites. And that’s our trip. The world we live in is a world of opposites. And to reconcile those two opposing things is the trick.

[CR] *Are they opposed, in the sense that one is good and the other is bad?*”

[DL] Well, it has to be that way. I don’t know why [laughs] (...) They’re just opposites, you know, that’s all. And then that means there’s something in the middle. And the middle isn’t a compromise, it’s, like, the power of both.” (Lynch, 1999: p. 23)

No seriado *Twin Peaks*, o trabalho com o duplo é parte essencial da estória. São muitas as figuras duplicadas: Leland Palmer e BOB, Laura Palmer e sua prima Maddy Ferguson,<sup>1</sup> Cooper e seu *doppelgänger*, etc.

O caso de BOB e Cooper é o mais intrigante, pois eles são, respectivamente, o vilão e o herói do programa. No entanto, são opostos que se completam. Nada mais pertinente que *Twin Peaks* terminar com o espírito de BOB se apossando do duplo de Cooper. No trigésimo e último episódio, dirigido por Lynch e escrito por Mark Frost, Harley Peyton e Robert Engels (este último seria, posteriormente, autor, junto com Lynch, do roteiro de *Os últimos dias de Laura Palmer*), Cooper entra no Black Lodge, o lugar habitado pelos espíritos, para tentar salvar sua namorada, Annie Blackburn (Heather Graham), levada para lá por Windom Earle (Kenneth Welsh), inimigo de Cooper. Numa bela e memorável seqüência de imagens, falas, ruídos, músicas, que duram ininterruptos dez minutos (um tempo enorme para a televisão), Cooper entra e sai de diversos quartos, atravessando as cortinas vermelhas que os separam e encontrando diversos personagens da estória. Num desses momentos, o Anão – que parece ser o comandante daquele lugar – anuncia: “*Doppelgänger!*” Vê-se, então, surgir outro Cooper, o seu duplo, que passa a perseguir o primeiro. É o *doppelgänger* que, ao final, sai do Black Lodge com Annie e é resgatado pelo xerife Truman, que não percebe tratar-se de um duplo.

O efeito da dupla personalidade no cinema de Lynch está ligado à presença de espelhos, indicando uma intenção de discutir os limites da identidade. *Cidade dos sonhos*, por exemplo, se desenvolve basicamente

---

<sup>1</sup> A entrada em cena de Madeleine “Maddy” Ferguson, prima de Laura – que já está morta –, vivida pela mesma atriz, Sheryl Lee, faz lembrar tanto a reaparição da personagem Laura, interpretada por Gene Tierney, no filme noir *Laura*, de Otto Preminger, quanto a entrada em cena de Judy, que antes chamava-se Madeleine, vivida por Kim Novak, em *Um corpo que cai*, de Hitchcock. A escolha de Lynch de usar o mesmo nome para sua personagem é uma espécie de homenagem a Hitchcock – vale lembrar que Ferguson era também o sobrenome de Scottie, o personagem de James Stewart, amante de Madeleine/Judy, no mesmo filme.



em torno da fratura da identidade das protagonistas Betty/Diane e Rita/Camilla.

Resumir o enredo deste filme é tarefa difícil, pois trata-se de obra não linear, de enredo fragmentado. Mas eis uma possível sinopse: uma bela morena (Laura Elena Harring), que iria ser assassinada, sofre um acidente de carro em Mulholland Drive. Ela desce as colinas de Hollywood e esconde-se numa casa, cuja proprietária estava saindo em viagem. Betty Elms (Naomi Watts), uma jovem loira, chega em Los Angeles para tentar a sorte como atriz. Quando encontra a morena – que, num primeiro momento, lhe diz chamar-se Rita, depois de ver um cartaz de *Gilda*, com Rita Hayworth, refletido no espelho do banheiro – na casa de sua tia e descobre que ela perdeu a memória, decide ajudá-la a descobrir sua verdadeira identidade e por que carrega tanto dinheiro e uma chave azul em sua bolsa.

O diretor de cinema Adam Keshner (Justin Theroux) é pressionado, por uma dupla de mafiosos, que investirão dinheiro em seu filme, a escalar a atriz Camilla Rhodes (Melissa George) como protagonista. Como ele se recusa, é demitido e se vê financeiramente arruinado. Só consegue reaver seus bens após um encontro bizarro com O Caubói (Monty Montgomery), num rancho, e seguir seu conselho: na audição final para escolha da atriz, ele deve dizer “Essa é a garota!” quando Camilla fizer o teste.

Rita lembra de um nome, Diane Selwyn. Ela e Betty decidem ir até a casa dela. Encontram o corpo de uma mulher em estado de putrefação. À noite, depois de fazerem sexo, Rita acorda e convence Betty a ir com ela a um clube noturno chamado Silencio. Lá, descobrem uma caixa azul na bolsa de Rita. Quando voltam para casa, Betty some. Rita abre a caixa azul e some também.

Quando Betty reaparece, ela não é mais Betty, mas Diane, uma aspirante a atriz mal sucedida. Ela namorava Camilla, agora vivida por quem era Rita anteriormente, uma atriz em ascensão, que a trocou por Adam Keshner, um diretor de cinema. Por essa razão, Diane havia

contratado um assassino para matar Camilla. Depois de ter um sinal de que o ato fora consumado – uma chave azul colocada na mesa de sua sala pelo matador –, acaba se suicidando com um tiro.

Antes dos créditos de abertura, Lynch fornece as pistas do que acontecerá no filme. Num fundo de colorido intenso, baseado na cor lilás, pessoas surgem dançando num concurso de *jitterbug*,<sup>2</sup> estilo musical dos anos 50. As sombras das pessoas são como que projetadas, ampliadas, mas descoladas dos respectivos corpos, pois nunca estão em conformidade com eles, seja em relação ao tamanho seja no movimento que fazem. São projeções de outra ordem, funcionando como recortes vazios, representações da alteridade que se estabelece na relação entre o homem e sua imagem, tanto de seu próprio ponto de vista como no dos outros.

Assim, Lynch questiona os limites da identidade humana num lugar como Hollywood, onde o filme se passa, trazendo também à discussão a natureza ilusória da imagem cinematográfica.

Em *Cidade dos sonhos*, Lynch explora ao máximo essa identidade humana fraturada, principalmente nas cenas envolvendo espelhos, como quando a morena Rita escolhe este nome – ela estava sem memória – ao ver o poster de *Gilda*, com Rita Hayworth, refletido no espelho do banheiro, ou quando as duas se olham no espelho, após Rita colocar uma peruca loira e ficar parecida com Betty, como se fossem sócias ou a mesma pessoa. Num dos enquadramentos mais eloqüentes neste sentido, depois de fazerem amor, as duas estão deitadas, Rita em primeiro plano e Betty atrás dela. O rosto de Rita está em foco e o de Betty um pouco desfocado. A posição, horizontal, e o ângulo da câmera, como se o narrador estivesse deitado junto delas, parece criar um único rosto. A composição visual, em que as duas faces compõem um rosto, é uma mistura de cubismo com expressionismo, lembrando a pintura de Bacon e Picasso. Parece também com algumas obras de Man Ray e com uma

---

<sup>2</sup> O termo *jitterbug* é a junção de duas palavras: *jitter*, que significa agitado, e *bug*, inseto.

fotografia de Helmut Newton, de 1982, intitulada justamente *Two Women*.<sup>3</sup>

Como lembra Lúcia Santaella, é na experiência amorosa, baseada numa relação dual, que se encontra a possibilidade dessa fenda da alteridade tornar-se tão estreita até chegar à fina linha da quase identidade. (Santaella, 1996: p. 68) Por isso é que, logo depois de uma cena de amor, em *Cidade dos sonhos*, Rita e Betty deixam de ser duas para tornar-se uma só imagem no quadro.

É na falta desse cruzamento interpessoal que se funda o mito de Narciso. Ele se esvai e perde-se de si próprio porque não percebe a fenda da diferença entre o *eu*, que olha, e a *imagem do eu*, refletida. Narciso não compreende essa *imagem* como o *outro do eu*. *Outro* que é, conforme observa Santaella, um “fragmento parcial e incompleto que, como toda imagem, pode estar no lugar do eu, substituí-lo, representá-lo, sem que, no entanto, possa ser o eu.” (Santaella, 1996: p. 68)

### ***A reversão do olhar***

Apesar de lembrar alguns quadros de Francis Bacon e passagens de filmes expressionistas alemães e *noir* americanos, a forma com que Lynch usa os espelhos ou as imagens refletidas lembram técnicas do surrealismo.

Vários artistas surrealistas utilizaram a imagem do objeto espelho para discutir as fronteiras entre o eu e o outro, o real e o representado, o material e o imaterial. Um dos quadros mais famosos de Magritte, *A reprodução interdita (retrato de Edward James)*, mostra a figura de um homem, de costas, olhando para o espelho. (ver Caderno de Imagens, p. XV) Sua imagem refletida também está de costas, contrariando a lógica racional do que seria um reflexo tradicional. Para tornar a imagem ainda

---

<sup>3</sup> O próprio Lynch foi fotografado por Helmut Newton, junto com Isabella Rossellini, em 1992. (ver Caderno de Imagens, p. XIX)

mais intrigante, Magritte pintou um exemplar de *As aventuras de Arthur Gordon Pym*, de Poe, refletido da maneira tradicional.

O agente do FBI Dale Cooper, criado por Lynch para *Twin Peaks*, é bem semelhante a essa figura, com terno preto e penteado impecável.<sup>4</sup> Uma cena-chave no longa *Os últimos dias de Laura Palmer* retoma algumas questões presentes no quadro de Magritte. Em vez de um espelho, há um circuito interno de vídeo, no prédio do FBI na Filadélfia (dado biográfico de Lynch inserido na obra, já que ele morou por vários anos naquela cidade). Cooper olha para a câmera num corredor e entra na sala de controle para ver o que aquela câmera registra. Na terceira vez que faz isso, ele vê sua própria imagem congelada no monitor, enquanto o agente Phillip Jeffries (David Bowie) passa ao lado dela. A seqüência, assim como o espelho de Magritte, contraria as leis da física, atualizando e presentificando na diegese do filme um personagem que provavelmente está morto – é dito que ele havia sumido há anos e, na seqüência seguinte, desaparece como se fosse um fantasma.

Lynch questiona, aqui, a indexicalidade da imagem fotográfica, ou no caso, videográfica, negando que funcione como prova cabal de um fato acontecido. Umberto Eco já chamou a imagem fotográfica de “espelho congelante”, sobre cuja superfície congela-se a imagem refletida quando o objeto desaparece. (Eco, 1989: p. 33) E Arlindo Machado chamou de “ilusão especular” o efeito causado pela imagem fotográfica, lembrando que a fotografia, “desde os primórdios de sua prática, tem sido conhecida como o ‘espelho do mundo’, só que um espelho dotado de memória.” (Machado, 1984: p. 10-11)

A seqüência de *Os últimos dias de Laura Palmer* também joga luz sobre uma questão fundamental: a passagem de observador a observado, tão freqüente com os novos aparatos tecnológicos, dos quais os sistemas

---

<sup>4</sup> A caracterização de Cooper é muito parecida com o jeito de ser do próprio Lynch – e também com o personagem do diretor no seriado, o superior de Cooper no FBI, Gordon Cole, sendo que ambos repetem ainda os mesmos gestos, como, por exemplo, fazer o sinal de positivo com os dedos. Além disso, o ator Kyle MacLachlan é muito parecido fisicamente com Lynch,

de câmeras de vigilância são exemplos claros. Dale Cooper, cuja função, como investigador do FBI, é procurar pistas – *observar* – acaba sendo, ele mesmo, *capturado* pelo vídeo.

Sobre a função dessas “câmeras de vigiar”, que evidenciam a equivalência entre espectador e espetáculo, Arlindo Machado diz que essas novas tecnologias de registro e exibição das imagens vieram comprovar aquilo que Freud já havia previsto:

“...a reversão da pulsão do olhar no seu oposto (a pulsão de sentir-se olhado). Isso significava, na linguagem das perversões, que voyeurismo e exibicionismo eram duas faces de uma mesma moeda: olhar não era outra coisa que mirar-se no espelho do olho do outro.” (Machado, 1993: p. 229)

O cinema de Lynch baseia-se nessa dualidade: a de ser voyeurista e exibicionista ao mesmo tempo, como ocorre na seqüência de Dale Cooper olhando-se no vídeo. Lynch parece brincar com os conceitos de realidade e cópia, materialidade e imaterialidade, corpo e espírito, 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 somente a ausência repentina de Phillip. O jogo é entre o filme e o espectador, que tenta juntar cacos e peças para completar a história, como num quebra-cabeça, tal como ocorre, de resto, em *Eraserhead*, *Veludo azul*, *A estrada perdida*, *Cidade dos sonhos* e no seriado *Twin Peaks*.

---

funcionando como uma espécie de alter-ego do cineasta. Lembro que MacLachlan já havia protagonizado *Duna* e *Veludo azul* antes de *Twin Peaks*.

Assim como a Alice de Lewis Carrol, que através do espelho se aventura num outro mundo, encantado, do avesso, mas que parece o reflexo do mundo real, ou o poeta, que se aventura para dentro do espelho, percorrendo os lugares recônditos de seu próprio inconsciente na obra-prima *Sangue de um poeta*, de Jean Cocteau, as personagens de Lynch parecem habitar dois mundos distintos que fazem parte de uma só realidade.

### *A realidade absoluta*

No conto de Hoffmann, *O homem da areia*, também não fica claro para o leitor se aquelas cenas descritas por Natanael realmente aconteceram ou não, se eram delírios do apavorado menino ou uma sucessão de acontecimentos que devem ser considerados concretos, reais. Essa incerteza intelectual, que colabora para a atmosfera sinistra do conto, é também um dos recursos que Lynch utiliza em seus filmes.

No seu estudo sobre *Veludo azul*, Alice Kuzniar observa um plano do início e outro do final da narrativa, em que, respectivamente, a câmera entra e sai da orelha de Jeffrey, como se tudo aquilo que se passou entre as duas tomadas – toda a investigação de Jeffrey, seu envolvimento com Dorothy e a morte de Frank – pudesse ter sido apenas imaginado (ou sonhado). Escreve Kuzniar:

“...the main question Lynch poses to his viewers is whether what they see in all its bizarre happenings actually occurs or whether the middle section, framed by two ears close-ups, may be interpreted psychologically as the representation of Jeffrey’s imagination. The allusion to *The Sandman* and thus indirectly to the ‘Uncanny’ already embeds the latter, Freudian reading. (...) Following

Hoffmann, Lynch offers us these same bifurcating approaches. In fact, he raises the same question *The Sandman* does: can one trust one's ears, or, more precisely, can one see through one's ears? Is what one sees between the two close-ups of the ear real or imagined?" (Kuzniar, 1989: p. 12)

O efeito de estranhamento se dá quando a distinção entre imaginação e realidade é extinta. Por isso, os sonhos são tão importantes na obra de Lynch.

Com frequência em seus filmes, o diretor trabalha as relações entre sonho e realidade, entre o ato de dormir e o ato de despertar de maneira a causar estranhamento. Muitas vezes, em *Eraserhead*, quando o protagonista Henry acorda, a representação do sonho continua. Esse tipo de construção ocorre também em *Veludo azul*, *Twin Peaks*, *Os últimos dias de Laura Palmer*, *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*.

Além das ligações com o romantismo alemão, Lynch dialoga, aqui, com o cinema surrealista e o tratamento que este dava ao sonho nos filmes. Como nas obras de Luis Buñuel, 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, como queria André Breton ao escrever:

“Acredito na resolução futura destes dois estados, tão contraditórios na aparência, o sonho e a realidade, numa espécie de realidade absoluta, de *surrealidade*, se assim se pode dizer.” (Breton, 1985: p. 45)

Os sonhos sempre acompanham os personagens lynchianos: a garota que tem pesadelo com as letras, em *The Alphabet*; Henry sonhando com a Mulher do Radiador e um outro mundo, em *Eraserhead*; o homem

elefante, no filme homônimo, que visualiza sua mãe em sonhos; Paul, o protagonista de *Duna*, tendo visões e alucinações enquanto dorme; a descrição que Sandy faz de um sonho que teve sobre tordos – uma espécie de pássaro comum nos Estados Unidos – e felicidade, em *Veludo azul*; durante um sonho, o agente Dale Cooper vai parar no Black Lodge, onde encontra o Anão e Laura Palmer, em *Twin Peaks*; Lula diz ter sonhado com a Bruxa Má de *O mágico de Oz*, em *Coração selvagem*; Fred Madison narrando o sonho que teve certa noite para sua mulher Renee, em *A estrada perdida*; dois homens que conversam sobre o sonho de um deles, numa lanchonete, em *Cidade dos sonhos*.

Em *Os últimos dias de Laura Palmer*, além de um sonho de Laura, em que ela penetra dentro de um quadro pendurado na parede de seu quarto, indo parar no Black Lodge, e depois acaba olhando, do quadro, para ela mesma deitada em sua cama, e dos sonhos de Dale Cooper, em que ele também acaba aparecendo no Black Lodge, onde encontra Laura e o Anão, o personagem de David Bowie, Philipp, em sua aparição fantasmagórica, chega a afirmar: “Nós vivemos dentro de um sonho.” Conforme observa Blanc e Odell, no cinema de Lynch:

“...dreams invade the real world too. Like Dali’s paintings, they are strange because they are familiar – taken as a whole they are cryptic despite some components appearing normal. This invasion of the dream is also the invasion of the nightmare...”  
(Blanc, Odell, 2000: p. 9)

Como aqueles que citei, existem muitos outros exemplos que poderiam ser lembrados aqui. O que mais interessa é saber que, além de os sonhos estarem sempre presentes, encenados ou narrados, o próprio encadeamento narrativo sugere a estrutura de um sonho.



Como se sabe, a aproximação entre cinema e sonho tem sido praticada e estudada desde os anos 20, como muitos textos de artistas e pensadores dadaístas e surrealistas atestam.<sup>5</sup>

Quando saímos do cinema, experimentamos a passagem entre áreas diferentes da realidade, do mundo fictício criado no filme para o mundo concreto e real das ruas: processo parecido com aquele que acontece quando acordamos de um sonho, por exemplo. Mas tanto a arte cinematográfica quanto o mundo onírico apresentam elementos que nossa consciência ativa não mistura muito menos confunde com aqueles da vida cotidiana.

João-Francisco Duarte Júnior, ao comentar essa aproximação entre sair do cinema e acordar de um sonho, observa que:

“A vida cotidiana à qual retornamos sempre é considerada por nós a realidade por excelência, a realidade predominante. Nosso cotidiano é o mundo estável e ordenado no qual nos movemos desembaraçadamente, devido à sua constância e à segurança que o conhecimento de que dispomos sobre ele nos dá.” (Duarte Júnior, 2002: p. 29)

Transferindo essa constatação para o cinema comercial, este traduz essa sensação da “realidade por excelência” em enredos convencionais nas quais os personagens também vão encontrar a segurança de sua vida cotidiana, ao final do filme.

No universo criado por Lynch, não há esse retorno tranquilo à vida cotidiana, justamente porque o cotidiano, aqui, não é estável e ordenado. E quando ele assim aparece, trata-se de um comentário irônico sobre aquela imagem da vida real segura e constante. Lynch leva às raias do absurdo a acentuação dos detalhes e dos atos comuns do cotidiano.

---

<sup>5</sup> Ver, sobre o assunto, *The Shadow & Its Shadow* (Hammond, 2000) e *A experiência do cinema* (Xavier, 1991).

O que vale, na arte de Lynch, não é a explicação do que ocorre, do que é visto ou ouvido. Lynch está interessado em criar atmosferas e efeito de estranhamento. Suas imagens labirínticas e seus sons perturbadores causam o pânico da não-compreensão.

Assim como nos romances góticos e no filme *noir* americano, os filmes de Lynch são mais preocupados com a atmosfera e o modo de narrar do que com o que está sendo propriamente contado. Por isso, têm sido classificados como gótico moderno – ou pós-moderno – e como *neo-noir*.

A imagem da mulher também ajuda na composição da atmosfera. Ela pode ser tanto o objeto de desejo e encantamento, quanto tentação, perdição, podendo levar à morte o protagonista.

Pode-se estabelecer paralelos entre o cinema lynchiano e a literatura romântica alemã, a gótica americana, o filme *noir* e o cinema de horror. Seus filmes, sem dúvida, demonstram um fascínio pela decadência e ruína.

### ***A mágica do mundo espelhado***

Em *Twin Peaks*, a primeira e a última pessoa que aparecem na série estão se olhando no espelho. Mas há uma diferença básica entre as duas imagens.

*Twin Peaks* começa, no episódio piloto, com a imagem de um *robin* (pisco-de-peito-ruivo) – o que já estabelece uma ponte com *Veludo azul*, como se o seriado partisse do ponto onde o outro terminou, já que uma das últimas imagens daquele filme era a de um tordo, pássaro parecido com o *robin*, comendo um besouro. Depois aparecem imagens de uma madeireira e planos aproximados de uma serra cortando madeira – outra ligação evidente com *Veludo azul*, já que Lumberton também era uma cidade madeireira. A música tem um tom melancólico. Corta-se, então, para uma estrada, com a placa ao lado direito: “Welcome to Twin Peaks /

Population: 51.201”. Novo corte, focaliza-se uma cachoeira, e depois o rio. As cenas são bucólicas, aparecem dois patos na água, com uma grande casa à beira do rio. A música, então, cessa e há novo corte. A câmera mostra a personagem interpretada por Joan Chen maquiando-se em frente a um espelho. O olhar dela parece perdido, talvez aprisionado naquela imagem refletida. Mais tarde, o telespectador saberá que se trata de Josie Packard, viúva de Andrew Packard e herdeira da grande madeireira, e descobrirá, durante o seriado, que ela tem vida dupla, que o marido dela não havia morrido de verdade etc., como se aquele quadro inicial já antecipasse que a obra se pautaria pelas desconfianças e dúvidas que a ilusão especular, princípio básico da imagem, acarreta.

Na seqüência derradeira de *Twin Peaks*, no trigésimo e último episódio, o *doppelgänger* – o duplo de Cooper –acorda num quarto, sendo observado pelo xerife Truman e pelo doutor Hayward (Warren Frost) – que não sabem tratar-se de um duplo –, repete duas vezes a frase “Eu preciso escovar meus dentes”, vai ao banheiro e lá bate com sua cabeça no espelho. Quando a câmera o focaliza de perfil, em primeiro plano, seu rosto está sangrando, e a face de BOB, o espírito assassino, está refletida no espelho quebrado.<sup>6</sup>

Lynch, assim como Magritte, vira a lógica do avesso: em *Twin Peaks*, numa cena, o olho de Laura Palmer, congelado num frame de um vídeo, reflete o que está fora dele, o guidão da motocicleta de James Hurley (James Marshall), seu namorado secreto, que havia gravado as imagens durante um piquenique. O mesmo ocorre em *O Espelho Falso*, pintado por Magritte em 1935, em que, num olho gigante, está refletido o céu azul com nuvens brancas (ver Caderno de Imagens, p. XV).

Como em *A mulher no espelho*, conto de Virginia Woolf (Woolf, 1992), o espelho lynchiano parece refletir a alma de cada personagem, expondo sua realidade fragmentada, fraturada e, enfim, duplicada. Nesse espelho mágico, é o rosto de BOB, o espírito assassino, que aparece

refletido nos espelhos contemplados por Leland Palmer e pelo duplo do agente Cooper.

A recorrência dos espelhos e das imagens refletidas, além de estar ligada ao estranho – principalmente pela aparição/visualização sinistra do *doppelgänger* –, cria um interessante paralelo com outra questão analisada anteriormente, a relação do homem com a linguagem – especialmente com o alfabeto –, e indica também outro aspecto que deve ser discutido no cinema de Lynch: a relação entre instinto e domesticação.

Lynch procura retratar a dualidade existencial do homem, explorando a fronteira com animais irracionais. Em várias cenas de seus filmes, é possível encontrar personagens humanos agindo como se fossem outros animais: em *The Grandmother*, o casal nasce da terra e copula com movimentos e ruídos caninos; em *Twin Peaks*, os jovens Bobby Briggs (Dana Ashbrook), namorado de Laura Palmer, e Mike (Gary Hershberger) latem para James Hurley, ameaçando-o na prisão, e BOB parece ganhar os contornos do corpo de uma coruja; em *Os últimos dias de Laura Palmer*, novamente acontece o jogo de imagens entre BOB e a coruja. Como estes, há muitos exemplos.

Lynch quer descobrir o que está por baixo das camadas superficiais: embora explore a beleza das aparências, também se interessa pelo lado sombrio e grotesco das entranhas. Se a destruição da ordem e da normalidade parece amedrontador, é justamente esse medo que alimenta seus personagens.

O cinema de Lynch tem muitas camadas, percorrendo áreas que vão do aparente ao latente. O percurso mostra os diferentes níveis de realidade na vida social das cidades retratadas em seus filmes, seja a Londres vitoriana de *O homem elefante*, a fictícia Lumberton de *Veludo azul* ou a Hollywood impiedosa de *Cidade dos sonhos*, e é paralelo e semelhante àquele que evidencia o lado interior dos personagens,

---

<sup>6</sup> Essa cena guarda uma certa semelhança com uma obra de Nicholas Ray, *Bigger Than Life*, em que o personagem de James Mason, já num processo de transformação – ele está enlouquecendo

partindo sempre daquilo que está fora, ou seja, dos aspectos explícitos e externos do corpo humano.

Duas obsessões de Lynch acabaram tornando-se marcas de sua arte: a textura da pele e as entranhas do corpo (humano ou não) – marcas ligadas, como vimos no Capítulo II, à presença do grotesco.

Lynch abusa do close-up em seus filmes. Sua câmera parece querer penetrar por entre os poros para atingir o que está por dentro de cada corpo. Desde seu curta *The Grandmother* até seu último longa, *Cidade dos sonhos*, existem exemplos de utilização de close-up extremo, dos quais pode-se citar, por exemplo, o rosto marcado pela velhice do protagonista Alvin Straight (Richard Farnsworth), em *História real*.

Suas fotos de mulheres nuas não são diferentes. A série *Nudes and Smoke* é uma prova desse recurso. (ver Caderno de Imagens, p. XI) Mais uma vez, nesse trabalho fotográfico, as imagens lembram os trabalhos de Man Ray, mestre na arte de fotografar o corpo feminino. (ver Caderno de Imagens, p. XII)

O fato de Lynch tentar revelar o que está por dentro, seja de um ser vivo ou inanimado, liga-se a sua paixão em entender o funcionamento das coisas: do corpo humano, das aves, dos insetos, das máquinas, enfim, de tudo. Numa de suas obras fotográficas, denominada *Fish Kit*, Lynch retalhou um peixe, dividindo-o em vários pedaços. Depois pregou-os de forma que parecessem um desses jogos de montar (ver Caderno de Imagens, p. IX). Conforme Lynch revela:

“That idea came from model airplane kits, where you get a box and you take out the parts and you have to read the instructions and assemble them. And then, when you’re finished, you have what is on the cover of the box.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 110)

---

–, olha-se num espelho quebrado e tem sua imagem distorcida.

Além de *Fish Kit*, Lynch também produziu, seguindo a mesma premissa, *Chicken Kit* – segundo ele, seu trabalho “mais avançado” na área de kits de montagem (Lynch, Rodley, 1999: p. 112). É clara a importância que tem, em sua obra, compreender como e por quê, afinal, as coisas funcionam:

“...it makes you think about things like, ‘What makes this thing work? If you put them all together, you’d have a ‘chicken’, but what makes it walk around, you know? And peck at bits of gravel? Pretty wierd.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 113)

O humor típico de Lynch está presente nessas obras – como também em suas declarações, sempre pontuadas pela ironia. Em *Fisk Kit*, o artista não se limitou apenas em dividir e pregar as partes dos animais. Ele escreveu as dicas de montagem, como se realmente fosse um kit para crianças. Além disso, não esqueceu de colocar conselhos ao redor dos fragmentos de peixe: “PLACE FINISHED FISH IN WATER”; “FEED YOUR FISH”, etc.

Por falar em crianças, essas obras revelam novamente como o universo infantil encontra espaço privilegiado nos trabalhos de Lynch, ora aparecendo de forma engraçada e irônica, ora de um modo intenso e assustador, trazendo à tona desejos recalcados e medos adormecidos.

Outra forma que Lynch encontrou para discutir sobre os limites, as fronteiras em que o instinto e o domesticado, o natural e o cultural – ou intelectual – se encontram e se misturam foi trabalhar com a questão do tempo ou com a capacidade humana de imaginar vários tempos. Em seus filmes, como *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*, apesar de acontecerem flashback (o olhar para o passado) e flash-forward (a antecipação do futuro), o tempo parece estar assustadoramente preso numa circularidade presente.

Em muitas obras de Lynch, não há o esquema linear de início, meio e fim. Em *A estrada perdida*, por exemplo, a frase que abre a história, “Dick Laurent está morto”, é a mesma que a encerra, como se, no final, o filme voltasse ao seu ponto de partida. O fator inquietante acontece porque se, no início, é o personagem Fred Madison quem ouve a frase pelo interfone, no lado de dentro de sua casa, no fim, é ele mesmo quem a diz, agora ao lado de fora.

Tais cenas, que iniciam e concluem *A estrada perdida*, confirmam a circularidade da narrativa, indicada em vários momentos da obra. A presença de círculos, espirais e do movimento circular é uma constante nos trabalhos de Lynch.

Os espirais de hipnotismo vistos no circo de horrores em *O homem elefante*; as imagens poéticas de *Duna*; em *Twin Peaks*, o anel dourado – que serve como indício da morte para quem o usa –, o Circle of 12 Sycamores (o Círculo de 12 Sicômoros) – que serve de passagem entre os mundos dos vivos e dos espíritos – e a xícara de café com a imagem refletida do rosto de Laura Palmer sobre a qual sobem os créditos finais no último episódio do seriado são apenas algumas amostras desse recurso.

O movimento e os elementos circulares são freqüentes na história do cinema, mas atingiram seu ápice no expressionismo alemão. Retomando as colocações de Siegfried Kracauer, os circos e parques eram cenários privilegiados nos filmes expressionistas porque reproduzem a idéia de círculo, portanto de caos, e, por isso, têm uma função anárquica. Conforme Kracauer,

“o parque não é liberdade, mas anarquia gerando caos (...) O círculo, neste caso, se torna um símbolo do caos. Enquanto a liberdade parece um rio, o caos parece um redemoinho. Esquecida de si mesma, uma pessoa pode mergulhar no caos; não pode se mover nele.” (Kracauer, 1988: p. 90)

Apesar de não explorar cenários como parques de diversões – a não ser em *O homem elefante* –, Lynch também estabelece, em seus filmes, uma relação entre o círculo e o caos: o caos, aqui, significa um não-controle dos personagens daquilo que acontece em suas vidas, como se estivessem fadados a um destino pré-estabelecido.

É o que ocorre, por exemplo, com Betty Elms/Diane Selwyn (Naomi Watts) e com Rita/Camilla Rhodes (Laura Elena Harring), em *Cidade dos sonhos*, filme fundado na idéia de uma narrativa circular e que tem, como já observamos, em uma das cenas mais simbólicas, a personagem desmemoriada enxergando, através de um espelho oval, o cartaz de *Gilda*, com Rita Hayworth, de onde tira seu falso nome.

Claro que há muitas diferenças entre as obras de Lynch e o cinema expressionista, sendo que essa ponte refere-se muito mais à escolha de certos temas, como a circularidade, a presença do duplo (*doppelgänger*), a relação entre dois mundos, o dos vivos e o dos mortos, entre outros, e de certos procedimentos estéticos, como o uso do claro-e-escuro, por exemplo. Lynch distancia-se da ideologia que estava na base daquela escola, principalmente por causa da abismal diferença histórica e política entre eles, e traz elementos estranhos ao universo expressionista, sendo o humor e a ironia os mais evidentes deles.

O movimento da câmera, em *Veludo azul*, entrando e saindo da orelha do protagonista Jeffrey, remete ao universo psíquico-subjetivo do personagem. Apesar de se configurar a partir de um procedimento distinto, tal relação entre narrador (câmera) e personagem (universo psíquico) faz lembrar, por exemplo, da estrutura desenvolvida por Fritz Lang em *M, o vampiro de Dusseldorf* – sendo que, neste, o elemento de destaque era o som, com a idéia de circularidade do *leitmotif*, em que a música assobiada pelo assassino ligava-se ao processo crescente de esquizofrenia.

A crítica Pauline Kael já relacionou outro filme de Lynch com o clássico de Lang. Em sua crítica sobre *Eraserhead*, Kael escreve sobre as



semelhanças entre as ruas em que o assassino, interpretado por Peter Lorre, caminhava em *M* e os locais percorridos pelo protagonista Henry, no filme de Lynch (Kael, 1994: p. 165).

Além de *Eraserhead* e *Veludo azul*, outras obras de Lynch parecem dialogar com *M*. O caso de *Twin Peaks* é mais evidente. No episódio piloto, dirigido por Lynch e escrito por ele e Mark Frost, as formas como a mãe de Laura Palmer, Sarah (Grace Zabriskie), e os colegas da garota na escola tomam conhecimento de sua morte têm uma estrutura muito semelhante à desenvolvida por Lang em *M*, para mostrar que a garota Elsie havia sido assassinada. Elsie não voltou para casa no horário de costume. A mãe dela já está preocupada, sai do apartamento e se debruça sobre o corrimão da escada vazia do prédio para chamar a filha. Volta, fecha a porta e olha para o relógio. Vai até a janela e olha para a rua. Grita o nome da filha novamente. A ausência da garota é evidenciada pela imagem, a mesa arrumada diante da cadeira vazia, e pelo som, o barulho do relógio que marca as horas. O assassinato, então, é sugerido, numa construção elíptica, pela presença dos objetos que Elsie segurava – a bola, que sai rolando detrás de uma moita, e o balão, que, solto no ar, se enrosca no fio elétrico – e pela ausência da menina. Imagens sobre as quais se prolonga o desesperado apelo da mãe – em *off*, o espectador continua a ouvir seus gritos, chamando a filha.

Em *Twin Peaks*, o espectador já sabe que Laura está morta, mas sua mãe e seus amigos ainda não. Em sua casa, Sarah chama por Laura, pois esta já estaria atrasada para a escola. Como não obtém resposta, vai até a escada e a chama novamente. Sobe e procura pela filha nos quartos da casa. Já desesperada, telefona para o marido, Leland Palmer, no Great Northern Hotel, onde ele trabalha como advogado. Neste momento, o xerife Truman chega ao hotel. Quando Leland o vê, consegue pronunciar apenas “Xerife Truman...” e deixa o telefone cair. Sarah, agora histérica, descobre, pelo silêncio do outro lado da linha, que sua filha morreu. (ver Caderno de Imagens, p. XIV)

Na escola, a construção das cenas é similar: a imagem da cadeira, onde Laura costumava sentar, vazia; o policial que chama a professora até a porta, sussurra algo em seu ouvido e ela, então, olha para a cadeira, com um ar de tristeza e perplexidade; uma aluna que passa correndo e gritando do lado de fora da sala. Com estes elementos é que Donna Hayward (Lara Flynn-Boyle), melhor amiga de Laura, e James, o namorado secreto da garota, percebem que ela está morta.

Nessas duas montagens, Lynch também resgata o modo como Hitchcock elaborava os momentos de suspense e tensão em seus filmes: poucas falas, diálogos suspensos ou entrecortados, imagens carregadas de simbolismo e o uso preciso dos ruídos diegéticos e da música extradiegética. Vale destacar, conforme descreve Paul Woods, o que o compositor e maestro Angelo Badalamenti – parceiro de Lynch desde *Veludo azul* – comentou sobre a relação entre ambos na concepção da trilha sonora do seriado:

“‘David likes to work from what he sees inside,’ commented the composer. ‘He isn’t musical but he knows what he wants as soon as he recognises it... Take the *Twin Peaks* main theme: he wanted something in a minor mode – dark and ominous, but also beautiful, something which makes you ache with anticipation, builds so it rips your guts out and then falls away slowly.’” (Woods, 1997: p. 103)

E Woods completa, retomando mais uma vez as palavras de Badalamenti: “‘We intend to become the Bernard Hermann and Alfred Hitchcock of the 90s,’ Badalamenti wistfully commented of his relationship with Lynch.” (Woods, 1997: p. 103)

Hitchcock parece ser uma das fontes constantes de Lynch. Tanto *Um corpo que cai* quanto *Janela indiscreta* tornaram-se referências imprescindíveis para compreender determinadas estruturas e situações

criadas por Lynch em *Veludo azul*, *Twin Peaks* e *Cidade dos sonhos*, por exemplo.

Mas, retornando ao filme de Lang, além da comentada similaridade de certos procedimentos entre *M* e *Twin Peaks*, outros aspectos podem ser discutidos.

Em *M*, o assassino é dominado por uma incontrollável compulsão homicida, marcada pelo *leitmotif* da música/assobio. Suas palavras, durante o seu “julgamento” – feito pelos próprios bandidos da cidade –, tornam clara sua condição: “Mas eu... poderia ter sido outra coisa? Sabem da maldição que há dentro de mim? Já ouviram esta voz, conhecem minha tortura? (...) Só quando mato é que não penso em mais nada. Quem sabe o que vai dentro de mim e como tudo acontece? Não quero, mas eu preciso matar. Sou obrigado a matar.”

Já em *Twin Peaks*, BOB (e, por tabela, Leland, que lhe empresta o corpo no mundo dos vivos) também está condenado a matar. Durante o sonho do agente Cooper, no terceiro capítulo, dirigido por Lynch e escrito por ele e por Frost, BOB anuncia: “Eu prometo que matarei de novo”. A diferença crucial entre ambos é que, ao contrário de *M*, no trabalho de Lynch, além de haver a incorporação de um espírito – fato que distancia os assassinos das duas obras –, em nenhum momento, BOB demonstra sofrimento com sua condição, como faz o personagem de Lorre em *M* – aliás, BOB nem ao menos considera sua condição uma maldição ou desgraça.

Outro dado fundamental e similar nas duas obras é que os assassinos vivem nas próprias comunidades em que os crimes acontecem. Tal fato aumenta a tensão e o mistério que envolvem a situação. Existem falas semelhantes nas duas obras. Em *M*, após o sumiço da garota Elsie – que já não era a primeira vítima –, os cidadãos se reúnem para decidir o que deve ser feito. Um deles comenta: “Quem é o assassino? Onde se esconde? Ninguém o conhece e, no entanto, está entre nós. Pode estar sentado junto de nós.” Em *Twin Peaks*, ainda no episódio piloto, Dale Cooper e o xerife Truman reúnem as pessoas mais importantes da cidade

num salão. Cooper, então, explica que tem fortes indícios de que Laura teria sido a segunda vítima do assassino – ele já teria matado, um ano atrás, Teresa Banks, na cidade de Deer Meadow (crime que acabaria sendo o ponto de partida do longa *Os últimos dias de Laura Palmer*, filmado dois anos depois do seriado). O agente do FBI alerta a todos: “Há chances de que quem cometeu esses crimes seja alguém daqui. Alguém que vocês conhecem.”

Além disso, assim como em *M*, a música funciona, em *Twin Peaks*, tanto como prenúncio quanto como testemunho da ação do assassino. Isso fica claro por uma das pistas seguidas por Cooper, “há sempre música no ar” – frase dita pelo Anão durante um sonho do agente – e pelo barulho feito, com as mãos e a boca, por esse mesmo Anão, imitando o som de um pássaro – provavelmente o piar de uma coruja, já que outra pista seguida por Cooper é “As corujas não são o que parecem”, dita para ele, num outro sonho, pelo Gigante (Carel Struycken), no nono episódio, dirigido por Lynch e escrito por ele e por Mark Frost. Em uma seqüência, no episódio seguinte, também sob direção de Lynch e escrito por Harley Peyton, há uma sobreposição do rosto de BOB com a imagem de uma coruja, evidenciando tal relação.

A coruja que fica à espreita, em *Twin Peaks*, parece se confundir com a própria floresta que habita, como se fosse um dos pássaros-folha da galeria de “criaturas-planta” pintadas por Magritte, que parecem brotar da rocha, como em *Os Companheiros do Medo*, de 1942 (ver Caderno de Imagens, p. XVI). Michel Chion, aliás, denomina os protagonistas lynchianos de “homens-planta”, como vimos anteriormente.

A escolha dessa determinada ave não é aleatória: as corujas são seres noturnos – os crimes de BOB e os principais fatos decorrem à noite em *Twin Peaks* – e têm o sentido auditivo muito apurado – o som é um dos elementos mais significativos nas obras de Lynch.<sup>7</sup>

### *O tempo fora de controle*

Mesmo nos filmes de Lynch em que há uma certa linearidade, existe um trabalho em relação ao tempo e ao espaço que também serve para causar estranhamento. Em *Veludo azul*, por exemplo, se, por um lado, é possível detectar início, meio e fim, numa progressão temporal linear, por outro, acontece um confronto entre o tempo e o lugar em que a estória se passa e a sua ambientação imagética e sonora. A cidade de Lumberton parece ter parado na década de 50, apesar de o filme não indicar em nenhum momento que tal história aconteça no passado. Isso também ocorre em *Eraserhead*, *Coração selvagem*, *Twin Peaks*, *Os últimos dias de Laura Palmer* e *Cidade dos sonhos*.

O fato de Lynch optar por narrativas lineares acaba por confundir alguns críticos. O caso de *História real* é o mais interessante, porque, além de contar com uma narrativa clássica, sem saltos, o filme parece abordar um universo totalmente distinto dos outros trabalhos de Lynch – e o fato de ser o primeiro filme do diretor a conseguir a classificação livre, nos Estados Unidos, serviu para acentuar essa visão.

*História real*, apesar de ser diferente, traz pontos em comum com outras obras lynchianas. O próprio começo, com a câmera mostrando um personagem descansando no gramado de sua casa, já cria paralelos com *Veludo azul* e com *A estrada perdida*. Numa outra cena, Rose (Sissy Spacek), filha do protagonista Alvin Straight, olha por uma janela e vê – ou imagina ver – um garotinho jogando uma bola, que rola sozinha pelo gramado. É uma estrutura de criar reminiscências, trazendo lembranças aos personagens e informando o espectador sobre elas, similar, novamente, a cenas de *Veludo azul* e de *A estrada perdida*, em que a música colocada sobre elementos simbólicos cria uma atmosfera que transmite, sem a necessidade de palavras, todas as implicações

---

<sup>7</sup> A presença de corujas também lembra a figura do Homem da Areia do conto de Hoffmann, pois, como sabemos, ele arrancava os olhos das crianças para alimentar seus filhotes que tinham bicos retorcidos de coruja.

psicológicas daquela personagem – no Capítulo IV, analisarei uma seqüência de *A estrada perdida* detalhadamente.

O filme é um *road movie*, como *Coração selvagem* e, em certo sentido, *A estrada perdida*, mas, assim como estes, subverte as regras básicas desse gênero. Em *História real*, ao contrário do *road movie* tradicional, a câmera não está voltada para jovens liberados e velozes ou bandidos sociais marginalizados, mas a um velhinho e seu lento cortador de grama. O filme torna evidente que esse homem também está à margem da sociedade, por causa de sua idade e doença. A velocidade habitual do *road movie* é substituída pelo ritmo da contemplação, paciência e perseverança.

Nos filmes de Lynch, acontece um retorno ao passado, que aparece quase sempre idealizado. O cineasta é fascinado pelos anos 50, e isso fica evidente em suas obras. No entanto, a forma com que esse passado é inserido na diegese causa estranhamento, pois os elementos típicos daquele tempo idealizado são utilizados fora de seu contexto. As histórias, geralmente, passam-se no tempo presente, mas as paisagens imagéticas e sonoras não condizem com ele, pois fazem alusão a uma outra época.

Essa mistura de universos artísticos e estilísticos e de ícones de épocas distintas – com destaque aos anos 50 na obra de Lynch –, numa visão ao mesmo tempo nostálgica e crítica, é uma das características da chamada arte pós-moderna.

É interessante observar a forma como o próprio Lynch, em junho de 1995, quando começou a trabalhar no roteiro de *A estrada perdida*, descreveu o que viria a ser o filme, evidenciando a mistura de gêneros e o jogo com a questão temporal:

“A 21st-century *noir* horror film.  
A graphic investigation into parallel identity crises.  
A world where time is dangerously out of control.  
A terrifying ride down the lost highway.”  
(Lynch, Gifford, 1997 [a]: p. 3) <sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Tal definição encontrava-se também no roteiro original do filme, numa página de abertura não numerada, e com a data exata de quando Lynch a elaborou, 21 de junho de 1995. (Lynch, Gifford, 1997 [b])

A mistura de gêneros observada em *A estrada perdida* e descrita pelo próprio Lynch não é exclusiva dessa obra. Em praticamente todos os seus filmes, Lynch trabalha com temas e características de gêneros cinematográficos variados, adicionando, ainda, elementos intertextuais, como referências aos seus outros trabalhos e citações a filmes de outros cineastas.

A apresentação que Michael Atkinson faz de *Veludo azul* atenta para essa complexidade do cinema de Lynch:

“um filme de estúdio hollywoodiano da década de 80 tão radical, visionário e cabalístico quanto qualquer produção de vanguarda; um filme *cult* misteriosamente simbólico e subterrâneo, que apesar disto conta com estrelas reconhecíveis e distribuição ampla; um ‘quadro de gênero’ com a ambiência de um temível e hiperelaborado pesadelo; um ‘filme de arte’ americano feito pelo único diretor conceituado de ‘filme de arte’ de Hollywood.” (Atkinson, 2002: p. 11)

Desde *Eraserhead*, Lynch trabalha com a junção de elementos narrativos e estéticos distintos, mas recorrentes, criando um universo próprio, “lynchiano”, facilmente reconhecível.

Essa construção de um universo próprio, particular é uma das características da chamada obra *cult*, que pode ser aplicada aos trabalhos de Lynch. No texto de introdução para o livro que organizou sobre *Twin Peaks*, David Lavery lembra das colocações de Umberto Eco sobre o assunto. Uma das regras apontadas por Eco como um pré-requisito para que uma obra se torne *cult* é a capacidade de:

“provide a completely furnished world so that its fans can quote characters and episodes as if they were aspects of the fan’s private sectarian world, a world about which one can make up quizzes and play trivia games so that the adepts of the secret recognize through each other a shared experience” (Apud Lavery, 1995: p. 7)

*Twin Peaks* é um exemplo desse “mundo próprio” criado por Lynch. Essa estratégia, aliada ao fato de esse “mundo” ter sido exibido pela televisão, tornou o seriado objeto de culto como nenhuma outra obra do diretor: até hoje é editada uma revista sobre a série, chamada *Wrapped in Plastic* – frase dita por Pete Martell (Jack Nance), no início do episódio piloto, quando ele liga para a delegacia para afirmar que encontrou o corpo de uma garota morta, que vem a ser Laura Palmer. São feitas convenções anuais de fãs de *Twin Peaks*, na cidade em que a obra foi filmada, em que atores, roteiristas e diretores da série são convidados para dar palestras; etc.

Lynch e Mark Frost alimentaram essa paixão dos fanáticos seguidores lançando: um guia (fictício), chamado *Welcome to Twin Peaks* (Lynch, Frost, Wurman, 1991); o diário secreto de Laura Palmer, escrito por Jennifer Lynch, filha de David (Lynch, J., 1996); e as transcrições das fitas do agente Dale Cooper – no seriado, ele gravava todos os seus passos numa fita cassete para uma tal Diane, que nunca é vista –, escritas por Scott Frost, um dos roteiristas de *Twin Peaks* (Forst, S., 1991).

Além de evidenciar o caráter de obra *cult* trabalhado desde sua origem, tais ações também refletem o tino comercial e mercadológico que Lynch procurou desenvolver naquele período. Suas pretensões



artísticas, no entanto, falaram mais alto e ele acabou por se decepcionar com as imposições que a corrida pela audiência na televisão acarreta.<sup>9</sup>

O longa *Os últimos dias de Laura Palmer* começa com um aparelho de TV sendo quebrado, como se Lynch indicasse que, naquele filme, o seriado deveria ser esquecido e o espectador ficar preparado para entrar num outro mundo, ainda mais violento e sexualmente explícito, em que as rupturas e abstrações seriam freqüentes.

### *Nas colinas de Hollywood*

Toda essa construção de um mundo próprio, que transformou as obras de Lynch em objeto de culto, com fanáticos seguidores, é baseada também em particularidades da geografia e da história dos Estados Unidos, bem como de sua própria vida.

*Coração selvagem* e *História real*, road movies que são, fazem uma viagem por várias partes dos Estados Unidos, mostrando diversas faces do país. *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos* mostram a cidade de Los Angeles – mais especificamente Hollywood.

As imagens de placas e sinais sempre aparecem e ganham destaque nas obras de Lynch, como pode-se ver em *O homem elefante*, *Veludo azul*, *Coração selvagem*, *Twin Peaks*, no seriado e no longa, *História real*, *Cidade dos sonhos* e até no roteiro, nunca filmado, de *One Saliva Bubble*, que Lynch escreveu em parceria com Mark Frost, em 1987, antes, portanto, de *Twin Peaks*.

Em *Cidade dos sonhos*, as placas e os sinais adquirem caráter de crédito. A placa *Mulholland Dr.*, iluminada pelo farol do carro funciona como título da obra, tornando um elemento diegético parte de um segmento geralmente extradiegético, os créditos de abertura.

---

<sup>9</sup> Suas outras incursões na televisão, as séries *Crônicas americanas* e *On the Air* e o filme *Hotel Room*, foram desastres de audiência, apesar (ou por causa) das inegáveis qualidades artísticas dessas obras de escolhas estéticas radicais.

Esse jogo entre o diegético e o extradiegético, geralmente elaborado para despertar uma estranheza inquietante (explicada pelo conceito freudiano de *unheimlich*) e, com ele, instalar um processo de estranhamento (o que também reveste os filmes de aspectos ora brechtianos ora vanguardistas), é uma das marcas freqüentes nas obras de Lynch e será discutida no próximo capítulo.

Como já vimos, o cineasta nasceu e sempre morou, com seus pais (Donald e Sunny) e o casal de irmãos (John e Martha, ambos mais novos que ele), em cidades pequenas e periféricas. Ele contou a David Breskin sobre seus sentimentos quando, na adolescência, foi pela primeira vez a uma cidade grande, Nova York, para visitar os avós. Ele se impressionou com a atmosfera do mundo subterrâneo do metrô, principalmente com o vento e o barulho causados pelos trens. Segundo Lynch:

“In a large city I realized there was a large amount of fear, because so many people were living close together. You could feel it in the air. I think people in the city obviously get used to it, but to come into it from the Northwest it kind of hits you like a train. Like a subway.

In fact, going into the subway, I felt I was really going down into hell. As I went down the steps, going deeper into it, I realized it was almost as difficult to back up and get out of it as to go forward and go through with this ride. It was the total fear of the unknown – the wind from those trains, the sounds, the smells and the different light and mood – that was really special in a traumatic way.” (Breskin, 1997: p. 55)

Outra informação biográfica destaca-se no comentário de Lynch e tem relação direta com *Twin Peaks*: o fato de o cineasta vir da região

noroeste dos Estados Unidos. O título original da série, conforme comprovado na primeira versão do roteiro (Lynch, Frost, 1988), era *Northwest Passage*, que se referia à fronteira – portanto, à passagem – entre os territórios do noroeste norte-americano e o Canadá. Além disso, funcionava como uma metáfora para a passagem entre o mundo dos vivos e o dos espíritos, um dos temas centrais da história.<sup>10</sup>

Lynch se interessou também pela periferia industrial decadente e pelos ruídos provenientes das fábricas – que acabaram sendo incorporados em seus trabalhos, como *Eraserhead*, *O homem elefante*, *Veludo azul* e *Twin Peaks*. Em seus trabalhos fotográficos e plásticos, também se nota a presença das fábricas e da periferia das grandes cidades. (ver Caderno de Imagens, p. XVIII) Lynch se diz atraído pelo poder emanado daquelas grandes construções e pesadas maquinarias:

“[CR]: *What really fascinates you about factories and industry?*”

[DL]: It’s the power, I think. It makes me feel good to see giant machinery, you know, working: dealing with molten metal. And I like fire and smoke. And the sounds are so powerful. It’s just big stuff. It means that things are being made, and I really like that.” (Lynch, Rodley 1999: p. 110)

“Coisas sendo feitas”: o poder de se fazer algo, misturando elementos, experimentando texturas, técnicas, etc., fascina Lynch, como declarou a mim em entrevista:

---

<sup>10</sup> Em entrevista, perguntei a Lynch qual a razão da mudança do título da série e ele explicou que já havia um filme antigo com o mesmo nome. Trata-se de *A passagem do noroeste* (*Northwest Passage*), dirigido por King Vidor, em 1940. Lynch afirmou apreciar o título original, mas que também gostou de *Twin Peaks*, cidade próxima a duas montanhas idênticas, Whitetail e Blue Pine, os “Picos Gêmeos” (ver Lynch, Frost, 1988: p. 1).

“DL: ...quando você trabalha com madeira, você consegue diferentes cheiros, diferentes experiências tácteis, e você vê aquela coisa natural virar uma coisa polida feita pelo homem. Esse processo é tão mágico para mim e isso é uma coisa tão agradavelmente bonita para se trabalhar. Eu realmente adoro todo tipo de construção com madeira. E eu tive sorte. Meu pai sempre teve uma espécie de oficina em casa, meu avô tinha um rancho em Montana, então, sempre havia essa oficina, porque as coisas quebravam e a gente consertava, ou fazia novas. E aquela era a idéia, a de que você, mesmo jovem, podia fazer coisas. Isso é muito mais que um presente que você pode dar para um garoto: a noção de que ele pode *fazer* algo. Se você não sabe isso, você está perdendo muito, perdendo a emoção de construir alguma coisa.”

A madeira, como vimos, é um motivo freqüente nas obras de Lynch e vai aparecer, principalmente, em *Veludo azul*, *Twin Peaks*, *Industrial Symphony no.1* e *Os últimos dias de Laura Palmer*.

Até mesmo a cidade natal de Lynch é citada dentro de sua obra. Em *Twin Peaks*, no episódio 15 (dirigido por Lynch e escrito por Mark Frost), Leland Palmer, incorporado pelo espírito de BOB, mata sua sobrinha Maddy, jogando o rosto dela contra um quadro, com inspirações campestres, após gritar “Você está voltando para Missoula, Montana”, numa forma de imprimir a digital do autor na obra – como fazia, por outras vias, Hitchcock, com as rápidas aparições nos seus filmes.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Assim como Hitchcock, Lynch também apareceu em algumas de suas obras, mas, ao contrário do inglês, não era apenas um figurante: no curta *The Amputee*, fez o papel do enfermeiro que tratava da mulher que tivera as pernas amputadas e, em *Twin Peaks*, tanto na série quanto no longa *Os últimos dias de Laura Palmer*, interpretou Gordon Cole, superior do agente Dale Cooper, no FBI. Além disso, Lynch também atuou em filmes de outros cineastas, o que pode ser

Essa cena, além de fazer referência a Missoula, apresenta outro elemento ligado ao universo biográfico de Lynch: o quadro com motivos campestres. Na entrevista que realizei com o diretor, ele confirmou seu fascínio pelas florestas, lembrando de sua infância. Segundo Lynch, o pai dele costumava levá-lo às florestas, onde o deixava, para somente buscá-lo no fim do dia. Assim, o campo e as florestas acabaram se tornando um elemento essencial na obra de Lynch, como em *História real*, *Cidade dos sonhos* e especialmente *Twin Peaks*, em que, já na imagem de abertura da série, com a placa *Welcome to Twin Peaks*, a estrada parece se direcionar para dentro da floresta.

Para o cineasta, há uma sensação, um mistério nas florestas, que ele não consegue traduzir em palavras, apenas com imagens e sons:

“DL: Há uma sensação, um mistério nas florestas. (...) Mistério, é isso. Eu não ficava com medo. Há certas florestas que podem provocar medo, mas não era o caso. Eu ia para florestas muito simpáticas. Mas havia mistério, o que é diferente.”

Nas obras do diretor, realmente, as florestas sempre aparecem cercadas de mistério, sendo, às vezes, o lugar onde os momentos de clímax se desenrolam: em *Twin Peaks*, é em Ghostwood Forest (algo como Floresta da Madeira Fantasma ou do Bosque Fantasma) que se encontra o Circle of 12 Sycamores (o Círculo de 12 Sicômoros), que

---

observado em *Zelly e eu*, de Tina Rathbone (que também dirigiu alguns episódios de *Twin Peaks*), e *Nadja*, de Michael Almereyda – filme produzido pelo próprio Lynch (além de *Nadja*, ele produziu também o documentário *Crumb*, de Terry Zwigoff). Vale ainda ressaltar que Lynch também escalou diversos colaboradores seus para atuarem, como Mark Frost, que apareceu como um repórter de tevê cobrindo o incêndio na madeireira, no nono episódio de *Twin Peaks* (também dirigido por Lynch e escrito pelos dois), e como Angelo Badalamenti, que apareceu tocando piano na boate, enquanto Dorothy Vallens cantava, em *Veludo azul*, e interpretou um dos Castiglianes, mafiosos que exigem a participação de uma determinada atriz no filme que está em pré-produção e no qual eles vão investir dinheiro, em *Cidade dos sonhos*. Badalamenti é aquele que, na reunião com o diretor do filme, fala de forma quase inaudível e rejeita o café servido, cuspidando-o, numa cena engraçada pelo nonsense, mas que é uma crítica à indústria de Hollywood.

serve de passagem entre os dois mundos, o dos vivos e o dos espíritos (o Black Lodge). Vale ressaltar que, nos trabalhos de Lynch, nem sempre atingir o clímax significa resolver o mistério da estória. Muitas vezes, o mistério permanece, pois o que interessa é menos a solução do enigma do que o próprio enigma em si, afinal, nas obras do cineasta, o fundamental são as contradições e os paradoxos decorrentes do mistério.

Além de inserir dados de sua própria história pessoal em seus filmes, Lynch também faz alusões à história de seu país – sempre de uma forma indireta, geralmente através de nomes de figuras famosas que reaparecem em personagens e lugares.

Em *Veludo azul*, a tia de Jeffrey o orienta a não ir à rua Lincoln, que seria um lugar extremamente perigoso. Trata-se da rua onde mora Dorothy. Claro que Jeffrey não seguirá o conselho de sua tia. E é exatamente no prédio de Dorothy que Jeffrey encontrará o assassino Frank Booth. Essas escolhas de nomes são propositais: Booth é o sobrenome do homem que matou a tiros o presidente Lincoln, que havia sido lenhador na infância.<sup>12</sup>

Outra referência a um ex-presidente acontece em *Twin Peaks*, em que Lynch dá o nome de Harry Truman para o xerife local: mesmo nome do ex-presidente americano, entre 1945 e 1953, responsável pela chamada Doutrina Truman, princípio da política externa norte-americana destinada a conter o comunismo.

Essa relação com a história de seu país, no entanto, não é tão freqüente em seus filmes como acontece com a questão geográfica.

Quando fui entrevistar o diretor, o local escolhido foi um ateliê de Lynch, na colina acima de uma de suas casas, em Hollywood Hills. Essa casa foi utilizada em *A estrada perdida* como a residência dos personagens Fred e Renee Madison (ver Caderno de Imagens, p. XVII): é

---

<sup>12</sup> No filme anterior a *Veludo azul*, o cineasta já havia feito referência ao assassino de Lincoln: na versão de *Duna* remontada para a televisão – que ele não teve direito à edição final –, Lynch substituiu seu crédito de roteirista pelo nome “Judas Booth”. Vale lembrar que ele também trocou o crédito de diretor pelo nome “Allan Smithee”, pseudônimo padrão usado pelo Sindicato dos Diretores da América.

lá que o casal começa a receber fitas de vídeo anônimas, deixadas na escada de entrada, e onde Fred, supostamente, matará Renee.

Na mesma rua, Lynch possui mais duas casas, sendo que uma delas, desenhada originalmente por Frank Lloyd Wright (ver Caderno de Imagens, p. XVII), foi transformada em seu estúdio, o Asymmetrical Productions, onde ele desenvolve seu website, produz e grava CDs e realiza outras atividades.

Essa rua em que Lynch mora – e cenário de *A estrada perdida* – é muito próxima de Mulholland Drive, justamente na região em que ocorre o acidente de carro no início de *Cidade dos sonhos*. Se fosse traçada uma linha imaginária do percurso que a personagem sem nome que sai desmemoriada do acidente (mais tarde ela ganhará o nome de Rita) caminha nas seqüências iniciais do filme, poder-se-ia imaginar que ela tenha passado próxima daquela rua ou casa, fazendo uma espécie de ligação geográfica entre os dois filmes. Essa ligação não é casual, pois os universos retratados tanto em *A estrada perdida* quanto em *Cidade dos sonhos* são similares e complementares.

Após descer as colinas de Hollywood, a personagem vivida por Laura Elena Harring cruza Sunset Boulevard, avenida imortalizada em *Crepúsculo dos deuses*, de Billy Wilder – um dos filmes preferidos de Lynch e uma das obras mais críticas já feitas sobre Hollywood –, na altura do número 7.200, que fica a menos de dez minutos da rua em que mora o diretor.

Essas escolhas de locações e cenários não são aleatórias. A geografia espacial é tão importante no cinema de Lynch quanto a questão temporal, estudada com frequência nas análises disponíveis sobre o trabalho do cineasta.

## Capítulo IV

### *Entre o ilusionismo e o antiilusionismo*

A arte antiilusionista é a arte que lembra explicitamente ao leitor ou espectador da necessidade de ser cúmplice da ilusão artística. A ficção é domínio do faz-de-conta. Acreditamos em coisas que sabemos falsas.

**Robert Stam**

*(O espetáculo interrompido – Tradução de José Eduardo Moretzsohn)*



No capítulo II, citando diferenças entre o roteiro original e o filme *Veludo azul*, observei que Lynch, apesar de elaborar seus roteiros de forma detalhada e precisa, está sempre aberto a alterações no momento da filmagem.

Em entrevista a mim, Lynch deixou claro que, para ele, o roteiro tem apenas um caráter intermediário, sendo somente uma parte do que chama de um processo orgânico:

“Em primeiro lugar, você escreve as idéias e, um tempo depois que as idéias vieram, um roteiro fica pronto. Mas o roteiro não é o filme, é um estágio intermediário. É apenas uma forma de organização das idéias numa espécie de estória que reflete aquelas idéias. Essa etapa, para mim, não é satisfatória, porque as idéias são para um filme, não para um papel escrito (...) Então, o roteiro é importante, é um estágio, mas não é a coisa final. (...) De repente, um dia, você está no *set* com as câmeras, os atores estão vestidos, o cenário está pronto, tudo está preparado, baseado nas idéias, e você começa a ensaiar... Mas novas idéias podem surgir... porque todas as outras idéias já vieram, isso não significa que o processo pára (...) algumas novas idéias não são para serem encaixadas naquilo, mas algumas são. Então, você joga fora as ruins, da mesma forma que você jogou as ruins no momento em que escrevia o roteiro, e mantém as novas que são boas. A regra é que as coisas não estão finalizadas até que realmente estejam. É tudo um processo orgânico, em que você intui o seu caminho. Pode-se mudar daquelas idéias originais, mas deve ser verdadeiro, fiel àquelas.”

Não estando fechado para que novas idéias possam aparecer, Lynch acaba dando espaço também para que o acaso se manifeste e se infiltre na construção de suas obras.

O caso ocorrido em *Twin Peaks* é exemplar. Frank Silva era apenas um dos cenógrafos. Certo dia, eles estavam filmando no quarto da personagem Laura Palmer e Frank estava num canto, apenas olhando. Aquela imagem – de Frank trancado no quarto – não saía mais da mente de Lynch. Ele chamou o cenógrafo e insistiu que ele era, na verdade, um ator. Mas Frank não levou o comentário a sério. Quando, num outro dia, eles filmavam a cena em que Sarah Palmer, mãe de Laura, está deitada no sofá, relembrando seus passos na casa enquanto procurava pela filha sem saber que ela havia sido assassinada, a imagem de Frank acabou aparecendo, sem querer, refletida num canto de um grande espelho, que ficava atrás de Sarah. Lynch percebeu, naquele momento, que Frank *estava* no filme. Daí, o convenceu disso e voltou a filmar a cena do quarto, já com Frank interpretando o espírito assassino BOB.

Segundo Lynch, é o desejo que está por trás das idéias. Assim é no cinema, na arquitetura, nos atos do dia-a-dia, na vida em geral. A partir da experiência de *Cidade dos sonhos*, ele relembra como uma alteração de rumo pode causar um “terremoto” na mente e como o desejo foi fundamental nas escolhas que acabaram sendo seguidas:

“**RF:** E quando você tem uma nova idéia, uma das boas, e você decide mudar...

**DL:** Não é, na verdade, uma mudança. É um acréscimo. (...) *Cidade dos sonhos* (...) é uma grande exceção à regra (...) que começou de um jeito e depois mudou para outra coisa. Começou como um piloto para uma série de TV e foi modificado para um longa-metragem. Essa mudança causou uma espécie de terremoto na mente. E conforme esse

terremoto acabou, ele fez com que novas idéias aparecessem. Isso foi uma das coisas mais belas, porque essas novas idéias tiveram que se casar com o que veio antes. Há uma habilidade, eu acho, que tem a ver com o desejo. A palavra desejo é muito poderosa. Se você deseja alguma coisa... O que o desejo faz, eu acho, é colocar um foco na mente. Todo o seu foco vai para esse desejo, que parece um ímã, e você é puxado o máximo possível para realizar esse desejo (..) Você é puxado por esse desejo. E foi bem assim (*ele estala os dedos*): eu sentei, fechei meus olhos, e, em meia hora, todas as idéias me vieram. Elas casaram-se com aquelas anteriores, várias daquelas joguei fora, das novas também joguei fora algumas, outras mantive.”

O desejo é sempre o detonador dos acontecimentos no universo lynchiano. Segundo John Alexander, “For Lynch desire is the key which unlocks a door into the darker regions of the human spirit.” (Alexander, 1993: p. 1) No cinema de Lynch, o desejo vem sempre aliado ao prazer e ao sofrimento. Esse sofrimento não é apresentado como um dado que possa inibir o ato de consumação do desejo (ou da tentativa de consumação).

Note-se que falo aqui em prazer e sofrimento, e não em dor. A dor, no cinema de Lynch, pode aparecer ligada aos dois tipos de sentimentos – ou emoções. O traficante Frank Booth e a cantora Dorothy Vallens, de *Veludo azul*, a colegial Laura Palmer, da série *Twin Peaks* e de *Os últimos dias de Laura Palmer*, a garota de programa Alice Wakefield, de *A estrada perdida*, são apenas alguns dos personagens lynchianos que demonstram satisfação sexual através de práticas sadomasoquistas.

### *As chaves da emoção*

O cinema de Lynch é centrado na emoção. Não falo dos processos catárticos de apelo fácil dos produtos fabricados por Hollywood. Trata-se de um modelo de criação, ao mesmo tempo racional e intuitivo, que acaba por explorar, num mergulho intenso e profundo, mais os estados emocionais do que os processos intelectuais. Lynch não trabalha com as estruturas clássicas de envolvimento emocional do espectador desenvolvidas pelo cinema naturalista hollywoodiano. E se elas eventualmente aparecem, são logo transformadas em motivos de estranhamento, pela exacerbação com que são construídas.

O estranhamento causado pelo exagero dos detalhes, pelos contrastes entre som e imagem, pelo grotesco paródico e a ironia das citações e referências com sentido deslocados das fontes originais, por tudo isso fica claro que o cinema de Lynch acaba por fazer emergir também um questionamento crítico e reflexivo sobre a própria obra e sobre o cinema em geral.

Porém, o cinema feito por Lynch é emocional, aguçando os sentidos do espectador. Se os protagonistas lynchianos geralmente passam por experiências iniciadoras, assistir a uma obra de Lynch quase é também passar por um rito de iniciação, em que imagens transgressoras, sons perturbadores e montagens incomuns ora agridem ora envolvem o espectador, gerando um incômodo em sua passividade receptiva.

A emoção, esse “estado afetivo que transforma, por um momento, nossa relação com o mundo” (Aumont, Marie, 2003: p. 97), liga-se, nos filmes de Lynch, aos processos primários vividos pelo homem: trata-se de sentimentos, mas também de sensações, que, ligadas aos sentidos do corpo, fazem com que os personagens, mesmo adultos, experimentem as coisas e atuem como estivessem ainda ligados à idade primeira.

A seqüência passada no Club Silencio, em *Cidade dos sonhos*, é um dos muitos exemplos desse tipo de construção. Tudo começa após a

loirinha Betty e a morena desmemoriada Rita fazerem amor. Às duas e meia da manhã, elas estão deitadas lado a lado, dormindo. Rita começa a ter um sonho ou devaneio e passa a falar, numa espécie de transe, palavras soltas, desconexas: “Silencio ; No hay banda ; No hay orchestra.” Betty acorda assustada e, acatando o pedido de Rita, decide ir com ela a um lugar, em plena madrugada. O espectador compartilha o sentimento de angústia de Betty naquele momento, pois, assim como ela, não entende o que aquelas palavras podem significar e para aonde elas estão indo. Elas, então, vão parar numa espécie de teatro ou casa de shows, o Club Silencio, em que o apresentador revela que tudo ali é uma ilusão, que tudo é gravado. Surge, então, Rebekah Del Rio, uma cantora que dubla a canção *Llorando*. Rita e Betty começam a chorar incessantemente.

O que conta aqui não são apenas os aspectos intelectuais, mas, principalmente, o entrelaçamento de todos os sentidos humanos, o que, muitas vezes, provoca sensações inexplicáveis. Rita e Betty choram, de forma convulsiva, mas não há um motivo aparente que justifique tal ação; a não ser pela própria letra da música, *Llorando* – que o espectador não sabe se tem qualquer relação com o passado de Rita (nem ela sabe sobre seu passado) –, pela atmosfera da ação e pela atividade de reação instintiva despertada pela música em seus corpos.

Lynch já desenvolvera momentos semelhantes em outros trabalhos, como, por exemplo, em *A estrada perdida*. Na cena em questão, o personagem Pete Dayton aparece, de manhã, deitado numa cadeira de descanso no quintal de sua casa. Seus pais o tiraram da cadeira na noite anterior. Pete havia aparecido na cela no lugar de Fred Madison, o outro protagonista do filme, que estava preso, acusado de ter matado sua mulher. Fred sumiu. Nem Pete nem o espectador sabem por que ele estava naquela cela no lugar de Fred. Pete levanta-se da cadeira, caminha pelo gramado seco e observa, por cima de uma cerca branca, uma piscina de plástico e um barquinho de brinquedo na água. Toda a cena é

embalada pelos acordes de *Insensatez*, de Tom Jobim, e pelo ruído de um avião, que, imagina-se, sobrevoa a região.

Essa seqüência de *A estrada perdida* parece não ter absolutamente nada a ver com o resto da trama, anterior ou posterior. As cores e o ambiente, que lembram o início e o fim de *Veludo azul* – e que aparecerão novamente no começo de *História real* –, contrastam com a fotografia que privilegia os tons escuros no restante da narrativa. Da mesma forma, a música de Jobim destoa do restante da trilha sonora. Todo esse trecho parece não pertencer à diegese da obra – o que já é um motivo de estranhamento, assim como acontece com a seqüência da lanchonete de *Cidade dos sonhos*, descrita no Capítulo II. Porém, a conjugação entre imagem e som é tão perfeita e os elementos utilizados (a piscina, o barquinho, o ruído do avião e a música de Tom Jobim) tão expressivos que tal momento se destaca na narrativa, oferecendo uma experiência única, traduzida no olhar melancólico do personagem, que parece ter reminiscências de uma infância que nunca é contada.

Num artigo sobre *A estrada perdida* – cujo título, *A droga perfeita que vem do som*, evidencia o complexo trabalho com a banda sonora na obra de Lynch –, Lúcia Nagib analisa essa seqüência, observando que:

“Pete (..) retorna à casa, ainda aturdido pelo processo de mudança de identidade de que é vítima. Começa a soar “Insensatez”, de Tom Jobim (uma versão instrumental executada pelo próprio Jobim), num andamento tão mais lento que o restante da trilha musical e o próprio ritmo da montagem, que provoca um choque. Pete, sentado no quintal, como que atraído pela música – naturalmente, extradiegética –, se levanta e vai observar, por cima do muro, o quintal da casa ao lado. Ali, a câmera mostra um cãozinho e, a seu lado, uma pequena piscina de plástico, na qual bóiam uma bola e um

barquinho. A música se demora sobre esses elementos simbólicos, inteiramente externos à narrativa, mas que conduzem o espectador (mesmo o que não conhece a bossa nova, ou o Rio, ou Jobim) numa viagem nostálgica a um paraíso perdido de sol e de mar, agora reduzido a miniaturas de plástico e, mesmo estas, inatingíveis. Raras vezes se viu, no cinema, efeito tão tocante com tão pouco: o simples ato de deixar tranquilamente soar uma canção sobre imagens simples.” (Nagib, 1997: p. 9)

Toda essa construção audiovisual encontra um paralelo imagético em outra obra de Lynch, o quadro *So This Is Love*, de 1992. (ver Caderno de Imagens, p. VII) Numa visão sombria e melancólica do amor, a pintura mostra uma figura humana, ao lado de fora de uma casa, com pernas muito compridas e esticadas e com a cabeça elevada num espaço vazio e desolado. Um avião passa, não se define se entre as pernas ou se atrás da imagem humana, jogando fumaça no céu. Lynch, ao comentar esse quadro, na entrevista dada a Kristine McKenna e publicada no catálogo da exposição de suas obras na Sala Parpalló, em Valencia, também em 1992, afirmou:

“It’s like a negative image of my childhood. In reality that sky would’ve been blue and Technicolor and the plane would’ve been a large military plane that made a droning sound. The plane took a long time to cross the sky and the sound it made was very serene. The world seemed to be more quiet when that plane was passing through the sky.” (*David Lynch*, 1992: p. 23 [s/a])

Este mundo reaparece, reciclado, no universo de Pete Dayton, naquele fragmento de tempo isolado de *A estrada perdida*.

Apesar das diferenças evidentes, principalmente no que se refere à economia (em *A estrada perdida*) e à abundância (em *Cidade dos sonhos*) de elementos usados em cena e na escolha cromática dos ambientes, essa construção estabelece um interessante paralelo com a cena protagonizada por Rita e Betty no Club Silencio.

Além de elaborar um interessante jogo metalingüístico sobre o próprio cinema e seus mecanismos de ilusão, como tentarei demonstrar neste capítulo, nessa seqüência de *Cidade dos sonhos*, como naquela de *A estrada perdida*, Lynch cria uma atmosfera que possibilita ao espectador emocionar-se, ora através de comportamentos de regressão, em que ele se vê jogado, ora por meio de elementos com os quais ele pode se identificar.

Mesmo sendo emocionais, os filmes de Lynch desmascaram os mecanismos ilusionistas. Sua obra, de uma forma geral, transita entre os modelos ilusionistas e antiilusionistas de cinema.

Uma cena breve e pouco observada em *Cidade dos sonhos* coloca em discussão o cinema enquanto produtor de ilusões e arte do fingimento. Para convencer sua nova amiga de que elas deveriam ligar para a polícia para descobrir se houve um acidente de carro em Mulholland Drive, Betty diz para a desmemoriada e relutante Rita: “Vamos! Será apenas como nos filmes: fingiremos ser outra pessoa.”

Questionado por mim sobre se essa cena poderia ser vista como um comentário irônico a um determinado tipo de filme (pensava no produto hollywoodiano) ou se o cinema seria, em geral, a arte do fingimento, Lynch deu esclarecimentos preciosos sobre como enxerga o próprio meio em que trabalha: uma visão híbrida que engloba tanto as estruturas narrativas tradicionais, baseadas no enredo, quanto os modelos que primam pela abstração, possibilitando a ocorrência de eventos alheios aos nexos dramáticos:



“DL: Bem, em primeiro lugar, o cinema é a mais importante mídia já inventada, é muito poderoso. E mesmo que já tenha mais de 100 anos, eu sempre tenho a impressão de que há muito mais coisa a ser descoberta ainda. E é basicamente contar estórias, um jeito de contar estórias. Mas também tem o poder de mostrar abstrações e alcançar sentimentos que não podem ser obtidos de outra forma. Então, é a mídia mais importante. Mas é, de certa maneira, todo ele fingimento, atuar é fingir. Atuar... O cinema é cósmico, atuar é cósmico, porque é uma espécie de símbolo de uma verdade, que está acontecendo, não importa se nós percebemos ou não. Como Shakespeare disse, somos todos atores num palco.<sup>1</sup> E o que isso significa, você pode pensar a respeito, certo!?”

Para Lynch, portanto, o cinema tem um caráter ambíguo, duplo: assim como atuar tem uma força “cósmica”, de dar vida a um *outro*, mas requer, por outro lado, a crença nesse *outro* que emerge, nessa outra *persona*, o cinema cria um outro mundo, especular, que só ganha vida na convicção do espectador de que aquele mundo é natural.

Robert Stam, em seu ensaio sobre o cinema e a literatura de desmistificação, já observava que o artista, como o ser humano em geral, é um animal criador de fábulas: “Gosta de fingir que as ficções são verdadeiras, mesmo sabendo que não o são. Os encantamentos do

---

<sup>1</sup> Lynch refere-se ao seguinte trecho da peça *As You Like It*, de Shakespeare:

“*Jaques*:

All the world’s a stage,  
And all the men and women merely players;  
They have their exits and their entrances,  
And one man in his time plays many parts,  
His acts being seven ages...”

SHAKESPEARE, William. *As You Like It*. Wordsworth Classics, 1993. p. 38. [Peça publicada pela primeira vez em 1623]

espetáculo o tornam uma criança.” (Stam, 1981: p. 19) Essa é uma das explicações, conforme Stam, do fato de gostarmos, por exemplo, “de nos submeter aos traumas *deliciosos* dos filmes de Hitchcock.” (Stam, 1981: p. 19)

Concluindo sua observação sobre o diálogo entre Betty e Rita, em *Cidade dos sonhos*, Lynch comenta que:

“DL: ...quando você atua, você diz adeus a sua personalidade. Qualquer coisa que você saiba sobre si próprio, você diz adeus àquilo e adquire uma outra personalidade e isso é cósmico. A qualidade de sua atuação depende, na minha opinião, da profundidade que você sente, da realidade que você consegue obter na profundidade. Em outras palavras, se você atuar a partir da profundidade, quando aquilo emerge, vai significar alguma coisa. Mas vai criar uma nova *persona*, e esse processo é um negócio complicado (...) atores e atrizes (...) precisam de um ambiente seguro, na minha opinião, para fazer aquilo emergir de dentro deles e daí eles se arriscam em cada palavra, em cada gesto, porque não são eles, na verdade, mas, sim, uma outra pessoa. Eles estão pegando outra pessoa e a tornando real. Então, “será apenas como nos filmes” poderia ser uma coisa mais superficial ou uma coisa mais profunda. Os filmes são parte de nossas vidas agora, então, essa frase significa várias coisas.”

Essa idéia do cinema como parte da vida cotidiana das pessoas – na sociedade norte-americana isso é ainda mais forte e relevante –, e as implicações que daí decorrem, é uma preocupação social e ideológica traduzida em seus filmes. Recorro a *Cidade dos sonhos* mais uma vez.

Se é possível falar de um tema central nesse filme, é a própria cidade de Hollywood,<sup>2</sup> coração da indústria de cinema norte-americana, e as relações humanas nela (e com ela) estabelecidas. O lugar funciona como a personagem principal da obra. O filme é sobre a cidade que vende a própria imagem como sendo o lugar “onde os sonhos se realizam.”

Lynch nada mais faz do que contar a velha história da jovem atriz que vai para a Califórnia tentar a sorte no cinema e acaba entrando numa espiral de decepções e frustrações que a leva ao suicídio – como já ocorreu diversas vezes na realidade. Muitos exemplos podem ser citados aqui de jovens atrizes que se suicidaram em Hollywood, mas dois deles já são suficientes.

Em 1935, Aleta Alexander, uma atriz de relativo sucesso na Broadway, se matou com um tiro, aos 28 anos, poucos meses depois de ter se mudado para a capital do cinema. Apesar de ser casada com um ator de certo renome, Ross Alexander, Aleta não suportou o fracasso em obter papéis no cinema.

Três anos antes, ocorreu o caso mais famoso até hoje: o suicídio de Lillian Millicent (Peg) Entwistle, então com 24 anos, que se matou atirando-se do alto da letra H do letreiro de Hollywood. Aos 19 anos, a inglesa, filha de pais atores, tornara-se uma das mais jovens atrizes a estrelar uma peça da Broadway. Depois de várias performances de sucesso, a temporada 1931-1932 foi desastrosa. Em abril de 1932, decidiu-se mudar para Hollywood para tentar a sorte no cinema. Conseguiu apenas um pequeno papel num filme da RKO e acabou sendo dispensada. Em depressão profunda, ela saiu de casa, em 18 de setembro de 1932, andou até o final de Beachwood Drive, escalou a colina e subiu até o topo do letreiro de Hollywood, de onde pôde olhar de cima a cidade que a rejeitara e, enfim, se jogar para a morte. O fato de o suicídio ter

---

<sup>2</sup> Hollywood é uma outra cidade e não um bairro ou distrito de Los Angeles. Faz parte da região metropolitana de Los Angeles, no estado da Califórnia.

sido cometido no símbolo máximo da “capital do cinema” multiplicou o significado daquele ato.

Em ambos os casos, os suicídios ocorreram na região de Hollywood Hills, locais próximos daqueles vistos e/ou citados em *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*, conforme observado anteriormente no capítulo III.

Em outro filme de Lynch também é citado o caso de uma atriz que morre naquela região. Em *Hotel Room*, no episódio *Tricks*, que se passa em setembro de 1969, Moe Boca (Harry Dean Stanton) diz a Louis Holchak (Freddie Jones): “Ontem, li numa revista sobre a atriz de cinema Martine Mustique. Sabe quem é, Lou, Martine Mustique? Morreu há duas semanas, a um mês de seu 30º aniversário.” Revelando a Lou que o nome verdadeiro dela não era aquele, Moe prossegue: “Era Rema Dadugre e nasceu na Carolina do Norte, ou Georgia ou algo assim. Apareceu em Hollywood, onde mudou de nome (...) Foi encontrada morta na banheira de sua casa, em Hollywood Hills.”

No livro de Gifford, o texto da peça é diferente. Os diálogos são bem maiores e com mais detalhes. No caso citado acima, Boca (na peça, o personagem é apenas chamado de Boca) descreve como a atriz morreu, assassinada: “Then she was found murdered – decapitated – in the bathtub of her house in the Hollywood hills.” (Gifford, 1995: p. 14) Ainda é informado que um rapaz chamado Edgard Shtup-Louche, herdeiro de uma fábrica de preservativos, havia confessado o crime, cometido porque ela recusara seu pedido de casamento.

No filme, a morte da atriz dispensa os detalhes elucidativos da peça, pois é muito mais interessante para o cineasta trabalhar com as suposições do que teria acontecido a ela: fora assassinada ou suicidara-se? Lynch é um cineasta das possibilidades: tudo em seu universo estético é possível. Frases como “será que...”, “poderia ser...”, “talvez...”, etc. abundam.

Apesar de deixar mais evidentes certos aspectos da estória, Gifford, em sua peça, também aponta o tipo de atmosfera misteriosa e estranha que deveria ter quando montada e/ou filmada:

“NOTE: The pace of the play is slow but tense, the actors’ movements almost agonizingly exaggerated, their words deliberate with a kind of mock profundity. The impression should be one or two steps removed from reality.” (Gifford, 1995: p. 5)

“Um ou dois passos fora da realidade”, essa poderia muito bem ser uma definição para o cinema de Lynch. Mas, afinal, o que é afastar-se da realidade? Como saber o que é ou não, de fato, real? Não seria tudo um sonho? Uma grande encenação? Essas questões rondam o pensamento do espectador quando se depara com uma obra de Lynch.

O cineasta gosta de utilizar elementos cênicos em seus filmes – palcos, cortinas, etc. – bem como criar seqüências com performances musicais. Em *Eraserhead*, o palco aparece na cena em que Henry sonha com a Mulher do Radiador cantando “In heaven, everything is fine”, para logo depois perder a cabeça. Em *Veludo azul*, ocorrem várias cenas com performances musicais – Dorothy cantando na boate, Ben dublando *In Dreams*, etc. –, assim como em *Coração selvagem*, *Twin Peaks* – a série e o longa –, *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*. O vídeo *Industrial Symphony no. 1*, com a cantora Julee Cruise, é todo construído nesse esquema – sua própria concepção é uma performance gravada ao vivo.

Discuti com Lynch os limites entre ilusão e realidade:

**RF:** Você acha que é fácil perceber a separação entre ilusão e realidade?

**DL:** Se é fácil perceber?! Bem, não. Realmente, não. Existem muitas pessoas chamadas

de *con artists* (trapaceiros) e elas enganam as pessoas todo o tempo. As pessoas contam mentiras e estas são aceitas como verdades. Há muita ilusão, há muita representação no mundo real. Há muitas coisas que são tomadas como reais e que não são. Na verdade, a coisa toda não é verdadeiramente real. Tudo isso é o que eles chamam de *maya* na Índia, que significa que tudo é ilusão.<sup>3</sup> Então, há ilusões dentro de ilusões. E você vai ao cinema e há mais ilusão. E tem algo especial naquilo: quando você se senta, as cortinas se abrem, as luzes se apagam e o filme começa, você entra num mundo novo, que tem uma certa realidade naquilo. Você vai adiante e essa experiência pode ser muito poderosa, tão poderosa quanto qualquer experiência em sua chamada “vida real”. É uma coisa linda.”

Lynch caminha numa zona fronteira: ao mesmo tempo que tem consciência – e denuncia isso – da ilusão de realidade provocada pelo cinema, consegue também deixar-se encantar por ela.

Tanto o método de confundir sonho e realidade, mesclando cenas em que não se sabe se o que acontece na tela com um personagem é de fato concreto ou a representação de seu sonho/pesadelo – conforme analisado no Capítulo II –, quanto a utilização do palco e de elementos cênicos como tema, não são exclusivos de Lynch, tampouco procedimentos inovadores. Um dos diretores que usaram esse método e trouxeram esse motivo para o cinema foi Luis Buñuel.

Em *O discreto charme da burguesia*, de 1972, Buñuel filmou a estória de um grupo de seis burgueses e um padre tentando sair para jantar. Por alguma razão inexplicável, eles nunca conseguem concretizar

tal ação. Em uma das ocasiões, eles vão para a casa de um coronel, digno representante do poder bélico-institucional – assim, Burguesia, Igreja e Estado ficam representados. Quando eles se encontram sentados à mesa, o serviçal lhes serve frangos de plástico, cenográficos, de mentira. Logo a seguir, para espanto deles, cortinas se abrem e eles percebem que estão num palco e precisam representar a peça, a própria vida encenada que levam. Eles fogem do palco, pois aquilo significa uma ameaça ao domínio que têm sobre o enredo da vida.

Esta cena remete para uma das preocupações de alguns artistas surrealistas, o lugar do sujeito no mundo e suas implicações. Como exemplo, podem ser citados os quadros *Rosto de Mae West podendo ser usado como apartamento surrealista*, de Salvador Dalí, datado de 1934/35, e *O jóquei perdido*, de René Magritte, pintado em 1926. (ver Caderno de Imagens, p. XVI) A utilização de elementos cênicos possibilitava visualizar o homem dividido entre o eu individualizado e o eu socializado. Essa foi uma das preocupações do surrealismo e uma das tônicas da cultura moderna: o homem dividido entre o subjetivo e o coletivo.

Num outro filme, *O anjo exterminador*, de 1962 – anterior, portanto, a *O discreto charme da burguesia* –, Buñuel também colocava um grupo burguês às voltas com um problema inusitado: após assistirem a uma encenação, eles se reúnem numa mansão para jantar. Ações começam a se repetir e eles não conseguem mais sair da casa. Algo os prende naquele lugar. Dias e dias se passam. A falta de comida e de água vai fazendo com que eles se esqueçam de todas as regras sociais e comecem a agir por instinto, por natureza. O canibalismo se apresenta, então, como uma saída possível.

O jantar, o ato de se reunir para comer, era um momento em que as diferenças entre os indivíduos poderiam aparecer e isso tornava-se,

---

<sup>3</sup> *Maya*: ilusão; ignorância; Rainha Maya, mãe de Buda. (Fonte: *Pequeno Dicionário de Termos Budistas Pali-Português Romanizado*, disponível no endereço eletrônico <http://web.prover.com.br/salves/dicpaliport.htm>)

metaforicamente, um perigo para os burgueses: o desnudamento de suas fraquezas, a explicitação de seus pecados.

O ato de se reunir para jantar também é um fator causador de experiências angustiantes e desagradáveis em alguns filmes de Lynch, criando também o estranho, discutido no Capítulo II. Em *Eraserhead*, num jantar com a família de Mary X., Henry tem uma alucinação de que a galinha, que está prestes a comer, cria pernas de insetos e solta um líquido parecido com sangue. A incomunicabilidade e o silêncio imperam, e tudo termina com o protagonista sendo assediado pela mãe de sua namorada e descobrindo que tornou-se pai de um bebê, ou *daquilo*. Em *Os últimos dias de Laura Palmer*, Leland Palmer não aceita começar a refeição enquanto Laura não lavar suas mãos sujas e dizer quem é seu namorado secreto. A obsessão do pai com a limpeza dos dedos da filha – em especial, com a região que fica entre a unha e a carne, exatamente onde o assassino BOB insere as letras de seu nome nas vítimas – é exagerada. Logo após o jantar – que o espectador não vê –, Laura tranca-se em seu quarto para cheirar cocaína e poder sonhar.

Nesses exemplos nota-se uma diferença básica entre as obras de Buñuel e Lynch. Se o primeiro mostrava-se mais preocupado em retratar o desconforto do homem frente às regras sociais e a fissura entre seus desejos e instintos e os papéis a ele impostos, Lynch reflete a inquietação do homem somente com seus próprios medos, desejos e sensações.

O indivíduo, na arte de Lynch, volta-se para ele mesmo: quando Dale Cooper tem sua imagem congelada no monitor, em *Os últimos dias de Laura Palmer*, ele se olha, enxerga a si mesmo de frente, ao contrário da figura de Magritte, que enxerga suas costas no espelho, em *A reprodução interdita*.

É curioso, para não dizer sintomático, que Lynch tenha citado Shakespeare na entrevista. Shakespeare sempre trabalhou com diferentes níveis de realidade, mesclando passagens estreitamente ligadas à vida cotidiana, mundana, com outras de puro encantamento. Além disso, foi



um dos escritores que mais refletiram, através de seus personagens e diálogos, sobre o processo de criação artística. De acordo com Robert Stam, “o teatro de Shakespeare alimenta-se de uma luta dialética entre a imitação realista e o artifício reflexivo.” (Stam, 1981: p. 20)

Uma das estratégias da arte ilusionista, das quais o cinema narrativo tradicional é um claro exemplo, é procurar causar a impressão de uma coerência em relação ao tempo e ao espaço, através da continuidade espaço-temporal. Essa estética ilusionista sempre foi dominante no cinema ficcional, que estabelece, assim, uma ponte com o romance realista do século XIX e o teatro naturalista.

Como na era de ouro do cinema de Hollywood, algumas características ainda permanecem na concepção dos filmes lá produzidos, contagiando o cinema americano de uma forma geral – existem *outsiders* que se opõem a este tipo de cinema, como Lynch, por exemplo, mas a verdade é que a grande parte da produção cinematográfica americana está baseada nos princípios industriais de Hollywood. As análises de David Bordwell, Janet Staiger e Kristin Thompson (Bordwell; Staiger; Thompson, 1987) sobre o estilo e os modos de produção dos filmes de Hollywood ainda são úteis e podem ser empregadas nas obras atuais (eles analisaram filmes realizados no período de 1917 a 1960).

O estilo era caracterizado por alguns fatores recorrentes, como a acima citada narrativa naturalista, em que a continuidade e a linearidade são fundamentais. Não havia traços de ambigüidade nas histórias desenvolvidas. Para se fazer um filme, existiam certos paradigmas que deviam ser seguidos, e as alternativas eram limitadas. Como observado anteriormente, os filmes se pareciam com os melodramas do século XIX, principalmente na construção das personagens e das relações entre elas. Nessas relações, o que deveria fazer as personagens unirem-se era o amor, sempre heterossexual. Essa era a principal linha do filme hollywoodiano.

Nesses filmes sempre havia uma relação de causa e efeito. Para uma ação ocorrer, deveria haver um motivo. Essa relação de causalidade

do cinema clássico norte-americano, aliada à continuidade narrativa e à não-ambiguidade das personagens, era o que caracterizava o estilo hollywoodiano.

Para conseguir os efeitos desejados, porém, outros fatores concorreram. Para sustentar uma narrativa ilusionista, o narrador era quase sempre em 3ª pessoa, um narrador onisciente, desenvolvido de forma que o espectador não o percebesse. Essa transparência também era reforçada pela música, através do recurso da repetição (geralmente três vezes), que marcava cada personagem, acentuando motivos psicológicos. Personagens que, muitas vezes, já eram desenhados para um rosto ideal, ou seja, astros e estrelas costumavam desempenhar papéis recorrentes, para que a identificação com o espectador fosse imediata: tratava-se da era do Star System, que, com seus métodos e regras de estilo acabaram contaminando o cinema americano até hoje.

No entanto, como elucida Robert Stam, o domínio amplo da imitação do real no cinema:

“...não deve ser interpretado como a expressão natural de uma possível ‘essência’ metafísica do fato cinematográfico, pois, desde os primórdios do cinema, realismo e anti-realismo estão encerrados em uma luta dialética. As próprias origens da fotografia nos mostram um certo prazer em transformar a realidade em vez de imitá-la.” (Stam, 1981: p. 24)

Ainda segundo Stam, o cinema tenta:

“...reconstituir as continuidades aparentemente impecáveis do mundo burguês. No cinema, existe todo um sistema de decoro cinematográfico para tentar preservar essas continuidades, um cânon de

regulamentos obedecidos por diretores e montadores e difundido nos livros acadêmicos e nas escolas de cinema. E esse decoro é formado pelas ‘regras’ de continuidade...” (Stam, 1981: p. 114)

Através de todas as regras e mandamentos desse tipo de cinema, o que deveria surgir era um mundo seguro e totalmente previsível para o espectador, que ficaria a salvo de qualquer agressão, mergulhado numa confortante ilusão de realidade.

Contrário a esse tipo de construção – também chamada de transparente por Ismail Xavier (1984) –, o cinema antiilusionista busca mostrar todas as brechas e os furos existentes na construção narrativa. As formas como a descontinuidade vai aparecer nas obras são variadas.

Nesse sentido, é interessante o trabalho dos surrealistas com a questão da descontinuidade, pois, defensores que eram de uma arte libertária baseada nos sonhos e no inconsciente, elevaram ao máximo as quebras e rupturas de todas e quaisquer relações contínuas espaço-temporais. Recorro ao exemplo mais consagrado: *Um cão andaluz*.

O filme de Buñuel e Dalí, é inteiramente construído a partir da descontinuidade: de tempo, de espaço, de imagens etc. No início do filme, depois do letreiro “Era uma vez...”, aparece um homem (interpretado pelo próprio Buñuel) que afia uma navalha, enquanto fuma. Ele sai para a varanda e olha para o céu. A câmera focaliza a lua e uma nuvem aproximando-se dela. Há um corte e é mostrada uma mulher sentada e a mão de um homem abrindo seus olhos. Um novo corte e retorna-se para o plano da lua, com a nuvem dessa vez passando por ela. Em seguida, após outro corte, a câmera mostra uma navalha rasgando o olho da mulher. À primeira vista, tem-se a impressão que o homem que afiava a navalha na cena anterior teria efetuado o corte. Mas, revendo-se, é possível notar que o primeiro homem não utilizava gravata, ao contrário do segundo, que pratica a ação. Um simples detalhe que põe

abaixo as regras de continuidade da narrativa clássica e evidencia a fragilidade do ilusionismo por ela causado.

Após esse prólogo, aparece um novo intertítulo, remetendo a ação para “Oito anos depois.” Conforme o filme avança, aparecerão outros intertítulos, que vão embaralhar a concepção cronológica linear do tempo: “Por volta das 3 manhã.”, “Dezesseis anos atrás.” e “na primavera...” Os trechos das histórias apresentadas entre esses intertítulos são fragmentos isolados, não compondo um enredo único. O homem visto afiando a navalha no prólogo não aparece mais no filme, mas a gravata do homem que corta o olho da moça – e do qual o espectador não vê o rosto – reaparece como um elemento recorrente. Numa determinada cena, um personagem leva um tiro dentro de um quarto e começa a cair. Há um corte e ele cai ao chão. Ocorre a continuidade do movimento do homem entre os dois planos, mas, se ele começa sua queda no quarto, ela termina num ambiente externo, ao ar livre, num lugar parecido com uma campina, numa total quebra de continuidade espacial. Assim como estes, muitos outros exemplos de quebra da continuidade em *Um cão andaluz* poderiam ser levantados.<sup>4</sup>

Não foram apenas os surrealistas que se aventuraram nesse opaco terreno. Em praticamente todos os movimentos modernistas e vanguardistas, surgiram artistas e obras dispostos a questionar as regras de continuidade e todas as demais desse tipo de arte. Desde então, outros criadores, desligados de movimentos, mas com a mesma intenção crítica e reveladora frente aos dispositivos artísticos, também embarcaram na cruzada por uma arte livre. Os filmes de Lynch garantiram, aí, seu espaço.

*Eraserhead*, além de ter uma clara ligação com o cinema de horror,<sup>5</sup> remete à vanguarda européia e filmes como *Sangue de um poeta*,

---

<sup>4</sup> Num dos mais completos livros sobre *Um cão andaluz*, Jenaro Talens desenvolve a decupagem e reproduz os fotogramas quadro-a-quadro do filme. (Talens, 1993).

<sup>5</sup> Vale lembrar que o filme virou verdadeiro objeto de culto (*cult movie*) e deu início às famosas sessões da meia-noite, em Los Angeles, ajudando a cunhar, assim, a expressão *Midnight*

de Jean Cocteau, e *Um cão andaluz*, de Buñuel e Dalí, por seu caráter experimental. Mas não é apenas *Eraserhead* – que é um caso radical – que dialoga com esse tipo de cinema. Mesmo em obras mais próximas da narrativa clássica, como *O homem elefante*, *Veludo azul*, entre outras, percebem-se elementos vanguardistas.

Lynch sempre declarou seu fascínio pelo cinema de vanguarda, como deixou claro no documentário que escreveu e narrou para o programa *Arena*, da rede BBC, por ocasião do impacto causado por *Veludo azul* na Europa, em 1987. No documentário, chamado *David Lynch Presents Ruth, Roses and Revolver* (título inspirado no episódio feito por Man Ray para o filme *Dreams that Money Can Buy*, de Hans Richter), Lynch citava os filmes que marcaram sua formação artística e acadêmica, feitos por alguns dos mais importantes artistas do século, segundo ele: os surrealistas. Na lista de Lynch estavam *Entreato*, de René Clair, *Emak Bakia*, de Man Ray, *Sangue de um poeta*, de Cocteau, o próprio *Dreams that Money Can Buy*, entre outros. Ele dizia que tais artistas descobriram que o cinema era a mídia perfeita para seus propósitos, pois permitia ao inconsciente se expressar. E completava que, se o surrealismo era o inconsciente se expressando, então, ele, Lynch, era, de certa forma, um surrealista também. Afirmava ainda que aqueles artistas surrealistas, tanto cineastas quanto pintores, eram seus *mentores* na arte de criar imagens *estranhas*.

Desse modo, suas obras possibilitam uma visão crítica e profunda do modo de vida americano. Eis a ambigüidade do cinema de Lynch: uma visão “estrangeira” de um típico americano – o “James Stewart de Marte”, segundo Mal Brooks. No modo de filmar e ver a própria pátria, Lynch faz uma radiografia dos Estados Unidos, com seus ícones, seus habitantes, suas idiossincrasias.

John Alexander faz os seguintes comentários a esse respeito:

---

*Movies*, geralmente atribuída a obras que são ou flertam com o gênero do horror e que são exibidas às sextas e aos sábados, à meia-noite, em cinemas de rua.

“Scorsese, Coppola, Woody Allen and others, make essentially American films, even outside the restrictive grip of the studio system, but often from the perspective of immigrant ethnic groups, and how they adapt to America. Lynch, a self-confessed ‘all-American boy’, uses quintessentially American settings and characters (...) yet seen through a lens distorted by an outsider’s perspective – the eye of the estranged artist.” (Alexander, 1993: p. 4-5)

***“É tudo gravado! É uma fita!”***

De acordo com Stam, a arte antiilusionista aparece em três dimensões, ou três modos de auto-reflexividade definidos pela natureza das fontes de estímulo do antiilusionismo, que são: *lúdicas*, através do impulso de brincar; *agressivas*, o impulso de agredir; e *didáticas*, o impulso de ensinar. (Stam, 1981: p. 15-16) O teórico lembra que nenhum desses modos da arte antiilusionista pode ser identificado com um momento histórico, com um autor ou com uma obra específicos: “muitas vezes um determinado texto participa dos diversos modos.” (Stam, 1981: p. 16)

Lynch passeia por todos os modos de auto-reflexividade, pois suas obras tanto brincam com as regras da narrativa cinematográfica, quanto agridem o olhar acomodado do espectador, ensinando ainda sobre como um filme é feito. Penso, especificamente, no longa *Cidade dos sonhos* e no seriado *On the Air*, que retratava, com humor negro, através de gags visuais, típicas das comédias de Buster Keaton, e de personagens grotescos, os bastidores de um programa fictício de televisão dos anos 50 gravado ao vivo.

As armas que os cineastas dispõem para a criação desse antiilusionismo, seja ele lúdico, agressivo ou didático, são, segundo Stam:

“a subversão das categorias espaço-temporais; o rompimento da narrativa linear; a utilização da incongruência e da dissociação; a reabilitação de certos tabus; a agressão deliberada contra o espectador e suas expectativas; a revelação dos segredos profissionais do ilusionismo e, finalmente, a recusa em contar as histórias verossímeis, quer duvidando radicalmente dos alicerces ontológicos e epistemológicos da narrativa (...) quer sendo astutos e condescendentes, pelo puro prazer de fabular...”  
(Stam, 1981: p. 114)

As questões da subversão das categorias espaço-temporais, do rompimento da narrativa linear e da agressão deliberada contra as expectativas do espectador, acredito já terem sido explicitadas nesta tese. Mas Lynch também faz uso das armas da revelação dos segredos do ilusionismo e da recusa em desenvolver histórias verossímeis. *Cidade dos sonhos* é um bom exemplo.

Nele, a elaboração metalingüística na cena no Club Silencio, analisada anteriormente, serve justamente para desmascarar os mecanismos de ilusão do cinema. “É tudo gravado! É tudo uma fita! É uma ilusão!”, revela o apresentador do show que o espectador começa a ver – compartilhando, assim, com as personagens Rita e Betty, o papel de platéia. Ele começa a dizer que se o espectador quiser ouvir o som de um determinado instrumento musical basta que ele bata as mãos. E assim várias notas musicais começam a ser ouvidas, sem que se veja a fonte delas. Entra em cena um velho com um trompete. Ele faz o gesto de tocar o instrumento e o som é sincronizado, de forma naturalista. Mas depois

ele abaixa o trompete e o som continua, em registro anti-naturalista. Esse jogo vai tornando-se mais intenso, até que o apresentador anuncia a grande estrela latina, a “chorona” Rebekah Del Rio. Ela começa a cantar Llorando, som e imagem são sincronizados. De repente, ela cai – não se sabe se morta ou desmaiada, ou nem uma coisa ou outra – mas a canção continua a ser executada. O espectador só neste momento percebe que ela estava dublando – mas a gravação original que o espectador escuta no filme é cantada pela própria Rebekah. Mesmo com os avisos do apresentador do show, o espectador acredita naquele sincronismo entre som e imagem.

Fica claro que a cena criada por Lynch não se refere apenas àquele número musical. A cena toda funciona como uma metáfora do próprio cinema e seus mecanismos ilusórios. Em outra seqüência, isso também é explícito, quando começamos a ver a apresentação de um grupo cantando – música e estilo anos 50 novamente – e não sabemos, ainda, do que se trata. Quando a câmera vai se afastando, percebemos que tudo aquilo é uma audição que Adam Keshner, o diretor de cinema, está fazendo para o filme que vai rodar.

Lynch, além de trabalhar na fronteira entre diegese e não-diegese de um filme, aponta, nessas duas seqüências, para os caminhos que levam à produção de ilusão e de representação de realidade no cinema e para as relações entre a obra fílmica e o espectador.

Por outro lado, conseguimos detectar várias características do chamado cinema comercial. Lynch, de fato, tem um pé fincado no cinema de gênero, especialmente no suspense, no policial e no drama romântico, e utiliza procedimentos típicos deles. Como sabemos, os gêneros trabalham com estruturas definidas e facilmente compreendidas pelos espectadores – toda a produção de Hollywood, desde sua gênese, está baseado nesse tipo de cinema. No entanto, Lynch faz uso dessas regras dos gêneros frequentemente para subvertê-las.

Lynch alimenta a audiência com elementos típicos do cinema de gênero, facilmente reconhecíveis – e, por isso, simples de serem



assimilados. Isso faz com que os espectadores tenham – ou pensem ter – o conhecimento prévio do que irá se desenrolar nas obras. No entanto, o diretor rompe com as expectativas da audiência, acostumada com os clichês do cinema comercial, desviando-as para experimentações, em que o que impera são a fragmentação – imagética, sonora e da própria estória –, a abstração e a contravenção da norma. O olhar (e o escutar) domesticado é liberado, abrindo-se para novos horizontes, nem sempre agradáveis ou prazerosos.

Um tema interessante para entendermos como Lynch transita entre essas duas modalidades de cinema é o núcleo familiar, um dos assuntos preferidos do cinema convencional. Nesse tipo de filme, a família é vista geralmente como o berço dos valores morais e o alicerce que sustenta a sociedade.

A questão do ambiente familiar e de como as personagens são afetadas por ele está no centro de praticamente todos os trabalhos de Lynch. Segundo John Alexander:

“The family unit represents structure, order, and stability; authority and respect for authority. There are no Democrat voicings of dissent or social critique in the Lynch world.” (Alexandre, 1993: p. 179)

As coisas não são tão simples quanto acredita Alexander. Para uma obra ser política e ideológica, ela não precisa necessariamente ser uma arte engajada. Engajamento é algo ausente do trabalho de Lynch, que nem por isso é menos crítico de um sistema social. Creio que Alexander engana-se também ao afirmar que a família aparece, nos trabalhos de Lynch, como um exemplo de estrutura, ordem e estabilidade.

Estabilidade e ordem são palavras que pouco se encaixam no universo lynchiano. E a composição bem estruturada serve para sugerir

uma implosão dos alicerces da estrutura tradicional, seja ela social ou estética. Vou me ater aqui à representação da família.

Nos filmes em que Lynch parece resgatar a unidade familiar e os valores morais republicanos da sociedade americana, sempre há, na conclusão da estória, uma construção irônica que implode essa visão de unidade e de harmonia em torno da família.

Em *Veludo azul*, a normalidade e a tranquilidade são reestabelecidas no final, com a morte do vilão Frank, o reencontro da cantora Dorothy com seu filho e o churrasco entre as famílias dos jovens namorados Jeffrey e Sandy. No entanto, ao observar um pássaro, parado sobre uma cerca, comendo um besouro, Sandy sente nojo e comenta: “Este é um mundo estranho.” Quando a câmara se aproxima do pássaro, percebe-se que ele é, na verdade, mecânico, sem vida. A cena nos informa que aquele final feliz pode ser uma grande farsa, uma ilusão – como já pareciam indicar as cores acentuadas das flores e das casas, vistas no início e no fim do filme,.

Em *Coração selvagem* também existe esse trabalho com a ironia contaminando o final feliz. Sailor só vai atrás de Lula, seu verdadeiro amor, depois que é espancado por uma gangue. Desmaiado, recebe a visita de Glinda, a Bruxa Boa de *O mágico de Oz* (interpretada aqui por Sheryl Lee, a Laura Palmer de *Twin Peaks*), que surge dentro de uma grande bolha de sabão. Isto culmina na última cena, com o casal em cima do carro e Sailor cantando *Love me Tender*, de Elvis Presley, para Lula (ele só cantaria essa canção, sua preferida, para a “mulher com quem fosse se casar”).

*Coração selvagem* é repleto de referências a *O mágico de Oz*, clássico do cinema de Hollywood, considerado por muitos como o maior exemplo de “filme de família”:

- a mãe de Lula, Marietta, é vista, em visões e sonhos da própria filha, como a Bruxa Má do Leste – e sua foto desaparece do porta-retrato no fim do filme da mesma forma que a bruxa some

em *O mágico de Oz*: desintegrando-se, depois de atingida por um líquido (água no *Mágico* e, provavelmente, gim em *Coração*), restando apenas fumaça;

- O. O. Spool (Jack Nance) fala sobre seu cão para Sailor e Lula e diz que eles devem estar pensando em Totó, de *O mágico de Oz*;
- Na cena após o bandido Bobby Peru, que representava um perigo para a felicidade do casal, ter seduzido Lula, num quarto de motel, ela bate os saltos de seus sapatos vermelhos, numa tentativa de sair daquele lugar e voltar para casa, como Dorothy (Judy Garland) fazia no filme de Fleming, para conseguir voltar à casa de seus tios no Kansas.

Além de *Coração selvagem*, em outras obras de Lynch há menções ou referências a *O mágico de Oz*. Em *Veludo azul*, por exemplo, o nome da personagem de Isabella Rossellini é Dorothy.<sup>6</sup> Em *Os últimos dias de Laura Palmer*, numa fala sem relação alguma com a diegese, o agente Phillip, interpretado por David Bowie, repete duas vezes, para os outros membros do FBI, que eles “não vão falar sobre Judy” – personagem que não existe naquele filme –, mesmo nome da atriz que interpretou Dorothy no filme de Fleming.

A leitura mais corrente que se faz de *O mágico de Oz*, como o exemplo clássico do “filme de família”, muito se deve à conclusão do filme, quando Dorothy consegue retornar para a casa de seus tios e diz que “não há lugar como o lar”, visto, assim, como o último refúgio contra todos os medos e perigos da vida.

Lynch, no entanto, demonstra ter outra visão sobre a obra:

“There’s a certain amount of fear in the picture, as well as things to dream about. So it seems

---

<sup>6</sup> David Lynch pensou em utilizar mais elementos de *O mágico de Oz* em *Veludo azul*, mas no corte final a única referência que ficou foi mesmo o nome da personagem de Rossellini.

truthful in some way (...) the family in *The Wizard of Oz* weren't Dorothy's *real* parents. So it's all very strange. It makes you crazy! [Laughs.]” (Lynch, Rodley, 1999: p. 194-195)

Em outros filmes, como é mais freqüente ocorrer em seu cinema, Lynch mostra que, nesses próprios ambientes “seguros” da família, escondem-se elementos sinistros e perturbadores.

O curta *The Grandmother*, como vimos, mostra, desde o início, o surgimento de uma família de modo peculiar e bizarro: da terra nascem dois adultos, um homem e uma mulher, que se abraçam e se contorcem fazendo sons de animais. A seguir, da mesma maneira, surge um garoto, filho daquele casal. Nenhum dos personagens tem nome. O pai bebe com freqüência e é violento, a mãe é fútil – só aparece se maquiando – e trata o filho com carícias excessivas. O menino planta sementes, encontradas no sótão, e delas nasce uma mulher idosa, a quem o garoto passa a tratar como se fosse sua avó. No final, ela adoece e morre.

Em *Eraserhead*, Henry é assediado pela mãe de Mary X, sua namorada. Ele tem um filho – um bebê prematuro, que mais parece um monstro – com Mary, mas é abandonado por ela e tem que viver sozinho com a estranha criatura, na clausura de seu pequeno apartamento.

Em *Twin Peaks*, o Mal encontra-se dentro de casa, pois é o próprio pai de Laura Palmer, Leland, que transa com ela todas as noites e acaba matando-a, possuído pelo espírito de BOB – além disso, todas as famílias de Twin Peaks, tanto no seriado de TV quanto no longa, guardam segredos que podem, caso revelados, destruir a tranquilidade aparente daquela cidade. Em *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*, também são mostradas situações em que a família não é a instituição sólida e o ambiente seguro de costume: em *A estrada perdida*, o próprio marido, Fred Madison, é preso por matar sua mulher, Renee; e, em *Cidade dos sonhos*, o passado familiar vem atormentar Diane, no final do filme, na figura fantasmagórica de um casal de velhos, que podem ser os pais ou

os avós da garota – durante essa alucinação, ela acaba por cometer suicídio.

### *Em tensão permanente*

No cinema de Lynch, várias vezes nos deparamos com histórias de amor e 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 – modelo tipicamente hollywoodiano –, 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 obra de Dalí. Dentre os muitos exemplos que podem ser levantados na obra de Lynch, o mais incisivo é *Coração selvagem*, em que a paixão entre o casal Sailor e Lula é acompanhada de cenas quase explícitas do coito combinadas com imagens de vômito e de cabeças explodindo.

Outros procedimentos adotados por Lynch, que fogem ao padrão do cinema de cunho ilusionista tradicional, precisam ser pensados aqui. A direção de atores é um deles.

Basta observar o trabalho de Jack Nance como o protagonista Henry, de *Eraserhead*, para notar que Lynch dirigiu o ator para que fugisse do modelo de representação naturalista, tão cara ao cinema narrativo clássico. O jeito de andar de Henry é completamente anticonvencional. Não se trata de um caminhar normal. Seus gestos são incomuns e sua imobilidade angustiante. O trabalho corporal do ator parece ter sido realizado para aquela história específica e nada mais. Só funciona naquele universo próprio, sendo, portanto, antinaturalista. As ações e falas também são incomuns, longe dos padrões convencionais. À primeira vista, poder-se-ia classificá-lo como louco, doente, mas não é bem assim. Na diegese do filme, essas ações e falas são perfeitamente

aceitas, Henry não sofre julgamentos morais por parte do narrador. Ele é daquele jeito e pronto. Faz parte daquele cenário, sendo coerente a ele.

O trabalho antinaturalista dos atores – os excessos de Dennis Hopper como Frank, em *Veludo azul*, e de Nicolas Cage, em *Coração selvagem*, são outros exemplos marcantes – é um dos recursos antiilusionistas utilizados por Lynch.

Nos filmes do cineasta, por outro lado, não se vê aplicada uma das táticas utilizadas por diretores que querem evidenciar o ilusionismo cinematográfico: o olhar do ator voltado diretamente para a câmera.

Lynch não faz uso desse recurso antiilusionista, a não ser no início de *Veludo azul*, quando um bombeiro acena em direção à câmera, num momento em que nada indicava que ela fosse subjetiva, que estivesse mostrando o ponto de vista de algum personagem da diegese. Ou seja, nesse breve instante, o espectador tem a sensação de que o aceno foi feito para ele e quebra-se, com isso, a invisibilidade do narrador, tão cara ao cinema ilusionista.

Outro procedimento utilizado por Lynch que causa estranhamento é o posicionamento e movimento da câmera e a conseqüente definição sobre quem é o narrador das histórias.

Em *Eraserhead*, assim como nas seqüências passadas na casa de Fred Madison em *A estrada perdida*, a câmera parece ter uma relação de imanência com o lugar que mostra: não sabemos se ela faz parte dele ou se ele só existe em função dela. Ela parece antecipar a ação de Henry, em *Eraserhead*, pois sempre encontra-se no lugar – vazio – antes de ele entrar em quadro, e não se importar com a ação futura dele, pois permanece por um bom tempo mostrando o lugar – novamente vazio –, mesmo depois da passagem do protagonista. Essa câmera não é subjetiva, não mostra as imagens a partir do ponto de vista de um personagem. Ela está ligada a um narrador em 3ª pessoa, como na narrativa clássica. Mas, por outro lado, não fica colada ao protagonista, como de hábito acontece na narrativa clássica. Ela passa a evidenciar o cenário que está a sua volta, cujos detalhes se tornam motivos de estranhamento.

Se existe um narrador em 3ª pessoa e uma câmera objetiva, percebe-se, concomitante, a auricularização subjetiva de Henry. O que o espectador vê é mostrado pelo narrador em 3ª pessoa, mas o que ouve é transmitido por Henry – ele ouve o que Henry escuta, ou imagina escutar. É um procedimento de caráter expressionista: o estado alterado do sujeito contamina o filme – como também voltaria a ocorrer especialmente em *O homem elefante*, *Veludo azul*, *A estrada perdida* e *Cidade dos sonhos*.

Numa seqüência, a construção fica ainda mais complexa porque, inicialmente, ouvia-se uma música diegética, oriunda do rádio ligado por Henry, num registro naturalista. De repente, o volume da música vai diminuindo e ouve-se, com intensidade, o ruído vindo do radiador, acompanhando o que Henry estava ouvindo, ou imaginando ouvir, num registro antinaturalista. Mesmo o radiador fazendo parte da diegese, o ruído é extradiegético, pois nada faz crer que ruído tão intenso tivesse uma fonte real. A câmera, nesse momento, torna-se subjetiva, pois mostra agora o que Henry vê.

Essa construção que mistura de forma complexa ponto de vista, narrador, câmera subjetiva e auricularização também é trabalhada, por exemplo, em *Veludo azul*, *Os últimos dias de Laura Palmer* e *Cidade dos sonhos*, entre outras obras.

Neste último filme, a câmera parece ser uma personagem da história que mostra. Mas, apesar de parecer uma personagem, por causa dos enquadramentos e, principalmente, da sua movimentação, em nenhum momento ela assume, de fato, esse papel.

O narrador em *Cidade dos sonhos*, mesmo não tendo identidade, parece sofrer do mesmo processo de perda de identidade que as personagens femininas da obra. Ele é tão inquieto e sedento por compreender o que se passa quanto elas. Muitas vezes, a câmera objetiva, ligada ao narrador em 3ª pessoa, parece ganhar o papel de subjetiva, em que mostraria o que uma personagem vê, para, logo depois, adquirir novamente uma outra perspectiva.

Numa seqüência, a câmera focaliza Betty deitada no sofá, conversando com sua tia Rose ao telefone. A câmera está fixa e pode-se ouvir claramente o que ela fala. Quando a garota comenta sobre Rita, a mulher que encontrou na casa e que ela acreditava ser amiga de sua tia, descobre que Rose não a conhecia e fica intrigada. Nesse momento, a câmera se aproxima de seu rosto. Conforme ela insiste em falar sobre Rita com sua tia, há um corte e a câmera começa a percorrer os corredores da casa – num primeiro momento, têm-se até a impressão de que poderia ser uma subjetiva de Rita aproximando-se da sala. Enquanto pequenos acordes de uma música de suspense vão sendo ouvidos, a fala de Betty vai ficando distante. A câmera, afinal, é que está se distanciando da sala e da personagem – e, por isso, mal se escuta o que ela diz. No entanto, quando essa câmera chega à porta do quarto onde Rita descansava, há um novo corte e, quando a porta se abre – a câmera já está do lado de dentro do quarto – é Betty que aparece entrando no ambiente – como se todo aquele plano-seqüência anterior representasse a caminhada de Betty até o aposento de Rita.

É como se, num paralelo com as sombras (recortes) descoladas dos corpos que dançam na abertura do filme, a câmera subjetiva também se descolasse dos corpos e, assim como acontece com Rita/Camilla e Betty/Diane, se perdesse nessa fratura da auto-identidade – até mesmo do corpo imaginário de um narrador em 3<sup>a</sup> pessoa.

O som, nos filmes de Lynch, também é usado como um elemento fundamental para evidenciar as fissuras da identidade, refletindo-se no descolamento (e no deslocamento) entre o que vemos e o que ouvimos. Em *A estrada perdida*, filme todo construído a partir do universo sonoro dos personagens principais, é evidenciado o caráter de alucinação e esquizofrenia dos seres humanos e de seus duplos, o que o aproxima do cinema expressionista alemão. Não pela cenografia ou direção de arte – se bem que há um trabalho com claro-escuro que é fundamental para a criação do clima e para o delineamento de cada personagem, em especial



do protagonista Fred Madison –, mas pelo tratamento dado aos personagens através do som: ruídos, música e silêncio.<sup>7</sup>

Esse modo de tratar o som passa pelo fascínio que Lynch tem pelos contrastes e pelas contradições. Ele transporta esse fascínio para seus filmes, trabalhando sempre com contrastes e contrapontos sonoros. Em *Veludo azul*, ele monta um intrincado jogo entre o diegético e o extradiegético para reforçar esse trabalho. O uso das músicas é exemplar.

Geralmente extradiegética, elas se tornam diegéticas em momentos-chave do filme, como, por exemplo, quando Dorothy canta *Blue Velvet* na boate, atizando a libido de Frank e Jeffrey; na casa de Ben, quando ele coloca um disco no aparelho e dubla a canção *In Dreams*; e na cena em que Frank e seu bando espancam Jeffrey ao som novamente de *In Dreams*, reproduzida no toca-fitas do carro de Frank.

Aliás, a cena na casa de Ben e a posterior seqüência do espancamento de Jeffrey, já analisadas no Capítulo II, são exemplares da construção baseada nos contrastes/contrapontos. Isso é evidenciado quando essa música pop, “açucarada” é usada como fundo musical na cena em que sabemos que Jeffrey vai ser espancado. 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 servem para confirmar o que as imagens já mostram, mas estão também 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 pode ser visto na seqüência em que o pai de Jeffrey tem um enfarte logo na abertura 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 e o mistério da cena, criando, do nada, um clima de suspense que vai perpassar todo o filme. Do mesmo jeito que os insetos estão devorando a terra, num quadro de tons escuros, contrastando com as imagens anteriores, que mostravam as cores vivas das flores, das casas e das roupas, os acentos musicais que realçam a ação dos insetos também contrastam com a música anterior, pop e alegre, no estilo dos anos 50.

Dessa forma, o trabalho com o som em *Veludo azul* também serve para causar estranhamento. É a própria câmera quem invade a terra no início do filme e escuta o ruído feito pelos besouros. Não temos um ponto de vista subjetivo, não é um personagem que está escutando aquele barulho, mas o próprio narrador. Até poderíamos pensar que seria uma auricularização de natureza subjetiva, representando o que o pai de Jeffrey, que caiu ao chão após ter um enfarte, estaria escutando. Mas, na verdade, o que se vê é, mais uma vez, uma forma criativa que Lynch achou 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.

Assim, utilizando tais procedimentos, Lynch alcança, em seus filmes, o que poderíamos chamar de supra-realismo ou, até mesmo, de hiper-realismo, distante, por exemplo, da vertente realista iniciada por Renoir, defendida por Bazin e desenvolvida pelo cinema italiano nas décadas de 40 e 50, 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 de cinema, como o expressionismo, o surrealismo, o filme *noir* e o de horror, Lynch embaralha procedimentos de transparência e opacidade em narrativas ao mesmo tempo ilusionistas e

---

<sup>7</sup> Sobre o assunto, sugiro novamente o artigo de Lúcia Nagib (Nagib, 1997).

antiilusionistas, que têm como marcas maiores a valorização do suspense e o estímulo das contradições, e buscam, principalmente, causar estranhamento no espectador.

Talvez o que faça a arte, em qualquer área da criação, prosperar e crescer em significação seja mesmo a tensão que se estabelece entre o ilusionismo e o antiilusionismo – e, nesse sentido, o cinema de Lynch é exemplar.

## Conclusão

### *Cinema entre fronteiras*

Você não pode fazer um filme por dinheiro ou por outra razão qualquer que não seja aquela de você se apaixonar pelo material, e de ter ficado excitado com aquilo. De outra forma, você nunca será capaz de sustentar a viagem.

**David Lynch**

O estilo peculiar do cinema de David Lynch, que privilegia a criação de cenas e atmosferas em detrimento da narrativa, a partir do efeito perturbador de estranhamento, dos desdobramentos especulares e da circularidade espaço-temporal, faz dele um caso raro no panorama cinematográfico atual.

Desde sempre, a preocupação do cinema de Hollywood foi o contar histórias, a narrativa naturalista, ilusionista. Isso acabou se infiltrando no cinema americano de uma forma geral: mesmo naqueles exemplos que podem ser vistos como exceções à regra, de afrontamento ao modelo de cinema vigente, há uma nítida influência da narrativa tradicional. Com Lynch, não é diferente. Ele demonstra ter aprendido, como poucos, o domínio das técnicas de ilusionismo cinematográfico. No entanto, sua formação enquanto estudante de belas artes na década de 60 e sua paixão pela Europa, especialmente pela França, fizeram com que tivesse um contato decisivo com tipos diferentes de cinema, que não privilegiam apenas a narrativa e não ficam presos às histórias contadas. Lynch viu e se encantou com obras expressionistas, dadaístas, surrealistas e ficou fascinado por criadores como Jean Cocteau, Marcel Duchamp, Man Ray, Federico Fellini, Ingmar Bergman, entre outros. Essa dupla exposição de Lynch, ao modo de vida e ao cinema americanos e às experiências vanguardistas e do pós-guerra européias, acabou por moldar seu cinema: um cinema denominado por uns de híbrido, por outros de esquizofrênico e pós-moderno, mas que aqui foi chamado simplesmente de limítrofe ou fronteiro – o que não exclui elementos daquelas outras definições.

Esse cinema limítrofe encontra-se nas fronteiras do ilusionismo e do antiilusionismo, da narrativa clássica e das propostas de vanguarda, do cinema comercial e do filme experimental. Ele tanto explora as convenções narrativas quanto realiza uma renovação da linguagem cinematográfica.

Com seus filmes, Lynch procura penetrar nas entranhas da sociedade norte-americana através do desnudamento dos sentimentos, das angústias e dos medos. No mesmo ato em que desvenda cada personagem

individualmente, ergue o véu da aparente felicidade que encobre aquela sociedade. Esse jogo entre individual e social é trabalhado de forma paralela e análoga à maneira com que a câmera habita e percorre ambientes fechados e abertos, internos e externos, o que se reflete, por sua vez, no embate claro-escuro. Mas, quebrando a visão dicotômica de separação entre interior e exterior, entre espírito e matéria, entre mortos e vivos, entre maldade e bondade, entre loucura e sanidade, suas obras embaralham o sentido das coisas para mostrar a complexidade do ser humano mergulhado no mundo, um mundo misturado e caótico.

Conforme o próprio Lynch observou, em entrevista para Brent Simon, do jornal *Entertainment Today*, de Los Angeles,

“The way dreams feel – like they say ‘dream logic’ – is really beautiful, and in a way it makes you try to find the meaning or understanding in it. I always say it’s impossible to write a sentence that you can’t find some meaning in. Because the brain will struggle to find meaning in almost anything. But the way dreams go, those things cinema can do – some stories, with abstractions, get into that kind of feel.” (Simon, 2002: p. 6-7)

O mecanismo que dá liga aos filmes de Lynch parece ser mesmo esse, originário da específica “lógica do sonho”. Se a base do pensamento lógico racional é o princípio das contradições, que vê o mundo cirurgicamente dividido entre bem e mal, certo e errado, etc, na “lógica do sonho” esse princípio é quebrado. Na realidade onírica, a própria contradição é a norma. A noção de um tempo cronologicamente linear desaparece, o mundo revela-se fragmentado e tudo que era guardado vem à tona. O cinema de Lynch percorre essas diversas camadas, num movimento que vai do aparente para o latente. Se há uma

função que as obras do diretor cumprem, é a de abrir caminhos, estradas. Nesse sentido, poder-se-ia qualificar sua arte como visionária.

Lynch não se amedronta perante o universo obscuro e desconhecido da mente humana:

“**DL:** Quando você fisga um peixe, você não sabe o que é até vê-lo (...) Pode ser um peixe ruim, daí você joga ele de volta à água. O que eu faço é escrever qualquer idéia, não importa qual. Eu mantenho uma caixa com as idéias escritas, porque você nunca sabe o que pode acontecer. Num certo dia, você pode revirar aquilo e ver que, então, parece correto, faz sentido para você. Mas a chave é que, quando você traz aquilo a sua consciência, o que tem que acontecer é você se apaixonar. Se você não se apaixona por aquela idéia, por aquele peixe, não vale nada para você (...) algumas vezes as idéias vêm com tanta energia e felicidade, que você fica eufórico e sente-se feliz fazendo aquilo. Você consegue toda a inspiração vinda daquela idéia.”

O cinema de Lynch junta o velho e o novo, o ordinário e o extraordinário, o banal e o surreal, o narrativo e o não-narrativo, a emoção e a ironia crítica, dando a todos eles o mesmo grau de importância. Lynch não opta por um ou outro, pois ele acredita que a força expressiva das coisas encontra-se no meio, na interseção: “...the middle isn't a compromise, it's the power of both.” (Lynch, Rodley, 1999: p. 23) Dos contrastes, instalam-se as semelhanças, assim como das semelhanças surgem as diferenças. Para o cineasta, o bem e o mal, o certo e o errado, o instintivo e o domesticado convivem, em tensão permanente. Dessa tensão, resulta a energia da vida e a força de sua arte.

## **Bibliografia**



***De David Lynch***

*David Lynch*. (Colección Imagen) Sala Parpalló, Palau Dels Scala, Disputación Provincial de Valencia, 1992. [s/a]

*David Lynch: Paintings & Drawings*. Touko Museum of Contemporary Art, Tokyo, 1991. [s/a]

**LYNCH**, David. *Images*. New York: Hyperion, 1994.

----- . *Wild at Heart*. Roteiro baseado no romance de Barry Gifford (Revised First Draft), agosto de 1989.

----- . *Blue Velvet*. Roteiro (Revised Third Draft), julho de 1985.

----- . *Dune*. Roteiro (Second Draft), maio de 1982.

**LYNCH**, David & **ENGELS**, Bob. *Twin Peaks: Fire Walk With Me, Teresa Banks and the Last Seven Days of Laura Palmer*. Roteiro (Shooting Draft), agosto de 1991.

**LYNCH**, David & **FROST**, Mark. *Northwest Passage*. Roteiro (Revised First Draft), dezembro de 1988.

----- . *One Saliva Bubble*. Roteiro (First Draft), maio de 1987.

**LYNCH**, David ; **FROST**, Mark & **WURMAN**, Richard Saul. *Welcome to Twin Peaks: Access Guide to the Town*. New York: Pocket Books, 1991.

**LYNCH**, David & **GIFFORD**, Barry. *Lost Highway*. Londres: Faber and Faber, 1997. [a]

----- . *Lost Highway*. Roteiro (Script), 1997. [b]

**LYNCH**, David & **RODLEY**, Chris. *Lynch on Lynch*. London: Faber and Faber, 1999.

*The Prints of David Lynch*. University of Wisconsin, Madison: Tandem Press, 2000. [s/a]

### *Sobre David Lynch*

- ALEXANDER**, John. *The Films of David Lynch*. London: Charles Letts & Co., 1993.
- ATKINSON**, Michael. *Veludo azul*. Trad. de Pedro Karp Vasquez & José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- BAHIANA**, Ana Maria. "David Lynch". In: *A Luz da Lente: conversas com 12 cineastas contemporâneos*. São Paulo: Globo, 1996. p. 39-47.
- BLANC**, Michelle Le & **ODELL**, Colin. *The Pocket Essential David Lynch*. Herts, Great Britain: Pocket Essentials, 2000.
- BRESKIN**, David. "David Lynch". In: *Inner Views: Filmmakers in Conversation*. New York: Da Capo, 1997. p. 51-95.
- CHION**, Michel. *David Lynch*. Trad. de Robert Julian [para o inglês]. Londres: British Film Institute, 1995.
- . "Blue Velvet de David Lynch: Ce que couve l'immobilité des plantes". In: *Cahiers du Cinéma*. No. 391. Paris: 1987. p. 22-24.
- DRAZIN**, Charles. *Blue Velvet*. London: Bloomsbury, 2000.
- FERRARAZ**, Rogério. "David Lynch – O senhor dos sonhos e dos pesadelos". In: *Revista de Cinema*. Ano III, nº 26. São Paulo: Krahô, Junho de 2002. p. 24-29.
- . "Nas entranhas da América: breve análise sobre o cinema de David Lynch". In: *Contracampo – Revista do Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação*. V. 6. Niterói, RJ: Universidade Federal Fluminense, 1º semestre de 2002. p. 111-128.
- . "As marcas surrealistas no cinema de David Lynch". In: RAMOS, Fernão Pessoa; MOURÃO, Maria Dora Mourão; et al. *Estudos de Cinema 2000 – SOCINE*. Porto Alegre, RS: Sulina, 2001. pp. 47-61.

- . *O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista*. Dissertação (Mestrado em Multimeios). Campinas, SP: Unicamp, 1998.
- FROST**, Scott. *Dale Cooper: minha vida, minhas gravações / como foram ouvidas por Scott Frost*. Trad. de Vera Caputo. São Paulo: Globo, 1991.
- HOBERMAN**, J. & **ROSENBAUM**, J. "Eraserhead". In: *Midnight Movies*. New York: Da Capo, 1991. p. 214-251.
- HUGHES**, David. *The Complete Lynch*. London: Virgin, 2001.
- INFANTE**, Guillermo Cabrera. "Para entender a David Lynch – Un Faulkner para los '90". In: *Primer Plano*. 06/10/1991.
- KALETA**, Kenneth C. *David Lynch*. New York: Twayne, 1993.
- KUZNIAR**, Alice A. "'Ears Looking at You: E. T. A. Hoffmann's The Sandman and David Lynch's Blue Velvet". In: *South Atlantic Review*. V. 54. No. 2. Chapel Hill, NC, USA: University of North Carolina, Maio de 1989. p. 7-21.
- LAVERY**, David (ed.). *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*. Detroit, USA: Wayne State University, 1995.
- LYNCH**, Jennifer. *O diário secreto de Laura Palmer: visto por Jennifer Lynch*. Trad. de Vera Caputo. 5.ed. São Paulo: Globo, 1996.
- MAGID**, Ron. "Blue Velvet – Small Town Horror Tale". In: *American Cinematographer*. novembro de 1986.
- MULVEY**, Laura. "The pre-Oedipal father: the Gothicism of *Blue Velvet*". In: *Modern Gothic: A Reader*. Victor Sage & Allan Lloyd Smith (ed.). Manchester & New York: Manchester University, 1996. p. 38-57.
- NAGIB**, Lúcia. "A droga perfeita que vem do som". In: *Folha de S. Paulo*. São Paulo, 27/4/1997.
- NAHA**, Ed. *The making of Dune*. London: Target, 1984.

- PALMER**, Potter. *Auteur TV: Twin Peaks, Quality TV and the Cultivated Audience*. Tese de doutorado [Department of Film and Television]. Los Angeles: UCLA, 1997.
- PELTIER**, Stefan. *Twin Peaks: Une Cartographie de L'inconscient*. France: ...Car rien n'a d'importance, 1993.
- PIZZELLO**, Stephen. "Twin Peaks: Fire Walk With Me – Laura Palmer's Phantasmagoric Fall from Grace". In: *American Cinematographer*, setembro de 1992.
- ROACH**, John & **SWEENEY**, Mary. *The Straight Story: A Screenplay*. New York: Hyperion, 1999.
- SIMON**, Brent. "A Beautiful Mind: Filmmaker David Lynch talks about the wonderful mystery of ideas". In: *Entertainment Today*. Los Angeles, 08-14 de março de 2002. p. 6-7.
- WOODS**, Paul. *Weirdsville USA: the obsessive universe of David Lynch*. London:Plexus, 1997.
- ZIZEK**, Slavoj. *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Seattle, USA: The Walter Chapin Simpson Center for the Humanities, University of Washington, 2002.

### ***Bibliografia de cinema, televisão e fotografia***

- AGEL**, Henri. *Estética do cinema*. Trad. de Armando Ribeiro Pinto. São Paulo: Cultrix, 1982.
- AUMONT**, Jacques; et al. *A estética do filme*. Trad. de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1995.
- AUMONT**, Jacques; **MARIE**, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Trad. de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BAZIN**, André. *O cinema: ensaios*. Trad. de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- \_\_\_\_\_. *O cinema da crueldade*. São Paulo: Martins Fontes, s/d.

- BAZIN**, André; **DONIOL-VALCROZE**, Jacques. *A política dos autores*. Trad. de Isabel Maria Lucas Pascoal. Lisboa: Assírio & Alvim, 1976.
- BELLOUR**, Raymond. *L'Analyse du Film*. Paris: Éditions Albatros, 1980.
- BERNARDET**, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- . "A crueldade irônica". In: Revista *Imagens* – no. 02. Campinas, Uicamp, 1994 , p. 40-43.
- BEYLIE**, Claude. *As obras-primas do cinema*. Trad. de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- BORDWELL**, David; **STAIGER**, Janet; **THOMPSON**, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University, 1987.
- BUÑUEL**, Luis. *Meu último suspiro*. Trad. de Rita Braga. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- BURCH**, Noel. *Práxis do cinema*. Trad. de Nuno Júdice, et al. Lisboa: Editorial Estampa, 1973.
- CAÑIZAL**, Eduardo Peñuela (org.). *Um jato na contramão: Buñuel no México*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- COOK**, Pam & **BERNINK**, Mieke (ed.). *The Cinema Book*. 2<sup>nd</sup>. Edition. London: BFI, 1999.
- COPJEC**, Joan (ed.). *Shades of Noir: A Reader*. London – New York: Verso, 1998.
- CORRIGAN**, Timothy. *A Cinema Without Walls: movies and culture after Vietnam*. New Jersey: Rutgers University Press, 1991.
- COSTA**, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.
- EISNER**, Lotte H. *A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*. Trad. de Lúcia Nagib. Rio de Janeiro: Paz e Terra: Instituto Goethe, 1985.

- GIFFORD**, Barry. *The Devil Thumbs a Ride & Other Unforgettable Films*. USA: Grove, 1988.
- GUNNING**, Tom. *The Films of Fritz Lang: Allegories of Vision and Modernity*. London: BFI, 2000.
- HAMMOND**, Paul (Org.). *The Shadow & Its Shadow: Surrealist Writings on the Cinema*. São Francisco: City Lights, 2000.
- KAEL**, Pauline. *1001 noites no cinema*. Seleção de Sérgio Augusto. Trad. de Marcos Santarrita e Alda Porto. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- KRACAUER**, Sigfried. *De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão*. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.
- KUENZLI**, Rudolf E. (org.). *Dada and Surrealist Film*. Londres: MIT, 1996.
- KYROU**, Ado. *Le surréalisme au cinéma*. Paris: Editions Arcanes, 1953.
- LEVY**, Emanuel. *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*. New York: New York University, 1999.
- MACHADO**, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- . “Máquinas de vigiar”. In: *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993. p. 219-234.
- . *A ilusão especular*. São Paulo: Brasiliense ; Rio de Janeiro: Instituto Nacional da Fotografia, 1984.
- MARTIN**, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MATHEWS**, J. H. *Surrealism and American Feature Films*. Boston: Twayne, 1979.
- METZ**, Christian. *Linguagem e cinema*. Trad. de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- . *A significação no cinema*. Trad. de Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1977.

- NAZÁRIO**, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.
- NOLASCO**, Sonia. “Cinema moderno rouba as tintas de Hopper”. In: *O Estado de S. Paulo*. São Paulo, 20/07/1995.
- ORICCHIO**, Luiz Zanin. “Ciclo aproxima inventos de Freud e Lumière” e “Um desfile de culpas, perversões e neuroses”. In: *O Estado de S. Paulo*. São Paulo, 05/10/1995.
- SADOUL**, Georges. *História do cinema mundial – I, II e III*. Trad. de Manuel Ruas. Col. Horizonte de Cinema. Lisboa: Livros Horizonte, 1983.
- SARGEANT**, Jack & **WATSON**, Stephanie. *Lost Highways: An Illustrated History of Road Movies*. Creation Books, 1999.
- SHARRETT**, Christopher (org.). *Crisis Cinema: The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film*. Washington: Maisey, 1993.
- STAM**, Robert. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Trad. de José Eduardo Moretzsohn. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- TALENS**, Jenaro. *The branded eye: Buñuel's Un chien andalou*. Translated by Giulia Colaizzi. Minneapolis: University of Minnesota, 1993.
- TELOTTE**, J. P. (org.). *The Cult Film Experience: Beyond All Reason*. Austin: University of Texas, 1991.
- TRUFFAUT**, François. *Hitchcock/Truffaut: Entrevistas*. Trad. de Maria Lucia Machado. 4.ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- TUDOR**, Andrew. *Teorias do cinema*. Trad. de Dulce Salvato de Meneses. São Paulo: Martins Fontes, s/d.
- VANOYE**, Francis, **GOLIOT-LÉTÉ**, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Trad. de Marina Apenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- WILLIAMS**, Linda. *Figures of Desire: A Theory and Analysis of Surrealist Film*. Berkeley & Los Angeles: University of California, 1992.

- WOLLEN**, Peter. *Signos e significação no cinema*. Trad. de Salvato Teles de Menezes. Col. Horizonte de Cinema. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.
- XAVIER**, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.
- . *Sétima Arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- (org.). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.

### ***Bibliografia geral***

- ALEXANDRIAN**, Sarane. *História da literatura erótica*. 2.ed. Trad. de Ana Maria Scherer & José Laurênio de Mello. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- . *O surrealismo*. Trad. de Adelaide Penha Costa. São Paulo: Verbo/EDUSP, 1976.
- ARGAN**, Giulio Carlo. *Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos*. Trad. de Denise Bottmann & Federico Carotti. São Paulo: Cia. das Letras, 1993.
- BATAILLE**, Georges. *História do olho*. Trad. de Glória Correia Ramos. São Paulo: Escrita, 1981.
- BAUM**, L. Frank. *O mágico de Oz*. Trad. de William Lagos. Porto Alegre: L&PM, 2001.
- BRETON**, André. *Manifestos do Surrealismo*. Trad. de Luiz Forbes. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- . *O amor louco*. Trad. de Luiza Neto Jorge. Lisboa: Editorial Estampa, 1971.



- CARROL**, Lewis. *Algumas aventuras de Silvia e Bruno*. Trad. e Introdução de Sérgio Medeiros. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- . *Aventuras de Alice*. Trad. e Org. de Sebastião Uchôa Leite. 3.ed. São Paulo: Summus, 1980.
- CARROLL**, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Trad. de Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papyrus, 1999.
- CESAROTTO**, Oscar. *Contra natura: ensaios de psicanálise e antropologia surreal*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- . *No olho do Outro: “O Homem de Areia” segundo Hoffmann, Freud e Gaiman*. São Paulo: Iluminuras, 1996.
- . “Através”. In: *Psilacânise – Algumas reflexões sobre o espelho, por Jacques Lacan*. Nº 2. São Paulo: Clínica Freudiana, 1985. p. 5.
- CIRLOT**, Juan-Eduardo. *Dicionário de símbolos*. Trad. de Rubens E. Ferreira Frias. Editora Moraes, 1984.
- DUARTE**, João Francisco Júnior. *O que é realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- ECO**, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Trad. de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- . *Obra aberta*. Trad. de Sebastião Uchôa Leite. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- FERRARA**, Lucrecia D’Aléssio. *A estratégia dos signos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FREUD**, Sigmund. *A interpretação dos sonhos*. Rio de Janeiro: Imago, 1999.
- . “O estranho”. In: *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud* (Vol. XVII). Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 271-318.
- . “Introdução ao narcisismo”. In: *Obras completas de Sigmund Freud*. v. VII. Trad. de Dr. C. Magalhães de Freitas. Rio de Janeiro: Delta. s/d. p. 247-276.

- GAIARSA**, José Ângelo. *O espelho mágico: um fenômeno social chamado corpo e alma*. 10.ed. São Paulo: Summus, 1984.
- GIFFORD**, Barry. *Hotel Room Trilogy*. Jackson, USA: University Press of Mississippi, 1995.
- . *Night People*. New York: Grove, 1992.
- . *Wild at Heart: The Story of Sailor & Lula*. New York: Vintage Books, 1990.
- GRUBER**, L. Fritz; et al. *Man Ray*. Alemanha: Benedikt Taschen, 1993.
- HARVEY**, David. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Trad. de Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 1993.
- HOFFMANN**, E. T. A . *Contos fantásticos*. Trad. de Claudia Cavalcanti. Rio de Janeiro: Imago, 1993.
- HUYSSSEN**, Andreas. “Mapeando o pós-moderno”. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). *Pós-modernismo e Política*. Rio de Janeiro: Rocco, 1991. p. 15-47.
- JAMESON**, Fredric. *As marcas do visível*. Trad. de Ana Lúcia de Almeida Gazolla, João Roberto Martins Filho, Klauss Brandini Gerhardt, et al. Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- . *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. de Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 1991.
- KAFKA**, Franz. *O processo*. Trad. de Torrieri Guimarães. São Paulo: Martin Claret, 2001.
- . *A metamorfose*. Trad. de Syomara Cajado. São Paulo: Nova Época Editorial, 1948.
- KAYSER**, Wolfgang. *O grotesco*. Trad. de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- LACAN**, Jacques. “O estádio do espelho como formador da função do eu, tal como nos é revelado na experiência psicanalítica”; “Resumo da comunicação ao XVI Congresso Internacional de Psicanálise de Zurique” e “Algumas reflexões sobre o eu”. In: *Psilacânise –*

- Algumas reflexões sobre o espelho, por Jacques Lacan. Nº 2. São Paulo: Clínica Freudiana, 1985. p. 15-35.*
- MORAES**, Angélica de. “Anos 90 – entre a tradição e a ruptura”. In: *O Estado de S. Paulo*. São Paulo, 24/9/95.
- MORIN**, Edgar. “O ‘duplo’ (fantasmas, espíritos...) ou o conteúdo individualizado da morte”. In: *O homem e a morte*. Trad. de Cleone Augusto Rodrigues. Rio de Janeiro: Imago, 1997. p. 133-175.
- NÉRET**, Gilles. *Salvador Dalí*. Benedikt Taschen, 1996.
- NESTROVSKI**, Arthur. “Ironia e modernidade” ; “Influência”. In: *Ironias da Modernidade: ensaios sobre literatura e música*. São Paulo: Ática, 1996. p. 7-21; 100-118.
- PAQUET**, Marcel. *René Magritte: o pensamento tornado visível*. Benedikt Taschen, 1995.
- POE**, Edgar Allan. *Contos de Edgar Allan Poe*. Trad. de José Paulo Paes. Estudo crítico Lúcia Santaella. 3.ed. São Paulo: Cultrix, 1986.
- . *Ficção completa, poesia & ensaios*. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1981.
- RENNER**, Rolf Günter. *Edward Hopper*. Trad. de Casa das Línguas. Benedikt Taschen, 1992.
- SANTAELLA**, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.
- STEVENSON**, Robert L. B. *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde*. Trad. de Mario Fondelli. Rio de Janeiro: Clássicos Econômicos Newton, 1996.
- SODRÉ**, Muniz & **PAIVA**, Raquel. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.
- WOOLF**, Virginia. “A mulher no espelho: um reflexo”. In: *Objetos sólidos*. Trad. de Hélio Pólvora. São Paulo: Siciliano, 1992. s/p [texto reproduzido na internet]

## **Filmografia**

*Corpus de análise (obras de David Lynch)*

**Longa-metragem**

1977 – *Eraserhead*

1980 – *O homem elefante* (The Elephant Man)

1986 – *Veludo azul* (Blue Velvet)

1990 – *Coração selvagem* (Wild at Heart)

1992 – *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer* (Twin Peaks  
– Fire Walk with Me)

1997 – *A estrada perdida* (Lost Highway)

1999 – *História real* (The Straight Story)

2001 – *Cidade dos sonhos* (Mulholland Dr.)

**Televisão**

1990/1991 – *Twin Peaks*

*Outras obras de David Lynch citadas*

**Curta-metragem**

1967 – *Six Men Getting Sick*

1968 – *The Alphabet*

1970 – *The Grandmother*

1974 – *The Amputee*

1995 – *Premonitions Following an Evil Deed* (para o longa  
*Lumière e cia.*)

**Longa-metragem**

1984 – *Duna* (Dune)

## **TV / Vídeo**

1988 – *The Cowboy and the Frenchman*

1990 – *Industrial Symphony no. 1 – The Dream of the Brokenhearted*

1991 – *Dangerous* – *teaser* promocional para a turnê de Michael Jackson

1991 – *Crônicas americanas* (American Chronicles) – Lynch co-dirigiu, com Mark Frost, o episódio *Champions* apenas

1992 – *On The Air* – Lynch dirigiu apenas o episódio piloto

1992 – *Hotel Room* – Lynch dirigiu os episódios *Tricks* e *Blackout*

## ***Filmografia de apoio***

### **Sobre David Lynch**

***Toby Keeler*** (Produtor)

1998 – *Pretty as a Picture – The Art of David Lynch*

### **Com produção de David Lynch**

***Michael Almereyda***

1995 – *Nadja*

***Terry Zwigoff***

1995 – *Crumb*

### **Geral**

***Robert Aldrich***

1955 – *A morte num beijo* (Kiss Me Deadly)

***Ingmar Bergman***

1966 – *A hora do lobo* (Vargtimmen)

***Tod Browning***

1932 – *Monstros* (Freaks)

***Luis Buñuel***

1928 – *Um cão andaluz* (Un chien andalou) – Luis Buñuel e Salvador Dalí

1930 – *A idade de ouro* (L'Age d'or)

1961 – *Viridiana*

1962 – *O anjo exterminador* (El ángel exterminador)

1967 – *A bela da tarde* (Belle de jour)

1970 – *Tristana, paixão mórbida* (Tristana)

1972 – *O discreto charme da burguesia* (Le charme discret de la bourgeoisie)

1977 – *Esse obscuro objeto do desejo* (Cet obscur objet du désir)

***René Clair***

1924 – *Entreato* (Entr'acte)

***Jean Cocteau***

1930 – *Sangue de um poeta* (Le sang d'un poète)

***David Cronenberg***

1986 – *A mosca* (The Fly)

1988 – *Gêmeos – mórbida semelhança* (Dead Ringers)

1996 – *Crash – estranhos prazeres* (Crash)

***Maya Deren***

1946 – *A Study in Choreography for Camera*

1946 – *Ritual in Transfigured Time*

**Marcel Duchamp**

1926 – *Anémic Cinéma*

**Federico Fellini**

1954 – *A estrada* (La strada)

1963 – *Fellini 8 ½* (Otto e mezzo)

**Victor Fleming**

1939 – *O mágico de Oz* (The Wizard of Oz)

**Henry Hathaway**

1935 – *Peter Ibbetson*

**Alfred Hitchcock**

1945 – *Quando fala o coração* (Spellbound)

1950 – *Pavor nos bastidores* (Stage Fright)

1954 – *Janela indiscreta* (Rear Window)

1958 – *Um corpo que cai* (Vertigo)

**Dennis Hopper**

1969 – *Sem destino* (Easy Rider)

**Stanley Kubrick**

1955 – *A morte passou por perto* (Killer's Kiss)

1961 – *Lolita*

**Fritz Lang**

1930 – *M, o vampiro de Dusseldorf* (M)

**Charles Laughton**



1955 – *O mensageiro do diabo* (The Night of the Hunter)

***Fernand Léger***

1924 – *O balé mecânico* (Le ballet mécanique)

***Bigas Luna***

1987 – *Os olhos da cidade são meus* (Anguish)

***Man Ray***

1923 – *Retorno à razão* (Le retour à la raison)

1926 – *Emak Bakia*

1928 – *A estrela do mar* (L'étoile de mer)

***F. W. Murnau***

1922 – *Nosferatu*

***Otto Preminger***

1944 – *Laura*

***Nicholas Ray***

1948 – *Amarga esperança* (They Live by Night)

1955 – *Juventude transviada* (Rebel Without a Cause)

1956 – *Bigger Than Life*

***Hans Richter***

1947 – *Dreams That Money Can Buy*

***Robert Siodmak***

1946 – *Assassinos* (The Killers)

***Edgar G. Ulmer***

1945 – *Curva do destino* (Detour)

***Charles Vidor***

1946 – *Gilda*

***Orson Welles***

1948 – *A dama de Shangai* (The Lady from Shangai)

1958 – *A marca da maldade* (Touch of Evil)

***Wim Wenders***

1984 – *Paris, Texas*

1997 – *O fim da violência* (The End of Violence)

2000 – *O hotel de um milhão de dólares* (The Million Dollar Hotel)

***Robert Wiene***

1919 – *O gabinete do Dr. Caligari* (Das kabinett des Dr. Caligari)

***Billy Wilder***

1944 – *Pacto de sangue* (Double indemnity)

1956 – *Crepúsculo dos deuses* (Sunset Boulevard)

## **Apêndices**

*Versão integral da entrevista com David Lynch*

**ENTREVISTA COM DAVID LYNCH  
FEITA POR ROGÉRIO FERRARAZ  
HOLLYWOOD – 05/09/2002 – 10h às 11h**

Subia a colina de Hollywood Hills à procura do local onde, finalmente, entrevistaria David Lynch. Grata surpresa tive quando, ao chegar à rua correta, reparar que, nela, encontravam-se uma casa desenhada ao estilo de Frank Lloyd Wright e, mais acima, a casa utilizada por Lynch no filme *A estrada perdida*. Tal casa, de arquitetura diferenciada e angulosa, servira de residência para os personagens Fred e Renee Madison (Bill Pullman e Patricia Arquette respectivamente) e lá desenrolavam-se cenas-chave do longa-metragem. Fiz várias fotos da frente dos dois imóveis, antes de me dirigir à casa do meio, local combinado para a entrevista.

A primeira imagem que chama a atenção é uma bandeira dos Estados Unidos, já bem desgastada pela ação do tempo, exposta em uma das sacadas da casa. Apesar de retratar, em suas obras, os aspectos mais obscuros e nauseantes da sociedade ianque, Lynch nunca negou, muito menos escondeu, suas origens: a de ser um cidadão norte-americano – ou um “garoto americano de cidade pequena”, como certa vez observou Jack Nance, o ator que protagonizou *Eraserhead*. Aquela bandeira, um dos símbolos maiores do espírito nacionalista, movimentando-se com o vento, traz a lembrança, como não poderia deixar de ser, de que Lynch, como várias vezes manifestou, tinha simpatia pelo governo ultranacionalista de Ronald Reagan. A partir daí, já pode-se compreender que, se nas obras lynchianas, observam-se personagens complexos, eles nada mais são do que retratos do próprio ser humano, ele mesmo complexo e, muitas vezes, contraditório.

Recebido por um jovem, que aparentava ter não mais do que 20 anos e deveria trabalhar no *website* do cineasta, fui percorrendo vários

cômodos da casa, sempre me deparando com móveis e quadros desenhados e pintados por Lynch, reconhecíveis em seus filmes e livros/catálogos. Fui, então, apresentado ao assistente do cineasta, Jay, tão jovem quanto o primeiro rapaz.

Após alguns minutos de espera, e de várias xícaras do melhor café que provei em solo americano, fui levado ao encontro de Lynch, num ateliê que ele, artista múltiplo, possui na colina acima da outra casa, exatamente a de *A estrada perdida*. Lynch já me aguardava ansioso para a tal entrevista – não tanto quanto eu, é verdade –, desmistificando a idéia corrente de que não gosta de falar muito. A impressão que ficou do encontro é que, se não forem feitas perguntas que visem desvendar os “significados” ou as “intenções” por trás de suas obras, Lynch se abre ao entrevistador com naturalidade. Além disso, pessoalmente, Lynch é uma pessoa como qualquer outra, longe da imagem esquisita ou grotesca que pintam dele.

De imediato, perguntei se aquela era mesmo a casa usada em *A estrada perdida*, o que foi confirmado por Lynch. O diretor contou que quando procurava uma locação para seu filme, encontrou essa casa e soube que as outras duas, na mesma rua, também estavam à venda – sendo que o desenho de uma delas era de autoria de Frank L. Wright, de quem era um admirador. Resolveu adquirir as três. Utilizou uma como cenário do filme, decidiu morar na do meio e transformou a desenhada por Wright no Asymmetrical Productions, estúdio de som de sua propriedade. Ele frisou que o interior da casa de *A estrada perdida* está muito modificado em relação à época do filme, pois passou por uma restauração e posteriormente por uma reforma. A fachada, no entanto, continua idêntica.

Após esse breve bate-papo sobre seus imóveis, Lynch, sem conseguir pronunciar corretamente meu nome – nessa altura, já me chamava apenas de Roger –, mostrou-se interessado em saber sobre meu país de origem, dizendo que nunca viera ao Brasil – ao contrário de boatos que afirmam que o cineasta já esteve aqui várias vezes, inclusive,

dirigindo comerciais para a televisão. Sua principal curiosidade era sobre a situação social e econômica do país, preocupado em saber se aqui ocorria o mesmo que na Argentina – na época, setembro de 2002, o país sul-americano passava por uma de suas mais graves crises. Lynch demonstrou tristeza e inquietação ao saber que, como em outras partes do mundo, também no Brasil havia uma distribuição desigual e injusta das riquezas.

Nessa altura da conversa, seu assistente já havia nos provido de mais xícaras de café e Lynch já havia fumado alguns cigarros – era impossível não lembrar de seus filmes e seriados, em que personagens se esbaldam entre goles de café e tragadas de cigarro. Ainda falando sobre o Brasil, Lynch lembrou que conhecera o diretor brasileiro Walter Salles e que havia ficado encantado com ele. Exatamente a partir deste trecho, passei a gravar nossa conversa:

**David Lynch:** [*Walter Salles*] tem uma alma linda.

**Rogério Ferraraz:** Por falar em Walter Salles, como foi a sua experiência em Cannes neste ano [*Lynch foi presidente do júri e Salles um dos jurados*]?

**DL:** Muito boa! Muito boa!

**RF:** O que você achou do filme vencedor, *O pianista*, de Polanski?

**DL:** Eu fiquei tão feliz, acho que ele é um dos melhores diretores do mundo e ele teve também, em diversas maneiras, uma interessante e difícil vida. Acho que se você pegar tudo isso, ver um filme como o dele num festival como o 55º Cannes Festival, é para sentir-se bem vendo ele vencer. E acho que o filme é mesmo muito bom.

**RF:** Havia um filme do Cronenberg também, neste ano: *Spider*.

**DL:** Sim, havia.

**RF:** O que você achou do filme?

**DL:** Eu não quero falar sobre isso. [*Ele sorri com uma certa irritação*]

**RF:** OK. Acho melhor começarmos a entrevista.

**DL:** Claro.

**RF:** Em *Cidade dos sonhos*, para convencer sua nova amiga que elas deveriam ligar para a polícia para descobrir se houve um acidente de carro em Mulholland Drive, Betty diz para Rita: “Vamos! Será apenas como nos filmes: nós fingiremos ser outra pessoa.” Este é um comentário irônico a um determinado tipo de filme ou o cinema é, em geral, a arte do fingimento?

**DL:** Atuar... Bem, em primeiro lugar, o cinema é a mais importante mídia já inventada, é muito poderoso. E mesmo que já tenha mais de 100 anos, eu sempre tenho a impressão de que há muito mais coisa a ser descoberta ainda. E é basicamente contar estórias, um jeito de contar estórias. Mas também tem o poder de mostrar abstrações e alcançar sentimentos que não podem ser obtidos de outra forma. Então, é a mídia mais importante. Mas é, de certa maneira, todo ele fingimento, atuar é fingir. Atuar... O cinema é cósmico, atuar é cósmico, porque é uma espécie de símbolo de uma verdade, que está acontecendo, independente se nós percebemos ou não. Como Shakespeare disse, somos todos atores num palco.<sup>1</sup> E o que isso significa, você pode pensar a respeito, certo!?

Então, quando você atua, você diz adeus a sua personalidade. Qualquer coisa que você saiba sobre si próprio, você diz adeus àquilo e pega uma outra personalidade e isso é cósmico. E o quão bom você vai atuar, depende, na minha opinião, do quão profundo você sente, de quanta realidade você consegue obter na profundidade. Em outras palavras, se você atuar a partir da profundidade, quando aquilo emerge, vai significar alguma coisa. Mas aquilo vai empreender uma nova *persona* e

---

<sup>1</sup> Lynch refere-se ao seguinte trecho da peça *As You Like It*, de Shakespeare:

“*Jaques:*

All the world's a stage,  
And all the men and women merely players;  
They have their exits and their entrances,  
And one man in his time plays many parts,  
His acts being seven ages...”

SHAKESPEARE, William. *As You Like It*. Wordsworth Classics, 1993. p. 38. [Peça publicada pela primeira vez em 1623]

esse processo é um negócio complicado. Algumas pessoas são tão bem dotadas para fazer isso, são atores e atrizes, mas eles precisam de um ambiente seguro, na minha opinião, para fazer aquilo emergir bem de dentro deles e daí eles se arriscam em cada palavra, em cada gesto, porque não são eles, na verdade, mas, sim, uma outra pessoa. Eles estão pegando outra pessoa e a tornando real. Então, “será apenas como nos filmes” poderia ser uma coisa mais superficial ou uma coisa mais profunda. Os filmes são parte de nossas vidas agora, então, essa frase significa várias coisas.

**RF:** Você acha que é fácil perceber a separação entre ilusão e realidade?

**DL:** Se é fácil perceber?! Bem, não. Realmente, não. Existem muitas pessoas chamadas de *con artists* (*trapaceiros*) e elas enganam as pessoas todo o tempo. As pessoas contam mentiras e estas são aceitas como verdades. Há muita ilusão, há muita representação no mundo real. Há muitas coisas que são tomadas como reais e que não são. Na verdade, a coisa toda, supostamente, não é verdadeiramente real. Tudo isso é o que eles chamam de *maya* na Índia, que significa que tudo é ilusão.<sup>2</sup> Então, há ilusões, dentro de ilusões e de outras e de outras... E você vai ao cinema e há mais ilusão. E tem algo especial naquilo: quando você senta-se, as cortinas abrem-se, as luzes apagam-se e o filme começa, você entra num mundo novo, que tem uma certa realidade naquilo. Você vai adiante e essa experiência pode ser muito poderosa, tão poderosa quanto qualquer experiência em sua chamada “vida real”. É uma coisa linda.

**RF:** Você acha que quando você mostra isso, como na cena em *Cidade dos sonhos*, passada no Club Silencio, em que é dito que “é tudo gravado, é tudo uma fita, é uma ilusão”, seu filme, sua arte torna-se uma espécie de arte realista?

---

<sup>2</sup> *Maya*: ilusão; ignorância; Rainha Maya, mãe de Buda. (Fonte: *Pequeno Dicionário de Termos Budistas Pali-Português Romanizado*, disponível no endereço eletrônico <http://web.prover.com.br/salves/dicpaliport.htm>)



**DL:** Uma vez que você cria alguma coisa... bem, tudo é, de certa forma, uma espécie de idéias. Para mim, idéias são a coisa mais importante. Quando você pensa a respeito, cada coisa que o homem faz vem de uma idéia. As idéias estão circulando e, num determinado momento, você “pega” uma delas. Este é um lindo momento: “pegar” uma idéia. Eu sempre digo: se você tem uma idéia para um tipo diferente de cadeira, uma vez que você tem essa idéia, é tudo tão simples. Você tem apenas que colocar os materiais juntos e fabricar seguindo a idéia. Ela pode dizer a você como fazer um desenho da cadeira, que tipo de materiais utilizar, quais as proporções, tudo. E vem pra você num instante, *bang*, bem assim, você a vê, você sabe, instantaneamente. Mas não é uma cadeira, é a idéia de uma cadeira. Essa é a coisa. Então, o seu trabalho é traduzir aquela idéia e, então, ela torna-se uma coisa real. Você sabe, uma coisa que não existia antes, veio da idéia e daí virou uma coisa. E dessa forma é com um filme, é com tudo.

**RF:** E como você transforma uma idéia num roteiro? Você tem algum método?

**DL:** É engraçado. Em primeiro lugar, você escreve as idéias e, um tempo depois que as idéias vieram, depois que você as escreveu, um roteiro fica pronto. Mas o roteiro não é o filme, é um estágio intermediário. É apenas uma forma de organização das idéias numa espécie de estória que reflete aquelas idéias. E conforme você escreve essas palavras, essa etapa, para mim, não é satisfatória, porque as idéias são para um filme, não para um papel escrito. É somente um jeito para você se organizar, aquelas palavras tornam-se lembranças da idéia. Então, o roteiro é importante, é um estágio, mas não é a coisa final. Daí, você vai e começa a procurar atores que são corretos para aqueles papéis específicos, você procura locações corretas para aqueles lugares específicos, e assim com todas as peças corretas de acordo com aquelas idéias. E muitas vezes você não encontra a coisa perfeita, mas você encontra alguma coisa que pode ser feita “correta”, em iluminação, nos móveis, etc, mas é àquelas idéias que você está sendo fiel sempre. De

repente, um dia, você está no *set* com as câmeras, os atores estão vestidos, o cenário está pronto, tudo está preparado, baseado nas idéias, e você começa a ensaiar. Ao ensaiar, você pode estar afastando-se das idéias, mas daí volta a seguir aquelas idéias, e você conversa e ensaia, conversa e ensaia. Você volta e você atinge o objetivo, para que todas as pessoas que estejam trabalhando com você sintonizem na mesma coisa, mesmo que elas percebam isso ou não. É através de um processo de ação e reação. Elas trazem um *relógio*, não é o certo, você diz por que não é o *relógio* certo, elas trazem outro e aos poucos ficamos sintonizados, e assim também é com a atuação. E sempre é a partir das idéias.

Mas novas idéias podem surgir. Então, porque todas as outras idéias já vieram, isso não significa que o processo pára. Então, você tem que ser cuidadoso, para a mesma coisa continuar sendo verdadeira: algumas novas idéias não são para serem encaixadas naquilo, mas algumas são. Então, você joga fora as ruins, da mesma forma que você jogou as ruins no momento em que escrevia o roteiro, e mantém as novas que são boas. A regra é que as coisas não estão finalizadas até que realmente estejam. É tudo um processo orgânico, em que você intui o seu caminho. Pode-se mudar daquelas idéias originais, mas deve ser verdadeiro, fiel àquelas. Esse é o jeito que você vai e, num certo momento, aquilo está terminado, porque você sente que está correto. E, de novo, sente-se que está correto porque foi baseado naquelas idéias e, então, está pronto.

**RF:** E quando você tem uma nova idéia, uma das boas, e você decide mudar...

**DL:** Não é, na verdade, uma mudança. É um acréscimo. Não há muito... eu não deveria falar isso... mas, às vezes, algumas coisas são jogadas fora, porque uma coisa nova aparece. E esse é o caso de *Cidade dos sonhos* – mas que é uma grande exceção à regra –, que começou de um jeito e depois mudou para outra coisa. Começou como um piloto para uma série de TV e foi modificado para um longa-metragem. Essa mudança causou uma espécie de terremoto na mente. E conforme esse

terremoto acabou, ele fez com que novas idéias aparecessem. Isso foi uma das coisas mais belas, porque essas novas idéias tiveram que se casar com o que veio antes. Há uma habilidade, eu acho, que tem a ver com o desejo. A palavra desejo é muito poderosa. Se você deseja alguma coisa... O que o desejo faz, eu acho, é colocar um foco na mente. Todo o seu foco vai para esse desejo, que parece um imã, e você é puxado o máximo possível para realizar esse desejo. Muitas coisas em você o puxarão para realizar tal desejo. Você é puxado por esse desejo. E foi bem assim (*ele estala os dedos*): eu sentei, fechei meus olhos, e, em meia hora, todas as idéias me vieram. Elas casaram-se com aquelas anteriores, várias daquelas joguei fora, das novas também joguei fora algumas, outras mantive.

**RF:** Então você não “pega” a idéia, é ela quem “fisga” você...

**DL:** De certa forma, isso é verdade. De certa forma. Mas eu sempre digo que é como pescar. Você tem desejo por um peixe, porque você está com fome. O que você tem a fazer... bem, agora, seu foco está num peixe. Você vai até a água. Você tem que ter uma vara, uma linha e um anzol. A isca é o desejo, vamos dizer, mas, na pescaria a isca é uma minhoca. E tudo o que você faz é colocar a isca na água. E então você somente espera. Você não pode forçar um peixe a morder a isca. Mas você está preparado para que isso aconteça. Assim também é com o “pegar idéias”. Todo o seu foco está naquelas idéias, mas você não pode forçá-las. Elas podem não vir hoje, nem amanhã. Você não sabe quando elas podem aparecer. Mas você está puxando-as mentalmente e você as quer. Num dado momento, *bang*, elas surgem. Daí, você recolhe a linha, *zwipp*, e lá elas estão...

Não foi você que fez aquele peixe, mas é você quem vai cozinhá-lo, bem ou não. Você pode fazer as pessoas amarem aquilo que você preparou ou você pode fazer um serviço ruim. Você entende o que quero dizer?

**RF:** Sim.

**DL:** Mas o peixe não é seu, na verdade. Você o pegou, e você está tão feliz de tê-lo fispado, mas...

**RF:** Como as idéias...

**DL:** Como as idéias, isso!

**RF:** Uma idéia pode ser ótima, mas se você não sabe o que fazer com ela...

**DL:** Exatamente! Se você não sabe traduzi-la apropriadamente... Há vários filmes muito bons baseados em idéias não muito boas e há também diversos filmes que você diz “que grande idéia, mas eles não conseguiram fazer bem”. E há ótimos filmes baseados em ótimas idéias também.

**RF:** Essa é uma excelente metáfora, porque quando você vai pescar, você não sabe que tipo de peixe você vai pegar...

**DL:** Você não sabe. Essa é a coisa...

**RF:** E o mesmo com as idéias...

**DL:** Quando você fiska um peixe, você não sabe o que é até vê-lo, quando ele sai da água. Pode ser um peixe ruim, você joga ele de volta à água. O que eu faço é escrever qualquer idéia, não importa qual. Eu mantenho uma caixa com as idéias escritas, porque você nunca sabe o que pode acontecer. Num certo dia, você pode revirar aquilo e ver que, agora, parece correto, faz sentido para você. Mas a chave é que, quando você traz aquilo a sua consciência, o que tem que acontecer é você se apaixonar por aquilo. Se você não se apaixona por aquela idéia, por aquele peixe, não vale nada para você no momento, mas se você se apaixonar saberá o que fazer. Como a idéia da cadeira, você pode imaginar a cadeira e se apaixonar pela idéia. Essa é a energia necessária para traduzi-la, torná-la numa coisa real. Você irá até a oficina, começará a trabalhar e irá até o fim, porque aquilo te incendiou. Algumas vezes as idéias vêm com tanta energia e felicidade, que você fica eufórico e sente-se feliz fazendo aquilo. Você consegue toda a inspiração vinda daquela idéia.

**RF:** Você gosta do Surrealismo?

**DL:** Eu gosto de tudo. Eu gosto... Na verdade, eu não sei exatamente o que é o surrealismo. Há aquilo chamado de realidade, há o absurdo, há coisas surrealistas, há coisas tenras, há todos os diferentes tipos de emoções e de realidades, e tudo isso vem das idéias. E são idéias pelas quais você se apaixona por causa de seu jeito particular. Assim, muitas vezes eu me apaixono por coisas mais abstratas. Eu apenas gosto mais delas do que de um tipo específico de filme, de um filme de um só gênero, etc. Eu gosto mais do surrealismo na pintura do que dos surrealistas fazendo filmes. Mas eu gosto daquelas idéias. Quando os surrealistas estavam trabalhando, eles não estavam realmente juntos. Eles fizeram pequenas experiências. Algumas delas são bastante mágicas, mas... Há pessoas como Bergman e Fellini que trabalham com abstrações e criam uma atmosfera, e você não pode... Como no início, eu acho, de *A hora do lobo*, há uma cena que é tão surreal, mas tão poderosa. Muitas vezes uma coisa daquelas não acontece com a estória. Então, aquela cena é que tem um sabor surrealista.

**RF:** Se você tivesse que escolher quatro ou cinco filmes que você mais gosta ou que te influenciaram, quais seriam?

**DL:** Há muitos. Eu não sei. Eu sempre digo os mesmos. Para inspiração... Porque eu não diria... Porque eu acho que Fellini faz Fellini, Bergman faz Bergman, Hitchcock faz Hitchcock...

**RF:** E Lynch faz Lynch...

**DL:** Exatamente. Porque há algo dentro de nós chamado a “própria voz”. Sua própria voz tem que se destacar. Você não pode tentar ser Hitchcock, não funciona. O que você tem que fazer é deixar as idéias virem através de sua máquina e ficar fiel a elas. Claro que outros podem dar cores a sua máquina, mas quando você vê um grande filme, ele serve mais como inspiração do que qualquer outra coisa. Transmite, a você, emoção, inspiração, energia e felicidade. Esses filmes, então, tornam-se preciosos para você. Então, vamos lá: *Crepúsculo dos deuses*, de Billy Wilder; *8 ½*, de Fellini; *A hora do lobo*, de Bergman; *Meu tio*, de

Jacques Tati; *Janela indiscreta*, de Hitchcock; *It's a Gift*, com W. C. Fields... há muito mais... *Lolita*, de Kubrick... há tantos mais...

**RF:** Por falar em *Lolita*, há uma cena em *Twin Peaks*, quando o agente Dale Cooper e o xerife Harry Truman vão ao hospital...<sup>3</sup>

**DL:** Sim, e é como em *Lolita*... sim... (*risos*)

**RF:** Como você pensou aquela cena?

**DL:** Porque aquela cena em *Lolita* fez-me rir bastante.<sup>4</sup> É um fenômeno que acontece... Foi uma homenagem a ele, eu tenho certeza. Quando eu imaginei a cena, eu sabia que era uma homenagem. Vem de uma situação em que há um aviso mecânico que você não entende, mas você sabe que tem fazer aquilo e há apenas um jeito, que pode ser barulhento, mas você não pode fazer barulho. Então, acaba sendo uma situação de humor.

**RF:** Você gosta de trabalhar com coisas mecânicas, industriais e com outras naturais...

**DL:** Juntas!

**RF:** Sim, juntas. Isso é muito interessante.

**DL:** Bem, esse é o jeito que o mundo é. O que eu gosto é de uma paisagem com uma fábrica no meio dela. Há alguma coisa... Somente a paisagem não é tão interessante e eu diria que, apenas a fábrica, poderia ser mais interessante, mas quando você a vê no meio da paisagem, primeiro num plano geral, e vai para planos mais aproximados... Mas essa paisagem deve ter uma forma particular, deve ser com rochas pretas, ter uma certa atmosfera... Mas as fábricas devem ter algo contrário àquilo... Fábricas são realmente coisas das mais fantásticas. Algumas são apenas forma e função. Mas o som, o poder e a atmosfera criados por certas fábricas são bastante misteriosos.

---

<sup>3</sup> No 10º episódio de *Twin Peaks*, dirigido por Lynch, Dale Cooper (Kyle MacLachlan) e o xerife Harry (Michael Ontkean), vão ao hospital tentar falar com Ronette Pulaski (Phoebe Augustine) e têm problemas para ajustar a cadeira sem fazer muito barulho para não incomodar a garota, que encontra-se em trauma profundo.

<sup>4</sup> Em *Lolita*, dirigido por Stanley Kubrick, em 1962, Humbert Humbert (James Mason) tem problema para abrir uma cama de montar sem fazer barulho, pois não quer acordar Lolita (Sue Lyon), que está dormindo no quarto do hotel.

**RF:** O que você pode falar sobre as florestas? Você parece adorar florestas...

**DL:** Bem, as florestas... Eu cresci no noroeste da América, da América do Norte. Há uma sensação, um mistério nas florestas. Meu pai costumava me levar nas florestas, me deixar lá e me pegar no fim do dia. Então, quando você vai às florestas, especialmente quando você é jovem e vai sozinho, há uma sensação que dá em você.

**RF:** Que tipo de sensação?

**DL:** Todo tipo de coisa.

**RF:** Medo?

**DL:** Bem...

**RF:** Mistério?

**DL:** Mistério, isso, essa era a coisa. Eu não ficava com medo. Eu acho que há certas florestas que podem provocar medo, mas não era o caso. Eu ia para florestas muito simpáticas. Mas havia mistério, e isso era diferente.

**RF:** Estou lembrando agora que, quando você estava desenvolvendo seu *website*, havia uma espécie de vídeo com você...

**DL:** Serrando madeira, sim... (*risos*)

**RF:** Isso, serrando madeira. Michael J. Anderson também serra madeira em *Industrial Symphony*...

**DL:** Sim, exatamente... (*risos*)

**RF:** E o som é muito interessante, o som do ato de serrar a madeira.

**DL:** Sim!

**RF:** Eu acho que é justamente pelo limite entre uma coisa natural e...

**DL:** Uma feita pelo homem.

**RF:** Isso.

**DL:** Agora escute uma coisa, Roger: nós vivemos neste planeta chamado Terra. Há várias florestas na Natureza e elas são basicamente compostas por árvores. E existem vários tipos de árvores. As árvores não

são apenas bonitas, há materiais que são feitos delas, de uma certa forma. Há tantos tipos diferentes de madeiras, que vêm de árvores diferentes, e cada um tem uma determinada característica. E quando você trabalha com madeira, você consegue diferentes cheiros, diferentes experiências tácteis, e você vê aquela coisa natural virar uma coisa polida feita pelo homem. Esse processo é tão mágico para mim e isso é uma coisa tão agradavelmente bonita para se trabalhar. Eu realmente adoro todo tipo de construção com madeira. E eu tive sorte. Meu pai sempre teve uma espécie de oficina em casa, meu avô tinha um rancho em Montana, então, sempre havia essa oficina, porque as coisas quebravam e a gente consertava, ou fazia novas. E aquela era a idéia, a de que você, mesmo numa idade jovem, podia fazer coisas. Isso é muito mais que um presente que você pode dar para um pequeno garoto: a noção de que ele pode *fazer* algo. Se você não sabe isso, você está perdendo muito, perdendo a emoção de construir alguma coisa. Não é a mesma coisa que você comprar – e fazer uma cadeira pode até ser mais caro do que comprar uma. É realmente uma emoção você mesmo fazer aquilo.

**RF:** Você disse Montana, Missoula, e eu me lembrei que Maddy, de *Twin Peaks*, era de Montana... <sup>5</sup>

**DL:** Sim, exatamente.

**RF:** E, quando ela foi assassinada por BOB/Leland... <sup>6</sup>

**DL:** Certo.

**RF:** Ele disse...

**DL:** “Você está voltando para Missoula, Montana”... (*Risos*)

**RF:** Por que você escreveu aquela cena? Foi uma espécie de brincadeira?

---

<sup>5</sup> Maddy Ferguson, prima de Laura Palmer (ambas vividas por Sheryl Lee), em *Twin Peaks*.

<sup>6</sup> No 15º episódio de *Twin Peaks*, também dirigido por Lynch, Leland Palmer (Ray Wise), possuído pelo espírito de BOB (Frank Silva), mata sua sobrinha Maddy, batendo o rosto dela contra o vidro de um quadro e gritando “You’re going back to Missoula, Montana.”



**DL:** Coisas surgem de coisas, que surgem de outras coisas e por aí vai. De novo, temos as idéias. Uma pessoa deve ser muito cuidadosa. Quando você diz brincadeira, em minha opinião, você não pode nunca, de maneira alguma, colocar uma brincadeira apenas por achar bacana – ao menos que ela possa se unir e combinar com as outras coisas. Você não pode colocar uma peça errada, você não pode incluir algo só porque você gosta daquela idéia, porque é uma brincadeira ou é engraçado ou uma coisa bacana. Essas coisas vão quebrar o todo tão rapidamente que seria uma catástrofe. Então, qualquer que seja a coisa que você imaginou, ou que alguém falou durante o dia, você não pode encaixar só porque é uma brincadeira, se aquilo não encontrar uma maneira correta na obra final. Mas algumas coisas são engraçadas e também têm outros significados. Elas casam-se com as outras coisas e elas são elaboradas, transformando aquilo em algo maior, de maneiras abstratas. Só faz sentido num determinado nível, que é o plano intuitivo. Quando você tenta articular em palavras, você descobre que você não é tão bem sucedido. Mas, no nível do pensamento, aquilo está certo. Algo dentro de você diz “isso está certo” e você faz. Se não disser, você não faz.

**RF:** Por que vocês mudaram o título de *Northwest Passage* para *Twin Peaks*?

**DL:** Porque eu acho que havia um filme chamado *Northwest Passage... (Risos)*<sup>7</sup>

**RF:** Certo.

**DL:** *Northwest Passage* é um lugar por onde passa-se através dele, no noroeste. Houve um filme... Mas *Northwest Passage* dizia algo. *Twin Peaks*, eu não sei como surgiu. Mas é alguma coisa também. Eu não sei se fui eu ou Mark, provavelmente foi ele que apareceu com aquilo, olhando num mapa ou algo assim. Esqueci como aconteceu. Mas eu me lembro que a gente não podia usar o título anterior.

---

<sup>7</sup> Trata-se de *A passagem do noroeste (Northwest Passage)*, dirigido por King Vidor, em 1940.

**RF:** É muito interessante porque, com *Twin Peaks*, você pensa sobre gêmeos (*twins*), sobre o duplo, o *doppelganger*...

**DL:** Sim.

**RF:** E é interessante, se relacionarmos com o enredo, com a estória.

**DL:** A coisa é que, supostamente, há muito poder num nome. Há pessoas que podem ouvir um nome e descrever a pessoa, que elas nunca conheceram. Então, talvez, o nome *Twin Peaks* tinha uma atmosfera, atraía certas idéias, ou certas coisas aconteceram por causa do nome. Quem sabe? É algo para se pensar a respeito, eu realmente não sei.

**RF:** Há uma cena, em *Twin Peaks*, em que Leland diz que BOB tinha costume de perguntar para ele “Você gosta de brincar com fogo, garoto?”<sup>8</sup> Num outro dia, eu vi um filme antigo, *Assassinos*, um *film noir*, e há uma conversa bem parecida entre dois personagens naquela obra.<sup>9</sup> Você pensou naquele filme quando escreveu o roteiro...

**DL:** Não.

**RF:** Mas é interessante como as coisas...

**DL:** Viajam...

**RF:** Isso, viajam. Pensei sobre *film noir* agora. Qual sua opinião sobre o *film noir*?

**DL:** Eu adoro *film noir*. Há algo sobre o *film noir* que também é cósmico, porque, na verdade, levanta tantas coisas negativas. *Film noir* catalisa tudo que é negativo na vida e dá forma àquilo. E eles são filmes

---

<sup>8</sup> No 11º episódio de *Twin Peaks*, dirigido por Lesli Linka Glatter e escrito por Robert Engels, Leland Palmer, depois de reconhecer BOB num retrato falado, lembra que este, cujo nome verdadeiro era Robertson, quando era mais novo e morava perto da casa de campo que os pais de Leland tinham em Pearl Lakes, acendia fósforos – de uma maneira como se estalasse os dedos – e perguntava a ele: “Do you want to play with fire, little boy?” Na verdade, uma versão dessa frase já havia sido mencionada anteriormente na série, no nono episódio, dirigido por Lynch e escrito por ele e por Mark Frost, quando James Hurley citava as palavras que Laura Palmer teria dito para ele numa noite: “He can really light my fire. Would you like to play with fire, little boy? Would you like to play with BOB?”

<sup>9</sup> *Assassinos (The Killers)*, dirigido por Robert Siodmak, em 1946. No filme, Sam (Sam Levene), também acende fósforos como se estalasse os dedos e pergunta para

de horror, de uma certa maneira. Eles criam um mundo que é de horror. E todas essas coisas negativas, de um jeito, podem ser depressivas para o ser humano. Ou poderiam ser um exemplo do que não fazer.

**RF:** Eu gostaria de falar um pouco sobre fragmentos.

**DL:** Eu adoro fragmentos.

**RF:** Eu acho que os fragmentos são uma das principais peças em seu trabalho. O corpo fragmentado foi um tema freqüente na história da arte e do cinema. Entretanto, eu penso que o modo como você mostra o corpo, como usa o corpo fragmentado é similar à forma como Man Ray o fez na fotografia. Parece-me que vocês trabalham com o mesmo tipo de imagens. Por que você gosta de trabalhar com o corpo fragmentado?

**DL:** Eu não sei. Eu gosto de fragmentos, porque, na verdade, eles fazem o todo. Quando você olha qualquer coisa, qualquer objeto, a Ciência começa a dizer para você que aquilo é feito de milhões e milhões de pequenas partículas e há diferentes tamanhos entre elas, e umas contêm outras, que contêm outras, etc. A Ciência agora chegou ao ponto em que mostra que todo objeto tem uma superfície e um grande número de níveis e o mais fino vai para um campo unificado. Tudo vem de um campo unificado. Quando você sabe disso é uma grande pista para muitas coisas. Então, tudo é fragmento e eles fazem o todo. Idéias vêm em fragmentos, é como ir pescar novamente. Se você pega um peixe pequeno, você vai fazer um tipo de refeição. Se fisga outro tipo, ele vai te inspirar a fazer outro tipo de refeição, talvez mais saborosa, mas diferente. Tantas coisas começam com fragmentos e você pode amar um pequeno fragmento. É como a Pedra de Roseta.<sup>10</sup> Um bonito fragmento pode-se tornar o imã para atrair todos os outros. E o amor e o desejo de

---

Charlie (Vince Barnett), em tom de aviso: “Don’t you know what happens to little boys who play with matches?”

<sup>10</sup> A chamada Pedra de Roseta (Rosetta Stone) é um enorme fragmento de granito que recebeu esse nome por ter sido encontrado perto da vila de Rashid, no Egito, região conhecida por Rosetta entre os povos europeus. Foi essencial para a decifração da escrita antiga, pois continha um texto em homenagem ao faraó Ptolomeu V Epifânio escrito em duas línguas (egípcio e grego) e três formas de escritas diferentes (egípcio, hieróglifos e demótico).

encontrar todos os outros como aquele um é que dirigem o barco. Fragmentos de corpos, eu não sei o porquê. De novo, acho que é tudo intuição. Há um corpo que você diz que pode fotografar e, tão logo você começa a tomar parte, aquilo se modifica com a realidade. Daí, você olha com mais cuidado. Você vê mais claramente. A mente começa a trabalhar e, uma vez que isso inicia-se, aí está a armadilha: uma mente trabalha de modo diferente da outra. Tudo transforma-se numa experiência subjetiva. Alguns vêm com prazer, outros com repulsa. Mas tudo engajado com a mente. A idéia engajada com a audiência.

**RF:** Eu poderia dizer que, para entender sua obra, devemos prestar atenção aos fragmentos e às abstrações?

**DL:** Você deve prestar atenção sim, e, para mim, quando você faz um filme, todo elemento é crítico. Então, falando sobre absurdo, é absurdo pensar que você pode levantar no meio de um filme, sair para comprar uma Coca-Cola, ir ao banheiro e voltar à sala e dizer que você viu o filme. É absurdo pensar que o filme está passando, você vai à cozinha, faz um café para você ou come um *donut*, volta e diz que viu o filme. Nesses dias, especialmente a televisão é feita dessa forma, em que você pode sair, ouvir a trilha, parar, depois voltar e realmente não sentir que você perdeu alguma coisa. Isso para mim é de uma grande tristeza e não é a forma. O modo ideal é como nos velhos tempos, em que você ia ao cinema e tudo era desenhado para não te distrair. Quando o filme começava, todo o seu foco estava lá. Você entrava naquele mundo e era como uma estória de detetives. Porque todos nós somos como detetives. Nós temos que ver cada coisa, pois cada coisa pode ser uma pista. Mesmo que não seja uma estória de detetives, para tudo ser sentido apropriadamente, todos os *frames* devem ser vistos, todos os sons devem ser ouvidos. E quanto mais e melhor você vê e escuta, mais você pode dizer que realmente viu, escutou, experimentou aquele filme.

**RF:** Excelente. Acho que é isso.

**DL:** Você terminou?

**RF:** Acho que sim. Muito obrigado.

**DL:** De nada. Boa sorte na sua volta ao Brasil e espero que o mundo fique cada vez melhor para todos nós.

**RF:** Eu espero também.

**DL:** OK, Roger. Foi muito agradável conversar com você.

*Filmografia completa de David Lynch*

> **Direção**

*Curta-metragem*

*Six Men Getting Sick*

USA – 1967

Animação de 1 minuto, com a colaboração de Jack Fisk.

*The Alphabet*

USA – 1968

16mm cor/p&b (parte em animação) 4 min.

Prod.: H. Barton Wasserman

Roteiro, fotografia, som e montagem: David Lynch

Elenco: Peggy Lynch (*a garota*)

*The Grandmother*

USA – 1970

16mm p&b/cor (parte em animação) 34min.

Prod.: American Film Institute & David Lynch

Roteiro e fotografia: David Lynch

Música: Tractor

Som: Alan R. Splet

Efeitos sonoros: David Lynch, Margaret Lynch, Robert Chadwick & Alan  
R. Splet

Elenco: Richard White (*o garoto*), Dorothy McGinnis (*a avó*), Virginia  
Maitland (*a mãe*), Robert Chadwick (*o pai*)

*The Amputee*

USA – 1974

Short videotape p&b 5min.

Prod.: American Film Institute

Roteiro e edição: David Lynch

Fotografia: David Lynch e Frederick Elmes

Elenco: Catherine Coulson (*a mulher*), David Lynch (*o enfermeiro*)

*Premonitions Following an Evil Deed*

USA – 1995

35mm. p&b 50 segundos

Fotografia: Peter Deming

Montagem: Mary Sweeney

Música: David Lynch e Angelo Badalamenti

(Curta que faz parte do longa *Lumière e cia.*, em que 40 cineastas foram convidados a realizar um curta usando a câmera original dos irmãos Lumière restaurada, em comemoração aos 100 anos do cinema)

***Longa-metragem***

*Eraserhead*

USA – 1977

35mm 89min. p&b

Prod.: American Film Institute for Advanced Studies

Roteiro, cenários, efeitos especiais e montagem: David Lynch

Fotografia: Frederick Elmes

Som: Alan R. Splet

Efeitos sonoros: Alan R. Splet & David Lynch

Elenco: John Nance (*Henry Spencer*), Charlotte Stewart (*Mary X*), Laurel Near (*Lady in the Radiator*)

*O homem elefante* (The Elephant Man)

USA – 1980

35mm 124min. p&b Panavision Dolby Stereo

Prod. Exec.: Stuart Cornfeld, para a companhia Brooksfilms

Roteiro: David Lynch, Christopher de Vore & Eric Bergren, baseado em  
*The Elephant Man and Other Reminiscences* de Frederick Treves e  
em *The Elephant Man: A Study in Human Dignity* de Ashley  
Montagu

Fotografia: Freddie Francis

Montagem: Anne V. Coates

Música: John Morris

Som: Alan R. Splet

Efeitos sonoros: David Lynch

Elenco: Anthony Hopkins (*Frederick Treves*), John Hurt (*John Merrick*),  
Anne Bancroft (*Madge Kendal*), John Gielgud (*Carr Gomm*)

*Duna* (Dune)

USA – 1984

70mm 137min. cor Technicolor Todd-AO Dolby Stereo

Prod. Exec.: Raffaella de Laurentiis, para as companhias Dino de  
Laurentiis Productions & Universal Pictures

Roteiro: David Lynch, baseado no romance de Frank Herbert

Fotografia: Freddie Francis

Montagem: Antony Gibbs

Música: Toto, Brian Eno, Daniel Lanois, Roger Eno & Marty Paich

Som: Alan R. Splet

Elenco: Francesca Annis (*Lady Jessica*), Kyle MacLachlan (*Paul  
Atreides*), Sting (*Feyd Rautha*), Dean Stockwell (*Dr. Wellington  
Yueh*), Max Von Sydow (*Dr. Kynes*), Jack Nance (*Nefud*)

*Veludo azul* (Blue Velvet)

USA – 1986

35mm 120min. cor Technicolor CinemaScope Dolby Stereo

Prod. Exec.: Richard Roth, para a companhia De Laurentiis  
Entertainment Group

Roteiro: David Lynch



Fotografia: Frederick Elmes

Montagem: Duwayne Dunham

Música: Angelo Badalamenti

Som: Alan R. Splet

Elenco: Kyle MacLachlan (*Jeffrey Beaumont*), Isabella Rossellini (*Dorothy Vallens*), Dennis Hopper (*Frank Booth*), Laura Dern (*Sandy Williams*), Dean Stockwell (*Ben*), Jack Nance (*Paul*)

*Coração selvagem* (Wild at Heart)

USA – 1990

35mm 124min. cor Technicolor CinemaScope Dolby Stereo

Prod. Exec.: Michael Kuhn, para a companhia Propaganda Films for Polygram

Roteiro: David Lynch, baseado no romance de Barry Gifford

Fotografia: Frederick Elmes

Montagem: Duwayne Dunham

Música: Angelo Badalamenti

Som: Randy Thom

Elenco: Laura Dern (*Lula Pace Fortune*), Nicolas Cage (*Sailor Ripley*), Diane Ladd (*Marietta Pace*), Willem Dafoe (*Bobby Peru*), Isabella Rossellini (*Perdita Durango*), Jack Nance (*O. O. Spool*)

*Twin Peaks: Fire Walk with Me* (Twin Peaks – os últimos dias de Laura Palmer)

USA – 1992

35mm 134min. cor Technicolor Panavision Dolby Stereo

Prod. Exec.: David Lynch & Mark Frost, para a companhia Twin Peaks Productions

Roteiro: David Lynch & Robert Engels

Fotografia: Ron Garcia

Montagem: Mark Sweeney

Música: Angelo Badalamenti

Som: David Lynch

Elenco: Sheryl Lee (*Laura Palmer*), Ray Wise (*Leland Palmer*), Kyle MacLachlan (*Agente especial Dale Cooper*), Moira Kelly (*Donna Hayward*), David Lynch (*Gordon Cole*), Frank Silva (*Bob*), David Bowie (*Philip Jeffries*)

*Lost Highway* (A estrada perdida)

USA – 1997

35mm. 135min. cor

Prod.: Deepak Nayar, Tom Sternberg & Mary Sweeney, para as companhias Asymmetrical Productions & CiBy – 2000

Roteiro: David Lynch & Barry Gifford

Fotografia: Peter Deming

Montagem: Mary Sweeney

Música: Angelo Badalamenti

Som: David Lynch

Elenco: Bill Pullman (*Fred Madison*), Patricia Arquette (*Renee Madison/Alice Wakefield*), Balthazar Getty (*Pete Dayton*), Robert Blake (*Mystery Man*), Robert Loggia (*Mr. Eddy / Dick Laurent*), Jack Nance (*Phil*)

*The Straight Story* (História real)

USA – 1999

35mm. 111min. Cor

Roteiro: Mary Sweeney e John Roach

Produção: Mary Sweeney e Neal Edelstein

Música: Angelo Badalamenti

Fotografia: Freddie Francis , BSA

Desenho de Produção: Jack Fisk

Montagem: Mary Sweeney

Elenco: Richard Farnsworth (*Alvin Straight*), Sissy Spacek (*Rose*), Harry Dean Stanton (*Lyle Straight*), Everett McGill (*Tom, o vendedor do John Deere*)

*Mulholland Dr.* (Cidade dos sonhos)

USA – 2001

35mm. 145 min. Cor

Roteiro: David Lynch e Joyce Eliason

Produção: Neal Edelstein, Joyce Eliason, Michael Polaire

Produção executiva: David Lynch

Música: Angelo Badalamenti

Fotografia: Peter Deming

Montagem: Mary Sweeney

Desenho de Produção: Jack Fisk

Elenco: Naomi Watts (*Betty Elms/Diane Selwyn*), Laura Elena Harring (*Rita/Camilla Rhodes*), Justin Theroux (*Adam Kesher*)

## ***Televisão***

*Twin Peaks*

USA – 1990/1991

Seriado em 30 capítulos exibido na rede ABC Cor

Prod. Exec.: David Lynch & Mark Frost, para a companhia Propaganda Films Productions, em associação com Worldvision Enterprises Inc.

Direção: David Lynch (1, 3, 9, 10, 15 e 30), Duwayne Dunham (2, 19 e 26), Tina Rathbone (4 e 18), Tim Hunter (5, 17 e 29), Lesli Linka Glatter (6, 11, 14 e 24), Caleb Deschanel (7, 16 e 20), Mark Frost (8), Todd Holland (12 e 21), Graeme Clifford (13), Uli Edel (22), Diane Keaton (23), James Foley (25), Jonathan Sanger (27), Stephen Gyllenhaal (28)

Roteiro: David Lynch (1, 2, 3, 9), Mark Frost (1, 2, 3, 6, 8, 9, 12, 15, 17, 27, 30), Harley Peyton (4, 7, 10, 12, 14, 17, 20, 21, 23, 26, 27, 28 e 30), Robert Engels (5, 11, 12, 14, 17, 20, 23, 26, 28 e 30), Jerry Stahl (12), Barry Pullman (13, 19, 25 e 29), Scott Frost (16 e 22), Tricia Brock (18 e 24)

Fotografia: Ron Garcia (piloto) & Frank Byers

Música: Angelo Badalamenti

Elenco: Kyle MacLachlan (*Agente especial Dale Cooper*), Michael Ontkean (*Xerife Harry S. Truman*), Sheryl Lee (*Laura Palmer e Madeleine Ferguson*), Ray Wise (*Leland Palmer*), Lara Flynn Boyle (*Donna Hayward*), David Lynch (*Gordon Cole*), Frank Silva (*BOB*), Jack Nance (*Pete Martell*)

*American Chronicles* (Crônicas americanas)

USA – 1991

Série de documentários

Prod. Exec.: David Lynch e outros, para a companhia Lynch-Frost Productions

Direção: Mark Frost (David Lynch co-dirigiu com Frost o episódio *Champions*), Robin Sestero, Ruben Norte, Gregg Pratt & Marlo Bendau

*On The Air*

USA – 1992

7 episódios de 24min. exibidos na rede ABC cor

Prod. Exec.: David Lynch & Mark Frost, para as companhias Lynch-Frost Productions, Twin Peaks Productions, Zoblotnick Broadcasting Corporation & Worldvision Entertainment

Direção: David Lynch (1), Lesli Linka Glatter (2, 5), Jack Fisk (3, 7), Jonathan Sanger (4), Betty Thomas (6)

Roteiro: David Lynch e Mark Frost (1), Mark Frost (2, 5), Robert Engels (3, 6), Scott Frost (4), David Lynch e Robert Engels (7)

Música: Angelo Badalamenti

Fotografia: Ron Garcia (1), Peter Deming (2-7)

Elenco: Ian Buchanan (*Lester Guy*), Nancye Ferguson (*Ruth Trueworthy*),  
Miguel Ferrer (*Bud Budwaller*), Gary Grossman (*Bert Schein*)

### *Hotel Room*

USA – 1992

Trilogia de curtas para televisão exibido pela HBO 90min. cor

Prod. Exec.: David Lynch & Monty Montgomery, para as companhias  
Asymmetrical Prods. & Propaganda Films

Direção: David Lynch (*Tricks e Blackout*) & James Signorelli (*Getting  
Rid of Robert*)

Roteiro: Barry Gifford (*Tricks e Blackout*) & Jay McInerney (*Getting Rid  
of Robert*)

Fotografia: Peter Deming

Música: Angelo Badalamenti

Elenco: Glenne Headly (*Darlene*), Freddie Jones (*Louis “Lou” Holchak*),  
Harry Dean Stanton (*Moe Boca*), Griffin Dunne (*Robert*), Crispin  
Glover (*Danny*), Alcia Witt (*Diane*)

### *Vídeo*

#### *The Cowboy and the Frenchman*

França – 1988

24min. cor (Série: *Les Français vu par...*)

Prod.: Paul Cameron & Pierre Olivier Bardet, para as companhias  
Erato Films, Socpress & Figaro

Roteiro: David Lynch

Fotografia: Frederick Elmes

Edição: Scott Chesnut

Música: Offenbach, Radio Ranch Straight Shooters, Eddie Dixon & Jean-Jacques Perrey

Som: John Huck

Elenco: Harry Dean Stanton (*Slim*), Frederic Golchan (*Pierre*), Jack Nance (*Pete*), Michael Horse (*Broken Feather*)

*Twin Peaks*

USA – 1990

(Piloto da série com 15 minutos adicionais, inéditos na televisão, feito para ser lançado no mercado europeu)

112min. cor

Prod. Exec.: David Lynch & Mark Frost, para as companhias Lynch-Frost Productions em associação com Propaganda Films & Spelling Entertainment

Roteiro: David Lynch & Mark Frost

Fotografia: Ron Garcia

Edição: Duwayne Dunham

Música: Angelo Badalamenti

Som: Douglas Murray

Elenco: Kyle MacLachlan (*Agente especial Dale Cooper*), Michael Ontkean (*Xerife Harry S. Truman*), Sheryl Lee (*Laura Palmer e Madeleine Ferguson*), Ray Wise (*Leland Palmer*), Peggy Lipton (*Norma Jennings*), Jack Nance (*Pete Martell*)

*Industrial Symphony No. 1 – The Dream of the Brokenhearted*

USA – 1990

Vídeo 49min. cor

Prod.: David Lynch & Angelo Badalamenti

Música: Angelo Badalamenti

Fotografia: John Schwartzmann

Edição: Bob Jenkins

Elenco: Laura Dern (*Heartbroken Woman*), Nicolas Cage (*Heartbreaker*),  
Julee Cruise (*Dreamself of the Heartbroken Woman*)

*Wicked Games*

USA – 1991

Promocional para Chris Isaak

*Dangerous*

USA – 1991

30 segundos

Teaser promocional para a turnê de Michael Jackson

Prod.: Joseph Wilcots, para a companhia MJJ Ventures

***Internet***

*The Third Place*

2000 – para [www.playstation2.com](http://www.playstation2.com)

(parte em animação)

*Dumbland*

2001 – animação para [www.shockwave.com](http://www.shockwave.com)

(desde de 2002, série para [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com))

*WWW.DAVIDLYNCH.COM CANNES DIARY*

2002 – para [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com)

(documentário sobre o 55º Festival de Cannes)

*Rabbits*

2002 – série para [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com)

(série estrelada por Laura Elena Harring)

*Outros trabalhos de David Lynch*

> **Produção**

*The Cabinet of Dr Ramirez*

USA – 1991

Peter Sellars

*Crumb*

USA – 1995

119min. cor/p&b

Prod.: Superior Pictures

Direção: Terry Zwigoff

*Nadja*

USA – 1995

100min. p&b

Prod.: Kino Link Productions

Direção e Roteiro: Michael Almereyda

> **Como ator**

*Heart Beat* (Os beatniks)

USA – 1980

109min. cor

Direção: John Byrum

*Zelly and Me* (Zelly e eu)

USA – 1988

97min. cor

Prod. Exec.: Tina Rathborne & Elliot Lewitt, para Cypress Films &  
Mark/Jett Production



Direção e Roteiro: Tina Rathborne

*Nadja*

USA – 1995

100min. p&b

Prod.: Kino Link Productions

Direção e Roteiro: Michael Almereyda

David Lynch também atuou em algumas obras por ele dirigidas, como *The Amputee*, *Twin Peaks*, *Twin Peaks – Os últimos dias de Laura Palmer*, como pode ser constatado nas respectivas fichas técnicas.

#### > **Participação em documentários**

*Hollywood Mavericks (Top Directors Talk about Filmmaking)*

USA – 1990

Prod.: American Film Institute & NHK Enterprises

Direção: Florence Dauman

Outros cineastas entrevistados: Martin Scorsese; Francis Ford Coppola;  
Paul Schrader; Peter Bogdanovich etc.

*Pretty as a Picture: The Art of David Lynch*

1998 80 min.

Prod.: Toby Keeler, para a Fine Cut Presentations.

#### > **Publicidade**

*Obsession* para Calvin Klein.

*Opium* para Yves Saint-Laurent.

*Refuse Collection* para a cidade de New York – NY – USA.

## > Música

Escreveu e compôs, em parceria de Angelo Badalamenti, aproximadamente 40 canções, que podem ser ouvidas nos filmes e nos trabalhos para a televisão que fizeram juntos e também nos álbuns *Floating into the Night* (1989) e *The voice of love* (1993), de Julee Cruise, lançados pela Warner Bros. Records Inc. Os álbuns têm arranjo e orquestra de Badalamenti e produção de Lynch e Badalamenti.

Produziu, fez efeitos sonoros e tocou instrumentos para o CD *Lux Vivens (Living Light) – The Music of Hildegard von Bingen*, de Jocelyn Montgomery, gravado no Asymmetrical Productions, em 1998.

Em parceria com John Neff, criou a banda *Blue Bob*, lançando o CD de mesmo nome, gravado no Asymmetrical Productions, em 2002.

## > Quadrinhos

Desenhou, semanalmente, de 1982 a 1991, a tira *The angriest dog in the world*, para o jornal LA Reader, de Los Angeles.

## > Design

Fez os móveis vistos em *A estrada perdida*, nas seqüências passadas na casa de Fred Madison (Bill Pullman). Tais móveis estão sendo fabricados pela empresa suíça Casanostra ([www.casanostra.com](http://www.casanostra.com)).

## > Exposições Individuais – Pinturas e Fotografias

1983 – Puerta Vallarta, México.

1987 – James Corcoran Gallery, Santa Monica, USA.

1989 – Lou Castelli Gallery, New York, USA.

1991 – Touko Museum of Contemporary Art, Tokyo, Japão.

1992 – Sala Parpalló, Palau Dels Scala, Valencia.