



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

ALAN EDUARDO DOS SANTOS GÓES

**O cinema nos filmes de David Lynch: uma análise sobre a
reflexividade e mise en abyme em Mulholland Drive e Inland Empire**

FORTALEZA

2016

ALAN EDUARDO DOS SANTOS GÓES

O cinema nos filmes de David Lynch: uma análise sobre a reflexividade e mise en abyme em Mulholland Drive e Inland Empire

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho

FORTALEZA

2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

G543c Góes, Alan Eduardo dos Santos.

O cinema nos filmes de David Lynch: : uma análise sobre a reflexividade e mise en abyme em Mulholland Drive e Inland Empire / Alan Eduardo dos Santos Góes. – 2016.

150 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2016.

Orientação: Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho.

Coorientação: Prof. Dr. Henrique Codato.

1. Cinema. 2. David Lynch. 3. Mise en abyme. I. Título.

CDD 302.23

ALAN EDUARDO DOS SANTOS GÓES

O cinema nos filmes de David Lynch: uma análise sobre a reflexividade e mise en abyme em Mulholland Drive e Inland Empire

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra Sylvia Beatriz Bezerra Furtado
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Henrique Codato
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Rogério Ferraraz
Universidade Anhembi Morumbi

Ao meu irmão Jean Góes
que, entre outras coisas,
possibilitou a escritura
deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Pela segunda vez, na minha vida, eu me deparo com uma página de agradecimentos de um trabalho acadêmico. Dessa vez, o sentimento é diferente. Fecha-se um ciclo e começa um novo, desconhecido. Nos tempos de graduação, entrei diretamente para o mestrado, não tive respiro da vida acadêmica. Fui, portanto, frequentar outros espaços já no último ano de mestrado. Viajei o mundo, conheci pessoas novas, mantive as velhas amigas e explorei novas habilidades. No entanto, a formação que recebi na Universidade Federal do Ceará continua comigo. No meu olhar crítico à sociedade, na minha curiosidade analítica, na minha empatia social, em quase todos os aspectos de mim, a UFC está lá, mesmo com tantas decepções, idas e vindas e percalços do meu mundo acadêmico. Dentre tantas pessoas e instituições que devo agradecer, a minha universidade é a que devo agradecer primeiramente. Que seja pública, gratuita, democrática e universal! No seguimento às instituições, devo agradecer à CAPES pelo fomento à pesquisa, sem o qual não teria sido possível realizá-la. Agradeço ao meu orientador, professor Doutor Osmar Gonçalves dos Reis Filho, pela segurança que me passava, por ter acreditado e contribuído com minha proposta e por ter me acompanhado diretamente durante todo esse processo. Outros também me acompanharam nesse momento e destaco aqui o papel dos meus familiares: Jean, meu irmão, e Fátima, minha mãe. Sem eles, eu não teria conseguido dedicar meu tempo a esse projeto. Marcos, meu namorado e companheiro de vários outros projetos, obrigado pela paciência, pela ajuda, pela disponibilidade. Daqui a um tempo, você será mestre, e tenho certeza que sua vida acadêmica te levará longe. Você é um exemplo de determinação para mim! As bonecas não poderiam faltar nessa página: Alúcio, Aminda, Clayta, Levi (companheiro de militância), Lorena e Karen (companheiras de Europa e Ásia), Marcio e Mayka (companheiros de Evolutivo), Tortuguita, Ruan e Laenia (que não é mais boneca, mas é como se fosse). É incrível dividir as noites no Benfica, a conta dos litrões, o tempo no whatsapp e os estresses acadêmicos com vocês. Obrigado por serem meus referenciais de amizade e por me mostrarem que a vida segue diversos caminhos, mas no fim, os nossos laços continuam. Os amigos e

amigas que encontrei e convivi durante o percurso acadêmico: Ana Portela, Lídia Farias, Victor Ramalho, Isabel Andrade, Maria Pinheiro, Camile Queiroz, Emylianny Brasil, Isadora Rodrigues, Pedro Cândido, Juliana de Oliveira, Julio Pio, Fernando Wisse, Karina Scramosin, Thaíssa Oliveira, Taís Monteiro, Isac Bernardo. De tempos em tempos, alguns se distanciam, outros se aproximam, mas todos fazem parte dessa jornada dentro da UFC que termina (pelo menos temporariamente) agora. Os professores e as professoras são os que mais me trazem lembranças. Lembro da Gabriela Reinaldo apostar em mim e tentar driblar minha insegurança. Da Liana Amaral ter sido uma das primeiras a me parabenizar pelo mestrado. Lembro de militar por duas campanhas seguidas por Luizianne Lins para depois comparecer às suas disciplinas. Do Gilmar de Carvalho elogiando, no primeiro semestre, um trabalho horrendo que apresentei mas que, segundo ele, “era o primeiro trabalho bom de muitos que virão” (assim espero, Gilmar). Lembro do Wellington dizer, logo na primeira semana, que não eramos mais que ninguém por conta de um mestrado. Sempre que a arrogância me visita, essa imagem me vem à cabeça. Enfim, foram tantos mestres e doutores que admirei (Beatriz Furtado, Henrique Codato, Rogério Ferraraz, Silas de Paula, Ricardo Jorge, Cida de Sousa, entre outros) e continuo a admirar. Agradeço também a outros mestres do cinema, não no sentido stricto sensu (mas nem só de lattes vive-se a vida), que tenho cruzado por aí: Karim Aïnouz, Marcelo Gomes, Sérgio Machado, Pablo Arellano e Janaína Marques; pelos ensinamentos e conhecimentos que tenho adquirido no Porto Iracema.

RESUMO

Este trabalho se propõe a analisar os modos de agenciamento do cinema reflexivo proposto pelo artista estadunidense David Lynch, com atenção maior para as obras *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. Para isso, serão resgatadas discussões sobre o dispositivo cinematográfico, desde a proposição por Baudry, passando por atualizações como as propostas por Metz e noções mais recentes como as apresentadas por André Parente. As perspectivas sobre o dispositivo são relacionadas com o conceito de *mise en abyme*; operacionalizado por André Gide, posteriormente desenvolvido por Dällenbach, e aplicados aos filmes de David Lynch por Fátima Chinita; bem como os de reflexividade metacinematográfica e reflexividade metafilmica, apresentados por Metz. São ainda trabalhadas algumas questões que costumam orbitar a filmografia do cineasta e as pesquisas referentes ao tema, sendo estes: a desterritorialização das linguagens artísticas, os conflitos entre um cinema de gênero e um cinema independente e o surrealismo. Estas discussões nos ajudam a compreender traços secundários de nossa pesquisa que perpassam tanto a trajetória do autor quanto os filmes em observação. As análises dos filmes são fundamentadas nos percursos apresentados acima e, quando possível, articuladas com pensamentos transdisciplinares que nos possibilitem explorar aspectos específicos, principalmente com estudos da cibercultura, das teorias cinematográficas e da psicanálise. A relação dessas diferentes correntes teóricas nos munem de artifícios para aprofundar instâncias narrativas, técnicas e estéticas de *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. O ordenamento desses aspectos aparentemente fragmentados, na teoria e nas obras do cineasta estadunidense, traduzem-se na própria estrutura do trabalho, com capítulos referentes a cada tema e não-cumulativos e sequenciais. Por fim, as operações conceituais propostas à análise das imagens em movimento do corpus escolhido nos permitem defender que a reflexividade é um elemento estruturante nos trabalhos do cinema de David Lynch e, de modo geral, em partes do cinema contemporâneo.

Palavras-chave: cinema, David Lynch, *mise en abyme*.

ABSTRACT

This study aims to analyze the agency modes of reflective films proposed by the north-american artist David Lynch, with greater attention to both movies *Mulholland Drive* and *Inland Empire*. Besides, some discussions will be redeemed on cinematic apparatus, since its conceptual proposition by Baudry, through updates as proposed by Metz and some recent notions such as those presented by André Parente. The outlook on the cinematic apparatus are related to the concepts of *mise en abyme*, operated by André Gide and subsequently developed by Dällenbach, and applied to the films of David Lynch by the work of Fatima Chinita; and the metacinematographic reflectivity and metafilmic reflectivity, presented by Metz, as well. It will present another issues that orbit the filmography of the director and researches on the topic oftenly, namely: the dispossession of artistic languages, conflicts between a genre cinema and an independent film and the surrealistic art movement. These discussions help us to understand some secondary traits of our research that pervade both the trajectory of the author as the films under our observation. The analyze of both movies are based on the routes listed above and, where possible, articulated with transdisciplinary thoughts that allow us to explore specific aspects, especially with cyberculture, studies of film theory and psychoanalysis. The relationship of these different theoretical perspectives endow the artifices to deepen narrative, technical and aesthetic instances of *Mulholland Drive* and *Inland Empire*. The management of those aspects apparently fragmented, in theory and in the works of the north-american filmmaker, are reflected in the structure of this work, with non-cumulative and non-sequential chapters for each treated subject. Finally, the conceptual operations proposed to analyze the chosen corpus of moving images allow us to defend that reflectivity is a structural element in the David Lynch film works and, in general, in some parts of contemporary cinema.

Keywords: cinema. David Lynch. *mise en abyme*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: PESQUISAS E INTERPRETAÇÕES POSSÍVEIS SOBRE DAVID LYNCH.....	11
2. O DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO.....	19
3. O CINEMA DENTRO DO CINEMA: REFLEXIVIDADE E MISE EN ABYME.....	32
4. AS FRONTEIRAS ENTRE O CINEMA E AS DEMAIS LINGUAGENS ARTÍSTICAS	57
5. CONFLITOS ENTRE CINEMAS DE GÊNERO, AUTORAL E INDEPENDENTE...	66
6. CINEMA SURREALISTA E OS UNIVERSOS OSCUROS DE DAVID LYNCH....	77
7. CINEMA COMO SONHO. CINEMA COMO DESEJO. CINEMA COMO REALIDADE. MULHOLLAND DRIVE.....	91
8. NOVAS TECNOLOGIAS EM INLAND EMPIRE: UM CINEMA DE HIPERTEXTO E NARRATIVAS EM LINK.....	109
9. IMAGENS, SONS E ESPAÇOS EM MOVIMENTO: CIDADE E PAISAGENS DE HOLLYWOOD EM MULHOLLAND DRIVE E INLAND EMPIRE.....	124
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	145
REFERÊNCIAS.....	147

Índice de ilustrações

Imagem 1: As Meninas, pintura de 1656 por Diego Velázquez.....	35
Imagem 2: O casal Arnolfini, de Van Eick, 1434.....	38
Imagem 3: Díptico da Virgem com Martin van Nieuwenhove, de Hans Memling, 1487.....	39
Imagem 4: O banqueiro e sua esposa, de Quentin Massys, 1514.....	40
Imagem 5: A reprodução interdita, Renne Magritte, 1937.....	41
Imagem 6: Tipos de mise en abyme de enunciado, quadro extraído de El Relato Especular, Lucien Dällenbach, 1977.....	42
Imagem 7: Brasão do Reino Unido de 1816 a 1837.....	43
Imagem 8: Embalagem de fermento em pó ROYAL.....	44
Imagem 9: Things are queer #1, Duane Michals, 1973.....	45
Imagem 10: Things are queer #2, Duane Michals, 1973.....	45
Imagem 11: Things are queer #3, Duane Michals, 1973.....	46
Imagem 12: Things are queer #4, Duane Michals, 1973.....	46
Imagem 13: Things are queer #5, Duane Michals, 1973.....	47
Imagem 14: Things are queer #6, Duane Michals, 1973.....	47
Imagem 15: Things are queer #7, Duane Michals, 1973.....	48
Imagem 16: Things are queer #8, Duane Michals, 1973.....	48
Imagem 17: Things are queer #9, Duane Michals, 1973.....	49
Imagem 18: Quadro sobre reflexividade, de Limoges, extraído de Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain: pour une distinction de termes trop souvent confondus.....	51
Imagem 19: I see my love, David Lynch, 2012.....	63
Imagem 20: Boy Lights Fire, 2011, e No Santa Claus, 2012.....	64
Imagem 21: De cima para baixo. Em cima: Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion (1944). No meio: Three Studies for a Crucifixion	

(1962), de Francis Bacon. Embaixo: excertos de Eraserhead que mostram o filho do protagonista.....	71
Imagem 22: Acima: cena de Rabbits (2002) e abaixo, frames de Dumbland (2002).....	93
Imagem 23: Planos iniciais de Mulholland Drive.....	96
Imagem 24: Proposta de estrutura quadripartite de Mulholland Drive....	97
Imagem 25: Oposição Betty (esquerda) e Diane (direita).....	104
Imagem 26: Opção: Rita (esquerda) e Camilla (direita).....	105
Imagem 27: Excertos de Inland Empire.....	110
Imagem 28: Primeiros planos e iluminação de Mulholland Drive.....	111
Imagem 29: Blur em Inland Empire.....	115
Imagem 30: Two on the aisle (1929), de Edward Hooper (em cima). Cena de Mulholland Drive (embaixo).....	133
Imagem 31: Girlie Show (1941), de Edward Hooper (em cima). Cena do clube Silêncio em Mulholland Drive. (embaixo).....	134
Imagem 32: Chop Suey (1929), de Edward Hooper (em cima). Rita e Betty conversam em um café (embaixo).....	135
Imagem 33: New York Movie (1939), de Edward Hooper (em cima). No meio e embaixo: Planos de Inland Empire.....	136

1. INTRODUÇÃO: PESQUISAS E INTERPRETAÇÕES POSSÍVEIS SOBRE DAVID LYNCH

A presente pesquisa se constitui em um segundo momento de um processo iniciado há alguns anos acerca da obra do cineasta estadunidense David Lynch. Este processo começou já durante a minha graduação, culminando em um trabalho de conclusão de curso em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, pela Universidade Federal do Ceará. Naquele momento, escrevi a monografia *O Império das imagens: o dispositivo, o disnarrativo e a sensorialidade em Inland Empire, de David Lynch*, onde pude explorar principalmente alguns elementos básicos da obra do artista, evidenciando-os em seu último longa-metragem, *Inland Empire*. Dentre esses aspectos, destacaram-se o disnarrativo e o caráter sensorial de suas obras.

À luz do conceito de dispositivo, tratado por teóricos como Baudry, Deleuze e André Parente, iniciei naquele momento uma breve discussão sobre como o cinema de Lynch pode ser visto como uma plataforma para uma reflexão sobre o próprio exercício cinematográfico. Ele pode ser, também, sobre as representações e implicações que tanto o ato de fazer quando o ato de ver cinema promovem no mundo sensível. No entanto, percebe-se que do modo como o assunto foi tratado naquele momento, essa discussão ainda se mostra fértil e propícia a novas problematizações e relações conceituais.

O termo dispositivo foi aplicado, no momento da monografia, como a reunião de todas as instâncias provocadoras do cinema, ou seja, como uma espécie de 'situação-cinema', em geral; sem discernir entre as diferentes etapas de criação, produção, recepção e consumo. Ao tratar o conceito desse modo, creio ter deixado de lado todo o seu estado da arte e, conseqüentemente, prejudicado o tratamento analítico que propus ao meu objeto. Portanto, julgo importante passear um pouco sobre o traçado histórico do conceito, resgatando nesse primeiro passo algumas noções que poderão nos ajudar em nosso percurso. Esse caminho está expresso no

capítulo 1 da dissertação: *O dispositivo cinematográfico*, onde a teoria do dispositivo de Baudry será colocada em diálogo com outras correntes teóricas até chegarmos nos estudos de André Parente.

Já no segundo capítulo *O cinema dentro do cinema: reflexividade e mise en abyme* serão apresentados algumas discussões sobre o conceito de mise en abyme. Esta noção está presente em obras principalmente literárias e plásticas e, somente anos depois, foi transposta para os cinemas. Apresentarei algumas pinturas e exemplos funcionais acerca do conceito, para depois relacioná-lo com os conceitos de reflexividade, apresentados por Metz.

Sedimentados os conceitos de dispositivo, mise en abyme e reflexividade, adentrarei nas obras cinematográficas de David Lynch. Os capítulos 3, 4 e 5 são separados por temas que julgo pertinentes, de forma generalizada, na carreira do cineasta estadunidense. Esses temas são: o encontro do cinema com outras linguagens artísticas; os conflitos na obra do diretor entre um cinema de gênero, um cinema industrial e um cinema independente ou de autor e; por fim, as influências do movimento surrealista nos filmes de David Lynch.

Os capítulos 6, 7 e 8 dão continuidade aos estudos das obras de Lynch, porém, focam em apenas dois longas-metragens do cineasta, sendo estes *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. A escolha de dar atenção maior a esses dois filmes deve-se ao fato de que percebo uma maior inclinação à reflexividade, à mise en abyme e a explorar o dispositivo cinematográfico. Essa é uma das questões que me chama a atenção por ter sido pouco explorada pelos trabalhos que se debruçam sobre a obra de Lynch. De certo modo, a consciência dos filmes de Lynch sobre sua própria materialidade é um elemento que sempre está presente, mas ainda é pouco explorado, nos escritos que tive acesso.

Apresentada a estrutura do trabalho, creio ser importante entregar ao leitor algumas discussões importantes que remetem não só a alguns problemas e escolhas feitos ao longo da pesquisa, mas também à própria obra do cineasta estadunidense.

Os filmes de David Lynch, em geral, podem ser compreendidos como o que Umberto Eco classificaria como *Obra Aberta* (1968). Eco defende que as obras de arte sempre tiveram caráter ambíguo de interpretação, porém o que era visto anteriormente como um ruído passou a ser um terreno fértil para a criação. Desse modo, os artistas vanguardistas do século XX passaram a utilizar a abertura de interpretações possíveis de suas obras como agente criador das mesmas. Lynch faz questão de dizer que seus filmes não devem ter ‘explicação’, como afirma em seu livro:

O filme deve se bastar. É um absurdo o cineasta dizer com palavras o que significa um filme em particular. O mundo do filme é uma criação e às vezes as pessoas gostam de penetrar nesse mundo. Para elas, é um mundo real. E quando essas pessoas descobrem de que forma alguma coisa é feita, ou o seu significado, isso continua na cabeça quando elas assistem o filme outra vez. E o filme se torna então diferente. Acho válido e muito importante que se conserve esse mundo e não se revelem certas coisas que poderiam estragar a experiência. Não precisamos de nada além da obra (LYNCH, 2008, p.19).

A fala de Lynch demonstra que o artista não tem a preocupação de atribuir um sentido para os seus filmes. Sentido aqui é caracterizado, pelo próprio diretor, como a explicação da origem de suas ideias ou o significado destas, ou seja, o que elas representam. Nesta fala, é possível apresentar três características que perpassam o sentimento de Lynch a respeito do cinema: (I) uma ausência de um sentido (uma lógica narrativa); (II) o cinema como uma experiência, como fruição, como falta de interpretação e; por fim, (III) para se relacionar com o filme, não é necessário nada a mais além da própria obra, a experiência deve bastar-se. Escolho essa citação não porque pretendo ser fiel ao que Lynch pensa sobre o cinema, mas porque acredito que ela ajuda a guiar o pensamento construído aqui.

Sobre o primeiro aspecto apresentado por Lynch (I), é possível dizer que o conceito de sentido exposto pelo cineasta aproxima-se da relação significado\significante trabalhada pelos semiólogos estruturalistas; o que será mais aprofundado durante o restante da dissertação. O sentido pode ser ainda relacionado à estrutura clássica de um cinema hegemônico estadunidense, formato ao qual Lynch se relaciona ao mesmo tempo que se contrapõe. Essa estrutura

consiste em uma narrativa, baseada nas formas das tragédias gregas, onde há um herói, que tem seu destino traçado, porém, ainda assim, decide enfrentá-lo. No cinema dito clássico, essa estrutura transformou-se até alcançar o paradigma dos três atos, formulado por Syd Field em seu *Manual do Roteiro*. Com aspecto puramente técnico e informativo, Syd Field destrincha os filmes clássicos em três momentos: exposição de uma situação normal e sua quebra (ato I), ação da personagem em busca de uma resolução (ato II) e, por fim, o desenlace e volta à normalidade ou não (ato III). Essa estrutura, portanto, implica em histórias contadas através de um protagonista. Implica em ação dos personagens. Drama é ação e ação é movimento. Por isso, Deleuze corresponde esse tipo de cinema ao que chamará de imagem-movimento, enquanto o cinema que suspende essa ação, não corroborando com o movimento de ação-reação, Deleuze chamará de imagem-tempo.

O personagem, em um sistema clássico, passa necessariamente por uma transformação. Essa transformação, derivada das cadeias sucessivas de ações e reações, está estritamente vinculada ao que seria um tema, um discurso, ao sentido ou *conteúdo* de um filme. Alguém discordará se alguém disser que a história de amor entre Rose e Jack, em *Titanic* de James Cameron, nos *fala* sobre um amor impossível entre classes sociais diferentes?

No entanto, esse tipo de leitura de um filme está diretamente relacionado com o fato do cinema ter sido encarado por muito tempo como uma língua, um discurso, um suporte para algo ser *dito*. Esse modo de encarar o cinema, por sua vez, está ligado ao fato de existir uma separação entre forma e conteúdo nas análises de uma obra artística.

Sobre o segundo aspecto apresentado por Lynch (II), recorro ao ensaio *Against Interpretation* de Susan Sontag para que seja possível pensar algumas aspectos sobre a interpretação. A autora aponta que as primeiras artes apareceram como uma espécie de um ritual, uma mágica. As figuras de animais nas cavernas de Lascaux eram vistas como amuletos para atrair sorte para os predadores humanos e aproximar suas caças. Já os gregos passaram a ver a arte como forma de *mimesis*.

Platão encara o mundo como uma *mimesis*, uma representação de um outro mundo: o mundo das ideias. A alegoria da caverna de Platão reforça esse pensamento de que o mundo (as sombras) faz referência a um outro espaço (o exterior da caverna). Dentro dessa percepção platônica, a arte seria uma espécie de imitação de uma imitação. Por isso, Platão não encararia a arte como algo útil, muito menos verdadeiro. Nesse sentido, Aristóteles também via a arte como sendo uma imitação (*mimesis*), mas ela tem um valor de expor algo, de nos transformar, de construir algo através da criação.

Para Sontag, todo o pensamento ocidental se deteve a analisar a arte como *mimesis* ou representação. Isso fez com que a teoria da arte, os críticos, etc. costumem separar a 'forma' (referente ao suporte e às técnicas artísticas) do 'conteúdo' (relacionado ao referencial representado). Sontag aponta que mesmo quando há uma análise um pouco distante do representacional, o conteúdo continua sendo um foco de atenção dos teóricos e da crítica. Quando foca-se no conteúdo de uma obra artística, ocorre o que Sontag chamaria de interpretação da obra. O trabalho de interpretação, para a autora, é um trabalho de tradução de uma obra.

A interpretação, segundo a autora, surge no decorrer de nossa história quando os mitos perdem força e dão espaço para a ciência. Para justificar a continuação da existência dos mitos, os estudiosos dão interpretações aos mitos, modificando-os, dando significados a eles, sem alterá-los. Tanto Marx quanto Freud seriam, para a autora, teóricos da interpretação. Freud fala em um 'conteúdo' manifestado (o que se deixa ver) e um 'conteúdo latente' (o que não se deixa ver, potente). A tarefa da psicanálise seria chegar a esse conteúdo latente através da interpretação do conteúdo manifestado, enquanto a do marxismo seria aprofundar-se na leitura da sociedade, através de sua interpretação. Interessante notar que essas correntes teóricas são justamente a que alicerçam o pensamento sobre a teoria do dispositivo.

A autora vai além e afirma que a pop arte e a arte abstrata são tentativas de fugir da interpretação, por não apresentarem conteúdo, não são interpretáveis. Mas seria o cinema o principal território da arte que não se dá a interpretações. É possível no cinema possibilitar a criação de uma obra com superfície tão límpida e tão completa que ela possa ser, o que é. Surge, então, um pensamento que

incomoda a mim e a Susan Sontag: Como fazer uma crítica ou um pensamento sobre a arte que fuja das interpretações? A solução para a autora, é dar uma atenção à forma, e não ao conteúdo, e apreender um sensualismo.

Sontag se propõe a desvendar uma arte transparente que permite visualizar as coisas em si, como elas são. Essa transparência defendida por Sontag é diferente daquela operacionalizada por Ismail Xavier quando ela fala sobre um cinema narrativo que tende a esconder suas técnicas e apresentar-se com uma forte impressão de realidade. Sontag afirma ainda que a tarefa do crítico (e consequentemente do teórico) é assumir uma sensorialidade que estaria perdida com a profusão de imagens e estímulos visuais, sonoros, etc que perpassam nossa sociedade. Esta tarefa, por indicar algo que lhe foi sensorialmente real, é individual. A citação a seguir sintetiza bem o seu posicionamento sobre a capacidade do cinema de fugir de interpretações:

A partir de entrevistas, parece que Resnais e Robbe-Grillet conscientemente conceberam *Ano Passado em Marienbad* de modo que este acomodasse uma multiplicidade de interpretações igualmente plausíveis. Mas a tentação de interpretar *Marienbad* deve ser resistida. O que importa em *Marienbad* é o puro, intraduzível, imediatismo sensual, e sua forma rigorosa de dar soluções certas para certos problemas de forma cinematográfica. De novo, Ingmar Bergman pode ter dado um significado de símbolo fálico para o tanque desabando pela rua vazia no silêncio da noite. Mas se ele o fez, era um pensamento tolo. (“Nunca confie no contador, mas no conto”, disse Lawrence.) Tomado como um objeto bruto, como um equivalente sensorial imediato para os acontecimentos misteriosos e blindados que acontecem dentro do hotel, esta sequência com o tanque é o momento mais arrebatador do filme. Aqueles que procuram por uma interpretação freudiana para o tanque estão somente expressando sua incapacidade de responder aquilo que se encontra na tela. (SONTAG, 1964, s.p.)¹

Esse trecho apresenta contundentemente o modo como Sontag propõe uma possível análise para o cinema. No entanto, entendo que, de certo modo, ela

¹From interviews, it appears that Resnais and Robbe-Grillet consciously designed *Last Year at Marienbad* to accommodate a multiplicity of equally plausible interpretations. But the temptation to interpret *Marienbad* should be resisted. What matters in *Marienbad* is the pure, untranslatable, sensuous immediacy of some of its images, and its rigorous if narrow solutions to certain problems of cinematic form. Again, Ingmar Bergman may have meant the tank rumbling down the empty night street in *The Silence* as a phallic symbol. But if he did, it was a foolish thought. (“Never trust the teller, trust the tale,” said Lawrence.) Taken as a brute object, as an immediate sensory equivalent for the mysterious abrupt armored happenings going on inside the hotel, that sequence with the tank is the most striking moment in the film. Those who reach for a Freudian interpretation of the tank are only expressing their lack of response to what is there on the screen.

continua a operar com os conceitos de conteúdo e forma ao destacar que devemos privilegiar a forma nas análises críticas e teóricas. Alguns anos depois, McLuhan diria que o meio é a mensagem. Ou seja, a forma (o suporte, o código, as técnicas) está intrinsecamente relacionada com a mensagem (o conteúdo, de Sontag, o discurso, o tema, etc.). Entendo que meu movimento nesta pesquisa seja, na verdade, de tentar articular essas duas instâncias, ou ainda tentar encará-las como uma unidade indissociável. Por mais que peque em alguns momentos e possa privilegiar determinado aspecto, em detrimento de outro, é importante ter em mente o filme como uma unidade formada por diversas vertentes, traços e camadas.

O terceiro aspecto apontado por Lynch (III) refere-se ao fato de que o filme deve bastar, não necessitando nada além da obra para a fruição. Penso que esse aspecto me coloca em uma posição metodológica na qual devo abordar os filmes de modo que estes sejam o centro de minha atenção. As relações de *Mulholland Drive* e *Inland Empire* com outros textos, teóricos, conceitos, críticas, referências serão apresentadas de modo que eles contribuam para a construção de um possível pensamento acerca desses filmes; sem, no entanto, deixar de priorizar os próprios longas-metragens. Os filmes serão os pontos de partida e objetivo de minha análise.

Essas discussões sobre a narrativa, sobre as influências surrealistas, sobre as relações com outras linguagens artísticas (especialmente as artes plásticas), sobre o cinema de autor, entre outras, são importantíssimas para o trabalho, pois entendo que o cinema de Lynch situa-se em uma zona fronteira entre diversos gêneros, influências, linguagens e possibilidade. Este pensamento caminha ao lado do pensamento de Ferraraz ao analisar a filmografia do cineasta.

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. (...) 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. (FERRARAZ, 2003, s.p.)

Ferrarez define o cinema de Lynch como um cinema limítrofe. Ou seja, um cinema que está sempre tensionando os espaços e códigos artísticos. Dessa forma, seria um descuido não passear pelos aspectos que julgo mais visíveis e importantes nas obras do diretor. No entanto, deve-se ressaltar que o foco da pesquisa constituiu-se nos dois filmes, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. E o recorte atém-se à reflexividade e a mise en abyme em ambos os filmes.

Por fim, ressalto que optei por uma estrutura um pouco mais fluida, com capítulos mais curtos e atentos a um aspecto específico. Esta estrutura visa dinamizar a leitura daqueles que se aventurarem pelo texto, bem como traduzir de certo modo as próprias estruturas dos filmes de Lynch, que são mais parecidas com uma teia ou uma rede de imagens do que necessariamente com a linearidade do cinema clássico. Deste modo, o caminho e as indicações para a análise dos objetos estão pulverizados ao longo de todos os textos.

2. O DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO

Em sua origem conceitual,

O dispositivo é, antes de tudo, uma organização material: os espectadores percebem em uma sala escura sombras projetadas em uma tela, produzidas por um aparelho colocado, no mais das vezes, atrás de suas cabeças. É o “aparelho de base” (Baudry), metonímia do conjunto da aparelhagem e das operações necessárias à produção de um filme e à sua projeção, e portanto, não apenas da câmera e do projetor propriamente ditos. (AUMONT, 2003, pp. 83-84)

Dessa forma, segundo aquele que designou o termo pela primeira vez, Baudry, o dispositivo determina, na verdade, a própria aparelhagem que propicia o espetáculo cinematográfico. Os utensílios técnicos e materiais: o projetor, a disposição das cadeiras, a tela de cinema, a falta de iluminação, etc. Esse discernimento existe justamente para aprofundar a questão, também tratada pelo autor francês Christian Metz, em *A respeito da impressão de realidade no cinema*, sobre a clássica noção de impressão de realidade que permeia o cinema desde o seu surgimento. Para Metz, o cinema destaca-se por “injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca antes alcançado.” (METZ, p. 28, 1977)

Metz trabalha ainda o cinema em termos comparativos a duas outras artes representativas: a fotografia e o teatro. Para o semiólogo francês, nenhuma dessas duas linguagens alcançariam o nível de impressão da realidade que o cinema produz. A primeira pela imobilidade de suas representações e o teatro justamente pela própria realidade que o produz.

O material usado para figurar a diegese no teatro são as pessoas reais efetivamente presentes ao espetáculo. No cinema, o ator está ausente à projeção do filme; ele esteve presente às filmagens, não mais. Assim, o material do significante, no teatro, é parte da realidade: o espaço real, o espaço binocular, o mesmo espaço em que o espectador se encontra a cada momento. No teatro, temos um significante real que se empenha (por assim dizer) em imitar, em representar uma diegese – em representar algo de irreal. Já no cinema, temos a impressão (como no sonho ou na fantasia) de nos acharmos em face desse próprio irreal, pois o material do

significante já não é inteiramente real. O ator já não está presente – é um ator ausente, um espaço monocular. O material do significante no cinema é muito mais irreal, o que torna a diegese muito mais real em termos de crença. (...) No meu entender, é uma questão de equilíbrio entre crença e descrença, uma questão de economia, no sentido freudiano: relações de forças. (METZ, 1979, pp.422-423)

Já para Baudry, só a representação e a apresentação do movimento no cinema não explicam suficientemente a impressão de realidade no cinema. É preciso, segundo o autor, pensar a própria estrutura física em que ocorre o espetáculo cinematográfico e as características desse processo. Baudry distingue ainda o dispositivo daquilo que chama de aparelhos de base.

nós podemos distinguir o aparelho de base, que diz respeito a todos os equipamentos e operações necessárias para a produção de um filme e a sua projecção, do dispositivo, que se refere apenas à projecção e em que o sujeito o qual a projecção se endereça está incluso. Assim, o aparelho de base comporta também o filme, a câmara, o processo, a montagem prevista em seu aspecto técnico...(BAUDRY, 1975, pp. 56-57)²

Destarte, para o autor, dispositivo restringe-se unicamente à aparelhagem existente no processo de recepção do filme. Enquanto, para Metz, o termo designa toda a materialidade que envolve tanto a produção quanto o espetáculo-cinema,

Metz considera como “dispositivo” (“dispositif”) tudo aquilo que existe do lado da constituição da obra (“le filmant”) e dá corpo ao filme (“le filmé”); ou seja, aquilo que se não pode ver directamente na imagem. Isto engloba os espaços da produção e da recepção e tudo o que deles faz parte: a câmara de cinema, o equipamento de som, a película, o projector, as cadeiras da sala de projecção, as pessoas e claro, o ecrã. (CHINITA, 2013, p.38)

Ao pensar o dispositivo como a própria aparelhagem técnica do cinema, Baudry aproxima o modelo clássico de consumo e recepção do cinema ao mito da caverna de Platão. Os espectadores seriam, portanto, os prisioneiros da caverna escura, tal qual a sala de cinema. A projecção do filme é uma luz fantasmagórica do mesmo modo que a luz que ilumina o exterior da caverna. E o efeito da projecção na película assemelha-se às sombras causadas pelo mesmo exterior.

2 No original: nous distinguons l'appareil de base, qui concerne l'ensemble de l'appareillage et des opérations nécessaires à la production d'un film et à sa projection, du dispositif, qui concerne uniquement la projection et dans lequel le sujet à qui s'adresse la projection est inclus. Ainsi l'appareil de base comporte aussi bien la pellicule, la caméra, le développement, le montage envisagé dans son aspect technique...

A analogia ao mito da caverna não é, no entanto, gratuita. A crítica produzida pelo filósofo grego é aqui repetida por Baudry, porém, com um viés marxista³. Para o autor, os espectadores comuns do cinema, assim como os acorrentados (os desconhecedores da verdade no mito platônico), estão imobilizados, inertes e incapazes de conhecer o próprio funcionamento daquilo que se apresenta em seus olhos. Dessa forma, o aparato cinematográfico funciona ideologicamente não só no campo discursivo mas no campo técnico e estrutural. O cinema seria, portanto, ideológico em sua própria forma.

Obviamente, essa crítica marxista se refere a um determinado tipo de cinema (o clássico e suas atualizações). Essa corrente teórica é também associada ao pensamento de outros autores, relacionados com a desmistificação do sujeito e da consciência como entidades autônomas (XAVIER, 2005, p. 175), como Freud e Nietzsche. Este pensamento articula, portanto, dois aspectos do cinema: a técnica (como resultado de uma sociedade burguesa) e a identificação inconsciente do sujeito com o que se passa na tela.

Baudry defende que o cinema constrói-se, principalmente, em dois momentos, na sua produção e na sua recepção. Entre esses momentos, porém, encontramos diversas técnicas que são a própria natureza da experiência cinematográfica, como a montagem (decupagem) e edição. A própria câmera é um elemento central que se localiza entre a produção e a recepção do filme. No entanto, a película, quando apresentada para o espectador, mostra-se como um produto final e mascara a sua própria origem. Sobre o processo de transformação das imagens captadas ao produto fílmico final. Baudry nos questiona:

A especificidade cinematográfica se refere, pois, a um trabalho, isto é, a um processo de transformação. O que importa é saber se o trabalho está à mostra, se o consumo do produto provoca um efeito de conhecimento; ou se ele é dissimulado e, neste caso, o consumo do produto será evidentemente acompanhado de uma mais-valia ideológica. No plano prático, coloca-se a questão dos procedimentos pelos quais o trabalho pode efetivamente tornar-se legível em sua inscrição. Estes procedimentos devem obrigatoriamente levar a técnica cinematográfica a intervir. Mas, por outro lado, e em relação à primeira questão, pode-se perguntar se os

3 O marxismo é a corrente teórica apoiada nos estudos desenvolvidos pelo filósofo alemão Karl Marx (1818-1883), tendo exercido forte influência em diversas disciplinas por conta de seu caráter paradigmático.

instrumentos (a base técnica) produzem efeitos ideológicos específicos e se tais efeitos são determinados pela ideologia dominante; nesse caso, a dissimulação da base técnica também provocará um efeito ideológico determinado. Sua inscrição, sua manifestação como tal, deveria, pelo contrário, produzir um efeito de conhecimento, ao mesmo tempo atualização do processo do trabalho, denúncia da ideologia e crítica do idealismo. (BAUDRY, 1970, p.386)

No excerto, Baudry questiona se os aparelhos utilizados tanto na captação quanto na reprodução de imagens possuem em si uma ideologia. E, no caso de possuírem uma ideologia, esta corresponderia à ideologia dominante burguesa. A existência dessa ideologia torna-se mais clara uma vez que o cinema trata de apagar as marcas de suas próprias técnicas. Uma vez que tais técnicas são evocadas, o cinema traria uma espécie de conhecimento sobre a sua própria natureza.

De certo modo, o fato das técnicas próprias do cinema estarem expostas produz não só uma crítica à ideologia dominante e à estética da transparência, mas nos convida a refletirmos sobre a própria constituição do cinema. As questões cinematográficas específicas, no entanto, dependem de como essa reflexão será apresentada na obra em questão. É possível dizer que a reflexão provocada por filmes como *Sunset Boulevard* (1950) ou *The Player* (1992) são bastante divergentes da reflexão provocada por filmes como *Inland Empire*, *8 ½* (1963) e *Mulholland Drive*. Enquanto os primeiros se preocupam em expor os bastidores, os jogos de poder e os riscos de se trabalhar em um ambiente do cinema industrial, os outros procuram evidenciar questões referentes à ontologia e à criação/produção de imagens, ou ainda do exercício do cinema como prática artística.

Dito isso, surge um questionamento: será possível extrair discussões sobre o cinema a partir de filmes ditos não-reflexivos? O objetivo da crítica e da análise fílmica não é justamente extrair o que há de fílmico nesses filmes a partir deles próprios? Mas, por outro lado, se todos os filmes são terrenos férteis para a discussão sobre a própria imagem audiovisual, qual seria o diferencial de uma análise a cerca de um filme reflexivo/especular?

A evocação da própria natureza do cinema, no entanto, é um aspecto que percorre a história da sétima arte desde o seu surgimento. Na verdade, desde os

tempos dos irmãos Lumière e *La sortie de l'usine Lumière à Lion* (1895), o aparelho de base é evidenciado quando os personagens (os operários) fitam a câmera por determinado momento.

A discussão também está presente em filmes clássicos como *Le Mépris* de Godard e *8 ½* de Fellini, ambos de 1963. Enquanto em *Le Mépris*, Godard traduz a tensa relação entre autores e produtores de cinema. Fellini trata da crise de criatividade de um diretor de cinema (ele mesmo representado por Marcello Mastroianni). Essas duas produções estão inseridas em um contexto de vanguarda dos anos 1960, no pós-guerra, de crítica às narrativas representacionais e ideológicas. Há muitas semelhanças entre os cinemas de Lynch e o de Fellini. Há em ambos os diretores um desejo de trabalhar na fronteira entre um cinema moderno, independente, “experimental” e um cinema clássico, narrativo, transparente. A diferença é que Fellini caminhava nessa linha ambígua dentro de um único filmico. Suas obras eram híbridas, o tempo todo entre a imagem-tempo e a imagem-movimento, enquanto Lynch demarca mais fortemente suas passagens pelo narrativo e a imagem-movimento.

No entanto, tal crítica, uma tentativa de evidenciar a técnica cinematográfica no próprio filme, surge com um caráter educativo a fim de combater a inércia que se acreditava acometer o espectador. Essa visão de um espectador inconsciente de sua própria condição aproxima o cinema a outra instância da realidade: o sonho. A relação entre a instância onírica e o cinema será explorada, no campo artístico, principalmente pelos surrealistas e, no campo teórico, pelos semiólogos e pela convergência entre a psicanálise e o cinema.

Tal visão torna-se fortalecida com os conceitos de identificação primária, identificação secundária e estágio do espelho; extraídos do campo da psicanálise lacaniana e inseridos no contexto do cinema. Para Lacan, a criança entre os seis e os dezoito meses de idade passa por um processo de autodescobrimento a partir da identificação de sua imagem. Seja essa imagem a duplicação de si em um espelho, o mundo ou o outro. É a descoberta do sujeito através da alteridade. A criança deixa

de encarar o mundo e a si como um único ser e passa a construir sua própria existência a partir da diferenciação com o restante do universo. Para Lacan,

Basta compreender o estádio do espelho com uma identificação, no sentido pleno que a análise atribui a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem – cuja predestinação para esse efeito de fase é suficientemente indicada pelo uso, na teoria, do antigo termo *imago*. (LACAN, 1949, p.97)

Tal fase da infância se assemelharia ao dispositivo cinematográfico por dois fatores: a suspensão de motricidade e a predominância da função visual (BAUDRY, 1970, p. 396). O espectador inserido num dispositivo clássico da sala de cinema encontra-se, tal qual a criança, com seus movimentos limitados pela posição em que se encontra, sendo a observação visual a principal atividade exercida pelo indivíduo. Essa semelhança da percepção cinematográfica com a sala de cinema leva Baudry a crer que o filme, tal qual a imagem no espelho, opera no inconsciente⁴ dos espectadores como um agente de identificação e, conseqüentemente, de alteridade.

A primeira identificação do espectador com a imagem cinematográfica seria com o próprio aparelho de base: a câmera. A imagem captada por esse utensílio é semelhante àquela captada pelo olho humano. Já o segundo tipo de identificação decorrido da imagem fílmica seria a relação entre o espectador e as ações/personagens do filme. Dessa forma, o vidente do filme está intimamente ligado à narrativa e às ações vivenciadas pelos agentes e reagentes da diegese.

Metz, no entanto, critica a visão de Baudry por achar que há uma supervalorização por parte deste na analogia da sala de cinema ao estádio do espelho.

4 O inconsciente é, possivelmente, o elemento central da teoria psicanalítica freudiana. Freud sustenta que a psique humana não se restringe à consciência e defende a existência de um lugar psíquico com conteúdos, mecanismos e energia específicos. Para o autor, certos conteúdos do psiquismo permanecem no inconsciente e só passam para o estado de consciência quando submetidos e superados certas resistências e censuras. “em nosso aparelho anímico, existem duas instâncias formadoras do pensamento, das quais a segunda goza do privilegio de que seus produtos tenham livre acesso à consciência, ao passo que a atividade da primeira é em si inconsciente e só pode chegar à consciência por intermédio da segunda. Na fronteira entre as duas instâncias, na passagem da primeira para a segunda, há uma censura que só deixa passar o que lhe é agradável e retém tudo o mais. De acordo com nossa definição, portanto, o que é rejeitado pela censura fica em estado de recalçamento. Em certas condições, uma das quais é o estado de sono, a relação de forças entre as duas instâncias se modifica de tal maneira que o recalçado não pode mais ser refreado.” (FREUD, 1900-1901).

Acho que ele (Baudry) ressaltou exageradamente a semelhança entre o Estádio do Espelho e a situação cinematográfica, subestimando, no entanto, as diferenças entre o estádio do espelho e o “dispositivo” cinematográfico. Uma delas, muito importante: o espectador de cinema não vê a imagem do seu próprio corpo. (...) Superpercepção e submotricidade, pois – estas duas características são comuns tanto à situação cinematográfica como ao Estádio do Espelho. Mas há uma terceira: julgo que a presença da imagem do próprio corpo do espectador, que acompanha o Estádio do Espelho real, não se verifica na situação cinematográfica. É uma grande diferença. (METZ, 1983, p. 425)

Para Metz, o fato do espectador cinematográfico já ter atravessado o Estádio do espelho, além de não encontrar sua própria imagem enfraquece a analogia com a situação cinematográfica. No entanto, acredito que tal analogia torna-se pertinente uma vez em que ela tenha fortalecido, na história das teorias do cinema, a noção de que o espectador encontra-se em um estado vulnerável ante a imagem que observa.

Esta visão também é alvo de críticas por diversos autores e correntes teóricas, como mostra André Parente.

O que está na base desta crítica é a suposta passividade do espectador, que implica uma redução da narrativa cinematográfica, seja ela clássica ou não. De fato, o espectador constrói o filme ao tentar compreendê-lo. Esta visão faz eco a toda uma problemática das teorias do cinema enquanto mídia. Em sua grande maioria, as teorias das mídias são monopolizadas por uma visão moralizadora, onde, de um lado estão os sistemas de comunicação, e de outro, a sociedade e seus espectadores, vítimas das mensagens veiculadas. Tem-se uma situação de terror, na qual, a sociedade é dominada pelo monstro da mídia, que a ela se impõe com mensagens de uma eficácia pavloviana. Por outro lado, as mídias e as linguagens são absolutamente dissecadas e sua subjetividade esvaziada: tudo o que escapa ao massacre das mídias, tudo aquilo que é ético, político, poético, interativo é imediatamente eliminado. É a teoria da manipulação absoluta. (PARENTE, 2007, p. 13)

Parente aponta, portanto, diversos autores e teorias que discordam desta visão moralizante e introduzem ao espectador um papel crucial na construção do espetáculo cinema. A crítica ao caráter educativo do conceito de dispositivo baudriano e da analogia ao Estádio do espelho torna-se ainda mais consistente quando se percebe que tais conceitos remetem a um contexto bastante específico da fruição fílmica. Este contexto caracteriza-se pela disposição da sala de cinema bem semelhante à arquitetura de organização do teatro clássico. No entanto, tal

situação transformou-se ao longo da história do cinema, por diversos fatores. Sobre tal, Chinita diz:

o posicionamento do espectador face ao filme, bem como os mecanismos internos deste para condicionar a presença e a resposta do vidente foram mudando com as práticas fílmicas de cada período histórico e respectivos contextos culturais. Daí que a teoria fundadora de Baudry seja de alcance mais limitado do que parece. Ao centrar-se no dispositivo clássico de recepção (baseado no cinema da continuidade, “transparente”), esquece outras modalidades de relacionamento filme/espectador, claramente mais dialécticas: em particular “o cinema das atracções” dos primórdios da actividade, tal como definido por Gunning 50, e o “efeito de distanciamento” brechtiano, tal como praticado pelas novas vagas modernistas. (CHINITA, 2013, p. 53)

Neste excerto, a autora portuguesa fala sobre dois formatos consolidados de cinema que já tensionavam o dispositivo baudriano mesmo antes do surgimento do conceito: aquilo que o estadunidense Tom Gunning chamaria de cinema de atracções e as vanguardas modernistas do início do século XX. Para Tom Gunning, nos primórdios do cinema, não existia a distinção utilizada por diversos teóricos entre cinema documental (o praticado pelos irmãos Lumière) e cinema narrativo (praticado por Meliès, por exemplo). Essa distinção seria incoerente pois não haveria, por exemplo, narrativa nem nos registros dos irmãos franceses tampouco nos filmes do mágico-cineasta.

O que existiria no momento inicial do cinema, para Gunning, seria uma necessidade de mostrar e explorar coisas, de preferência, em movimento. Por isso, a denominação de cinema de atracções ou ainda de Mostração. Os filmes não pretendiam provocar o desenvolvimento psicológico de personagens ou a ação e vida destes. Um exemplo claro disso são os próprios curtas de Meliès, como *L’homme a la tête en caoutchouc* (1901) ou *Le Mélomane* (1903).

O chamado cinema de atracção repercute ainda na estética das vanguardas modernistas, o outro tensionamento do dispositivo baudriano apontado por Chinita. A técnica de explorar efeitos especiais, cortes secos, personagens com pouco desenvolvimento psicológico seria utilizada bastante ainda nos chamados filmes surrealistas.

Por conta dessas diferentes propostas de cinema, o conceito de dispositivo baudriano seria mais limitado do que parece. Sobre a atualização do conceito e questões levantadas a partir da observação da existência de diferentes dispositivos cinematográficos, André Parente questiona:

Em que medida o dispositivo cinematográfico é ou não transhistórico e transmidiático? Haveria apenas um ou vários dispositivos cinematográficos para o qual convergem os dispositivos ditos pré-cinematográficos? De que modo o cinema, como dispositivo, assim como outros dispositivos que o precederam, pode ser reduzido ao mesmo desejo de ilusão que remonta à perspectiva renascentista? Por que razão o cinema, enquanto dispositivo, confunde-se mais freqüentemente do que outros dispositivos imagéticos que o precedem e o sucedem (nos referimos a dispositivos óticos tais como os Panoramas) com uma mídia? (...) Em que medida, o conceito de dispositivo, nos permitiria compreender melhor as rupturas narrativas e a expressividade atracional dos cinemas experimentais e modernos? (PARENTE, 2007, pp13-14)

Essas questões surgem à medida que o conceito de dispositivo não dá mais conta das diversas formas de fruição e de experiência cinematográfica. Isso passa tanto por elementos estruturais da recepção quanto por propostas estéticas experimentadas em filmes de vanguarda e, principalmente, no cinema contemporâneo. Desta forma, tanto para Parente quanto para Chinita, torna-se necessário pensar o dispositivo de modo mais abrangente, atentando-se para a relação entre espectador e obra. Este pensamento vai de encontro ao que os cognitivistas apontavam desde os anos 1980, enquanto a teoria do dispositivo se encontrava forte entre os acadêmicos, como veremos a seguir. Parente vai além ao mostrar a importância de se relacionar as mudanças e transformações sofridas pelo dispositivo cinematográfico, tanto em sua estrutura física quanto no próprio conceito, e como tais ocorrências afetam a própria teoria do cinema e o método de análise fílmica.

Quando falamos, hoje, das transformações em curso no cinema, somos cada vez mais levados a problematizar o dispositivo no que diz respeito aos seus aspectos conceituais, históricos e técnicos. Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, isto é, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, e sim como acontecimento, campo de

forças ou sistema de relações que põe em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem. (PARENTE, 2009, p. 23)

Em *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*, Ismail Xavier propõe a oposição entre um cinema opaco e um cinema transparente. O opaco se refere aos filmes que se deixam serem vistos e percebidos, como técnica, pelo espectador. Já o cinema transparente, relacionado ao cinema hegemônico hollywoodiano ou ainda ao cinema sensório-motor (de acordo com Deleuze), corresponde justamente ao cinema que tenta mascarar sua forma em favor de uma representação e de uma impressão de realidade, como Metz colocara.

Xavier analisa ainda o percurso da teoria do dispositivo dentro dos estudos de cinema. O autor aponta um movimento inicial, diretamente associado ao marxismo e psicanálise, como citado anteriormente. Porém, nos anos 1970, tomava força os estudos de gênero (no inglês *gender*), associados ao feminismo, exemplificados nos textos de Laura Mulvey. Aqui, as teorias psicanalítica e semiológica estão associadas a uma crítica aos espaços e formas de representação da mulher no cinema hegemônico.

Do gênero (gender em inglês) a teoria do cinema foi para os gêneros (genre em inglês) cinematográficos, focando em aspectos técnicos e contextuais dos diversos gêneros (melodrama, horror, comédia, etc), sem deixar de lado o diálogo com a teoria psicanalítica, mas desta vez, atualizada com os escritos de Lacan. Esse percurso teórico está diretamente em embate com os estudos de autor, desenvolvidos pelos teóricos do Cahiers du Cinema, que se dedicavam a analisar as obras cinematográficas pela perspectiva de uma autoria em detrimento de determinados códigos estruturais (XAVIER, 2005, p.179). Toda essa discussão se faz importante quando temos em mente que as obras de David Lynch se encontram em um espaço fronteiro, constituído por diversas influências e elementos cinematográficos. Isso será analisado mais adiante ao retomarmos os estudos de Ferraraz sobre o cineasta em questão. De antemão, é necessário ressaltar que as obras de David Lynch instigam análises possíveis através de diversos caminhos teórico-metodológicos. Dessa forma, o debate sobre os movimentos tanto da teoria

do dispositivo quanto das próprias teorias do cinema pode nos auxiliar na compreensão de quais são os percursos mais apropriados para a aproximação dos objetos de pesquisa, *Mulholland Drive e Inland Empire*. Como veremos a seguir, no próximo capítulo, as obras de Lynch podem ser encaradas tanto pelo viés dos gêneros cinematográficos quanto pela teoria do autor. Minha proposta é de tentar, sempre que possível, passear por esses diferentes olhares durante a pesquisa.

Xavier aponta como uma das grandes críticas à teoria do Dispositivo o trabalho dos cognitivistas, representados por Bordwell e Noel Carroll. Os cognitivistas afastam-se das teorias psicanalíticas e fazem uma crítica ao aspecto totalizante da teoria do dispositivo, defendendo um retorno ao empirismo articulado ao teórico. Para Bordwell, a teoria do dispositivo, a qual ele chama de Grande teoria ou posição-subjetiva, está relacionada ao fato de que:

Os ideários do marxismo althusseriano, da psicanálise lacaniana, da semiótica metziana e da análise textual foram disseminados entre os acadêmicos de cinema anglófonos por revistas como *New Left Review*, *Screen*, *Camera Obscura* e publicações do *British Film Institute*. Por essa mesma época, os teóricos do cinema da França foram convidados a lecionar em escolas de várias partes do mundo, e seus cursos produziram uma legião de propagadores das novas ideias entre estudantes ingleses e estadunidenses. Essa atividade coincidiu com o crescimento da influência de Barthes, Jacques Lacan, Jacques Derrida, Michel Foucault e outros maitres à penser franceses na vida intelectual anglo-americana em geral. (BORDWELL, 2005, p. 30)

O autor estadunidense aponta o fortalecimento dos estudos promovidos por teóricos da tradição psicanalítica, como Lacan, e por escritores ligados à escola semiológica francesa, como Christian Metz. Dentre os autores apresentados pelo pesquisador, Metz é aquele que ainda se mostra influente em diversas pesquisas, ao relacionar determinados conceitos da teoria marxista (como a infraestrutura e a superestrutura) com categorias psicanalíticas, como o simbólico e o imaginário, cunhadas por Lacan.

Na citação acima, Bordwell critica o caráter, para ele, militante do que ele chama de posição-subjetiva, além da tentativa de abarcar toda a complexidade do cinema por um único viés. O autor estadunidense divide os estudos

cinematográficos em três grandes correntes: a posição-subjetiva, que falei anteriormente; o culturalismo que corresponde, de forma geral, aos estudos influenciados pelos *cultural studies* ingleses e fazem uma atualização das posições marxistas e psicanalíticas; e finalmente a corrente do que o autor denomina de nível médio, na qual os cognitivistas estariam inseridos. Para Bordwell, por não se preocuparem em encontrar uma visão geral acerca de todo o cinema, os estudos de nível médio são mais férteis no sentido de oferecerem análises específicas e diversificadas sobre diversos tipos de filmes.

Nesse sentido, concordo com Bordwell que os estudos cinematográficos devem ter seus focos nos próprios filmes. Os pesquisadores devem produzir suas análises a partir de seus objetos e não tentar encaixar ou classificá-los segundo uma categoria totalizante. Porém, quando refiro a um cinema hegemônico, determinados aspectos da teoria do dispositivo podem ser interessantes, bem como alguns questionamentos trazidos pelos cognitivistas.

Em *Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção* (2005), Murray Smith também traz o sonho como uma metáfora para o cinema, mas não se aproxima de um viés psicanalítico. O autor recusa ainda a ideia de uma crença na diegese, apontadas pelos defensores da teoria do dispositivo e argumenta que o espectador reconhece a ficção como ficção. Para isso, ele trabalha com o que chama de “paradoxo de Radford”: por que nos sensibilizamos com situações que sabemos não serem reais? Noel Carroll, outro teórico cognitivista, afirma que as emoções independem de seu caráter fático. Já Robert Newson opera com a noção do “faz-de-conta”, fazendo uma analogia do cinema com as brincadeiras que exercemos na infância. Para Newson, este seria um estado complexo em que ao mesmo tempo cremos e não cremos na ficção. Murray soluciona algumas dessas questões argumentando que a apreensão da ficção é um outro estado de percepção diferente da crença habitual na realidade, não implicando necessariamente na perda de consciência. Por isso, ao contrário dos teóricos da percepção-subjetivo, Murray se afasta de alguns conceitos como o sujeito e o desejo e propõe que a espectatorialidade seja pensada em termos de imaginação-percepção-sensação.

Mesmo atravessando por percursos diferentes, é possível perceber que Murray mantém algumas preocupações parecidas com as dos teóricos do dispositivo. Dentre elas, o a atenção voltada para o espectador e o efeito de sensação de realidade provocado nele.

Ismail Xavier aponta uma outra filiação teórica que, ao seu próprio modo, também tentou se desvincular dos aspectos totalizantes da teoria do dispositivo, mas ainda permanecendo com algumas das reivindicações desse pensamento: os pós-estruturalistas, como Deleuze.

Algumas considerações sobre Deleuze serão apresentadas no próximo capítulo de modo que se articule algumas noções importantes dos estudos de Deleuze sobre o cinema com conceitos relacionados à reflexividade e mise en abyme.

3. O CINEMA DENTRO DO CINEMA: REFLEXIVIDADE E MISE EN ABYME

Como afirmei, neste trabalho dividirei a obra de Lynch em quatro fases a fim de que seja possível destacar as principais características que perpassam a filmografia do diretor, bem como o movimento alcançado pelo autor em seus últimos filmes, ou no que chamo de sua fase mais recente. Nesta última fase, o que destaco, o foco desta pesquisa, é justamente o fato de Lynch atingir uma nova camada artística ao trazer à tona uma crítica e discussão sobre o cinema. A inferência dessa discussão é dada a partir de elementos tanto na diegese quanto na estética dos dois últimos longa-metragem do cineasta.

Em *Mulholland Drive*, percebe-se o exercício de um 'metacinema' a partir da ambientação, do sonho da protagonista em se tornar atriz e das referências à iconicidade inerente ao cinema na sequência do clube silêncio. A personagem principal, vivida por Naomi Watts, oriunda de uma pequena cidade do Canadá, muda-se para Los Angeles para tentar alcançar a fama e o prestígio na indústria cinematográfica. Tal universo diegético relembra a fábula do 'sonho americano', presente constantemente na sociedade estadunidense e, inclusive, em outras obras cinematográficas clássicas. Sobre a representação de tal fábula no próprio cinema, a pesquisadora portuguesa Chinita afirma, citando P.D. Anderson:

a mitologia do êxito em Hollywood é derivada da história da Gata Borracheira, que de uma vida de servidão transita para um casamento principesco. Para abreviar, podemos resumir em três passos esta fórmula: (1) indivíduo (normalmente do sexo feminino) ingênuo e oriundo de uma cidade pequena da América profunda, dirige-se (preferencialmente de comboio) para a Costa Oeste, mergulhado em fantasias de fama e fortuna e após ter garantido à família, ou a toda a localidade, que triunfaria no cinema; (2) em Hollywood, o indivíduo depara-se com inúmeras dificuldades (que incluem falhar "screen tests" e desencadear o caos em rodagens) mas recusa-se a desistir, para o que contribui a ajuda de alguém mais experiente na comunidade hollywoodiana; (3) o indivíduo acaba por ter êxito, contra todas as probabilidades e, por vezes, até contra as suas próprias expectativas (caso do indivíduo que deseja ser actor dramático e acaba a ser ícone do burlesco), permanecendo em Hollywood com a pessoa que o ajudou no seu percurso. (CHINITA, 2013, p.5)

Essa fórmula é descrita por Chinita como a trajetória apontada pela cultura americana e por próprio Hollywood para o sucesso. A narrativa, inclusive, dá corpo a diversos filmes do período clássico, fugindo raramente da estrutura demonstrada pela autora. O cinema é representado em *Mulholland Drive*, portanto, como um elemento atrelado à indústria hollywoodiana, seus percalços e fantasias.

É possível dizer que Cidade dos Sonhos é mesmo um filme sobre o cinema; ou, mais precisamente, sobre o “fazer cinema”. Inicialmente, no que corresponde à reflexividade cinematográfica reproduzida no interior de sua narrativa, McGowan (2007) defende que a obra poderia ser interpretada como uma alegoria acerca do perverso mundo da fama e do corrompido sistema de produção que ele envolve. Tanto a história duplicada de Betty Elms/Diane Selwyn, quanto a de Adam Kesher se referem, nuclearmente, ao universo do cinema: enquanto o diretor é ameaçado por seus produtores em razão da escolha da jovem atriz que protagonizará seu novo filme, Betty viaja a Hollywood para participar de uma audição, com o desejo de se tornar uma estrela. A sequência em que os dois personagens se encontram é determinante no sentido de revelar não apenas essa dita reflexividade, como também a perversão que atravessa Hollywood e a indústria do cinema. (CODATO, 2013,s.p.)

No entanto, *Mulholland Drive* já começa a deslocar a fábula feliz sobre Hollywood ao invocar também o drama de outra personagem, Rita, que ao sofrer um acidente de carro esquece-se de quem é e procura abrigo na casa onde Betty (Naomi Watts) se instala. Portanto, em paralelo às tentativas de Betty de se tornar uma estrela de cinema, soma-se a busca que as duas, então amigas, empenham para descobrir o passado de Rita. A estrutura irá se complicar ainda mais nos últimos 30 minutos do filme, quando os personagens e as situações são completamente modificados.

Se no plano diegético, o cinema é evocado em *Mulholland Drive* através da trajetória da protagonista e seu sonho de se tornar uma famosa atriz. No plano estrutural e narrativo, o recurso utilizado por Lynch é o da construção em abismo ou, para utilizar o termo original, mise en abyme.

(...) defendemos que a mise en abyme serve para Lynch como a figura central na elaboração da narrativa enviesada de Cidade dos Sonhos. Se o cinema possibilita a abertura de um novo mundo, tal como supõe o cineasta, o artifício utilizado para colocá-lo em cena, ao menos no caso do filme, é o de sua reprodução em abismo, assinalada por duplicidades (de objetos, de personagens, de cenas, de falas, ou da própria narrativa) e por

espelhamentos (citações, intertextualidades, recursos estilísticos).
(CODATO, 2013, p.8)

O escritor francês André Gide foi o primeiro a utilizar o termo *mise en abyme*, em 1893, ao referir-se sobre os procedimentos nos quais um texto suporta um outro texto dentro de si. O conceito foi amplamente utilizado na teoria literária sem, no entanto, prender-se ao domínio desta linguagem, podendo ser usado em qualquer campo artístico que suponha uma narrativa. O próprio André Gide cita o quadro *As Meninas*, do pintor espanhol Diego Velázquez, como um exemplo de construção em abismo.

No quadro, encontramos uma representação do Real Alcázar de Madri, residência da família real espanhola até o século XVIII. No ambiente encontram-se a infanta e suas criadas, junto a um pintor (o próprio Velázquez) no exercício de seu trabalho, outros componentes da criadagem, o Rei Filipe IV e a Rainha Maria Ana da Espanha, refletidos no espelho ao fundo da sala.

As Meninas é considerado uma das obras mais importantes das Belas Artes ocidentais justamente pela sua construção em abismo. A infanta ocupa o lugar central da obra, constituindo-se no elemento o qual o espectador mais se atém inicialmente. No entanto, a estrutura do quadro provoca um deslocamento ao trazer a imagem do próprio pintor no interior de sua obra. Velázquez é representado por si mesmo na obra produzindo um quadro (o qual não temos acesso à sua face frontal) que supomos ser o retrato do Rei e da Rainha. Esta suposição é sustentada pelo espelho afixado no fundo da sala.



Imagem 1: As Meninas, pintura de 1656 por Diego Velázquez

Dessa forma, o espectador é que, na verdade, ocupa o lugar central da obra, em detrimento da infanta. Com exceção das duas criadas da Infanta, todos os personagens da pintura olham na direção além do quadro que o espectador observa. O foco está, portanto, naquilo que na teoria do cinema chamaria de extracampo. O espectador une-se espacialmente às figuras representadas na obra pintada por Velasques no interior de seu quadro. Deste modo, *As meninas* é um exemplo importante para perceber como a construção em abismo é colocada nas obras imagéticas e como elas produzem, ao mesmo tempo, uma discussão sobre o local do espectador no espaço de existência da obra.

O espelho também será explorado em outras obras pictóricas como um elemento para descoberta daquilo que não está exposto e, algumas vezes, do próprio autor da obra. No caso de *O casal Arnolfini*, de Van Eick, e *O banqueiro e sua esposa*, de Quentin Massys, os espelhos desvendam personagens que habitam o fora de campo das pinturas. No primeiro, o público das bodas do casal, e possivelmente o próprio pintor. No segundo, algum comprador de ouro ou, possivelmente, o próprio pintor do quadro. Esses espelhos possibilitam essas visualizações por conta de seus formatos convexos e suas posições estratégicas. Ao refletir uma imagem que está fora do campo, o espelho aparece como um meio de desvendar o que, de outra forma, não poderia ser visto pelo espectador ou a própria técnica do quadro.

Já no caso do *Díptico da Virgem com Martin van Nieuwenhove*, de Hans Memling, pode-se ver, no canto esquerda, a imagem de uma virgem cuidando do menino Jesus e, na imagem da direita, Martin van Nieuwenhove em posição de adoração. O espelho que aparece na imagem de esquerda reúne a imagem refletida das costas da virgem e do perfil de Martin van Nieuwenhove, indicando que as imagens apresentadas no díptico pertencem ao mesmo tempo e espaço. Aqui, o espelho surge como um elo entre imagens aparentemente desconectadas. O espelho não é somente um elo de revelação, mas de uma ligação, uma nova visão sobre a construção espacial das imagens apresentadas.

Um exemplo um pouco mais recente, *A reprodução interdita*, de Renne Magritte, insere em um espelho em uma composição surrealista. O quadro apresenta as costas de um homem, que encara o espelho, ao lado de um livro. Enquanto a imagem do livro é refletida no espelho, o que o homem e o espectador veem é a reprodução da imagem das costas do homem. O caráter de revelação do espelho, nesse caso uma revelação de si ou do sujeito, é interdito com a reprodução da mesma imagem, aproximando-se de uma *mise en abyme*. É interessante notar que em todos esses casos é uma lente que aparece como elemento de revelação daquilo que está fora do campo. É possível traçar um paralelo das lentes do espelho, nas pinturas, com as lentes das câmeras cinematográficas, no cinema.

Se o termo *mise en abyme* nasceu para discutir questões do domínio literário, é no cinema que possivelmente ele encontra uma aplicação mais fértil.

que este efeito é tanto mais conseguido quanto mais pictórica for a arte que o utiliza, porquanto a instantaneidade da representação visual permite perceber ao mesmo tempo todos os encaixamentos. Em literatura o efeito esbarra nas limitações de memória do leitor (em cujo cérebro se reproduz a auto-inclusão). No cinema, ao invés, a multiplicidade de enquadramentos potencia um maior questionar da nossa própria realidade de videntes externos ao filme, na medida em que o “lado de cá” se afirma em parte como uma extensão “daquele lado”. (CHINITA, 2013,p.139)

Desde André Gide, cunhador do termo, certamente o autor que despendeu maior atenção ao conceito e, conseqüentemente, contribuiu à sua expansão para outros domínios artísticos foi Lucien Dällenbach, em 1977 com *El Relato Especular* (*Le récit spéculaire*). Em seu trabalho, Lucien propõe uma tipografia da *mise en abyme*, baseando-se em três categorias que o teórico considera fundamentais: a *mise en abyme* de enunciado, a *mise en abyme* de enunciação e a *mise en abyme* de código. A primeira categoria remete ao conteúdo referencial do enunciado, o que está sendo narrado, uma história dentro de uma história. A segunda aos próprios agentes de enunciação: o produtor e o receptor, expõe-se o autor e o espectador de uma obra (quadros como *As meninas* e *O casal Arnolfini* são exemplos disso), e a última ao código no qual se inscreve a obra.



Imagem 2: O casal Arnolfini, de Van Eick, 1434



Imagem 3: Díptico da Virgem com Martin van Nieuwenhove, de Hans Memling, 1487



Imagem 4: O banqueiro e sua esposa, de Quentin Massys, 1514



Imagem 5: A reprodução interdita, Renne Magritte, 1937

A mise en abyme de enunciado, ou mise en abyme ficcional, refere-se a uma construção em abismo que duplica a histórica contada (CHINITA, 2013, p.137). O conteúdo narrado é apresentado na obra de modo espelhado, tornando-se uma espécie de “resumo intertextual”. Esse tipo de construção em abismo divide-se, por sua vez, em três categorias, tendo como base o que está sendo refletido (ou narrado), com que frequência está sendo duplicado e com quais objetivos. Dessa forma, o narratologista chega às mise en abyme de enunciado simples, infinita e aporética. Como mostra o quadro abaixo extraído de seu livro:

TIPOS \ GRADO DE ANALOGÍA	I <i>reduplicación simple</i>	II <i>reduplicación hasta el infinito</i>	III <i>reduplicación aporística</i>
similitud	+	—	—
mimetismo	—	+	—
identidad	—	—	+

Imagem 6: Tipos de mise en abyme de enunciado, quadro extraído de El Relato Especular, Lucien Dällenbach, 1977

A reduplicação simples consiste na reflexão de “uma mesma obra”, sendo perceptível a semelhança traçada entre a obra original e a obra reduplicada como, por exemplo, o quadro dentro do quadro. Já a reduplicação infinita consiste na reduplicação “da mesma obra”, ou seja, o fragmento reduplicado além de possuir similitude com a obra original, ela possui em si, também, um fragmento que, por sua vez, possui igual fragmento e assim sucessivamente. A reduplicação da obra dirige-se para dentro de si mesma infinitamente, daí o fato de ser chamada de reduplicação infinita. Por fim, a reduplicação aporética consiste no espelhamento “da própria obra”. A relação entre a obra e o fragmento reduplicado é aqui de identidade, como, por exemplo, o filme dentro do filme.

Dito de outro modo, na mise en abyme de enunciado simples, o fragmento e a obra apresentam o mesmo teor de narração. Já na reduplicação infinita reduplica-se a mesma narração, ou seja, a mesma história. E no terceiro tipo, a reduplicação

aporética, reflete-se o mesmo ato de narrar, ou seja, a história do relato coincide com a enunciação desse relato (CHINITA, 2013, p.138).

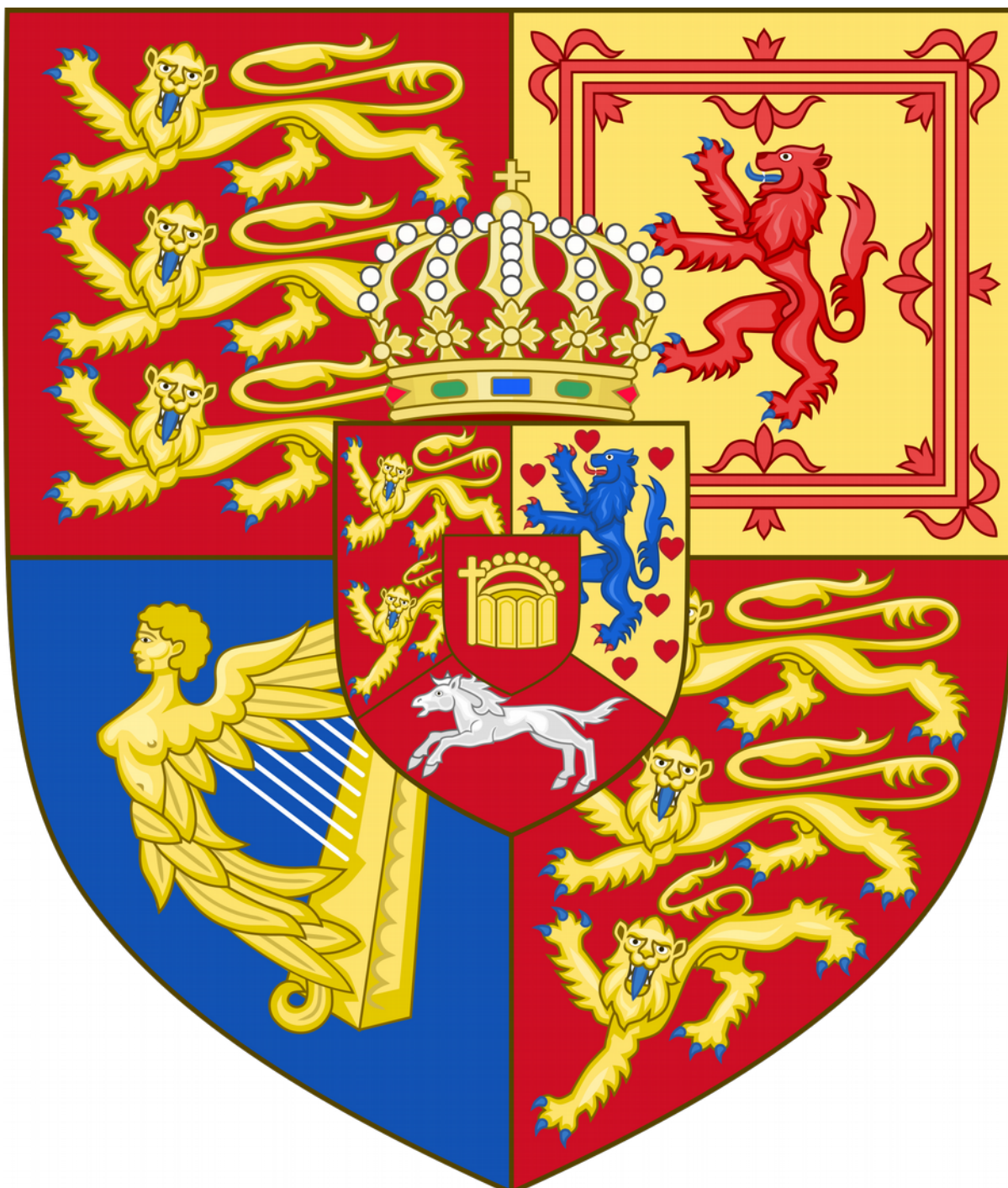


Imagem 7: Brasão do Reino Unido de 1816 a 1837



Imagem 8: Embalagem de fermento em pó ROYAL

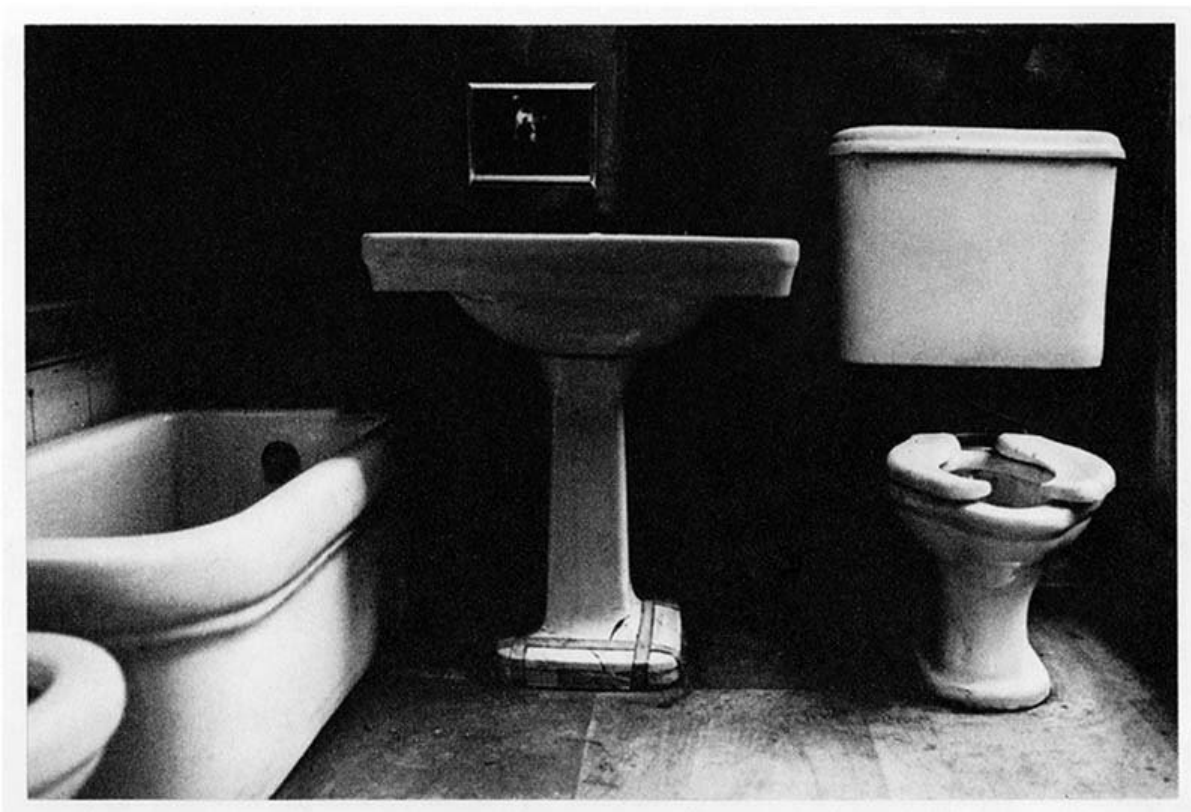


Imagem 9: Things are queer #1, Duane Michals, 1973



Imagem 10: Things are queer #2, Duane Michals, 1973

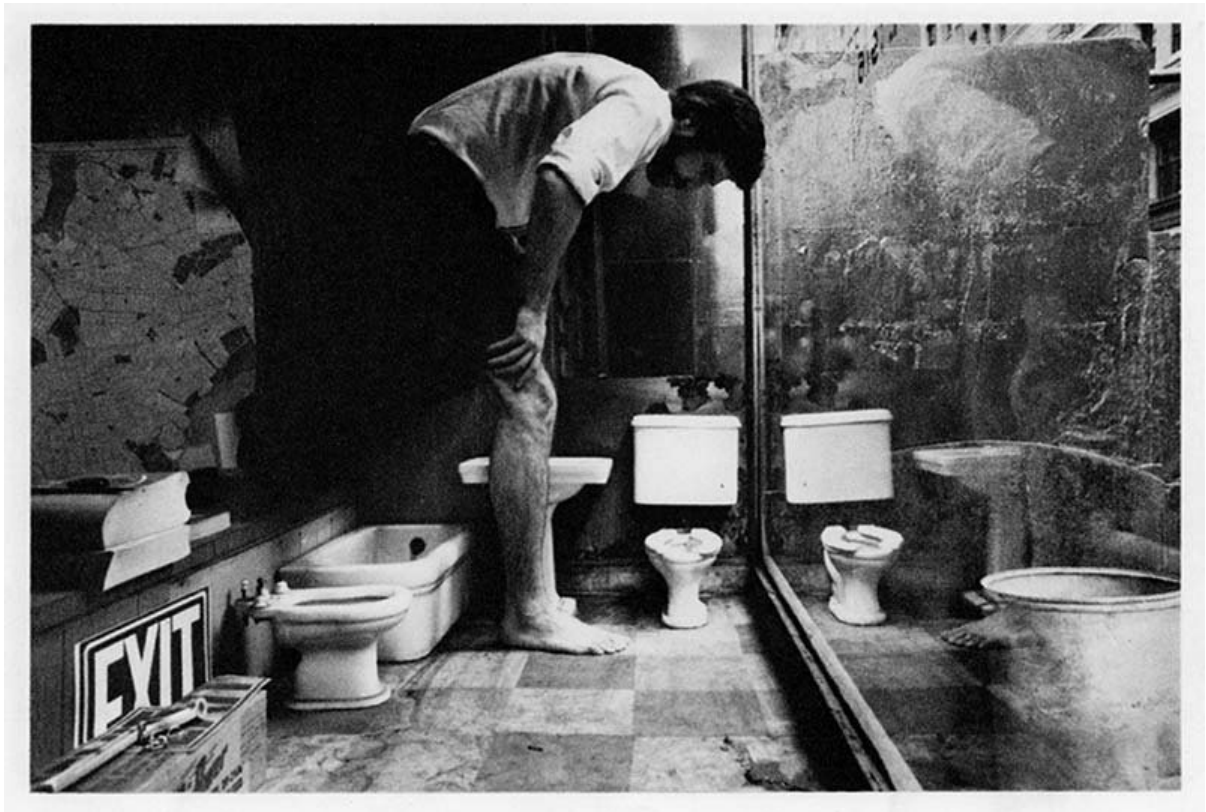


Imagem 11: Things are queer #3, Duane Michals, 1973

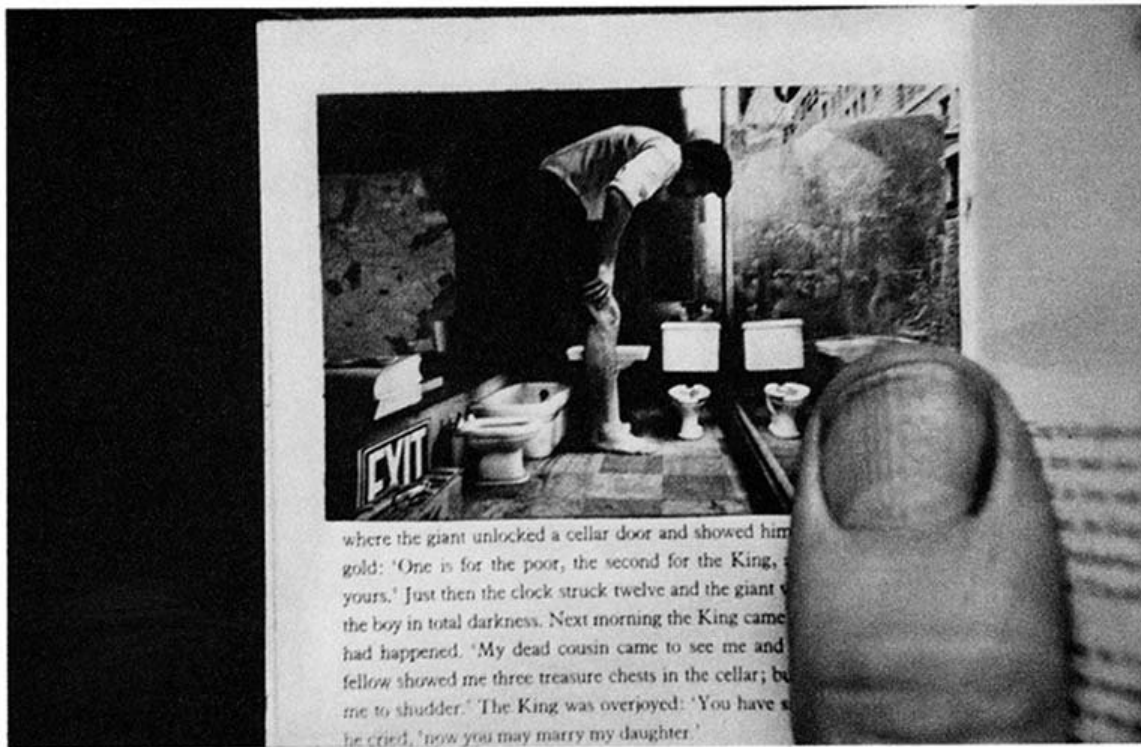


Imagem 12: Things are queer #4, Duane Michals, 1973

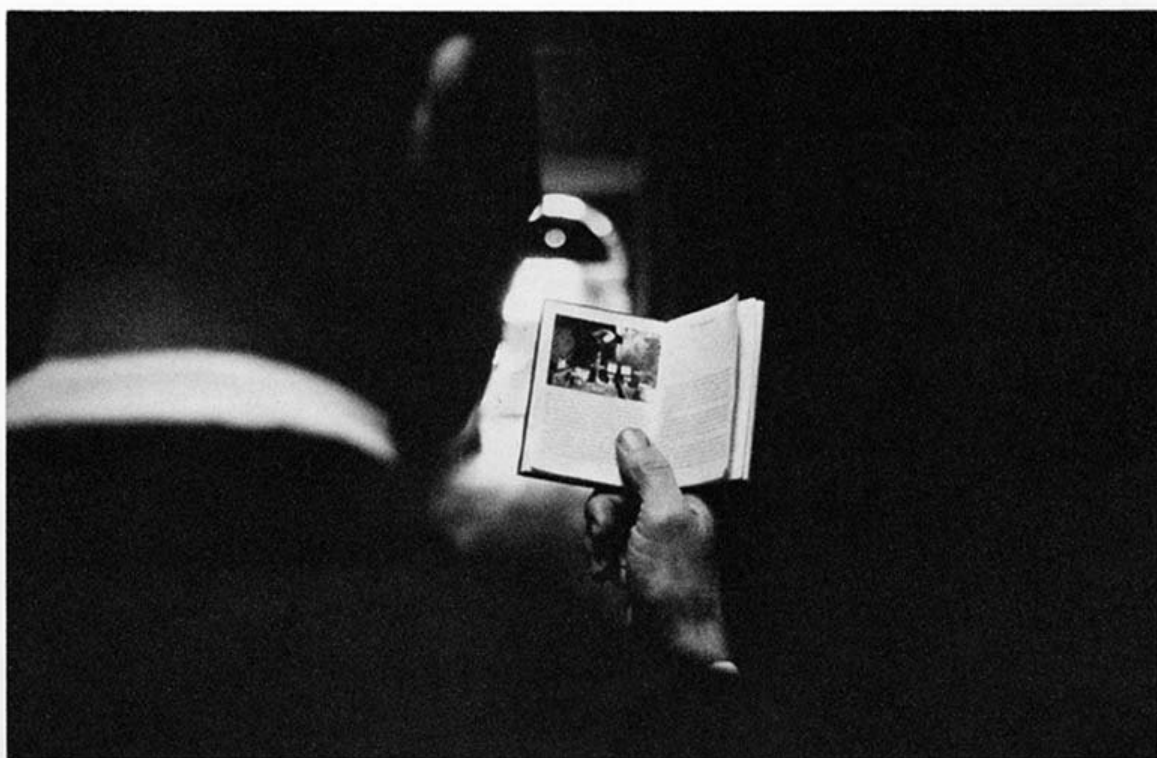


Imagem 13: Things are queer #5, Duane Michals, 1973



Imagem 14: Things are queer #6, Duane Michals, 1973

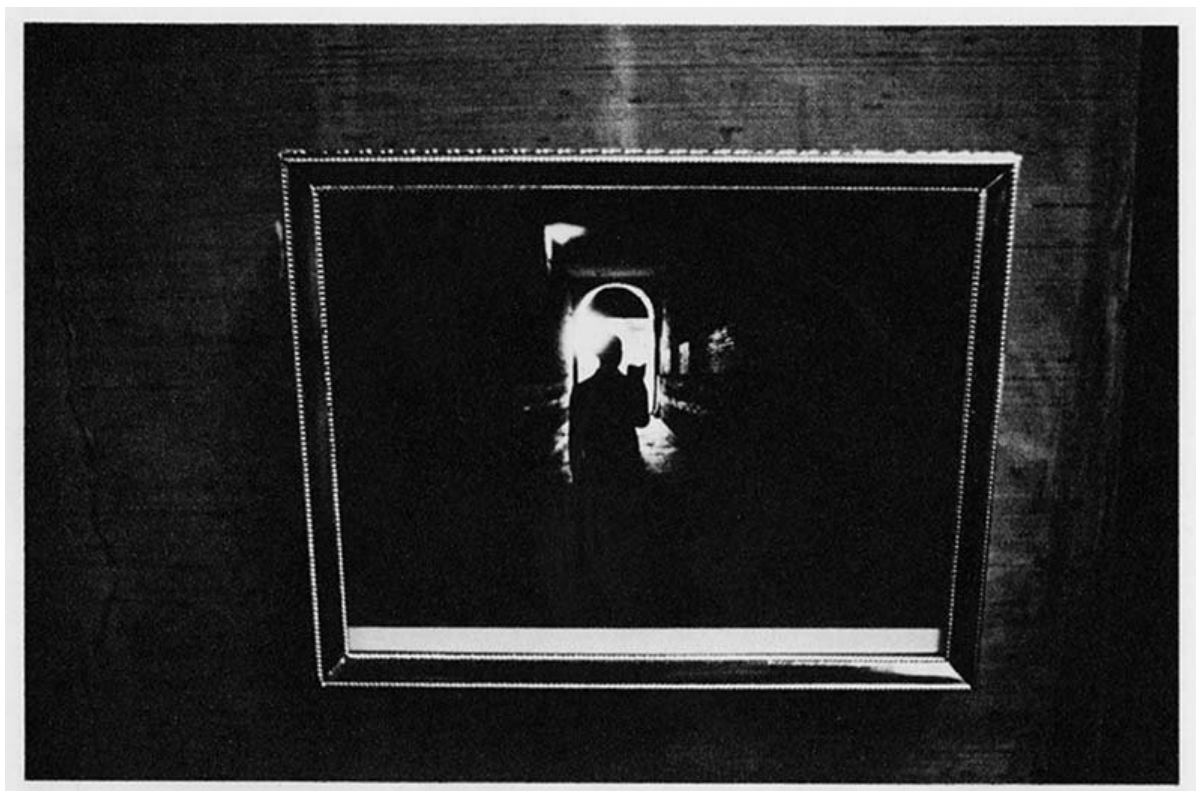


Imagem 15: Things are queer #7, Duane Michals, 1973

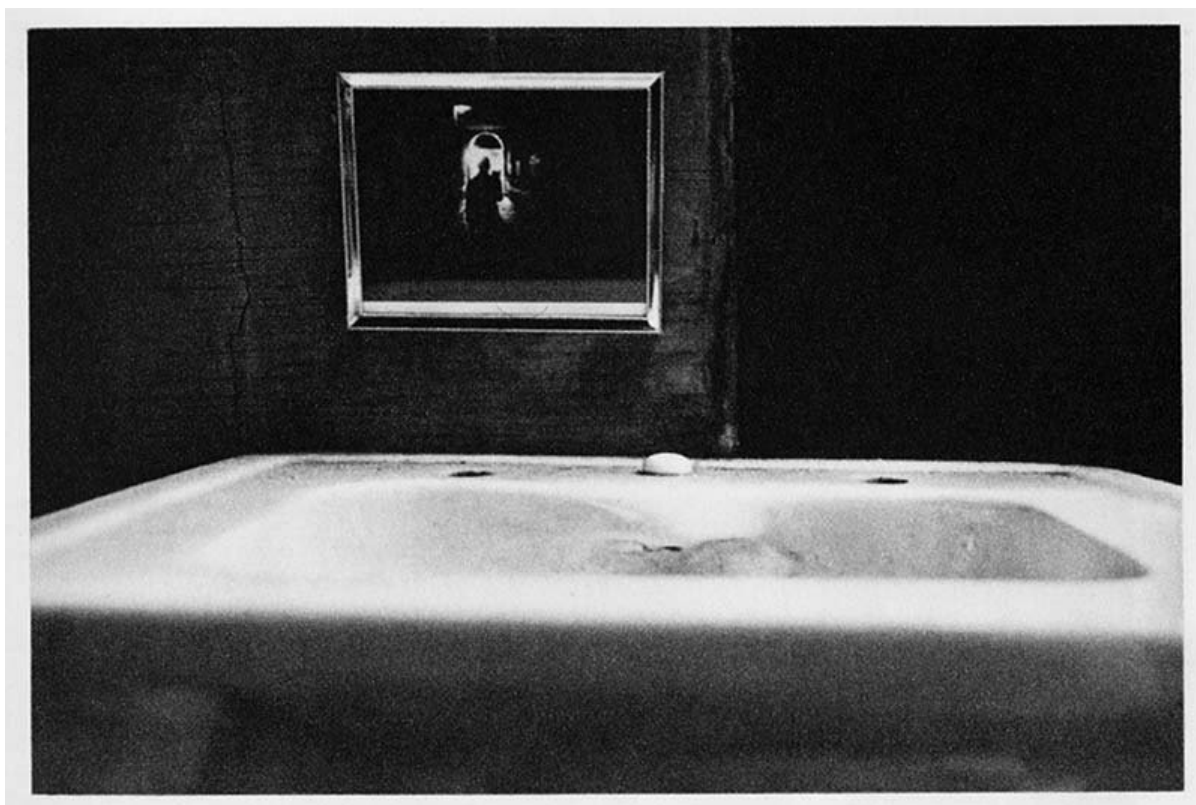


Imagem 16: Things are queer #8, Duane Michals, 1973



Imagem 17: Things are queer #9, Duane Michals, 1973

O antigo brasão do Reino Unido é um exemplo de reduplicação simples, pois contém em seu interior um escudo semelhante a si. A relação entre os elementos é de semelhança. A famosa lata do fermento em pó Royal é um exemplo de reduplicação infinita, pois no centro de sua embalagem a obra contém a imagem idêntica de uma embalagem do fermento Royal que contém outra imagem do fermento, e assim sucessivamente. A reduplicação infinita faz um movimento para dentro da própria imagem. Já a série fotográfica *Things are queer*, de Duane Michaels, é um exemplo de reduplicação aporética pois cada fotografia contém dentro de si um fragmento da imagem e, por sua vez, também corresponde a um fragmento de uma outra fotografia que a sucede na série. A reduplicação aporética é similar à reduplicação infinita, no entanto, ela faz um movimento tanto para dentro da própria imagem quanto para fora dela.

No caso de *Things are queer* o que acompanhamos é o movimento de um plano fechado tornando-se, aos poucos, um plano aberto, revelando que cada fotografia é um fragmento de um fluxo narrativo que não tem início, nem meio nem fim. Esse tempo em *loop*, dimensionado na obra em questão, antecipa as imagens digitais em *gifs*. Os *gifs* são um recurso típico da era digital, principalmente nas redes sociais, caracterizados por um pequeno fragmento de imagem em movimento fadado a repetir-se infinitamente. Da mesma forma, o espectador de *Things are queer* se vê preso em um movimento imagético que se direciona tanto para dentro de cada fotografia quanto para fora da imagem.

Apresentados os três tipos de mise en abyme de enunciado. É importante ressaltar que segundo Chinita e Codato, as obras de Lynch, sobretudo os dois últimos longas-metragens, são filmes paradigmáticos no exercício da construção em abismo, uma vez que conseguem reunir os três tipos de mise en abyme acima citados.

Se em *Mulholland Drive* a dimensão do cinema é evocada, além da narrativa em abismo, através da representação do sonho hollywoodiano vivido pela protagonista; em *Inland Empire*, essa dimensão é ainda mais complexa. A discussão sobre o cinema é aqui aprofundada na escolha de Lynch em diminuir o papel exercido pela indústria hollywoodiana ao mesmo tempo em que explora ainda mais a narrativa em abismo e o desenvolvimento estético do filme.

No último longa-metragem de Lynch, é possível falarmos no exercício de um metacinema. Se a aparição do dispositivo consiste na representação da própria aparelhagem material do cinema e a mise en abyme na construção em abismo de reduplicação da narrativa, o metacinema estaria mais próximo da reflexividade assumida, ou da autoconsciência de uma determinada obra cinematográfica. Metz defende em *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film* que a reflexividade do filme pode ser metacineamatográfica ou metafílmica. A reflexividade metacineamatográfica aproxima-se da exploração e exposição do dispositivo cinematográfico, enquanto a metafílmica relaciona-se à representação de fragmentos de filmes, sejam esses de outros filmes ou da própria obra em questão.

De acordo com Jacques Gerstenkorn, define-se que no caso dos fragmentos serem de outros filmes, a reflexividade seria chamada de heterofilmica, enquanto se estes forem do próprio filme em questão será chamada de homofilmica. Abaixo segue um quadro elaborado por Jean-Marc Limoges para ilustrar a tipologia do metacinema traçada anteriormente.

TABLEAU II

RÉFLEXIVITÉ			
RÉFLEXIVITÉ CINÉMATOGRAPHIQUE		RÉFLEXIVITÉ FILMIQUE	
AUTORÉFLEXIVITÉ Affiche ou rend sensible « le » dispositif même	RÉFLEXIVITÉ Affiche ou rend sensible « un » dispositif	RÉFLEXIVITÉ HÉTÉROFILMIQUE	RÉFLEXIVITÉ HOMOFILMIQUE
<ul style="list-style-type: none"> °Montrer ou rendre sensible la caméra même °Montrer ou rendre sensible le micro même °Montrer ou rendre sensible l'envers du décor même °Adresse ou regard à la caméra même °Apparition d'un acteur en lui-même °Film sur le tournage du film même 	<ul style="list-style-type: none"> °Montrer ou rendre sensible une caméra °Montrer ou rendre sensible un micro °Montrer un envers de décor °Adresse ou regard à une caméra diégétique °Apparition d'un personnage jouant un acteur °Film sur le tournage d'un film 	<ul style="list-style-type: none"> °Clin d'œil °Citation °Allusion °Parodie °Pastiche °Remake °Hommage 	<ul style="list-style-type: none"> °Mise en abyme

Imagem 18: Quadro sobre reflexividade, de Limoges, extraído de *Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain: pour une distinction de termes trop souvent confondus*.

No quadro apresentado por Limoges, encontra-se exemplificações de como a reflexividade pode funcionar dentro dos filmes. A reflexividade metacineamatográfica pode ser expressa através da aparição de uma (ou da mesma) câmera, de um (ou do mesmo) microfone, de um ator ou de um personagem que é ator, etc. Ou seja, a reflexividade metacineamatográfica consiste na exposição de um (ou do mesmo) dispositivo. Já a reflexividade fílmica ocorre através de homenagens, citações, paródias, etc, no caso de outros dispositivos, e através da mise en abyme, no caso do mesmo dispositivo.

Sendo assim, entendo que o termo metacinema abrange as dimensões alcançadas pelos dois termos apresentados anteriormente e, por isso, será utilizado nesse trabalho quando estivermos nos referindo à autoconsciência cinematográfica

das obras lynchianas. Entendo que tanto *Mulholland Drive* quanto *Inland Empire* exploram os dois tipos de reflexividade.

Em *Inland Empire* a reflexividade metacinematográfica é evocada através da entrega total da personagem de Laura Dern ao seu trabalho, a ponto da realidade diegética e ficção se confundirem. Assim como em outros filmes, *Inland Empire* parece trabalhar com uma espiral de ficções, em que camadas narrativas se sobrepõem, relacionando ocasionalmente de tal forma que torna-se possível distingui-las. Ao garantir o papel de protagonista em um *remake* de um suspense polonês, a atriz Nikki Grace (Laura Dern) envolve-se em um caso de adultério e é confrontada com as situações diegéticas do filme no qual está participando. Como pano de fundo, temos mais uma vez a indústria hollywoodiana e o declínio de uma artista supostamente em ascensão, tal qual *Mulholland Drive*. Porém, em *Inland Empire*, ao contrário de *Mulholland Drive*, a reflexividade fílmica é a dimensão mais explorada. Dessa forma, apoia-se a reflexividade lynchiana muito mais na própria forma fílmica da obra, em detrimento de sua diegese.

O cinema de David Lynch é muito sobre o simples gesto de ver cinema, ou imagens, e reagir a elas. Não à toa, sempre houve espectadores em seus filmes (...) Em *Inland Empire*, o espectador se mistura com a própria ficção que lhe é apresentada, a ponto de ser indiscernível para nós distinguir entre visão passiva e produção própria. No filme, a viagem do espectador é identificada à alucinação, ao sonho, ao trabalho do ator: tornar-se outro ou, para usar vocabulário deleuziano, desterritorializar-se, sair dos amparos individuais da percepção, fazê-la cambalear no desconhecido da ausência de sentido e no excesso de intensidades livres de códigos (narrativos). Tema ao qual Lynch sempre retorna (mais evidentemente em *Estrada Perdida* e na "troca" de dois personagens), mas que em *Inland Empire* aparece como uma ontologia do ver cinema e, por extensão, do relacionar-se com o mundo: o que importa é o que se retém da experiência, e não se ela faz "sentido". Aos olhos do espectador de Lynch, a experiência é o sentido, e *Inland Empire* é a imponente comprovação dessa aposta. (GARDNIER, 2006, s.p.)

Dessa forma, procurarei, ao longo do trabalho, entender como o metacinema se traduz nos planos estéticos e narrativos de *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. Tentarei compreender quais são as fissuras provocadas na forma fílmica por essas experiências estruturais. Deste modo, é possível perceber os caminhos e as possibilidades que o cinema contemporâneo percorre. O próprio objetivo nos dá

pistas do caminho que devo tomar para tal análise. É necessário compreender o filme em sua própria estrutura, na sua estética e em seu fluxo proposto ao espectador.

Em seu trabalho sobre o significante imaginário, o pensador francês se questiona quais seriam as contribuições da psicanálise em relação ao significante imaginário no cinema? Para ele, o campo principal de influência psicanalítica na teoria fílmica voltar-se-ia ao que era próprio do simbólico e do imaginário, uma vez que os estudos de recepção (de audiência), da técnica, da distribuição, entre outros ramos, poderiam ser discutidos com base nas condições das infra-estruturas marxistas, analisando dessa forma o cinema econômica e politicamente.

Nos estudos cinematográficos, assim como nos outros, a semiologia (ou as semiologias) não podem substituir as diversas disciplinas que abordam, especificamente, o facto social (fonte de todo o simbolismo), com leis que determinam as do simbolismo sem com que elas se confundirem: a sociologia, a antropologia, a história, a economia política, a demografia, etc. A semiologia não as pode substituir assim como também não deve repeti-las (perigo de repetição ritual, ou do <<reduccionismo>>). A semiologia deve tê-las em conta, de modo a prosseguir a sua marcha em frente... (METZ, 1980, p.25)

A semiologia apontada e propagada por Metz no excerto acima é a ciência que se debruçaria sobre a linguagem, ou ainda, sobre o simbólico, para usar as categorias do autor, enquanto a psicanálise volta-se ao imaginário. Com o cruzamento desses dois ramos seria possível abarcar a díade da representação. É importante salientar que esse pensamento dual percorre a obra de Metz e remonta aos estudos de Saussure sobre a língua e linguagem. A filiação de Metz a tal corrente de pensamento é alvo atualmente de críticas de pensadores como o filósofo Gilles Deleuze e seus seguidores, como André Parente, justamente pela transposição de conceitos próprios da linguística para o cinema.

Em contraposição à tradição metziana, Deleuze apresenta uma taxonomia das imagens em sua obra dividida em dois tomos, Imagem-movimento e Imagem-tempo. Segundo a semiótica peirceana e os conceitos sobre tempo de Bergson, Deleuze categoriza, primeiramente, a história do cinema em dois momentos: a

imagem-movimento e a imagem-tempo, superficialmente relacionados ao cinema clássico e ao cinema moderno, respectivamente.

No primeiro caso, temos uma imagem sensório-motora, que retém da coisa o que se prolonga na reação de um personagem, encadeando uma imagem-percepção a uma imagem-ação. No segundo, temos a imagem ótica e sonora pura, que se refere a um personagem que não sabe ou não pode reagir à situação que vivencia e que eleva a coisa a uma singularidade, a uma descrição inesgotável porque sempre remete a outras descrições. O modo de seu encadeamento é completamente diverso do primeiro caso. (FORNAZARI, 2010, p.98).

De modo geral, o que o autor francês provoca na teoria cinematográfica é, antes de tudo, o reconhecimento de uma guinada na história do cinema pós-guerra, que indica uma imagem muito mais direcionada ao tempo e ao fluxo sensório do que a construção clássica cinematográfica focada nos fatos e na reprodução do mundo real. Essa imagem-tempo produz fissuras e novas construções no universo sensível que não podem ser entendidas apenas como meras representações ou apresentações do real.

Para Deleuze, o cinema clássico caracterizava-se pelo esquema sensório-motor, ou seja, pela ação e reação a esta ação. Os personagens colidem, respondem e transformam-se a partir das ações ocorridas em sua trajetória. Sobre o cinema clássico (ou o cinema de ação) e a sua própria superação, o filósofo afirma:

O cinema de ação expõe situações sensório-motoras: há personagens que estão numa certa situação, e que agem, caso necessário com muita violência, conforme o que percebem. As ações encadeiam-se com percepções, as percepções se prolongam em ações. Agora, suponham que um personagem se encontre numa situação, seja cotidiana ou extraordinária, que transborda qualquer ação possível ou o deixa sem reação. É forte demais, ou doloroso demais, belo demais. A ligação sensório-motora foi rompida. Ele não está mais numa situação sensório-motora, mas numa situação ótica e sonora pura. É um outro tipo de imagem (DELEUZE, 1992, p. 68).

O filósofo aponta, portanto, que as imagens que circundam o domínio do cinema passam por uma mudança no momento em que tais imagens não conseguem dar conta das reações dos próprios personagens. Essa guinada na estética do cinema coincide justamente com o período entre guerras e o pós-guerra da primeira metade do século XX. Nesse momento, há um abalo artístico e científico

causado pelos horrores da guerra. As ideias de civilização, evolução e, até mesmo, de criação entram em cheque, uma vez que os 'progressos' científicos e artísticos dos séculos XIX e XX levaram à destruição de grandes cidades e o perigo eminente da extinção da humanidade. Surge, portanto, uma nova imagem, mais condizente com a temporalidade que atravessávamos naquele momento. Em seu livro sobre Deleuze, Roberto Machado aponta cinco características dessa imagem que rompe com o esquema sensório-motor da imagem-movimento.

Primeiro, contrariamente à grande forma, com sua situação globalizante, agora as situações são dispersivas, lacunares, com múltiplos personagens, que às vezes aparecem como principais, às vezes tornam-se secundários, personagens entre os quais as interferências são pequenas. Segundo, diferentemente da pequena forma, agora se interrompe a linha que ligava os acontecimentos uns aos outros; as ligações ou encadeamentos entre as imagens tornam-se fracos, ao acaso. Terceiro, personagens que erram sem reagir ao que lhes acontece substituem a ação ou a situação sensório-motora. O passeio, a perambulação, a errância fazem com que os personagens estejam em um contínuo ir e vir destacado da estrutura ativa ou afetiva que estava na sua base. Não há mais propriamente uma ação que se desenvolve em um espaço determinado, e sim um espaço qualquer, como espaço desconectado ou espaço vazio. Quarto, a tomada de consciência dos clichês físicos e psíquicos, imagens sensório-motoras das coisas. Essa nova imagem mostra que, para as pessoas se suportarem, é preciso que a miséria externa insuportável atinja suas consciências. Quinto, a denúncia de um complô organizado por um poder difuso que faz circular os clichês. Trata-se do complô de um poder que se exerce sobretudo pela vigilância, para a qual a informação ou os meios de comunicação desempenham um grande papel. (MACHADO, 2009, p.270)

Para o filósofo francês, a imagem moderna - ou imagem-tempo - é em sua natureza dúplice (CHINITA p.31). Ela evoca passado e presente ao mesmo tempo e está sempre em reflexo, daí a denominação da categoria mais emblemática da imagem-tempo, a imagem-cristal. Segundo Deleuze, a imagem-cristal consiste

na unidade indivisível de uma imagem atual e de "sua" imagem virtual. Mas o que é essa imagem virtual em coalescência com a atual? O que é uma imagem mútua? Bergson sempre se colocou esta questão, e procurou sempre a resposta no abismo do tempo. O que é atual é sempre um presente. Mas, justamente, o presente muda ou passa. Pode-se sempre dizer que ele se torna passado quando já não é, quando um novo presente o substitui. Mas isso não quer dizer nada. Certamente é preciso que ele passe, para que o novo presente chegue, que passe ao mesmo tempo que é presente, no momento em que o é. É preciso, portanto, que a imagem seja presente e passada, ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo. Se não fosse já passada ao mesmo tempo que presente, jamais o presente passaria. O passado não sucede ao presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que foi. O presente é a imagem atual, e

seu passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem especular. (DELEUZE, 1980, p.99)

Uma das principais imagens cristalinas do cinema moderno é a que está sujeita o ator. O ator do cinema atualiza a imagem virtual de seu personagem, ao mesmo tempo que virtualiza a sua própria imagem. Nesta questão, fica claro como a imagem-cristal pode estar relacionada à reflexividade de um determinado filme, a imagem virtual e a imagem atual relacionam-se em uma duplicidade, sem deixar de constituir-se como uma unidade indivisível.

A escolha metodológica pela linha deleuziana justifica-se, portanto, pela própria natureza do objeto, pois os filmes de Lynch são exemplos contemporâneos de imagens que não só subvertem o tempo cronológico das narrativas fílmicas e cotidianas, como contém o próprio tempo, sua atualidade e sua virtualidade. O cruzamento do pensamento deleuziano com o universo lynchniano também é uma proposta fértil dentro das pesquisas acadêmicas, uma vez que a maior parte dos esforços científicos sobre o diretor direcionam-se, na verdade, aos estudos sobre a psicanálise e a narrativa.

Acredito que com essa discussão sobre o metacinema e a autorreflexividade do cinema moderno (e especificamente lynchniano) lanço as bases para a compreensão da questão central desta pesquisa. O próximo passo será, portanto, percorrer um resgate histórico e filmográfico a fim de que seja possível elencar características que perpassam toda a carreira do diretor. Essas características permanecem também em suas duas últimas obras cinematográficas, bem como elas influenciarão diretamente a reflexividade cinematográfica na fase mais recente do diretor.

4. AS FRONTEIRAS ENTRE O CINEMA E AS DEMAIS LINGUAGENS ARTÍSTICAS

Entre tantas vertentes e produções artísticas contemporâneas, os trabalhos do cineasta David Lynch se destacam por variadas razões. Suas obras encontram-se em uma zona fronteira (FERRARAZ, p. 12), onde os extremos opacidade e transparência, narrativo e disnarrativo, sonho e realidade encontram-se e se relacionam. Essa ‘zona de fronteira’ na qual os seus filmes se situam é responsável, em grande parte, pela riqueza de questões levantadas por críticos, teóricos e cinéfilos a partir de suas criações.

O diretor, no entanto, não se contenta em produzir somente no campo do audiovisual, tendo um currículo vasto também nas áreas da música, da fotografia, da pintura e do design. Muitos dos elementos presentes em seus curtas e longas-metragens são apresentados também nas diferentes plataformas exploradas pelo artista. A relação com diferentes linguagens artísticas esteve presente em toda a sua biografia, principalmente, na sua formação escolar e suas atividades empregatícias.

O diretor de *Inland Empire* nasceu em Missoula, pequena cidade em Montana nos Estados Unidos, em 20 de janeiro de 1946. No entanto, o futuro cineasta passou a maior parte de sua infância viajando por seu país natal por conta do trabalho de seu pai, Donald Walton Lynch. Donald Lynch era um biólogo pesquisador no Departamento de Agricultura estadunidense, submetendo-se assim a desenvolver trabalhos em diferentes regiões do país.

A família; composta pelo próprio Lynch, seu pai e sua mãe (a professora de inglês presbiteriana Edwina Lynch); era então obrigada a se mudar constantemente. Dessa forma, Lynch passou a sua infância e parte da adolescência morando nas cidades, respectivamente, de Sandpoint (Idaho), Spokane (Washington), Durham (Carolina do Norte), Boise (Idaho) e finalmente, aos seus 14 anos, em Alexandria (Virginia).

As constantes viagens no interior dos Estados Unidos é tratada pelo próprio Lynch como uma jornada em direção a si mesmo, tendo inspirado alguns de seus trabalhos posteriores como o filme de estrada *Wild at Heart* (1990) e *The Straight Story* (1999). Além das norte-americanas desertas e montanhosas, o próprio período no qual Lynch cresceu reverbera em sua obra. A década de 1950 foi marcada pelo surgimento do *rock and roll* e pela consolidação do *american way of life*. A sociedade estadunidense enfrentava um surto eufórico de consumismo e industrialização, refletindo no modo como as famílias norte-americanas encaravam suas vidas e se comportavam. As referências cinquentistas mais explícitas são encontradas em *Blue Velvet* (1986), cuja história explora aspectos sombrios de um típico subúrbio estadunidense.

A rotina familiar itinerante, porém, não atrapalhou a formação educacional de David Lynch, tendo desde jovem se dedicado a estudar as belas-artes. Já adolescente, o artista cursou pintura na Corcoran School of Art, em Washington, local onde dividiu apartamento com seu amigo, Jack Fisk.

Pouco tempo depois, Lynch mudou-se para Boston, tendo estudado no Museu de arte local. Nesse período, Lynch conseguiu, através de um professor uma recomendação para estudar Belas-Artes em Viena, na Áustria, com o pintor expressionista Oskar Kokoschka. Lynch mudou-se dessa vez para a Europa com seu amigo Jack Fisk. No entanto, os artistas não conseguiram se adaptar ao velho continente, tendo retornado aos Estados Unidos em apenas duas semanas de viagem.

De retorno ao seu país de origem, Lynch trabalhou em diversos locais, não tendo se fixado em nenhum de seus empregos. Posteriormente, ingressou na Academia de Belas-Artes da Pensilvânia, onde se dedicou à pintura. As referências pictóricas e das artes plásticas com as quais Lynch entrou em contato desde sua infância são visíveis em todas as suas obras. Desde os seus primeiros curtas-metragens, desenvolvidos na década de 60, até as produções mais recentes de sua carreira.

A composição de planos semelhantes às obras de Francis Bacon (uma das principais influências do artista), o uso frequente do vermelho e o contraste entre sombras e luz são constantes em seus filmes. Lynch, no entanto, não se contentou apenas com a pintura, pois esta não possibilitava duas dimensões que, para o artista, seriam essenciais em seus trabalhos: o movimento e o som (JOUSSE, p. 8). Suas primeiras produções consideradas do campo audiovisual são um misto de quadros em movimento ou, ainda, um cinema composto por imagens conflituosas, diversas e desconexas.

Em *Six Men Getting Sick* (1967), Lynch pinta um quadro contendo seis figuras humanoides e filma as intervenções produzidas na pintura pelo próprio artista. O resultado é uma espécie de 'stop-motion' de uma obra pictorial. Ao mesmo tempo que é apresentado ao espectador um quadro em movimento (mais do que um cinema de animação) também torna-se visível o processo construtivo da própria obra, uma vez que as ações artísticas são filmadas passo a passo.

Desse modo, já nesse momento, consigo identificar a presença do próprio artista em sua obra. As intervenções provocadas e filmadas ao longo do tempo são também um indício da ação do pintor. Torna-se complicado, portanto, enquadrar *Six Men Getting Sick* em um estilo estético ou mesmo em uma determinada linguagem artística.

Uma breve investida na experimentação, o curta é melhor descrito como um tipo de quadro animado em oposição a qualquer coisa próxima de cinema, consistindo em imagens animadas, ou melhor, desconexas e dominadas pela cor vermelha. Jogando com representação e distorção, o filme de Lynch é perseguido pelo som de uma quase perturbadora e persistente sirene, que, paradoxalmente, é o elemento que provavelmente marca uma instância audiovisual tanto na mente de Lynch quanto de seus primeiros espectadores. (JOUSSE, 2010, p. 8, 2010, tradução do autor)

O curta também traz diversos elementos que se apresentarão várias vezes ainda ao longo da carreira do artista. As figuras humanoides excêntricas, o tempo cíclico (o filme é composto da mesma sequência projetada seis vezes), a não-opção por uma narrativa, aspectos sombrios e aparentemente surrealistas, entre outros. Tanto tais construções quanto a convergência de linguagens artísticas estarão

presentes em seus curtas imediatamente posteriores, e serão aperfeiçoados e modificados em suas obras mais recentes.

Esse filme foi concebido para ser mostrado em uma tela-escultura especial cuja superfície incluía em locais específicos relevos na forma de cabeças (modelados sobre a do autor) e braços em três dimensões. O filme (e também as cabeças e os braços!) projetava-se na tela de modo que algumas das cabeças projetadas coincidiam com as que estavam em relevo e se deformavam. (CHION, 2001, s.p.)⁵

Um ano após *Six Men Getting Sick*, Lynch realiza seu segundo curta *The Alphabet* (1968). Dessa vez, Lynch ousa mais e mescla animações com imagens de película e *stop-motion*. O filme foi inspirado em um sonho de uma sobrinha de sua esposa na época, Peggy, e retrata uma criança com pesadelos acerca do alfabeto, uma analogia à violência do processo civilizatório que as linguagens nos submetem. Assim como em seu trabalho anterior, o som é uma importante ferramenta em *The Alphabet*. Lynch chega a usar gravações do choro de sua própria filha, Jennifer, como trilha sonora.

Com esses dois trabalhos e o roteiro daquilo que se tornaria seu filme posterior, Lynch garante sua entrada no American Film Institute (AFI) em 1970. Dessa forma, o artista e sua família se mudam para Los Angeles, na Califórnia, cidade conhecida como a capital mundial do cinema. A produção de seu próximo curta *The Grandmother* (1970) é iniciada imediatamente. Neste momento, Lynch já disponibiliza de mais recursos e cria uma película de trinta e quatro minutos (duração bem mais ambiciosa que as de seus projetos anteriores).

O filme começa com uma animação remetendo a um ato sexual e à germinação de três figuras humanas: um homem, uma mulher e uma criança. Posteriormente, as tais figuras, já interpretadas por atores, nascem a partir do subsolo de uma floresta. A criança é a última a nascer, apesar dos esforços de impedi-la do homem adulto.

⁵ No original: ese filme (...) estaba concebido para ser expuesto en una pantalla-escultura especial, cuya superficie incluía en lugares concretos relieves en forma de cabezas (modelados sobre la del autor) y brazos en tres dimensiones. El filme (¡y también las cabezas y los brazos!) se proyectaba sobre la pantalla de tal manera que una parte de las cabezas proyectadas coincidían con las que estaban en relieve y se deformaban. (CHION, 2001, s.p.)

Logo após, acompanhamos a vida doméstica do jovem menino, marcada pela vivência com um pai alcoólatra e uma mãe abusiva. Os entraves entre as personagens ocorrem sem diálogo inteligível. Sozinho no seu quarto, a criança ouve um som estranho que o leva a encontrar um saco de sementes, o qual é plantado em sua própria cama. Após serem regadas, as sementes criam uma forma abstrata que se transformará em uma senhora idosa e maternal, a avó do título.

A avó passa a ser, portanto, o refúgio da criança em relação ao ambiente violento e hostil que divide com seus pais. No entanto, a senhora morre e o garoto volta a viver solitariamente. Após o enterro de sua avó, a criança passa ainda a sonhar em sua cama com a parente falecida.

Em um nível metafórico, pode-se ver o filme como uma representação da figura do artista que, na tentativa de escapar de um ambiente traumático, encontra espaço ao trazer à vida uma criatura híbrida. A criatura também se transforma em uma obra de arte, mesmo que seja claro que a figura da avó é uma criatura imaginária com a qual a criança consegue criar uma fantasia, um laço emocional. Essa explicação quase simples demais não consegue captar a estranheza de *The Grandmother*, na qual a poética e o universo doentio inerentes ao cineasta vêm à tona. (JOUSSE, 2010, p. 10, tradução do autor)

Nesse filme, já é possível perceber, além das características expostas na citação acima, uma maior atenção da parte de Lynch à narrativa visual, em comparação aos seus filmes anteriores. Com tal curta, Lynch foi aceito no Centro de Estudos Avançados de Cinema de Los Angeles, ligado ao AFI; almejando, dessa vez, a realização de um longa-metragem, *Eraserhead* (1977).

O diretor foi premiado com uma bolsa de 20 mil dólares para tal empreitada. A pré-produção do projeto, no entanto, durou mais que o esperado. Com o dinheiro esgotado e sem conseguir finalizar *Eraserhead*, Lynch aproveitou o tempo para produzir mais um curta chamado *The Amputee* (1974).

O curta mostra uma paciente de um hospital com ambas as pernas amputadas, escrevendo uma carta enquanto é assistida por um enfermeiro (interpretado pelo próprio Lynch) que cuida de suas cicatrizes e ferimentos. Em off, o espectador consegue ouvir o texto escrito pela paciente. O filme possui uma narrativa simples, com câmera estática e poucos cortes. Como o próprio Lynch

explica no documentário *The Short Films of David Lynch*, a produção foi criada com o intuito de testar o material fílmico assegurado pelo AFI.

Nessa primeira fase de Lynch (1967-1974) destaca-se, portanto, a relação frequente entre o cinema e a pintura, ou ainda entre o cinema e outras formas de expressões artísticas, como a fotografia e o som. Enquanto *Six Men Getting Sick* se apresenta mais como uma pintura animada do que verdadeiramente um curta-metragem, é possível perceber elaborações cinematográficas a partir de *The Alphabet*, sejam elas expressas pela narrativa ou pela condução do desenho sonoro.

O cineasta, porém, não deixou de continuar produzindo em outras plataformas artísticas. Lynch, além de seus filmes, quadros e fotografias, possui inclusive dois álbuns de blues lançados. Alguns dos seus trabalhos na área da pintura foram expostos recentemente, em 2012, na *Tilton Gallery* em Nova York:

Nos quadros exemplificados, é possível perceber a estética de Lynch, também presente em seus curtas, ao mesclar elementos de diferentes linguagens, como o pincel, texturas de diversos materiais, desenhos gráficos, objetos luminosos, literatura, entre outros. Os temas explorados pelas imagens também se aproximam dos universos sombrio e onírico, muitos deles com referências ao trabalho do pintor Francis Bacon.

A opção pela criação multimídia continua em seus quadros, esculturas, trabalhos em papéis e fotografias. Seus quadros recentes combinam principalmente figuras desenhadas e texto com áreas em texturas e, frequentemente, lâmpadas coloridas inseridas. Inseridos em molduras douradas sob vidro (inspirado pelas molduras de Francis Bacon), os quadros se parecem com caixas, objetos por si mesmo.

Os elementos narrativos exibem as marcas de Lynch: o capricho, a inteligência e o humor, acompanhado da sua reconhecível propensão para o ambíguo, emoções humanas instintivas, muitas vezes violentas ou trágicas, quase beirando o absurdo.



Imagem 19: I see my love, David Lynch, 2012



Imagem 20: *Boy Lights Fire*, 2011, e *No Santa Claus*, 2012.

Assim como em seus trabalhos plásticos, Lynch recebe várias influências da obra do pintor Francis Bacon em seus filmes, inclusive na construção dos cenários, ângulos e paisagens. Essas referências podem ser vistas em seus curtas principalmente nas ambientações sombrias, nas figuras humanoides, e no forte uso do vermelho, elementos presentes em *Six Men Getting Sick*, *The Alphabet* e *The Grandmother*.

As relações que Lynch propõe entre seus quadros e fotografias com seus filmes vão além dos elementos narrativos, como as figuras humanas estranhas, os sonhos ou as cores sombrias utilizadas em suas obras. O processo de feitura de muitas de suas fotografias revelam também técnicas presentes tanto em seus trabalhos fotográficos quanto cinematográficos.

Assim como em *Six Men Getting Sick*, suas intervenções em seus quadros são registradas por suas lentes. E suas imagens obtidas pela câmera fotográfica geralmente são desfocadas ou modificadas através de processos digitais, colagens ou mesmo a pintura.

Como dito anteriormente, a partir dos curtas de Lynch é possível perceber diversas características de sua obra. Logo, nos seus primeiros anos artísticos o cineasta travava o encontro de diferentes linguagens, além de vários elementos dos universos surrealista e onírico. No entanto, é com a conclusão de seu trabalho final do AFI, após cinco anos de produção, que Lynch conseguirá reconhecimento internacional e, conseqüentemente, a possibilidade de desenvolver sua carreira cinematográfica.

5. CONFLITOS ENTRE CINEMAS DE GÊNERO, AUTORAL E INDEPENDENTE

Durante os anos 70, Lynch obteve uma bolsa pelo AFI de 20 mil dólares para produzir um longa-metragem. A quantia monetária, no entanto, não foi suficiente para a produção da película. O cineasta teve que se dividir em diversos empregos para conseguir financiá-la, passando inclusive por momentos difíceis onde morava no próprio set de filmagem do filme. A maior parte das filmagens de *Eraserhead* (1977) eram feitas durante a madrugada afetando, desse modo, a rotina do diretor e de sua pequena equipe.

Dessa forma, Lynch envolveu-se completamente com o seu projeto. A pequena quantidade de pessoas envolvidas com a produção, em comparação com os padrões estadunidenses de filmagem, permitia que cada indivíduo acumulasse funções. Lynch, dessa forma, obteve um controle sobre sua obra, sendo roteirista, desenhista de produção, diretor de efeitos especiais, além da direção da película.

Esse é um ponto importante na carreira de Lynch, pois submete o diretor a uma lógica de produção bastante divergente da existente nos Estados Unidos. Com a exceção de alguns trabalhos específicos, como *The Elephant Man* e *Dune*, Lynch distancia-se dos modos de criação, produção e distribuição dos grandes lançamentos hollywoodianos e cria suas obras de forma mais autoral e independente.

Dessa forma, assim como outros diretores, Lynch não se insere no ciclo de produção em escala dos grandes lançamentos cinematográficos e, portanto, não corresponde a exigências estéticas e políticas dos grandes estúdios. Por isso, o cineasta muitas vezes é classificado como um diretor 'independente', mas a que se refere tal denominação?

O termo "cinema independente" refere-se a uma prática cinematográfica que, de alguma maneira, apresenta-se como alternativa, ou oposição, ao cinema dominante ou mainstream. O termo em si abarca uma variedade de práticas cinematográficas, tanto comerciais quanto não-comerciais, e se estende para além da produção, incluindo os sistemas de distribuição e exibição. Como em todas as formas de realização cinematográfica, a prática independente é fundamentada e conformada por fatores ideológicos,

tecnológicos e econômicos. (PEARSON E SIMPSON apud FERRARAZ et al, 2008, p.237)

Segundo os autores Pearson e Simpson, citados por Ferraraz, quando fala-se em cinema independente, refere-se a um grupo de cineastas que, de algum modo, opõem-se ao cinema hegemônico, representado pelo formato que chamaríamos de narrativo-representativo, ou seja, o formato audiovisual no qual a representação é posta em evidência. No entanto, Ferraraz pontua ainda que tal cinema ocorreria geralmente em países em que a indústria cinematográfica é forte, como os EUA e/ou a Índia. Nas outras nações, onde o cinema não tem grandes forças industriais e comerciais, todo tipo de produção cinematográfica seria, de certo modo, independente.

Essa seria uma configuração, portanto, muito forte nos Estados Unidos. Os cineastas independentes, segundo a definição citada acima, oporiam-se à estética e aos modos de produção hollywoodianos. A relação que o cinema independente possui com Hollywood merece destaque, principalmente, porque ela será explorada nos próprios filmes de Lynch, como veremos adiante.

Ainda sobre o cinema independente, Ferraraz também atenta para essa relação e cita Levy ao dizer que “os indies formam agora uma indústria que funciona mais em paralelo a do que contra Hollywood.” (LEVY apud FERRARAZ, p. 250, 2008). Ferraraz aponta ainda que muitos atores, atrizes e profissionais de Hollywood atualmente trabalham em produções consideradas independentes. Um dos exemplos dessas ocorrências são os elencos dos filmes de Quentin Tarantino que normalmente incluem atores de Hollywood, como Bruce Willis e Samuel L. Jackson.

Esse fluxo de artistas e profissionais entre os dois campos (Hollywood e filmes independentes) contribui para que as fronteiras entre esses dois universos sejam cada vez mais deslocadas e difíceis de serem delimitadas. Atualmente, tanto os artistas independentes são influenciados por Hollywood, quanto o contrário.

Enquanto o cinema independente se refere a um modo específico de organização e produção do cinema, há um outro aspecto que pode ser relacionado com o cinema de Lynch que é a política dos autores, ou ainda, aquilo que poderíamos chamar de cinema autoral. Em *As teorias dos cineastas*, Aumont aponta

que a gênese do pensamento sobre o autor no cinema se dá com a criação do termo *cinéaste*, proposto por Louis Delluc.

Este termo relaciona-se com a construção de dois outros conceitos: o de *metteur en scène* e o de *autor*. O *metteur en scène* seria o responsável por agenciar a criação de uma cena, aquele que coordena e constrói uma *mise en scene*. O *metteur en scène* transforma algo que é próprio da palavra (do roteiro) em imagem em movimento. Já o termo autor é uma ligação com o pensamento literário, ligado à instância da expressão de um sujeito. Para Aumont, o termo *cinéaste*, conforme proposto por Delluc, intende unir essas duas características, os modos de construção de uma cena (forma) e a expressão própria do realizador de cinema (conteúdo).

Robert Stam (2003) aponta que a ideia de autoria se dá com Alexandre Astruc ao sustentar que “o cinema estava se transformando em um novo meio de expressão análogo à pintura ou romance” (STAM, 2003, p.103). Stam apresenta ainda Truffaut como um dos precursores do autorismo, quando o realizador passa a fazer críticas ao cinema industrial francês, conhecido como um cinema “de qualidade”.

Truffaut e Bazin passam a formular uma política, e não uma teoria, dos autores. Como política, esse é um gesto de se posicionar perante ao mundo e de encarar o cinema de determinada maneira. A política dos autores, trabalhada nas revistas do *Cahiers du cinema*, tentava fortalecer o estatuto de arte do cinema, bem como resolver algumas lutas internas do sistema de produção cinematográfica. Estas lutas se davam na disputa de créditos e autorias entre roteiristas e diretores, por exemplo.

A política dos autores também tentava contrapor alguns preconceitos e disputas que rondavam os cinemas europeu e estadunidense do século XX: o desprezo que o cinema possuía pelo pensamento literário, o preconceito que o cinema adquiriu nos círculos intelectuais por conta de sua visualidade, a ideia de que o cinema alienava as pessoas (fundamentada na teoria do dispositivo) e a disputa cultural entre a França e os Estados Unidos. (STAM, 2003, p.106)

Cineastas-críticos como Truffaut e Godard investiram contra o sistema estabelecido e suas rígidas hierarquias de produção, sua preferência pela filmagem em estúdio e seus procedimentos narrativos convencionais. Estavam defendendo também os direitos do diretor perante o produtor. O *desprezo*, de Godard, que opõe o poliglota, educado e humano autor Fritz Lang ao vulgar e ignorante produtor hollywoodiano Prokosch, traduz cinematograficamente essa faceta da “liberação autoral” do diretor. (STAM, 2003, pp.106-107)

Os embates entre o autor e os modos de produção do cinema industrial é um tema recorrente dentro dos filmes reflexivos. A experiência que Lynch teve com a produção de *Dune* acaba por reverberar em seus filmes, trazendo a tona o conflito entre um diretor de cinema e seus produtores em *Mulholland Drive*.

No caso de Lynch, é possível inferir características de independência tanto em seu universo criativo quanto no seu modo de fazer cinema. Como mencionei, o seu *modus operandi* destaca-se desde os seus primeiros curtas até as suas obras mais recentes. No entanto, *Eraserhead* é um marco na sua filmografia, justamente por ser o seu primeiro projeto ambicioso, mantendo tais características de independência.

O filme, produzido em preto e branco, traz em sua narrativa a história de Henry Spencer (Jack Nance), um impressor que está de férias. Henry se vê em uma situação complicada ao descobrir que sua namorada, Mary X (Charlotte Stewart) deu à luz um bebê deformado. A criança é mais parecida com as figuras humanoides presentes nos quadros *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion* (1944) e *Three Studies for a Crucifixion* (1962), ambos de Francis Bacon.

Henry passa a conviver com seu filho, que o atormenta diariamente. A película segue com imagens sombrias e melancólicas, tornando-se difícil distinguir entre o que é realidade diegética e o que é alucinação de Henry. Dessa forma, Lynch promove mais um movimento constante em suas obras: a inserção do espectador ao mundo subjetivo de suas personagens.

A atmosfera opressiva do filme, sequências animadas, efeitos especiais manufaturados e um gosto pela metamorfose são usados para criar uma espécie de entidade bizarra para o espectador, sem ser gratuito ou original deliberadamente. *Eraserhead* tem seu espaço no conjunto de filmes capazes de conectar diretamente o subconsciente de seu criador com os subconscientes de seus espectadores. Acima de tudo, ele traduz a trajetória intimista de um personagem para a tela - nesse caso, Henry Spencer. (...) A

jornada intimista do personagem na tela é apresentada como uma tortura: é como se o personagem atravessasse uma espécie de metamorfose interna a qual ele não entende nada. Uma atmosfera de silêncio, ansiedade perturbadora perpassa *Eraserhead* e os diversos climas do filme, sensações e orgânicos estados de consciência e corporal dominam a película. (JOUSSE, 2010, p. 15, tradução do autor)

Alguns elementos estéticos e composicionais do filme reforçam essa trajetória interior do personagem. O preto e branco traduz o ambiente hostil e expressionista no qual Henry vive, enquanto as paisagens do subúrbio industrial invocam a pressão da realidade, da sociedade nos indivíduos. Henry, no ápice de suas alucinações, resolve matar a criança que tanto lhe angustia.

Eraserhead possibilitou a Lynch o reconhecimento internacional. O filme passou a ser considerado uma obra cult, não só por sua estética sombria, mas também pela narrativa hermética. Grandes estrelas do cinema, como John Waters e Stanley Kubrick, declararam seu apreço à produção. O filme foi ainda vencedor do Antennae II Award, em um júri presidido por William Friedkin, diretor de *The Exorcist*. Com o sucesso do seu primeiro longa e a atenção despertada no meio cinematográfico, Lynch é convidado por produtores como Stuart Cornfield e Mel Brooks para realizar seu segundo longa.

Dentre vários projetos, o escolhido pelo cineasta foi *The Elephant Man*, filme realizado em 1980. Nesse momento, já é possível perceber uma curva na trajetória do cineasta, pois, ao contrário do que ocorreu em *Eraserhead*, Lynch possuía dessa vez um orçamento generoso e a contribuição de importantes estrelas do cinema (o filme é protagonizado por atores como John Hurt, Anne Bancroft e Anthony Hopkins). O formato de produção e auto-organização independente é um pouco deixado de lado, sem, no entanto, interferir na contribuição artística que Lynch lança ao trabalho. O movimento sofrido pelo diretor no modo de fazer cinema, porém, encontra reflexos na composição narrativa de *The Elephant Man*, que possui uma estrutura bem mais próxima do que seria considerado o cinema clássico



Imagem 21: De cima para baixo. Em cima: *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion* (1944). No meio: *Three Studies for a Crucifixion* (1962), de Francis Bacon. Embaixo: excertos de *Eraserhead* que mostram o filho do protagonista.

É importante destacar que a estética do cinema hollywoodiano clássico, ou ainda, do cinema que se tornou hegemônico mundialmente segue determinadas regras e preceitos, construídos ao longo da história do próprio dispositivo. Essa estética conviveu, no entanto, com diversas outras formas filmicas, sendo as vanguardas dos anos 1920 as primeiras a destoarem do teor proposto pelo cinema clássico. Sobre a construção do cinema clássico, dois trabalhos de importantes teóricos se destacam: as pesquisas de Ismail Xavier e as de Arlindo Machado.

Em *Opacidade e Transparência*, Ismail Xavier classifica a montagem cinematográfica a partir do seu modo de se apresentar ao espectador: opaca ou transparentemente. A estrutura clássica privilegiaria a montagem (ou decupagem) transparente, ou seja, a tentativa de esconder a técnica do filme, tornando-o mais 'natural' e 'realista' possível.

O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível. (...) a opção aqui é, primeiro estabelecer entre os fenômenos mostrados nos dois planos justapostos uma relação que reproduz a "lógica dos fatos" natural e, no nível da percepção, buscar a neutralização da descontinuidade elementar. (XAVIER, 2005, p. 32)

A principal característica do cinema clássico seria, portanto, o esforço dado à continuidade da narrativa e da própria montagem. Essa continuidade nos submete à linearidade do filme, baseada na relação de causa/efeito entre dois quadros fílmicos distintos. Baudry também atenta para a construção da continuidade narrativa e para como o que ele chamaria de aparelho de base se organiza para manter a ideologia cinematográfica.

A relação entre a continuidade necessária à constituição do sentido e o "sujeito" constitutivo deste sentido se encontra articulada: a continuidade é um atributo do sujeito. Ela o supõe e lhe circunscreve um lugar. Ela aparece no cinema sob os dois aspectos complementares de "continuidade formal", estabelecida a partir de: um sistema de diferenças negadas, e de continuidade narrativa no espaço fílmico. Ademais, esta continuidade narrativa (tal como a deciframos sob a maioria dos textos de cineastas e de críticos) não teria sido conquistada sem violência exercida contra a base instrumental. É que a descontinuidade, apagada ao nível da imagem,

poderia ressurgir ao nível da sequência narrativa, provocando efeitos de ruptura perturbadores para o espectador (um lugar que a ideologia deve conquistar e ao mesmo tempo, à medida que já esteja dominado por ela, satisfazer: preencher). (...) A procura dessa continuidade narrativa, tão difícil de se obter da base material, só pode ser explicada por um investimento ideológico essencial que a isso visava: trata-se de salvaguardar a todo custo a unidade sintética do lugar originário do sentido, a função transcendental constitutiva a qual remete como sua secreção natural a continuidade narrativa. (BAUDRY, 1970, pp.393-394.)

Já Arlindo Machado, em seu livro *Pré-cinemas e pós-cinemas*, resgata a trajetória que a montagem cinematográfica percorre até encontrar tal estrutura.

O que caracterizava o primeiro cinema era o fato de tudo ser colocado de forma simultânea dentro do quadro. (...). Para os homens que faziam cinema, essa simultaneidade dos dados visíveis num quadro único começava a ficar problemática à medida que as histórias levadas à tela se tornavam cada vez mais complexas. Como ter garantias de que os olhos do espectador não iriam se “distrair”, movendo-se em direção a detalhes não necessariamente importantes para o desenvolvimento da intriga? (...) A partir de então, o esforço dos realizadores vai se concentrar, no início ainda muito intuitivamente, na descoberta de um modo de linearização da imagem “confusa”. (MACHADO, 2011, pp. 95-96)

Machado explica ainda que a incapacidade de compreender a simultaneidade dos quadros complexos, no início do cinema, dava-se principalmente pela tradição literária da sociedade. A expressão do discurso em forma linear e contínua, própria da escrita, influencia os modos de se transmitir uma mensagem. Machado continua seu trabalho apontando como os primeiros filmes de perseguição e de *voyeurismo* contribuíram para a estruturação da narrativa e da montagem do cinema clássico.

Os filmes de perseguição porque explicitam propriamente a relação causa/efeito (um ladrão que ao roubar galinhas é perseguido pelo dono do animal, como em *Stop Thief!*, filme de 1901, dirigido por James Williamson). Já os filmes de *voyeurismo* retratam a continuidade do olhar, ou ainda, das ações dos personagens (a mulher que procura em um hotel pelo seu marido infiel espionando os quartos pelos buracos da fechadura, como em *A search for evidence*, pequeno filme mudo de 1903, dirigido por Wallace McCutcheon).

Esses dois gêneros iniciantes do cinema dão o tom do que irá se tornar a montagem clássica (ou montagem transparente, segundo Xavier). A relação causa-efeito apoiada em momentos que seguem uma ordem cronológica e o jogo entre

ação do personagem/demonstração desse ato são técnicas fundamentais da narrativa cinematográfica hegemônica. Por muitos autores, essas especificidades são chamadas de *raccord*, ou seja, a continuidade de ações diferentes através do corte. Apesar de aperfeiçoamentos, o cinema hegemônico ainda se apóia nessas técnicas, assim como boa parte dos filmes estadunidenses.

Quando me refiro a *The Elephant Man* como uma película mais próxima dos padrões hollywoodianos, tanto em sua produção quanto em sua narrativa, significa que sua montagem opta por uma estrutura mais clássica, em detrimento de experimentações. O filme conta a história verídica de John Merrick, britânico do século XIX, que possuía uma doença rara, neurofibromatose aguda, causadora de diversas deformações no corpo de seus portadores. Merrick, por conta de sua condição, passa a ser exposto em um espetáculo circense, onde sofre tortura e maus-tratos.

A situação de Merrick chama a atenção de um médico, interpretado por Anthony Hopkins, e de uma senhora burguesa, interpretada por Anne Bancroft. Porém, mesmo com a relação cuidadosa por parte desses dois, Merrick continua a sofrer descasos ao viver em sociedade. Uma noite, ele decide dormir sem o apoio de travesseiros, como uma pessoa qualquer, e morre por conta das desfigurações de sua cabeça.

Em *The Elephant Man*, surge mais uma vez a imagem humana desfigurada, evocada por Lynch como um recurso metafórico. Assim como em *Freaks* (1932), dirigido por Tod Browning, há aqui uma fábula moral: as 'aberrações' são amáveis enquanto a sociedade é grotesca e perversa. A obra foi aclamada pela crítica, tendo recebido 8 indicações ao Oscar, porém, não tendo recebido nenhuma estatueta. Lynch, portanto, consagrou-se como um diretor autoral (cult), mas também um cineasta capaz de lidar com grandes projetos cinematográficos.

Por conta da experiência bem-sucedida de *The Elephant Man*, Lynch foi convidado para dirigir seu segundo grande projeto. Em detrimento de diversos trabalhos, inclusive um convite para ser o diretor do terceiro Guerra nas estrelas, o roteiro escolhido pelo artista foi a adaptação de *Duna*, romance da década de 1960

escrito por Frank Herbert. *Duna*, no entanto, foi um processo traumático na carreira do diretor.

...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. (FERRARAZ, 2003, p.17)

O diretor aponta como um dos maiores problemas na produção as intervenções criativas por parte do produtor Dino de Laurentiis. As relações complicadas entre diretor e produtor, típicas das grandes produções hollywoodianas, é um ponto marcante na carreira de vários diretores, chegando a ser tema de filme como *Le Mépris* (1963), de Godard. Em *Duna*, Lynch assinou um contrato que diminuía o seu controle criativo na pós-produção.

Dessa forma, o filme foi editado e concebido de uma maneira completamente diferente da que o diretor esperava. O desagrado com a versão final da película foi tão grande que a edição feita para televisão apresentava o codinome Alan Smithee - nome usado por diversos diretores que por algum motivo não reconhecem a obra final como sua criação.

Esse é um ponto importante de se ressaltar pois tal experiência terminou por afetar o restante dos trabalhos de Lynch. Como será aprofundado posteriormente, o modo de produção hollywoodiano funcionará, inclusive, como pano de fundo para os filmes mais recentes do diretor.

Como Jousse explica, a partir de *Duna*, Lynch passa a rejeitar a lógica industrial que permeia o cinema estadunidense. "Tudo isso provou ser uma lição importante para o diretor. Lynch sabiamente nunca repetiu esse tipo de experiência de novo e evitou a multidão de técnicos, equipamentos, produtores interventores e o elenco de centenas, às vezes milhares, de atores que uma produção desse porte invariavelmente precisa." (JOUSSE, 2010, p. 26).

Lynch passa, portanto, a produzir seus próximos filmes semelhantemente ao modo que conduziu seus dois primeiros filmes, *Eraserhead* e *The Elephant Man*, ou

seja, a um modelo mais próximo do cinema independente, ou ainda, do cinema autoral. No entanto, apesar do intervencionismo de produtores, *Dune* ainda conserva determinados elementos recorrentes na filmografia do diretor.

A história, adaptada do best-seller de ficção científica, ocorre no ano de 10.191 d.c., período em que a humanidade se espalhou pelo universo e usa uma substância como combustível para as viagens interplanetárias. A especiaria também é usada para expandir a mente e prolongar a vida, por conta desses atributos ela é justamente um dos bens mais preciosos do universo e somente é encontrada no planeta Arrakis, também chamado de Duna. As lutas travadas entre o imperador do planeta e a família Artreides seguem o desenrolar da história.

Talvez a grande contribuição que *Duna* tenha dado para Lynch tenha sido a oportunidade de trabalhar com Kyle MacLachlan, ator que se tornará uma espécie de alter-ego do diretor em algumas de suas produções. A parceria vai se repetir na série de televisão *Twin Peaks* e nos filmes *Wild at Heart*, *Lost Highway* e *Twin Peaks*, sendo o último uma das obras-chave da carreira do cineasta por retratar diversas características predominantes na filmografia de Lynch: como os subúrbios e modos de vida estadunidenses, mistérios, crimes e uma aproximação ao surrealismo.

6. CINEMA SURREALISTA E OS UNIVERSOS OBSCUROS DE DAVID LYNCH

Depois da experiência dentro de uma lógica do cinema industrial com *Dune*, Lynch recupera seu prestígio e inicia uma nova fase em sua carreira cinematográfica com uma outra produção, *Blue Velvet* (1986). O filme, assim como *Dune*, foi produzido e financiado por Dino de Laurentiis, porém, dessa vez, Lynch assegurou, por meio de contrato, o controle total sobre a produção e sobre o produto final. O filme, também ao contrário de *Dune*, contou com um orçamento relativamente pequeno, 5 milhões de dólares na época, o que possibilitou Lynch de ter maior liberdade artística no processo. Os modos de realização em um projeto com menos recursos financeiros geralmente afetam a criação e a autonomia artística dos realizadores.

Blue Velvet inicia-se com uma apresentação calma de Lumberton, uma pequena cidade fictícia estadunidense. Um homem velho rega seu jardim e, ao fazê-lo, sofre um infarto. O idoso é o pai do jovem Jeffrey Beaumont (interpretado pelo ator protagonista de *Dune*, Kyle MacLachlan) que vê sua vida mudar ao visitar seu pai no hospital.

No caminho para casa, ele encontra, em um gramado, uma orelha humana em fase de decomposição. Ao levá-la para a polícia, Jeffrey entrega-a para o detetive John Willians (George Dickerson), seu antigo vizinho e pai de Sandy (interpretada por Laura Dern). Ao reencontrar Sandy, Jeffrey se interessa pela garota. John recusa-se a lhes informar sobre os detalhes do caso. De modo que Jeffrey e Sandy passam a investigar, por conta própria, a origem da orelha decepada.

A busca dos dois jovens os leva a Dorothy Vallens (Isabella Rosellini), a dama de azul, uma cantora de bar. Na segunda tentativa de analisar a casa da cantora, Jeffrey é descoberto pela proprietária, que inicialmente o ameaça com uma faca e, logo após, passa a acaricia-lo sexualmente. O ato é interrompido, porém, pela

chegada de Frank Booth (Dennis Hooper), um homem violento que mantém relações sexuais com Dorothy.

Jeffrey, escondido no armário, presencia o ato sexual entre os dois. Frank agride Dorothy ao mesmo tempo que a chama de mamãe, indicando um forte complexo de Édipo no seu trato com a cantora. Nesse momento, Jeffrey passa a ser, assim como o espectador, um *voyeur* da situação, um intruso observante do quarto de Dorothy. O que caracteriza um *voyeur* é o fato de sentir prazer sexual em observar os outros, sem o consentimento ou não dessas pessoas. O *voyeur*, ao contrário do exibicionista, não gosta de ser observado. Seu papel é basicamente o mesmo de um espectador médio que se camufla no escuro do cinema e quer observar os personagens da tela, sem ser incomodado ou observado. O papel do observador, do *voyeur*, será trazido à tona mais algumas vezes nos filmes de Lynch.

Jeffrey se vê, portanto, envolvido com Sandy, mas atraído sexualmente por Dorothy. Esse conflito o leva a descobrir que Frank é um traficante que havia sequestrado o marido (o dono da orelha decepada) e o filho de Dorothy. Frank costuma chantagear a cantora em troca de relações sexuais. A história foca no desenrolar das relações de Jeffrey, que deixa de ser apenas um jovem curioso observador e passa a desempenhar um papel ativo no enredo, e suas descobertas. O filme encerra com Frank sendo morto por Jeffrey e Dorothy revendo a sua família.

Blue Velvet se destaca na carreira de Lynch como um de seus filmes mais emblemáticos. Inicialmente, pelo fato de ter redirecionado o diretor a uma produção mais independente, como a praticada em *Eraserhead*. Desse modo, o trabalho de Lynch foi bem-aceito por grande parte de críticos europeus e estadunidenses, recebendo, inclusive, uma indicação ao Oscar por sua direção.

É notável também a atenção com a qual Lynch trata a trilha sonora do filme. É nesse momento que ele conta com a atuação de Angelo Badalamenti, músico e um dos mais importantes colaboradores de Lynch até os dias atuais. Mesclando faixas originais com músicas antigas, especialmente dos anos 1950, a trilha sonora de *Blue Velvet* é um elemento fundamental na construção da atmosfera de Lynch.

A habilidade de Lynch para casar músicas recém-criadas e canções já existentes é conduzida com instinto em *Blue Velvet*, mais uma característica que virou parte do universo lynchiano e parte integral do estilo cinematográfico do cineasta. A trilha sonora do filme também testemunha a fascinação de Lynch com os anos 1950, o período que viu o nascimento e a ascensão do rock 'n' roll. É uma época que Lynch constantemente se refere em seus filmes, tanto que a década na qual se passa *Blue Velvet* é incerta e oscila entre os anos 1950 e 1980, quando o filme foi feito. Em *Blue Velvet*, a música não é só um pano de fundo ou uma técnica ilustrativa que embeleza a história: é na verdade a alma e a textura profunda do filme. Como as cenas musicais em *Blue Velvet* e os filmes posteriores de Lynch mostram, isso tem a ver com evocar sonhos e pesadelos. (JOUSSE, 2010, p.43, tradução do autor)

Como já dito no início deste trabalho, o período no qual David Lynch cresceu reverbera e exerce influência nos seus trabalhos. O próprio título *Blue Velvet* remete a uma canção escrita em 1950 por Bernie Wayne e Lee Morris e originalmente interpretada por Tonny Bennett.

Em *Mulholland Drive*, a música da década de 1950 é resgatada nas audições dos filmes *Sylvia North Story*. Do mesmo modo, as locações e figurinos do filme, que Camila Rhodes e Diane Selwyn participam, sofrem influências dessa década. Também é interessante perceber que Diane era uma dançarina de concurso de dança que tenta ganhar a vida como atriz em Los Angeles. A cena inicial do filme faz referências ao concurso e ao estilo de música *Jitter Bug*. Essa cena será analisada com mais atenção adiante.

Já em *Inland Empire*, a relação de Lynch com a música se dá de forma ainda mais autoral, quando o próprio diretor produz e canta algumas das faixas da trilha sonora original. Não à toa, o filme também começa com uma referência musical: uma vitrola toca um vinil enquanto se ouve a voz de um locutor de rádio. As cenas iniciais de *Mulholland Drive* e *Inland Empire* nos demonstram que nos universos de Lynch, cinema e música estão intimamente ligados. Ambas são artes inscritas no tempo, ambas possuem um ritmo e um tom.

Além da atmosfera cinquentista, *Blue Velvet* traça um novo marco na filmografia do cineasta ao retratar com ironia, mistério e uma dose de surrealismo a pacata vida de uma cidade suburbana dos Estados Unidos. Seus próximos filmes darão continuidade a essa jornada pelo país estadunidense. Mais uma vez, a

infância de Lynch é evocada, dessa vez, através do seu profundo conhecimento adquirido em sua rotina itinerante.

Wild at Heart (1990), filme posterior de Lynch, talvez seja o que mais bem sintetize a relação do país estadunidense com o universo lynchniano. Lançado em 1990 e vencedor da Palma de Ouro no festival de Cannes do mesmo ano, *Wild at Heart* é um road movie sobre dois amantes criminosos, Lulla Pace Fortune (Laura Dern) e Sailor Ripley (Nicolas Cage), que viajam pelo país enquanto são perseguidos pela mãe de Lula (personagem interpretada por Diane Lad, mãe de Laura Dern na vida real).

Wild at Heart “chocou as plateias 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’” (FERRARAZ, p.39, 2013). Crime, paixão, fogo, sexo e relações conturbadas são elementos que dão o tom da atmosfera do filme.

Paralelo à produção de *Wild at Heart*, Lynch escreveu o roteiro para a série de televisão *Twin Peaks*. Apesar de ter dirigido apenas seis episódios da série, o roteiro escrito pelo cineasta com a colaboração de Mark Frost traz diversas características do universo lynchniano. Novamente, o enredo se passa em uma pequena cidade norte-americana, *Twin Peaks*, perto da fronteira com o Canadá, onde é encontrado o cadáver de uma bela jovem assassinada, Laura Palmer (Sheryl Lee). A condução da série se dá na investigação do crime promovida pelo agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan).

A série ganhou força e espaço na televisão estadunidense com um estilo de desenvolvimento narrativo focado no mistério. A pergunta 'Quem matou Laura Palmer?' permeava o imaginário dos seus espectadores. *Twin Peaks* jogava, portanto, com os gêneros de filmes de suspense e a estrutura de novelas (soap opera). Diversas tramas são desenvolvidas a partir dos personagens, habitantes de *Twin Peaks* e suspeitos de assassinar Laura Palmer.

Twin Peaks é uma importante parte da TV, fazendo uso da estrutura de saga e códigos de novelas, inspirado por dramas como *Peyton Place*, combinados com uma história complexa de detetive, elementos do fantástico e uma dose generosa de humor negro. (...) A estrutura em episódios da série também possibilitou Lynch divagar das maneiras mais bizarras e perturbadores, na figura do agente do FBI Dale Cooper. (JOUSSE, 2010, p.63, tradução do autor)

Uma das cenas que melhor representa as características lynchianas é o final do terceiro episódio, *Red Room*, quando o agente Cooper sonha com Laura Palmer e um anão desconhecido, os três presentes em uma sala vermelha. O anão e Laura Palmer se comunicam com Cooper através de um idioma estranho e, logo após, o homem começa a dançar enquanto Laura conta segredos na orelha do agente.

As características lynchianas são percebidas principalmente na composição cenográfica do sonho, cujo ambiente lembra alguns dos quadros do pintor Francis Bacon, como mostrado no capítulo 3. O vermelho, as cortinas, a pouca iluminação e o vazio dos espaços dão o tom do quarto onde ocorre o sonho do agente Cooper. O sonho, além disso, é utilizado como uma forma não só de explorar outras temporalidades e espacialidades; o sonho é visto como uma instância de materialização dos desejos e sentimentos inconscientes vividos pelos personagens criados por David Lynch.

Por tratar diversas vezes dos sonhos em sua obra (desde os seus primeiros curtas, porém com mais força a partir dos anos 1990), Lynch é normalmente associado com a vanguarda surrealista. Ainda que as relações do diretor com o movimento surrealista já tenha sido analisado com profusão, é importante apresentar algumas das questões pertinentes na obra do diretor para que possamos compreender como esse traço se dá nos filmes analisados.

O movimento surrealista surgiu em 1920, com a tentativa de negar a estética e os valores estabelecidos por uma sociedade burguesa e burocrática. Primeiramente, as pesquisas plásticas e literárias realizadas por artistas desde o início dos anos 1920 – muitos ligados ao Dadaísmo – procuraram uma ruptura completa com as tradições aceitas da expressão artística. (FERRARAZ, 2000, p.3)

O início do movimento é firmado com a criação do Manifesto do Surrealismo, escrito em 1924 por André Breton. Unindo os ideais revolucionários marxistas com

os conceitos psicanalíticos de Freud⁶, os surrealistas almejavam transformar o mundo por meio de suas imagens altamente inspiradas no inconsciente, no universo onírico, na ausência de lógica e de sentido, no acaso.

O surrealismo, como o dadaísmo fizera anteriormente, vai propor um mergulho no irracional, trazendo de volta conceitos que já estavam presentes desde, pelo menos, o século XVIII. Como movimento de vanguarda, deu vazão a um sentimento comum de revolver as entranhas da velha arte e criar algo que refletisse seu próprio tempo. (...) O surrealismo, como a arte do seu tempo, propôs uma nova estética, capaz de extrair o belo do absurdo e de instaurar o desvio para que daí surgisse, de fato, o real. (TAVARES, 2009, s.p.)

Os surrealistas pretendiam, portanto, transformar o mundo real, ou ainda, acessar novas vias e possibilidades de vivência no mundo. Longe de ser uma negação da realidade, o movimento vanguardista buscava evocar imagens e paisagens que redimensionassem as concepções de real, de cotidiano e da veracidade das próprias imagens.

Os artistas trabalharam em diversas plataformas, principalmente na literatura e na pintura. Mas foi no cinema que encontraram a oportunidade de criação e de experimentação de algo novo. O cinema, como arte recém-construída e desenvolvida no século XX, possibilitou, através primordialmente da montagem e de seus recursos sonoros e visuais, alguns rompimentos com as lógicas narrativas e estéticas existentes até então. Exemplos disso são os trabalhos de Buñuel com Salvador Dalí, *Um Cão Andaluz* (1928) e *A Idade do Ouro* (1930).

É como princípio de desorganização narrativa que o sonho aparecerá (...) no primeiro filme surrealista, *Um cão andaluz*, de Luis Buñuel. O roteiro, escrito por ele em parceria com Salvador Dalí, teria sido, segundo eles, inteiramente baseado em relatos de seus sonhos. A linearidade cronológica é ironicamente desfeita por intertítulos absurdos que indicam um tempo improvável e fracamente ligado à narrativa: “Oito anos mais tarde”, “Dezesseis anos antes” ou “Na primavera”, tanto faz. Trata-se neste filme de uma série de cenas mais ou menos bizarras ou claramente absurdas que compõem um clima mórbido e erótico, evocando explicitamente, bem ao

6 É interessante perceber como as teorias marxista e psicanalítica se encontram diversas vezes durante o desenvolvimento dessa pesquisa. Inicialmente, esses dois pensamentos embasam a teoria do dispositivo, bem como o movimento surrealista. Desta forma, creio que, mesmo o cinema de Lynch podendo possibilitar tantas discussões, é possível encontrar pensamentos convergentes e que se relacionem de modo apropriado com o recorte em questão.

gosto surrealista, temas psicanalíticos como repressões sexuais, o mundo da infância e a relação com o pai. (RIVERA, 2008, p.34)

Mesmo que as projeções sejam obtidas através de uma sucessão de imagens, o recurso da montagem possibilita a manipulação do tempo como em nenhuma outra técnica artística. O corte é a principal materialização dessa potência.

Embora as projeções tenham início e fim, na estética surrealista, o tempo deixa de ser linear, podendo estar no presente, passado, futuro ou em nenhum desses momentos. O movimento cronológico proposto no surrealismo se assemelha muito mais ao tempo do pensamento e/ou do desejo do que do tempo percebido e contado pelos relógios espalhados nas ruas dos grandes centros urbanos contemporâneos.

Por essas questões, como mencionei acima, os trabalhos de Lynch são apontados como tendo influências surrealistas e, por alguns autores, até como um dos verdadeiros diretores surrealistas estadunidenses. Muitos pesquisadores apresentam elementos presentes na obra de Lynch que também encontram-se nas obras dos surrealistas do início do século XX.

Partes de corpos mutiladas, figuras excêntricas como anões, gigantes, cegos, deformados e aleijados (FERRARAZ, 2000, p.4). Além das quebras temporais existentes nos filmes de Lynch, o menosprezo pela narrativa linear, a presença do universo onírico, entre outros. Sobre tal influência, Mirian Tavares em seu artigo sobre o surrealismo na obra de Lynch escreve

David Lynch recorre a uma série de técnicas surrealistas na criação dos seus filmes, tais como a já referida autonomização de planos, a suspensão do tempo linear, a supressão da "pontuação" no encadeamento de imagens e, principalmente, a (con) fusão, em uma mesma sequência, do mundo consciente e do mundo dos sonhos das personagens. Não há, em muitos filmes, uma linha divisória que assinala: isto é sonho, isto é realidade; procedimento este que ele vai aperfeiçoando ao longo da sua cinematografia. Nos seus primeiros filmes facilmente percebemos os dois mundos, que convivem lado a lado, mas que não se confundem. Em *Inland Empire* já não é possível traçar essa linha divisória. Sonho e realidade imbricam-se indefectivelmente, provocando confusão no espectador desavisado que tenta, desesperadamente, perceber. (TAVARES, 2009, s.p.)

Em *Twin Peaks*, Lynch tem a capacidade de explorar substancialmente tal influência, o que será aprofundado também em seus trabalhos posteriores. A série, no entanto, teve um término brusco, ao resolver rapidamente o seu *plot*, mais especificamente no décimo quinto episódio da segunda temporada. Com a solução do crime, tanto os espectadores quanto Lynch perderam o interesse na série. Seus índices de audiência passaram a diminuir gradativamente, sendo finalizada no trigésimo episódio. Isso possivelmente explica o fato da série nunca ser considerada nas discussões sobre a Segunda Era de Ouro da televisão, ou seja, entre as grandes obras televisivas no período pós popularização do cinema.

Apesar da queda gradativa de audiência e do fato de Lynch não ser o único responsável pela série, *Twin Peaks* é apontada como o momento no qual o diretor consegue reunir sua experiência como artista autoral e a lógica de produção industrial, que tanto o cinema quanto a televisão são submetidos. *Twin Peaks* foi, para o diretor, o caminho reverso de *Dune*.

Twin Peaks representa a síntese perfeita da ideia europeia de um cineasta auteur, que parece melhor descrever o trabalho de Lynch - mesmo que seu trabalho seja frequentemente estadunidense em espírito - e uma maneira tipicamente americana de realização, que dá ênfase ao processo coletivo de imagens manufaturadas para consumo em massa. Visto dessa forma, Twin Peaks pode ser lembrado como uma das formas de Lynch livrar-se da teoria de um cinema dominado pela ideia de uma visão artística e originalidade, de modo que ele possa tirar vantagem da combinação do seu próprio e estranho universo com o processo industrial de realização. (JOUSSE, 2010, p.65)

Lynch tentou ainda, algumas vezes, repetir o sucesso inicial de *Twin Peaks* com alguns trabalhos na TV, resultando em pilotos ou alguns poucos episódios de séries, que não vingaram. Mark Frost e David Lynch repetiram a parceria, dessa vez na produção, em *American Chronicles*, de 1990, um programa documental de televisão que mantinha muito da estética de Lynch. A dupla de produtores dirigiu ainda um episódio da série.

Dois anos depois, a parceria foi repetida em *On The Air*, um *sitcom* ambientado em uma rede fictícia de televisão nos anos 1950. A série, no entanto, só teve três episódios transmitidos no canal ABC, apesar de sete terem sido filmados. E, finalmente, um ano depois, Lynch dirigiu dois dos três episódios de *Hotel Room*,

série do canal HBO. Hotel Room mostrava diferentes dramas ocorridos em épocas distintas, porém ambientadas no mesmo espaço: o quarto 603 do Hotel Railroad, em Nova York.

Durante o mesmo período em que se dedicava a pilotos e séries de televisão, Lynch foi convidado por um milionário francês para traduzir *Twin Peaks* para o cinema. Do convite, nasceu *Twin Peaks: Fire Walk With Me*. O longa funciona como um *prequel* da série. No prólogo, um ano antes de Laura Palmer ser assassinada, é encontrado o cadáver de outra jovem chamada Teresa Banks (Pamela Gidley). A investigação é tomada pelo agente do FBI, Chester Desmond (Chris Isaac) que some misteriosamente e é substituído por Cooper, em uma breve aparição do protagonista original.

A ação dá um salto de um ano e acompanha a última semana de Laura Palmer, ainda viva. Ao acompanhar a protagonista, Lynch se permite aprofundar-se na alma feminina, processo que iniciou timidamente em *Blue Velvet*. Laura Palmer é representada como uma jovem ambígua, conservadora e transgressora; inocente e pecadora. A figura central é a mulher em si e seus desejos, seus tormentos interiores e suas perversidades.

Twin Peaks: Fire Walk with me filme é o filme impossível, porque é o filme sobre todas as mulheres em uma, uma compilação de todas as imagens da mãe. Também um ensaio sobre a esquizofrenia, também uma visita a universos paralelos. Ambição monstruosa e ingênua a de querer fazer de uma só vez *The Shining*, *Giulietta degli spiriti*, *A Hora do Lobo* e *Looking for Mr. Goodbar* com mais de quarenta personagens e não, como Kubrick ou Bergman, com dois ou três (CHION, 2001, s.p., tradução do autor).

Talvez, por isso, o filme não tenha sido muito bem recebido tanto pela crítica quanto pelo público cativo da série. O longa dá uma outra dimensão à realidade diegética de *Twin Peaks*, inclusive convergindo ainda mais as instâncias da realidade e do sonho, aproximando a estética do diretor ainda mais ao movimento de vanguarda surrealista.

A maior parte de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* é permeada por momentos de intensidade; pela habilidade de Lynch em criar mistérios; pelas colisões entre o inconsciente, o mundo alucinatório, premonições irracionais e o reino dos pesadelos sobrenaturais. Lynch pratica uma forma de

interpenetração entre mundos visíveis e invisíveis, onde realismo e surrealismo se fundem. (JOUSSE, 2010, p.73)

Com a má recepção inicial do longa-metragem, Lynch ficou um pouco recluso do cinema e se dedicou mais à televisão, com as tentativas que apresentei acima. Seu intervalo cinematográfico foi quebrado com uma participação no longa-metragem *Lumière and Company*. O filme nasceu da ideia de um pesquisador do Museu do Cinema de Lyon, Phillippe Poulet, ao restaurar o equipamento de filmagem usado pelos irmãos Lumière cem anos antes.

Diversos cineastas foram convidados, então, para produzir, cada um, um curta que seguisse as mesmas indicações dos filmes dos Lumière: um plano contínuo com duração de 52 segundos (tempo máximo alcançado pelo aparelho), sem utilizar som sincronizado ou luz artificial e sem a possibilidade do diretor ver o que estava sendo filmado (limitação técnica do aparelho).

Assim surgiu *Premonitions Following an Evil Deed*. O curta é composto por cinco planos: três policiais encontram o cadáver de uma mulher morta, uma mulher em sua casa preocupa-se com algo que lhe desvia o olhar, três garotas descansam em um jardim porém avistam algo preocupante, dentro de um laboratório um grupo de seres disformes marcham ao redor de uma mulher presa em uma câmara de água e, finalmente, voltamos à senhora do segundo plano que abre a porta de sua casa para receber a visita de policiais.

Mais uma vez os universos do surrealismo, do bizarro e do crime estão presentes na produção, mesmo que pequena, de Lynch. O curta foi considerado por críticos um dos melhores do longa *Lumière and company* e, assim, o cineasta teve novo fôlego para retomar sua carreira. Nesse meio-tempo, ele ainda pôde criar sua própria produtora, a *Asymmetrical Productions*, cujo longa de estréia foi *Lost Highway* (1997), a sétima película de Lynch.

Lost Highway é talvez o filme que aponta uma nova fase na carreira do seu diretor. Lynch teve a ideia inicial ao ler o livro *Night People* de Barry Gifford, onde uma das personagens fala em uma 'estrada perdida' (*Lost Highway*). Assim, o cineasta contatou Gifford para criar em parceria um roteiro a partir da noção de

estrada perdida. Além disso, o cineasta inspirou-se em algumas situações atípicas que lhe ocorreram, como relata em entrevista para Chris Rodley:

a abertura do filme - 'Dick Laurant está morto'... Eu acordei uma manhã e a campainha tocou, e um homem disse, 'Dave!' e eu disse 'Sim' e ele disse 'Dick Laurant está morto'. E eu disse: O quê?. E daí já não havia mais ninguém lá. Eu não consigo ver a frente da minha casa a não ser que eu vá para o outro lado e olhe por uma grande janela. E também não havia ninguém lá. Eu não sei quem é Dick Laurant. Tudo o que eu sei é que ele está morto! (Lynch, Rodley, 1999 p.222-223 apud FERRARAZ, 2003, p.91, tradução do autor)

Como demonstra o autor em sua fala, o longa inicia-se na casa de um saxofonista, Fred (Bill Pullman), que é acordado pela campainha, ao atendê-la, ele então ouve a notícia 'Dick Laurant está morto'. Fred procura descobrir o autor da mensagem, no entanto, não obtém sucesso ao procurar o emissor da mensagem.

Alguns dias depois, Fred e sua esposa, Renne Madison (interpretada por Patricia Arquette morena) recebem uma fita de vídeo, novamente de um emissor desconhecido. A fita contém imagens da casa do casal, filmadas a partir da rua. O VHS simboliza a relação de paranoia existente entre o casal, mas também adiciona uma camada às personagens que irá se repetir em alguns dos filmes mais recentes de Lynch: o jogo do observador e do observado. As personagens de *Lost Highway* são objetos do voyeurismo tanto dos espectadores quanto das misteriosas fitas que lhes são entregues.

Tal situação passa a perturbar o cotidiano do casal. Nesse ínterim, Fred é abordado em uma festa por uma estranha figura que alega conhecê-lo. O estranho homem afirma, ainda, estar na casa de Fred no exato momento em que conversa com o saxofonista. Nessa cena, Lynch traduz para as telas a esquizofrenia e a paranoia vivida pelo protagonista. A confusão mental terá seu ápice quando Renne é assassinada e Fred acusado pelo crime. Porém, nem o espectador nem Fred acompanham de fato o ato. É transmitida para o espectador, portanto, a incerteza que o próprio personagem sofre.

Teria Fred assassinado realmente Renne? O saxofonista alcançou um ponto de paranoia que o leva ao desconhecimento de seus próprios atos? A prisão de Fred

ocorreu ou seria apenas uma autopunição? Essas perguntas são jogadas para o espectador sem que este possua meios para respondê-las.

A convergência entre esquizofrenia, sonho e realidade fica ainda mais forte após Fred literalmente desaparecer de sua cela e dar espaço a outro personagem: Pete, um jovem mecânico. Pete é libertado pois não há nenhuma acusação contra ele ou indícios de que estivesse envolvido com Fred. O jovem passa então a se envolver com Alice Wakefield, uma loira também interpretada por Patricia Arquette. O que o espectador vê a seguir é uma outra narrativa conectada com a primeira parte do longa, estrelada por Fred e Renne, através de atores e personagens que viajam entre as duas seções (como Dick Laurent)

(Em *Lost Highway*) 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. (FERRARAZ, 2003, pp. 43-44)

A partir de *Lost Highway*, Lynch começa a trabalhar com temas que irão se repetir em suas próximas obras, com exceção do filme imediatamente posterior, *The Straight Story*, de 1999. Essa é uma produção que se distancia um pouco de tudo o que Lynch fez, embora ainda mantenha traços, principalmente, com a fase mais americana do cineasta.

The Straight Story conta a história de Alvin Straight (Richard Farnsworth), um senhor idoso que resolve atravessar os Estados Unidos dirigindo um cortador de grama, ao saber que seu irmão, com quem não falava há anos, sofreu um ataque cardíaco. O filme acompanha a jornada tanto espacial quanto interior de Alvin. Sem dúvida, é a película mais calma e sentimental do diretor. É também onde as

influências das próprias viagens de Lynch e de sua carreira de pintor se fazem mais presente.

de todos os filmes de Lynch, *The Straight Story* é o mais calmo, talvez seu mais americano e certamente o seu mais rural. A sua herança americana se reflete no fato de que ele parece ser um faroeste sem lutas ou armas, com uma intenção maior de capturar tudo o que é majestoso e profundo na paisagem americana. A onipresença elegíaca da terra americana é evocada, por vezes, nos limites do que o filme pode alcançar, tornando o trabalho tanto uma forma de pintura, pois é um pedaço de cinema em movimento, lembrando-nos como as referências pictóricas muitas vezes estão presentes na obra de Lynch. (JOUSSE, 2010, p.50)⁷

A película talvez seja também a mais próxima de uma narrativa clássica que Lynch tenha criado. Por conta de seu aspecto divergente ao restante da obra lynchiana, o filme não foi um grande sucesso, mas também não chegou a ser um fracasso, como *Dune*. No mesmo ano em que produziu *The Straight Story*, Lynch ainda escreveu um projeto para um novo seriado televisivo, para ser exibido pelo canal ABC. No entanto, quando o piloto da série foi apresentado, a produção foi recusada pelos executivos da empresa.

Determinadamente Lynch consegue os direitos autorais da obra e resolve finalizá-la em formato de longa-metragem. É assim que surge *Mulholland Drive*, em 2001, que iniciará uma nova fase na obra do diretor que está em aberto até o momento.

Por fim, é possível dizer que as influências surrealistas em Lynch já estão presentes desde os seus primeiros trabalhos, mas tomam força e corpo a partir de *Blue Velvet*, sendo aprofundado em *Twin Peaks* e *Lost Highway*. No entanto, os sonhos, os desejos e as temporalidades surrealistas serão retomados em *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, especialmente neste primeiro filme. Nos capítulos a seguir, tenta-se demonstrar como os sonhos e os desejos são desenvolvidos

⁷ No original: of all of Lynch's films, *The Straight Story* is his most peaceful, perhaps his most american and certainly his most rural. Its American heritage is reflected in the fact that it seems to be a Western without the fighting or guns, more intent on capturing all that is majestic and profound in the American landscape. The elegiac omnipresence of the American land is evoked, sometimes at the limits of what film can achieve, making the work as much a form of painting as it is a piece of moving cinema and reminding us how pictorial references are often present in Lynch's oeuvre.

nesses filmes, sem necessariamente entrar em aplicações reducionistas da teoria psicanalítica, ao mesmo tempo que há um esforço em pensar a forma destas obras.

7. CINEMA COMO SONHO. CINEMA COMO DESEJO. CINEMA COMO REALIDADE. MULHOLLAND DRIVE.

Com *Mulholland Drive*, Lynch atinge um novo patamar de reconhecimento e, também, de padrões estéticos. O diretor reutilizou o material originalmente feito para a televisão e reuniu novamente sua equipe para finalizar a obra para o cinema. A produção fica mais uma vez por conta da sua própria companhia, Asymetrical Productions.

O filme, que é titulado a partir de uma famosa rua de Los Angeles, ocorre na capital do cinema estadunidense e, inicialmente, segue a estrutura de um seriado de suspense. Uma jovem, Betty (interpretada por Naomi Watts), muda-se para L.A. na tentativa de alcançar o estrelato na indústria cinematográfica. Ao mudar-se para a casa de sua tia, Betty encontra uma moça, Rita (Laura Elena Harring) que perdeu a memória em um acidente e desconhece a sua própria identidade. A ação se desenrola a partir da procura das duas garotas em desvendar o que ocorreu com Rita.

O que nos chama atenção em *Mulholland Drive* é o fato de ser perceptível a consciência de Lynch em discutir o próprio cinema e, ainda, Hollywood, local que, como vimos, o diretor mantém experiências traumáticas. Além disso, a narrativa brinca com as formas clássicas de suspense apenas para prender o espectador e, no final, jogá-lo em um abismo sem solução. Os modos e implicações dessas estruturas serão analisados com mais profundidade na segunda parte desse trabalho. O filme foi bem recebido pela crítica, chegando inclusive a receber quatro indicações ao Globo de Ouro, uma ao Oscar e Lynch ter ganhado o prêmio de melhor diretor do festival de Cannes.

Um ano após dirigir *Mulholland Drive*, um dos seus mais icônicos filmes, o cineasta produz uma websérie em seu site oficial, chamada *Rabbits*. A série, originalmente composta por nove episódios, é considerada por Lynch um *sitcom*, porém, o humor não é um recurso utilizado na narrativa. *Rabbits* se passa inteiramente em um único set, localizado no jardim da casa do diretor em Hollywood

Hills, a sala de estar de uma casa comum. Os moradores, no entanto, são três coelhos humanoides: um homem e duas mulheres.

As cenas são filmadas em um plano geral, capaz de englobar toda a extensão da sala. Os três personagens entram e saem por uma porta lateral. A estrutura remete a um *sitcom* com plateia e é possível inclusive ouvir aplausos e risos de uma audiência fictícia. Todos os episódios seguem esse padrão e acompanham o cotidiano atípico da família de coelhos. Os diálogos se dão de forma desconexa, as perguntas não possuem respostas e algumas indagações são mais intimistas do que interpelações em si. Os coelhos afirmam e questionam frases misteriosas como 'Eu me pergunto quem eu serei', 'Algo está errado' e 'Tinha algo a ver com a contagem do tempo'.

Uma vez que sua narrativa não segue um problema ou a estrutura clássica, *Rabbits* se afirma como uma experiência audiovisual apoiada no nonsense, na estética e na própria plasticidade da imagem. O clima de mistério e suspense se faz presente durante todos os episódios da série. Bem como, a imagem plástica é um dos principais recursos, como se pode perceber em um momento que o a película fílmica é queimada e surge uma presença demoníaca, exatamente no meio da sala. *Rabbits* adiciona, portanto, novas camadas na fase recente de Lynch que trabalham com a desconstrução de uma narrativa linear, com a organicidade da imagem e com a utilização de novas mídias e plataformas para a produção audiovisual, no caso, a web.

No mesmo caminho, Lynch criou a websérie *Dumbland*, também transmitida através de seu site oficial. A série, em formato de animação, acompanha o cotidiano de uma família, formada pelo pai, pela mãe e um bebê. Os traços e desenhos são feitos de uma forma primária, próxima à linguagem de memes na internet. As situações vividas pelos personagens, no entanto, são cruas e violentas. Os diálogos beiram o absurdo, praticando um pouco do nonsense que já está, de certa forma presente, em obras como *Rabbits* e *Twin Peaks*.

Entre 2001, ano de lançamento de *Mulholland Drive*, e 2005, Lynch dedicou-se a outras atividades, como as séries em seu site oficial, a meditação e a criação

de um livro. Em 2006, ele quebra o intervalo no cinema com o seu longa-metragem mais recente, *Inland Empire*. O filme, gravado com câmera digital, é uma espécie de clímax de toda a obra do cineasta. Surrealismo, sonho, Hollywood e se encontram na história de uma atriz que se vê envolvida demais com um de seus trabalhos.

Após *Inland Empire*, Lynch dedica-se ainda a produção de dois álbuns musicais, *Crazy Clown Time* (2011) e *The Big Dream* (2013). O diretor já havia trabalhado com produção musical em parceria com Angelo Badalamenti na trilha sonora de *Inland Empire*. Os álbuns seguem a atmosfera predominante em seus filmes. As letras gélidas são acompanhadas por batidas que remetem a uma espécie de blues eletrônico. O cineasta também atuou no campo da literatura, em 2006, com a criação do livro *Catching The Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. Na publicação, Lynch discorre sobre o seu processo criativo e sobre meditação.

Mulholland Drive

Inicialmente planejado para ser uma série de televisão, e repetir o sucesso de *Twin Peaks*, *Mulholland Drive* não foi aceito pelos produtores do canal ABC. Lynch ficou com o projeto por alguns anos até que este teve os direitos comprados pela produtora Canal +, da França, e a proposta de finalizá-lo, agora no formato de um longa-metragem. O filme garantiu ao diretor diversos prêmios e indicações, como a premiação na categoria de Melhor diretor no festival de Cannes e de Associação de Críticos de Filmes de Los Angeles.

O longa-metragem se inicia com a música *Jitter Bug* de Angelo Badalamenti, compositor companheiro de David Lynch em diversos filmes. O nome da canção é referente a uma dança típica dos Estados Unidos da primeira metade do século XX. Na tela, encontramos diversos casais dançando, à imagem das duplas somam-se suas sombras. Neste primeiro plano, já é possível inferir algumas características que permearão o restante do filme. O tempo da cena parece ser próximo do que, no mundo virtual, é conhecido como um gif. Um gif é uma curta imagem em movimento em eterno *loop*.



Imagem 22: Acima: cena de Rabbits (2002) e abaixo, frames de Dumbland (2002)

Não há tempo definido nesse primeiro plano. Os casais parecem estar fadados a dançarem enquanto a câmera assim os comandar. Observando atentamente à imagem, é possível perceber que as várias duplas (e suas sombras) que se apresentam na tela são, na verdade, réplicas de apenas alguns três ou quatro casais. Há uma sobreposição dessas imagens de modo que sombras e formas humanas se unem, se separam; os casais aparecem e reaparecem dentro e fora de suas próprias silhuetas.

Após alguns segundos dessas imagens, perdidas no tempo e aparentemente sem espaço também, surge uma luz branca, uma imagem que se assemelha a uma fumaça, uma existência fantasmagórica. Aos poucos, essa luz vai tomando forma e assume a construção de três pessoas – uma idosa, um idoso e uma jovem. Eles parecem estar felizes. A imagem deles três cede espaço para a imagem da jovem, altamente iluminada e com um sorriso radiante em seu rosto. Ao som da canção Jitter Bug, ouvimos aplausos e ovações. A moça está sendo aclamada e está gostando disso. As três camadas – os dançarinos, o trio e a jovem – vão se dissolvendo tornando-se apenas uma e lentamente desaparecendo, abrindo caminho para o próximo plano.

A imagem inicial dá então espaço para um primeiro plano de uma cama. A câmera vai se aproximando lentamente dos travesseiros e passeando entre os lençóis. No áudio, ouvimos uma respiração ofegante. No início do plano, a imagem ainda contém resquícios da sobreposição luminosa da jovem. Ao longo do filme, descobriremos que ela se trata de Betty/Diane. A combinação dessas imagens sugere uma relação entre a personagem e cama. Este segundo plano do filme funciona como um convite para a entrada de um universo onírico, dos sonhos, que normalmente ocorrem e são apoiados nos travesseiros de nossas camas.

Essas duas cenas descritas acima compõem aquilo que Zina Giannopoulou chama, em seu artigo *Mulholland Drive and Cinematic Reflexivity*, de prólogo do filme. A autora divide o longa-metragem em quatro momentos: prólogo (Inner Box 1) – sonho (Inner Box 2)– realidade (Inner Box 3) - coda (Inner Box 4). O prólogo seria composto pelos planos já expostos aqui. O sonho pelas cenas que seguirão e que

se prolongarão pela maior parte do longa. A realidade corresponde a última meia-hora do filme. E coda (nome que se dá para a seção que finaliza uma partitura/composição) corresponde aos três últimos planos do filme. Essa divisão entre quatro fases é possivelmente a mais completa e possibilita um entendimento mais aprofundado da estrutura do filme, em detrimento de uma separação comumente usada apenas entre dois momentos (sonho e realidade).

Essa estrutura em quatro partes concebe a vida de Diane como uma narrativa que se desenvolve durante o tempo, consturando sua identidade precária fora dos sonhos de estrelato de Hollywood até que ela se desfaz: Inner Box 1 mostra um momento crucial de seu passado que fornece um impulso para uma carreira como atriz; Inner Boxes 2 e 3 constituem seu presente, seu papel em *Mulholland Drive* culminando em seu suicídio; e Inner Box 4 é o seu futuro ou um pós-vida, o que resta dos momentos anteriores após a aspirante a estrela de cinema ter se matado. Essa estrutura mostra mais de forma mais clara a falta de identidade do personagem principal interpretado por Naomi Watts do que a divisão em duas partes: no Inner Box 1 uma “ninguém” sem nome ganha um concurso de dança, nas Inner Boxes 2 e 3 a ganhadora do concurso de dança é dividida em muitas personas de muitos nomes; e no Inner Box 4 a vencedora morta de um concurso de dança é ressuscitada como um membro feliz de uma união amorosa imaginária. (GIANNOPOULOU, 2013, p. 55)⁸

8 No original: This quadripartite structure conceives of Diane’s life as a narrative that unfolds over time, stitching together her precarious identity out of dreams of Hollywood stardom until it falls apart: Inner Box 1 shows a crucial moment in her past that provides the impetus for a career as an actress; Inner Boxes 2 and 3 constitute her present, her role in *Mulholland Drive* ending with her suicide; and Inner Box 4 is her future or afterlife, what remains of the previous three boxes after the aspiring film star has killed herself. This structure shows more starkly than the dominant bipartite one the essential lack of identity of the main character played by Naomi Watts: in Inner Box 1 a nameless “nobody” wins a dance contest; in Inner Boxes 2 and 3 the winner of the dance contest fractures in many personas of many names; and in Inner Box 4 the dead winner of the dance contest is resurrected as the happy member of an imaginary love union.



Imagem 23: Planos iniciais de *Mulholland Drive*

A autora separa então o filme em quatro momentos e os situa em uma linha cronológica definida pela personagem principal, Betty/Diane. O prólogo seria seu passado, as seções sonho/realidade seu presente e o coda o seu futuro, ou o que lhe resta, sua existência fantasmagórica. Apesar dessa associação de cada divisão com uma temporalidade Betty/Diane beirar o campo da interpretação e servir perfeitamente para a noção de uma construção de identidade, essa estrutura

quadripartite funciona também para a demarcação das mudanças estéticas e narrativas do filme.

ESTRUTURA QUADRIPARTITE DE MULHOLLAND DRIVE

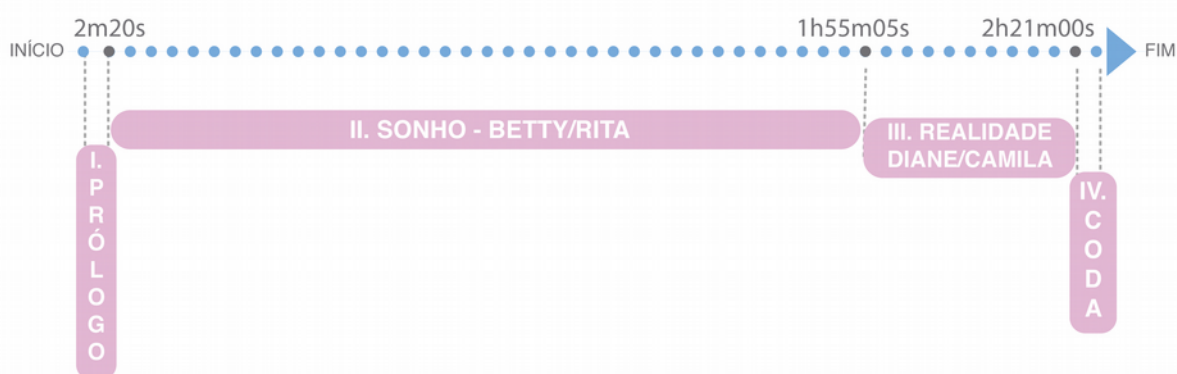


Imagem 24: Proposta de estrutura quadripartite de *Mulholland Drive*.

Adotarei essa divisão, mas não a associação rígida com as temporalidades da vida de Diane. Chamarei, portanto, os quatro blocos de: Parte I (ou prólogo), Parte II (ou sonho), Parte III (ou realidade) e Parte IV (ou coda). Essa estrutura, representada na imagem acima permite uma melhor descrição do filme, sem necessariamente negar a oposição que alguns outros autores utilizam de contraste apenas entre sonho e realidade.

É importante também ressaltar aqui que esta se trata de uma possibilidade de leitura entre várias. Lynch é categórico ao dizer que o filme deve se “explicar”, deve funcionar sem um “texto” exterior que o sustente. Em certos momentos, esta leitura pode parecer um pouco positivista, no sentido em que ela tenta explicar tudo, não deixando nada de fora e percebendo como cada parte do filme teria sido pensada ou planejada. Os filmes de Lynch possuem, desde a sua trajetória inicial, uma dimensão irracional ou sensorial, não traduzível, que percorre o filme todo e que escapa à leitura, ou pelo menos, a um certo tipo de leitura. A decupagem que a autora faz

acaba, por vezes, “dissecando” o filme, transforma-o em um “cadáver”. Obviamente, a análise depende da decupagem, do corte, mas é preciso ter em mente que o filme nos chega como um “todo”, um todo aberto e em movimento, mas um todo.

Dito isso, torna-se é importante apresentarmos um pouco as estruturas II e III e explicitar o motivo delas serem entendidas, nesse trabalho e neste momento, como sonho e realidade, respectivamente. Após as duas cenas iniciais do prólogo (as quais, diferentemente de Giannopoulou, entendo que não se refere a nenhum tempo específico, podendo ser ou não o passado de Diane), o espectador se depara com a narrativa que permeará a maior parte do longa.

Pela rua sinuosa chamada *Mulholland Drive*, um carro passeia como quem desvenda um caminho desconhecido, escuro e incerto. Dentro dele, no banco da frente, encontram-se dois homens e, no banco de trás, está uma mulher (interpretada por Laura Elena Harring). O carro para inesperadamente. A mulher questiona ao motorista e seu acompanhante: “O que vocês estão fazendo? Nós não vamos parar aqui.” O motorista a ameaça com uma arma de fogo, mas antes que ele possa atirar, um grupo de jovens, aparentemente bêbados, batem o seu carro no veículo onde se encontram os dois homens e a mulher.

Após o acidente, apenas a mulher sobrevive e ela vagueia pelas ruas de Los Angeles à noite em busca de um abrigo. No outro dia, pela manhã, ela consegue adentrar na casa de uma senhora que está saindo de viagem e dentro deste apartamento permanece. Em outro espaço da cidade, Betty, uma jovem aparentemente ingênua aterrissa no aeroporto. Ela é acompanhada por um casal de idosos atenciosos e simpáticos. Tanto a moça quanto o casal são os mesmos que vemos na imagem fantasmagórica apresentada no prólogo.

Betty agradece aos dois a atenção e se dirige à casa de sua tia Ruth, onde morará enquanto procura um trabalho como atriz de cinema. O apartamento de tia Ruth é exatamente o local onde a mulher que sofreu o acidente se encontra. Ao chegar em casa, Betty se depara com a mulher desconhecida. Porém, ao contrário do esperado, a convivência entre elas é tranquila, pois a aspirante a atriz acredita que a mulher é amiga de sua tia.

A vítima do acidente, ao ser questionada por Betty qual seria seu nome, percebe que perdeu a memória e resolve ser chamada de Rita, uma homenagem à Rita Hayworth, atriz principal do filme *Gilda* (1946). A Parte II de *Mulholland Drive* concentra-se basicamente no desenvolvimento do relacionamento dessas duas mulheres. Rita tenta descobrir quem é, para onde estava indo quando sofreu o acidente, por que motivo ela carrega uma bolsa com uma generosa quantia em dinheiro e uma chave azul. Betty se disponibiliza a ajudar Rita em sua descoberta pela sua própria identidade, ao mesmo tempo que tenta construir uma carreira de atriz de cinema.

Além desse núcleo narrativo, o espectador é ainda apresentado a outros universos: dois homens falam sobre o sonho de um deles em uma lanchonete fast food, um diretor de cinema, Adam Kesher (interpretado por Justin Theroux) tem sua vida arruinada após não aceitar as indicações de atriz principal por parte dos produtores do projeto, um anão aparentemente poderoso e onisciente se informa sobre a vida de outros personagens (sobre uma garota perdida e sobre Adam) e um criminoso promove uma busca também por uma garota perdida.

No entanto, a jornada que se sobressai de todas essas histórias é a que envolve Betty e Rita. É onde o mistério e a necessidade de uma solução se impõem. O filme constrói o desenvolvimento da dupla até que, logo após a noite onde as duas amigas se tornam um casal amoroso, elas resolvem ir a um clube noturno onde ocorre uma estranha performance. Após o show no chamado Clube Silêncio, as duas mulheres encontram, dentro da bolsa, uma caixa azul que aparentemente corresponde à chave que Rita carregava consigo no momento do acidente.

A dupla volta rapidamente para casa e Rita tenta abrir a caixa misteriosa recém-encontrada. Nesse momento, há uma reviravolta no universo diegético e na narrativa do filme. Betty some antes mesmo que Rita abra a caixa e, ao fazê-lo, Rita também desaparece, dando espaço a uma outra realidade.

Neste outro universo, Betty e Rita são, na verdade, Diane e Camila, interpretadas pelas mesmas atrizes, Naomi Watts e Laura Elena Harring. Diane é fisicamente semelhante a Betty, mas, ao mesmo tempo, é completamente diferente e

já não aparenta mais ser uma jovem sonhadora e inocente. Ao contrário, Diane tem a expressão de uma pessoa amarga, triste, vingativa e perturbada. Camila é fisicamente idêntica à Rita, mas se esta possuía uma identidade desconhecida, aquela se mostra uma criatura bastante oponente, perversa e incisiva em suas decisões.

Não é a primeira nem a última vez que um mesmo ator desempenha papéis diferentes em um filme de David Lynch. À semelhança do que ocorre na personagem de Conchita em *Esse Obscuro Objeto de Desejo*, de Buñuel, (1977), interpretada por duas atrizes (Carole Bouquet e Ángela Molina), mas de forma inversa, Betty/Diane e Rita/Camila são trazidas à vida por um só corpo, respectivamente.

Em *Lost Highway*, isso já ocorreria com as personagens vividas por Patricia Arquette. A grande diferença entre as duas se daria, basicamente, pela tonalidade do cabelo de Arquette; uma sendo loira e a outra morena. O mesmo também ocorrerá em *Inland Empire* com as personas interpretadas por Laura Dern. Nesse longa-metragem, no entanto, os encontros entre os vários universos de diferentes personagens ocorrem de tal maneira que é impossível, por diversas vezes, distinguir qual personagem estamos visualizando.

Já em *Mulholland Drive*, a discrepância entre os personagens não se dá apenas nos planos físico, material ou plástico, mas também na construção identitária desses duplos. Betty e Diane apresentam características opostas, bem como Rita e Camila. Da mesma forma, a dupla que compõe a Parte II, Betty e Rita, mostra-se um casal de opostos que se complementa, assim como Diane e Camila, na parte III.

Betty é ingênua, inocente, prestativa com Rita. Sonhadora, ela tenta construir uma carreira de atriz no perverso universo de Hollywood. Diane é uma atriz frustrada que só consegue papéis secundários. Ela aparenta abusar de álcool ou remédios para superar seus problemas. Diane mostra-se vingativa, obsessiva e alucinada pelo seu objeto de desejo e paixão, Camila.

Rita não tem identidade. Ela perdeu sua memória no acidente de carro e, por isso, torna-se completamente dependente da ajuda de Betty. Apesar de ser uma

mulher sedutora, ela não faz uso de sua beleza física para conseguir vantagens. Camila é uma mulher voluptuosa, bem-sucedida e que tem noção de sua beleza, utilizando-a para conseguir alavancar sua carreira de atriz e sua vida material.

A relação entre Betty e Rita é marcada pelo companheirismo, pela ingenuidade e pelo suporte mútuo. Enquanto Betty ajuda Rita a descobrir sua história de vida, seu passado e sua identidade, Rita ajuda Betty nos ensaios para testes de atuação. Elas, aos poucos, passam a compartilhar uma vida de casados, discutindo questões domésticas e banais.

Já Diane parece ser completamente submissa e obcecada por Camila. Camila exerce um poder enorme, de modo que tudo o que ela quer de Diane, ela obtém. Porém, por outro lado, Camila joga com os desejos de Diane, cedendo e negando as demandas de sua amante quando bem entende. Diane deseja Camila mais do que tudo, enquanto Camila anuncia seu casamento com um diretor de cinema (também interpretado por Justin Theroux).

É interessante perceber que também há uma contraposição visual entre as personagens. Betty é filmada de forma radiante, com forte luz, ela é alegre, usa roupas claras. Diane aparece em cenas escuras, com pouca maquiagem, aparentemente cansada, com ressaca e depressiva. Rita é normalmente assustada, inocente e recatadamente sensual. Camila é ativa e voluptuosa, usando roupas com cores fortes e com o corpo à mostra. A oposição entre as roupas neutras de Betty/Diane e roupas de cores fortes de Rita/Camila será um estímulo visual que permeará várias cenas no filme.

Essas contraposições entre as personagens nos levam a acreditar que a Parte II de *Mulholland Drive* seja algum tipo de extensão da Parte III e, portanto, há alguma relação entre esses dois blocos. Para Todd McGowan, a Parte II seria uma construção fantasiosa de Diane Selwyn, enquanto a Parte III corresponderia à própria realidade da personagem. Para o autor, no entanto, o filme será dividido em apenas dois momentos, os quais chamarei de Primeira seção e Segunda seção para fins de diferenciação.

... à medida em que a segunda seção do filme se desenrola, torna-se aparente que a primeira seção inteira do filme não é estruturada em torno do desejo de Rita, mas sim em torno de uma resolução fantasmática de Diane Selwyn. Considerando que, inicialmente, parece que Betty chega como uma figura fantástica para Rita, ajudando-a a resolver o enigma de seu desejo, a segunda parte do filme revela que, na verdade, Rita tem todo o tempo desempenhado o papel central na elaboração de fantasia de Diane e Betty é, na verdade, o próprio ego de Diane nesta fantasia. (MCGOWAN, 2007, pp.199-200)⁹

Para McGowan, o longa se inicia, na primeira seção aparentemente centrando-se no desejo de Rita e sua busca pela descoberta de sua identidade. Betty aparece como um personagem fantástico, uma alma caridosa que lhe ajudará nessa jornada. Na segunda seção do filme, a direção é trocada e é possível inferir que na verdade tudo gira em torno de Diane Selwyn, suas fantasias, seus desejos e os seus sonhos.

Essa separação e interpretação vão ao encontro do entendimento de Giannopoulou, embora esta construa uma linearidade temporal que escapa ao alcance de McGowan. No entanto, a oposição entre sonho e realidade contempla algumas determinadas compreensões em torno do filme.

A maior compreensão acerca do longa, partindo da relação entre sonho e realidade, constrói-se acerca da estrutura narrativa dessas seções. Excetuando-se o prólogo e a coda, restam o sonho de Diane e sua realidade. A Parte II (caracterizada como a fantasia de Diane) parece ser bem mais real do que a Parte III. Isso é irônico, visto que a Parte III refere-se à realidade diegética de Diane.

Isso ocorre não por conta de um pressuposto realismo, mas pela fantasmagoria e pela condução narrativa que a Parte II do filme provoca. Neste momento, no sonho/fantasia de Diane, vemos uma narrativa que dialoga com as construções de uma série de televisão, exatamente como Lynch havia pensado primeiramente o filme. Existem diversas histórias paralelas, com algumas se cruzando e outras aparentemente não, como já foi dito anteriormente: o universo de

⁹ ...as the second part of the filme unfolds, it becomes apparent that the entire first part of the filme has *not* been structured around Rita's desire but rather around a fantasmatic resolution of Diane Selwyn. Whereas it initially seems that Betty arrives as a fantastic figure for Rita, helping her to solve the enigma of her desire, the second part of the film reveals that, in fact, Rita has all along played the central role in the elaboration of Diane's fantasy and Betty is actually Diane's own ego in this fantasy. (MCGOWAN, 2007, pp.199-200)

Betty e Rita, o de Adam Keshner, o de um assassino de aluguel em busca de um livro e uma garota misteriosa, o império do Sr. Roque e a conversa de uma dupla de amigos sobre o sonho de um deles.

O tempo na Parte II é contínuo, as ações dramáticas parecem ter a intenção de encaminhar o espectador para uma possível solução dos incidentes narrativos, sendo o maior destes, a descoberta da verdadeira identidade de Rita e as circunstâncias por trás de seu acidente. Já a Parte III, que corresponde à realidade vivida por Diane, é repleta de elipses, de quebras temporais, de idas e vindas no espaço e no tempo e de raccords complexos.

A Parte II aproxima-se do que se convencionou de entender por realidade ou realismo no cinema, enquanto a Parte III relaciona-se com uma estética e montagem semelhante ao universo onírico, onde as relações de causa e efeito são colocadas em segundo plano. Infere-se, portanto, a partir dessa contradição na qual o sonho é mais palpável que o real, que a realidade é, em *Mulholland Drive*, encarada como uma instância volátil, confusa e, muitas vezes, inalcançável.

Há, durante toda a Parte II, diversos elementos que corroboram com a interpretação em torno de uma construção de um mundo fantástico por Diane através do sonho. A cena em que dois homens tomam um café em uma lanchonete enquanto um deles expõe um pesadelo que vivenciou para o outro nos lembra uma sessão de psicanálise comum em nossos cotidianos. Enquanto o seu interlocutor apenas lhe ouve e faz pequenas intervenções pontuais, o homem narra o seu medo acerca de uma figura estranha que apareceu em seus sonhos.



Imagem 25: Oposição Betty (esquerda) e Diane (direita)



Imagem 26: Opção: Rita (esquerda) e Camilla (direita)

Ao invés de uma interpretação de seus sonhos, o que vemos a seguir é a realização de cada passo de seu pesadelo. Seu interlocutor dirige-se exatamente ao local em que ele disse que havia o visto em seu sonho. Nesse momento, eles resolvem checar se a imagem que tanto lhe causa medo também estará na mesma localização, como previsto. Essa busca pela interpretação/realização de uma espécie de sonho premonitório leva os personagens a descobrirem a presença de um assustador morador de rua que se encontra nos fundos da lanchonete. O encontro entre estes culmina no desmaio daquele que explanava o seu sonho minutos antes.

Há também um momento normalmente despercebido, porém bastante cômico no qual Coco, ao recepcionar Betty na casa de sua tia, reclama sobre a existência de animais domésticos no condomínio e a confusão que esses promovem no pátio de convivência. Coco explica à sua nova inquilina que bichos de estimação são permitidos na residência, mas que é necessário ter cuidado com eles. Ela cita, surrealmente, um antigo morador que possuía um canguru pugilista, tendo o animal destruído o jardim. Para a surpresa do espectador, no entanto, Betty não estranha a existência de um canguru nesse ambiente doméstico.

Essas diversas referências oníricas ou de camadas fictícias fazem com que o filme possua, entre seus espectadores, diversas interpretações. No livro *Mulholland Drive*, Hervé Aubron explora rapidamente como o filme reverbera em seus espectadores, principalmente nos meios digitais. Aubron nomeia os pertencentes aos clubes virtuais de cinefilia e de análise de filmes de intermeneutas, um neologismo a partir das palavras *internet* e *hermeneutas*.

Aubron destaca que o filme suscitou diversos debates, interpretações, listas, analogias, correspondências nos fóruns de debate da internet. Tudo isso foi fortalecido pelo fato de ter sido divulgado uma lista de 10 dicas escritas pelo Lynch, com as quais o filme se tornava uma espécie de partida de um jogo de detetive.

Aubron destaca que há três grandes matrizes de interpretação nos fóruns de internet. A primeira é a relacionada com a construção em abismo, a *moebius stripe*. A segunda está relacionada com a perspectiva neurológica, psicanalítica de que o filme é na verdade o delírio de uma Diane/Betty esquizofrênica, e o autor passa a

explicar algumas pistas e papéis de personagens que sustentam essa ideia. A terceira relaciona-se com a espiritualidade e com o esotérico. (essa tinha sido minha primeira interpretação quando assisti). E ela é sustentada pela ideia de uma Camilla e uma Diane/Betty que podem viver uma existência fantasmagórica. Tal qual a noção de fantasmas que o cinema tem, apenas a imagem que existe e persiste, sem consciência ou materialidade, como o próprio cinema. A ideia também é reforçada por Lynch trabalhar com questões transcendentais e meditação e autoconhecimento. questões esotéricas.

Estes fóruns de discussões são um exemplo de como o filme reverbera na recepção e dialoga com os espectadores e com o próprio universo digital. Inland Empire vai emergir um pouco desse ambiente, relacionando tanto questões formais quanto referências virtuais na sua própria composição, o que será debatido no capítulo a seguir.

8. NOVAS TECNOLOGIAS EM INLAND EMPIRE: UM CINEMA DE HIPERTEXTO E NARRATIVAS EM LINK

Durante os cinco anos que separam o lançamento de *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006), Lynch dedicou-se a produzir diversos experimentos no seu domínio da web davidlynch.com. Esse período aproximou o diretor das linguagens e das dinâmicas espaço-temporais da internet, do mundo virtual. Vários desses experimentos influenciaram, inclusive, o último longa-metragem do cineasta.

Com 3 horas de duração, a produção realizada por mais de dois anos, *Inland Empire* foi filmado com uma câmera digital (também conhecida como DV – digital video) Sony PD-150 e editado com o software Apple's Final Cut Pro¹⁰. O instrumento usado para filmagem já era defasado na época e não era muito melhor do que qualquer câmera caseira. Além disso, o seu poder de resolução encontra-se quem dos equipamentos HD de alta definição.

Porém, a PD-150 seria o instrumento ideal para a estética proposta por Lynch e m *Inland Empire*. Em entrevista para Scott Thill, o cineasta declara que com a câmera digital,

a qualidade (da imagem) é bastante ruim, mas eu gosto dela. Lembra-me dos primeiros tempos do 35 mm, quando não havia tanta pulsão no quadro ou emulsão. Mas o ser-humano é um belo ser; ele age e reage, e o meio começa a falar com ele. Então, eu amo trabalhar com câmera digital. Alta-definição é um pouco demais pra mim¹¹. (LYNCH, D.)

Para além da estética da imagem, a câmera digital utilizada por Lynch possui outras características que funcionam a favor da proposta do diretor: uma equipe pequena é suficiente para operá-la, promovendo assim baixo custo de utilização e menor tempo de filmagens; mobilidade e organicidade nos espaços de filmagens;

10 Informações detalhadas sobre o processo de filmagem, edição e pós-produção de *Inland Empire* estão no artigo Lynch Goes Digital, with *Inland Empire*, publicado na *American Cinematographer*, em 2007.

11 No original, “the quality is pretty terrible, but I like that. It reminds me of the early days of 35 mm, when there wasn't so much information in the frame or emulsion. But the human being is a beautiful creature; you act and react, and the medium starts talking to you. So I love working in digital video. High-def is a little bit too information to me” em *David Lynch Interviews- Cut*, escrito por Scott Thill.

proximidade com o ambiente e com a performance do ator e; por fim, uma plasticidade construtivista. A imagem obtida pelo aparelho aproxima-se de uma 'pintura em movimento'. Especialmente sobre o modo como a câmara permitiu trabalhar com os atores e com o set de filmagem, Lynch explica em uma entrevista a Cahiers du Cinema:

Para mim, o mais importante deste filme é o feito de que ele é filmado com esta câmara. Permitia-me estar perto de Laura Dern. E ter quarenta minutos adiante para filmar, e não nove. Não tem nada a ver com o modo como eu trabalhava antes, com película. Estivemos filmando durante três anos. Em um dado momento, quando tudo se desenhava, intervinha uma equipe maior, com uma filmagem clássica em continuidade. Mas, no início, eu filmava somente com Laura Dern, logo nada, e logo começava de novo. Normalmente não estava sozinho, rodávamos com três câmeras. Eu continuo gostando da palavra 'celulóide', mas eu não rodarei mais com película.¹²

A imagem de *Inland Empire* apresenta-se a nós, espectadores, como uma imagem divergente das quais estamos acostumados a encarar nas telas HD de televisores, computadores e das próprias salas de cinema. A estética da imagem lembra bastante a qualidade dos VHS, os aparelhos de vídeos caseiros populares nas décadas de 1980 e 1990. Essa qualidade, no entanto, “cabe na estética do filme de pobreza, vulnerabilidade e indeterminação”.(NIELAND, 2012, p.138).

12 Para mí, lo más importante de esta película es el hecho de que la he filmado con esta cámara. Me permitía estar cerca de Laura Dern. Y tener cuarenta minutos por delante para filmar, no nueve. No tiene nada que ver con el modo en que tra- bajaba antes, con película. Estuvimos filmando durante tres años. En un momento dado, cuando todo se dibujaba, inter- vino un equipo más grande, con un rodaje clásico en continui- dad. Pero, al principio, yo filmaba sólo con Laura Dern, luego nada, y luego empezaba de nuevo. Normalmente no estaba solo, rodábamos con tres cámaras. Me sigue gustando la pala- bra "celuloide", pero ya no rodaré más con película.”



Imagem 27: Excertos de *Inland Empire*

Está é uma imagem que contém falhas, defeitos, granulados e que, em oposição às imagens em alta definição, não deixam tudo que se passa no ambiente totalmente visível. Seria uma imagem mais próxima da 'realidade' e dessa forma deixa mais espaço para a dúvida, para o ambíguo.

Dessa forma, a plasticidade de *Inland Empire* não permite ao espectador compreender ou acompanhar tudo do que se apresenta nos quadros. A resolução não é nítida e detalhada, de modo que se abre um convite para o sonho, para a construção dessas imagens a partir do próprio espectador, tal qual no primeiro cinquentenário do cinema. Essa proposta radicaliza e expande o que Lynch já havia tentado em seu filme anterior.

Em *Mulholland Drive*, o cineasta trabalha com uma estética derivada mais da linguagem e dos códigos da televisão, do que propriamente do cinema. O uso de *close-ups*, de uma iluminação forte e saturada, de planos curtos em duração de tempo e do recurso plano-contraplano (principalmente na primeira parte do filme) aproxima-se da estética comumente presente em séries e novelas televisivas. É possível afirmar, portanto, que em ambos os filmes, existe uma combinação com

diferentes meios de linguagem para além da cinematográfica, ainda que as duas produções comonham uma espécie de tratado sobre a sétima arte.



Imagem 28: Primeiros planos e iluminação de *Mulholland Drive*

Inland Empire se inicia com a luz de um projetor em um plano escuro e preto. Enquanto o projetor escapa para a direita da tela, um letreiro com o nome do filme aparece, metade iluminado sob a luz de tal dispositivo. Este primeiro quadro é uma espécie de indicação da própria iluminação e textura que seremos apresentados no decorrer do filme, bem como um tipo de metáfora para a construção narrativa e diegética que irá se desenrolar nas próximas horas. Sempre haverá meio iluminado e meio encoberto.

O letreiro dá espaço, portanto, a um close-up em uma agulha de uma vitrola que percorre um vinil. Enquanto o vinil se desenrola, ouvimos palmas e a voz de um homem, semelhante à de um locutor de rádio, enunciando “Axxon N., a rádio que toca há mais tempo na história. Esta noite, continuando na região báltica. Um dia cinzento de inverno, em um velho hotel.”

Essa sequência inicial do filme “faz uma referência às tecnologias que precederam o digital para demonstrar uma forma de engajamento criativo com métodos técnicos de gravação mais antigos, bem como soletrar como toda tecnologia é misteriosa se usada criativamente e apontar as diferenças nas estratégias de estética e narrativa que o filme perseguirá no seu uso do digital” (MACTAGGART, 2010, p. 142, tradução do autor)¹³.

¹³ No original: “the film overtly references the technologies that preceded the digital to demonstrate both a form of creative engagement with older technological methods of recording, as well as spelling out how all technology is uncanny if used creatively, and pointing towards the differences in

A abertura também pode ser encarada como uma metáfora visual para o movimento narrativo e ritmo que o filme seguirá. Tal como a música, o filme é uma arte inscrita no tempo, por isso pressupõe uma certa linearidade, uma continuidade temporal, um início-meio-fim. No entanto, a lógica que a narrativa de *Inland Empire* se aproxima é a da ideia visual das camadas de um disco de vinil. Essas camadas seguem um movimento temporal preestabelecido, porém são possivelmente acessíveis em uma lógica arbitrária.

Apesar da cena inicial dar algumas pistas para o espectador do que será encontrado ao longo das três horas de projeção, a sequência que se segue deixa claro como a imagem digital se expressará em *Inland Empire*. Sobrepondo-se ao quadro do vinil, surge a imagem em preto e branco de um corredor e um casal que tenta abrir a porta de um quarto. O casal fala em polonês e seus rostos estão borrados, tornando-os irreconhecíveis. Ao entrarem no quarto, entendemos que o casal corresponde a uma prostituta e seu cliente. Os dois relacionam-se sexualmente enquanto seus corpos e rostos continuam indecifráveis.

O uso de técnicas comuns em softwares caseiros como *Adobe Photoshop* nas telas de cinema, como o blur citado acima em *Inland Empire*, é considerado uma espécie de retorno aos tempos antigos e, até mesmo, anteriores à arte cinematográfica. Para Lev Manovich, em *The Language of Media*, a alteração de imagens digitais são semelhantes à era em que as animações eram produzidas manual e analogicamente.

A construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno às práticas pré-cinemáticas do século XIX, quando as imagens eram pintadas e animadas manualmente. Na virada para o século 20, o cinema delegou essas técnicas manuais para a animação e se definiu como uma mídia gravável. Na medida em que o cinema entra na era digital, essas técnicas são normalmente um lugar comum no processo de filmagem. Consequentemente, o cinema não pode mais ser distinguido da animação.

aesthetic and narrative strategies that this film will pursue in its use of digital video.”

Não é mais uma tecnologia indicial mas, um subgênero na pintura.¹⁴
(MANOVICH, 2001, p2.95)

A afirmação radical de Manovich permite-me aproximar, mais uma vez, as obras de Lynch à estética e técnica da pintura. Segundo a afirmação do teórico, a manipulação de imagens digitais é o mesmo processo tanto na pintura quanto no cinema. Para o autor, a imagem digital seria uma espécie de retorno à imagem animada que deu origem ao próprio cinema. Estaríamos presenciando, segundo o autor, o fechamento de um ciclo na história da sétima arte.

Na imagem digital, portanto, enfraquece-se a noção do índice e ganha força o controle da informação e de sua estética. É o que Rodowick defende através do conceito de *digital event*.

Captura digital pode ser considerado como análoga para gravação de vídeo em um número de maneiras. No entanto, mesmo aqui, a imagem não é "uma", para a luz gravado em CCDs já fragmentados em um mosaico discreto de elementos de imagem, que depois são lidos como valores matemáticos distintos. O processo de conversão ou transcodificação separa a imagem em elementos matematicamente discretos e modulares, cujos valores individuais são abertos a qualquer número de transformações programáveis. A separação de outputs a partir de inputs, e o processo de calcular a conversão de luz em código, desvendam a unidade do evento espacial profílmico se desdobrando em um período único. Como convém a base matemática do processamento da informação, o evento digital corresponde menos à duração e movimentos do mundo do que ao controle e variação de elementos numéricos discretos internos para a memória do computador e processos lógicos. (RODOWICK, 2007, pp. 165-166)¹⁵

14The manual construction of images in digital cinema represents a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace in filmmaking process. Consequently, cinema can no longer distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.

15 Digital capture may be considered as analogous to video recording in a number of ways. Yet, even here the image is not "one," for light recorded on chargecoupled devices is already fragmented into a discrete mosaic of picture elements, which are then read off as distinct mathematical values. The process of conversion or transcoding separates the image into mathematically discrete and modular elements whose individual values are open to any number of programmable transformations. The separation of outputs from inputs, and the process of calculation converting light into code, unravel the unity of the profilmic spatial event unfolding in a unique duration. As befits the mathematical basis of information processing, the digital event corresponds less to the duration and movements of the world than to the control and variation of discrete numerical elements internal to the computer's memory and logical processes.

Rodowick destaca a importância do processo de captura da imagem digital em sua própria constituição. Enquanto a imagem obtida através da película é proveniente do rastro de luz impresso no filme, a imagem digital é obtida através de *pixels*, valores matemáticos que correspondem a uma informação de cor e luz. Este procedimento valoriza, portanto, operações numéricas, computadorizadas, em detrimento da duração e do movimento. A imagem não é mais um índice, na categoria peirceana, de algo que aconteceu ou existiu efetivamente em um determinado momento e espaço. A imagem digital não nos remete a um passado anterior. Ela nos remete a números, *pixels*, padrões, códigos e abstrações que, unidas, formam uma entidade imagética.

Porque a unidade espacial da imagem no tempo não pode mais ser assegurada ou atestada pela imagem digital, e porque os poderes de indexicalidade estão enfraquecidos e descentralizados pelo processo de conversão digital, a expressão da duração é transformada – ela se torna outra para as potências do filme e clama por novos meios. Estes não são menos potentes, mas eles se diferenciam significativamente das convenções fílmicas de outros tempos. Nós não procuramos mais superar nossa alienação temporal do passado no cinema digital, primeiramente porque a corrente casual de analogia está rompida, e segundo porque a tela eletrônica expressa outra analogia, que eu havia caracterizado como uma atenção crescente ao presente e ao controle da informação.¹⁶ (RODOWICK, 2007, p. 166)

Dessa forma, a imagem digital, ao não evocar um passado, produz a noção de um tempo perdido, ou melhor, uma falta de tempo. A imagem digital não possui a relação indicial e causal que a película fotográfica tinha. O tempo da imagem digital é, portanto, um tempo virtual, no qual predomina o presente, mas reverberam também o passado e o futuro. É uma aproximação da imagem-cristal deleuziana. Rodowick define ainda o *digital event* como “qualquer alteração discreta de imagem ou som em qualquer escala interna à imagem”¹⁷ (2007, p.167). O autor pontua que

16 No original: Because the spatial unity of the image in time can no longer be assured or attested to by the digital image, and because the powers of indexicality are weakened and decentered by the process of digital conversion, the expression of duration is transformed— it becomes other to the powers of film and calls for a new medium. These are not lesser powers, but they do differ significantly from film’s conveyance of past time. We no longer seek to overcome our temporal alienation from the past in digital cinema, first because the causal chain of analogy is broken, and second because the electronic screen expresses another ontology, which I have characterized as an increased attention to the present and to the control of information.

17 No original: any discrete alteration of image or sound data at whatever scale internal to the image

elementos podem ser somados, subtraídos e/ou modificados na própria estrutura da imagem, uma vez que esta é composta por elementos individuais capazes de sofrerem alterações isoladamente.

Em *Inland Empire*, a manipulação dos rostos já antecipa o caráter temporal do filme, próximo às considerações de Rodowick e Deleuze. A cena inicial parece estar suspensa em um tempo e espaço, dos quais não possuímos referências. A modificação dos corpos por meio de técnicas digitais conduz os personagens a novas existências e os espectadores a uma outra relação com a imagem, diferente do habitual.

Essa técnica irá ainda aparecer em outros momentos de *Inland Empire*, bem como em algumas cenas em *Mulholland Drive*, embora com mais raridade. Porém, enquanto na primeira cena chama atenção o caráter de preponderância do tempo presente e do anonimato dessas personagens, nos outros momentos em que as alterações das imagens são mais visíveis, Lynch evocará outros processos e construções mentais.



Imagem 29: Blur em *Inland Empire*

Para Anne Jerslev, o conceito de *digital event* é uma metáfora para a estrutura que Lynch corporifica no filme. Para a autora, citando Rodowick,

o conceito traz o que Rodowick vê como uma das características do cinema digital como uma mídia, sua falta de temporalidade. Um filme digital confere sobre si uma sensação de “tempo perdido”, causada pela falta da indexicalidade análoga da inscrição do tempo. Rodowick portanto propõe que nós falemos em uma ontologia diferente no filme digital, a “ontologia digital” caracterizada por “uma atenção crescente ao presente e ao controle da informação”. (JERSLEV, 2012, s.p.)¹⁸

A imagem digital produz a ideia de um tempo perdido, uma falta, pois não possui a indexicalidade que a imagem fotográfica (da película) contém. A autora vai além e comenta sobre a estrutura de *Inland Empire*

Inland Empire assume a forma de um composto. É a montagem de múltiplas telas, nas quais frames de cenas são colocados juntos de acordo com a estrutura de um hiperlink. As telas não são imediatamente conectadas espacial ou temporalmente. Da mesma forma, elas são divididas pelas suas aparências de terem sido filmadas em diferentes mídias e projetadas em diferente materialidades de telas.¹⁹ (JESLEV, 2012,p.7).

Após a primeira cena de *Inland Empire*, seguem-se sequências aparentemente desconexas em diferentes ambientes e situações. Uma família de coelhos protagoniza um *sitcom* localizado em uma sala de estar de uma casa suburbana, enquanto a atriz Nikki Grace (interpretado por Laura Dern) trabalha para conseguir e desenvolver uma personagem em uma produção cinematográfica, chamada *On High in Blue Tomorrows*. Alternando esses dois universos, presenciamos ainda algumas cenas dialogadas em polônês, tal qual a sequência inicial.

Essa separação da estrutura é uma forma simplificada e, durante as três horas de exibição, deparamo-nos com várias cenas em diferentes espaços e

18 No original: the concept addresses what Rodowick regards as one of the characteristics of digital cinema as a medium, its lack of temporality. Digital film confers upon him a sense of “time lost”, caused by the lack of analogue film’s indexical inscription of time. Digital film lacks analogue film’s contingency and its trace of the past. Rodowick therefore proposes that we speak of a different ontology in digital film, a “digital ontology” characterised by “an increased attention to the present and to the control of information’

19 No original: *Inland Empire* takes the form of a composite. It is an assemblage of multiple screens, which frame scenes put together in accordance with a hyperlink structure. The screens are not immediately connected spatially or temporally. In the same way, they are divided by their seeming have been shot in different media and projected onto different screen materialities.

tempos. No entanto, o segmento diegético com mais robustez dramática é o de Nikki Grace, no qual infere-se que a atriz consegue um papel em uma cobiçada produção de longa-metragem. Acompanhamos cenas da vida da atriz e dos bastidores da obra até que, em um ensaio de filmagens, Nikki é avisada pelo diretor do filme que a história que interpreta é considerada amaldiçoada. Na verdade, *On High in Blue Tomorrows* é baseado em uma outra obra polonesa, *Vier Sieben*, na qual os principais atores foram assassinados durante as filmagens. Temos, portanto, a existência de, pelo menos, três filmes em *Inland Empire*, o próprio *Inland Empire*, *On High in Blue Tomorrows* e *Vier Sieben*. A presença de diversas cenas nas quais o ambiente e a temporalidade não são identificados faz com que, por várias vezes, as camadas narrativas desses três filmes se encontrem, misturem-se e se complexifiquem.

Minha tentativa não é de destrinchar essas cenas e estruturas, muito menos de identificar a quais universos diegéticos cada segmento dramático pertence. Pelo contrário, o que nos chama a atenção e é destacado por Jeslev é a construção do filme a partir de 'múltiplas telas' e sua lógica descentralizada.

Em nenhum momento do filme, o espectador é capaz de inferir que tudo o que se passa pelos seus olhos acontece na perspectiva de Nikki Grace, muito menos se sente na posição clássica de um *voyeur* onisciente. Ao contrário, o longa nos apresenta múltiplas telas, provenientes de diferentes universos, e múltiplas camadas narrativas, em uma lógica mais próxima da linguagem da imagem digital do que do cinema.

O filme joga com a lógica dos textos na cultura cibernética, conhecidos como hipertexto. Para Aarseth, o hipertexto se caracteriza pelo seu dinamismo, indeterminabilidade, transitoriedade, maneabilidade e funcionalidade. Para o autor, o hipertexto apresenta uma perspectiva multilinear, ou seja, um direcionamento capaz de produzir diversos caminhos e experiências textuais. O autor pressupõe ainda há presença de uma espécie de *feedback* em *loop* (AARSETH, 1997, p.19). De acordo com o percurso traçado pelo leitor através do texto, o significado das palavras (das

sequências) será modificado. Uma segunda leitura de um hipertexto apresentará diferentes possibilidades de uma primeira e assim sucessivamente.

A dinâmica dos hipertextos não é necessariamente, ainda segundo Aarseth, uma grande ruptura com a lógica linear textual de um escrito impresso, por exemplo. No entanto, essas potencialidades temporais e de construção são potencializados no universo do web. Bons exemplos dessa organização textuais são as experiências de links sugeridos e/ou *playlists* em sites como o *youtube*, e ainda a enciclopedia virtual, *Wikipedia*.

Na plataforma de vídeos *youtube*, o usuário ao ser apresentado o seu filme de interesse também irá se deparar com diversos outros vídeos, em sua maioria de assuntos semelhantes. Estes filmes, por sua vez, apresentarão ainda mais produtos semelhantes, e assim sucessiva e infinitamente. Dessa forma, o espectador passeia por diversas produções audiovisuais, construindo a sua própria cadeia ou *playlist*.

Já a *wikipedia* é uma espécie de enciclopédia na qual qualquer usuário pode se tornar um autor. O domínio parte do pressuposto da colaboração entre esses usuários, tornando-os autores, revisores, moderadores, entre outras funções. O site mantém a estrutura por verbetes típica de uma enciclopédia ou de um dicionário, porém, a existência de links no decurso dos textos orientam o leitor a outros verbetes, caso ele queira, para mais informações. As possibilidades de leitura e de organização dos textos são imensas devido a grande quantidade de verbetes e links contidos na *Wikipedia*.

Essa dinâmica de navegação entre textos, fornecida pelo *youtube* e pela *wikipedia* é próxima com as tarefas de criação, edição e montagem de um filme.

Entendendo-se a montagem como uma modalidade fundamental para a narrativa, ela estabelecer uma interdependência de todas as expressões ao agir, através do corte, como transformadora das materialidades. Nessa perspectiva, o corte parece ser o fator que trabalhar o material fotográfico, como também o ordenamento do material sonoro, moldando relações e associações que integram a narrativa segundo as concatenizações lógicas. (LEONE, 2005, p.25)

O mesmo autor aponta ainda o modo como as novas mídias e o advento da tecnologia digital contribui para pensar as narrativas e as montagens cinematográficas contemporâneas

Não é só a expressão cinematográfica que contribui, através da montagem, para as possibilidades narrativas das imagens. Depois dela, as mídias eletrônicas, o vídeo, o CD-ROM e o hipertexto. Todos acabam abrigando-se nas possibilidades abertas para edição, seja para narrar uma história, seja para navegar nos discos. Hoje é impossível pensar somente em uma só mídia. (LEONE, 2005, p. 103).

A aproximação dos planos conceituais do hipertexto com a montagem cinematográfica, portanto, é validada, uma vez que é próprio do universo cinematográfico a construção de um percurso narrativo, através da edição e encadeamento de imagens. Para Miles, não é que o cinema tenha assumido característica do hipertexto, mas exatamente o contrário. Para o autor, “Em vez de tentar pensar que o cinema pode oferecer ao hipertexto, o que já assume uma territorialização do hipertexto em termos do discurso escrito, quero propor que o hipertexto sempre foi cinemático” (MILES, 2005, p. 153).

A aproximação do hipertexto com o cinema não se reduz ao encadeamento de imagens; mas, segundo Manovitch, pela própria ontologia da imagem digital. Para o autor (2001, p.290), a criação de imagens através da unidade mínima de cor, os *pixels*, produz infinitas possibilidades de alterações e criações dessas imagens. Para Manovitch, esse processo se assemelharia ao descrito por Peirce como semiose infinita.

Dessa forma, em *Inland Empire* a lógica do hipertexto se expressa através tanto da própria imagem digital quanto na própria edição/montagem do filme. É importante evocar as associações que Lynch produz ao relacionar o universo de Nikki Grace com os de *Rabbits* (uma série inicialmente produzida para a web). O próprio encadeamento das sequências retoma a navegação própria de um hipertexto, com uma estrutura-base linear, mas com infinitas possibilidades de *feedback*, *loops* e percursos. Para Jerslev, *Inland Empire*

está em um permanente estado de mudança. A narrativa poderia ir em diversas direções, dependendo da rota escora na teia horizontalmente

organizada de eventos digitais, no centro do qual está Lara Dern como a atriz/personagem conturbada. Não há uma camada visual organizadora óbvia ou um nível superior de realidade para retornar. Não há interior ou exterior e, tal qual muitos dos outros filmes de Lynch, não há uma ordem temporal clara ou sucessão linear.²⁰ (JERSLEV, 2012, s.p.)

Para Jerslev, o filme brinca com a lógica do hipertexto, com a lógica da internet e da comunidade virtual. Porém, ao entendermos que ao invés do cinema conter traços da hipertextualidade, o que ocorre é exatamente o oposto: o hipertexto contém traços do cinematográfico, compreendo que dizer que *Inland Empire* joga com a lógica do virtual é enunciar que a obra potencializa o seu caráter multilinear, de múltiplas telas ou teia de eventos

Inland Empire apresenta uma narrativa estruturada em um tempo próximo dos próprios hipertextos. O encadeamento de imagens transforma-se em uma teia, ou uma rede, de eventos, sensações, cenas, telas, etc. Esses elementos em rede relacionam-se entre si, mas também com outros filmes, outras obras do próprio diretor, outras temporalidades. Esta configuração é própria da condição humana contemporânea e dialoga com nossa existência ao meio de tantas mediações virtuais.

O filme pode ser visto com uma reflexão estética sobre a mediação, sobre a maneira em que o mundo é representado para nós e se desenrola através da presença ubíqua de uma variedade de telas. *Inland Empire* oferece uma visão sobre a condição contemporânea. Ele apresenta um universo de tela que é caracterizado pela coexistência de espaços reais e virtuais, onde os limites entre passado e presente são desfocados e onde nós não temos nenhuma escolha que não seja se ajustar para pontos de vista sempre novos, sempre se transformando com as transformações da tela.²¹ (JERSLEV, 2012)

20 No original: it is in a perpetual state of becoming. The narrative could go in many different directions, depending upon the chosen route in the horizontally organised web of digital events, in the centre of which stands Laura Dern as the troubled actress/character(s). There is no obvious organising visual layer or superior level of reality to which to return. There is no inside or outside, and as in many of Lynch's other films, there is no clear temporal order or linear succession.

21 No original: The film may be regarded as an aesthetic reflection upon mediation, upon the way in which the world is represented to us and unfolds through the ubiquitous presence of a variety of screens. *Inland Empire* offers a view of the contemporary condition. It presents a world of screens that is characterised by the co-existence of real and virtual spaces, where boundaries between past and present are blurred and where we have no choice but to adjust to ever-new points of view, always changing with the changing of the screen.

Para a autora, *Inland Empire* também deve ser entendido como uma experiência estética do conceito de pós-perspectiva da norte-americana Anne Friedberg. A noção constitui-se em múltiplos e fragmentados modos de percepção em um universo de telas digitais. Para isso, é preciso estar atento a estrutura complexa do filme e entender as desconstruções do tempo e do espaço produzidos pelo filme. Em *Inland Empire*, são apresentadas diversas camadas narrativas e estas se entrelaçam de modo que, em vários momentos da película, torna-se impossível de identificá-las.

Para além da imagem de uma construção em abismo, talvez a metáfora visual que mais contribui para compreender a estrutura complexa de *Inland Empire* seja a de uma cadeia tridimensional de infinitos elementos e infinitas ligações entre eles, sempre em movimento, de modo que um elemento possa ocupar o espaço antes demarcado por outro. Talvez, essa metáfora nos aproxime da imagem das sinapses de um punhado de neurônios ou de uma cadeia tridimensional de uma semiose infinita.

Para Jerslev, a noção de uma narrativa em *hyperlink* (ou hipertexto, como chamo) corresponde melhor a estrutura de *Inland Empire*, do que a de narrativa em abismo. Para a autora, um exemplo importante dessa estrutura de *hyperlink* é a cena na qual a personagem de Laura Dern é morta na calçada da fama. Após a morte da personagem, um plano fechado, focado na atriz, transforma-se em um plano aberto, revelando a existência de duas câmeras que filmam a cena: a diegética de *On High in Blue Tomorrows* e a que se transforma no olho do espectador real.

Nesse momento, o espectador se encontra em dois universos diegéticos, o filme estrelado por Nikki Grace e a própria vida de Nikki Grace. Lynch faz um jogo com esses dois mundos, nos fazendo crer de início que se trata do universo 'real' de Nikki, contado em uma estética de ação/suspense, para logo depois nos mostrar outra camada de narrativa: a de *On High in Blue Tomorrows*.

Diferentemente de *Mulholland Drive*, aqui Lynch não faz questão de contrastar a realidade com a ficção, mas de multiplicar as diversas realidades

ficcionais que o cinema proporciona. O fato da cena ocorrer na calçada da fama de Los Angeles, lugar marcado pelas estrelas com nomes de astros de Hollywood, corrobora para o entendimento de que a sobreposição dessas camadas ficcionais é também uma ferramenta para a construção de uma reflexividade em *Inland Empire*. Hollywood é o alvo desta articulação.

Ao pensarmos na estrutura de *Inland Empire* como redes, é possível compreender essa reflexividade como uma das teias propostas por Lynch tanto em *Mulholland Drive*, quanto em *Inland Empire*. Mas, para isso, devo promover um passeio por algumas das principais redes, ou camadas, que Lynch promove nesses dois filmes e que nos ajudarão ainda mais a compreender a reflexividade nessas duas obras.

9. IMAGENS, SONS E ESPAÇOS EM MOVIMENTO: CIDADE E PAISAGENS DE HOLLYWOOD EM MULHOLLAND DRIVE E INLAND EMPIRE.

Antes de *Mulholland Drive*, David Lynch produziu um filme cujo título dá pistas da sua constante atenção aos espaços geográficos e/ou urbanos. O título *Lost Highway* que, em português, significa Estrada Perdida carrega em si os caminhos tortuosos e desconhecidos que os protagonistas dos seus três últimos longas-metragens enfrentam.

A Estrada Perdida (1996), se inicia por minutos desfilando o chão de uma estrada, numa corrida que faz lembrar a corrida do próprio celulóide do filme. Para tornar este elemento gráfico mais dramático, a filmagem é à noite. Mais uma vez a mobilidade dos personagens é alta e o automóvel exerce várias funções. Uma situação de trânsito é motivo para um ato de violência por parte do chefe mafioso. Sua amante também é tida como uma propriedade, sempre associada ao automóvel. Neste filme, o tema da identidade plural é tratado, um personagem da história se transformando em outro. (GEIGER, 2004, p.17)

Por sua vez, antes de *Lost Highway*, a estrada aparece em outra importante produção do diretor também como uma metáfora para a sinuosidade das narrativas e a fragmentação das identidades de seus personagens. *Wild at Heart* é uma referência aos *road movies*, um gênero de filmes que se desenvolvem em viagens por estradas. O longa-metragem acompanha a história de um casal de jovens, Lula e Sailor, que fogem da mãe de um deles. Sobre essa relação com o espaço em *Wild at Heart*, Geiger também comenta:

A saída para o Oeste representa a busca de uma solução para uma situação que vinha sendo vivida, através da inserção em novos ambientes geográficos. Sem ser um road movie, automóvel e estrada ocupam longas seqüências. A sensação que vai sendo passada ao longo desta história em que o casal se movimenta, é como se este deslocamento espacial não influísse em nada, nem nas condições de conforto do casal, nem no seu modo de ser. No final, porém, se descobre que a aventura, a mobilidade vivida pelos protagonistas, atinge seu modo de comportamento. Como se protegidos por uma fada boa, que aparece na cena 'surrealista' final, como figura imaginária, o percurso fizesse as pessoas começarem a mudar. Remete ao Mágico de Oz. Lá também há uma estrada, é cantada a mesma

- follow the yellow brick road!, e figura uma fada protetora de aparência semelhante. (GEIGER, 2004, p.17)

Assim como em *Lost Highway*, a estrada também está presente no título do penúltimo filme do diretor. *Mulholland Drive* é o nome de uma rua situada na periferia de Los Angeles, onde se encontram diversas mansões de estrelas hollywoodianas. O nome é uma homenagem à William Mulholland, engenheiro que projetou obras de saneamento básico na cidade californiana. Curiosamente, a construção de um aqueduto projetado pelo engenheiro foi coberto por casos de corrupção, dos quais inspirou um outro longa-metragem que também compartilha das referências à Los Angeles, *Chinatown*, dirigido em 1974 por Roman Polanski.

A estrada *Mulholland Drive* abre a segunda parte do filme, segundo a classificação de Giannopoulou. Após o prólogo (que, na verdade, é constituído por duas cenas aparentemente desconexas: uma série de imagens de casais dançarinos em um concurso de *Jitter Bug* e uma cama desarrumada, sendo explorada pela câmera do diretor), o espectador é convidado a acompanhar a trajetória de um carro que persegue as curvas e caminhos de *Mulholland Drive*. O título do filme é justamente apresentado através da própria placa que nomeia e define a estrada em questão.

Dentro do carro, encontra-se uma mulher no banco de trás e dois misteriosos homens na frente. O motorista para a viagem, a mulher estranha o comportamento e o questiona: “O que está fazendo? Essa não é a parada”²² (posteriormente essa fala será retomada por outra personagem em situação análoga). O motorista se vira para o banco de trás e aporta uma arma para a mulher. Os planos do homem, porém, são interrompidos por um carro, comandado por um grupo de jovens aparentemente bêbados, que bate no carro em que se encontra a mulher que vimos no início da cena.

O assassinato, portanto, não se concretiza. Porém, por outro lado, o acidente de trânsito ocasiona a morte de todos os envolvidos, exceto da mulher, que sai apenas com um leve arranhão no rosto. Ela escapa do carro e vai em direção à

²² No original: “What are you doing? We don’t stop here!”

cidade de Los Angeles. De noite a partir da rua *Mulholland Drive*, é possível presenciar uma vista abundante da cidade e suas luzes brilhantes. Sobre esta imagem, Geiger afirma:

Diante da mulher que sai do carro, a tela, por muitos segundos, apresenta o imenso mar de luzes da gigantesca cidade. Em seguida, personagem e espectador iniciam a descida em direção à cidade de Los Angeles, e de Hollywood, como ambiente constringente para o que será narrado. Esta gigantesca metrópole, muito fragmentada, social e funcionalmente, já foi apresentada pelo geógrafo Edward Soja, como um modelo de metrópole pós-moderna. Fragmentação e divisão compõem, também, a narrativa do filme. Personagens que não têm a ver diretamente com a trilha central do filme entram no mesmo, por alguns instantes, e saem (GEIGER, 2004, p. 17).

A mulher adentra em Los Angeles e, assim como no início, o espectador visualiza a placa de uma outra importante via da cidade, desta vez, *Sunset Boulevard*. Essa é uma das primeiras referências do universo lynchniano que aparecerão no filme. *Sunset Boulevard* é o título original de um longa-metragem de Billy Wilder de 1950. Conhecido como Crepúsculo dos Deuses, no Brasil, o filme é narrado por Joe Gillis (interpretado por William Holden), um roteirista de cinema que desenvolve uma relação com Norma Desmond, uma atriz decadente da era do cinema mudo.

Desmond é interpretada magistralmente por Gloria Swanson que, não por acaso, assim como sua personagem era uma atriz de cinema que vivenciou seus momentos de glória no período mudo da sétima arte. Posteriormente, foi paulatinamente esquecida, uma vez que os filmes sonoros demandavam um tipo de atuação diferente do cinema mudo.

As aproximações entre *Sunset Boulevard* e *Mulholland Drive*, portanto, não se resumem aos seus títulos, emprestados de importantes ruas de Los Angeles. Os filmes também são críticas à indústria cinematográfica e expõem o lado obscuro e nada glamouroso de Hollywood. As duas obras apresentam personagens atrizes. Em *Sunset Boulevard*, Desmond representa a ascensão e queda de uma peça no *star system* hollywoodiano. Em *Mulholland Drive*, Betty representa o sonho que permeia a cidade de Los Angeles e que é um dos principais fatores de migrações e desenvolvimento da cidade californiana.

Ambas as personagens têm suas vidas e sanidades mentais arruinadas por conta da posição que ocupam na cadeia industrial hollywoodiana. A grande diferença entre os filmes, no entanto, reside no fato de que em *Sunset Boulevard* a crítica ao *star system* é feita associando bastante a vida dos próprios atores e atrizes às dos personagens; desenvolvidos em uma narrativa linear clássica.²³ Esta narrativa se estrutura no mistério da morte de Joe Gills que inicia o filme narrando sua própria história quando já é um cadáver na piscina de Desmond.

Em *Mulholland Drive*, também há o mistério de um cadáver que Rita e Betty pensam ser o de Diane. Esse mistério, porém, não será desvendado, uma vez que Lynch opta por construir uma narrativa fragmentada. De qualquer modo, *Mulholland Drive* se inicia com mortes (no acidente de carro de Rita), sendo permeado por cadáveres (nas cenas em que o assassino de aluguel tenta obter o livro preto e o próprio mistério do corpo e identidade de Diane Selwyn) para finalmente terminar no suicídio da verdadeira Diane Selwyn.

Desta forma, em *Mulholland Drive*, a morte torna-se o catalisador mais importante da estrutura da narrativa. No início surge como o acontecimento que espoleta a ação narrativa, levando os protagonistas a iniciar uma investigação (acidente de Rita, consequente amnésia e o longo sonho de Betty); no final, surge como acto significativo e simbólico (as personagens são destruídas pelos seus sonhos e desejos). (BARROSO, 2007, p. 109)

Assim como em *Mulholland Drive*, *Inland Empire* também é permeado pela morte dos protagonistas de *Vier Sieben*, o filme polonês cujo remake Nikki Grace protagoniza. Se nesses dois filmes, Lynch não decreta a morte da narrativa clássica, ele consegue transformá-la em um estado de putrefação e fragmentação, promovendo não só uma crítica à estrutura clássica narrativa, mas uma caracterização de Los Angeles como uma cidade fragmentada e múltipla. Sobre esse último aspecto, Geiger afirma:

Lynch não deixa de mostrar a imagem clássica - cartão postal - do letreiro de Hollywood sobre o morro. E por tudo isso, Los Angeles é, também, o centro da cultura cinematográfica americana; a fábrica dos sonhos. É de um

23 Além de Gloria Swanson, o longa conta com a presença de Cecil B. DeMille, interpretando a si mesmo, bem como a atuação de Erich von Stroheim, diretor de filmes mudos, como Max von Mayerling, fiel empregado de Desmond.

sonho que trata o filme? Dividido em duas partes, cada uma contém quase todos os mesmos atores e nomes de personagens, estes, porém, trocados. Não importa. Cada um fará a sua interpretação do significado. Pode ser uma chamada da atenção para a questão da uma identidade plural, mais difundida no mundo contemporâneo. Um pluralismo cujo desenvolvimento teve que passar pelos grandes movimentos das populações pelo espaço geográfico, pelos encontros das diversas culturas no seio das metrópoles. A repetição de personagens, de seus nomes, como que indica, também, as sucessivas repetições de situações, mas em formas variadas, uma sensação sentida nas grandes cidades. (GEIGER, 2004, p. 18)

O papel central que Los Angeles desempenha na história de *Mulholland Drive* está intimamente ligado com o imaginário simbólico da própria cidade e com o desenvolvimento de uma metalinguagem sobre o cinema. Los Angeles se constitui no principal polo ocidental da indústria cinematográfica, sendo conhecida como uma 'fábrica de sonhos'. Barroso destaca que a discussão sobre os lugares, os espaços e as cidades é um dos temas recorrentes na obra de Lynch, entre outros:

o acesso a outros mundos paralelos através dos sonhos; a teatralidade e a performance (o palco; as cortinas) como exercícios de ilusionismo que escondem uma realidade, como o próprio cinema, que é um simulacro da realidade, uma performance. O cinema de Lynch, e *Mulholland Drive* em particular, é também uma reflexão sobre o próprio espaço do cinema e não apenas sobre o espaço fora do cinema, como podemos pensar à partida. O espaço como local de performance e encenação e não apenas com a função de habitabilidade, como veremos no próximo capítulo. (BARROSO, 2007, pp 102-103)

Dessa forma, a fragmentação estrutural de *Mulholland Drive* refere-se, não somente, ao arco narrativo clássico proposto pelo cinema hegemônico ocidental, mas também à própria dinâmica das cidades contemporâneas. Sobre essa dinâmica, David Harvey discute principalmente sobre a arquitetura e o planejamento do que o autor chama do pós-modernismo nas cidades.

No campo da arquitetura e do projeto urbano, considero o pós-modernismo no sentido amplo como uma ruptura com a ideia modernista de que o planejamento e o desenvolvimento devem concentrar-se em planos urbanos de larga escala, de alcance metropolitano, tecnologicamente racionais e eficientes, sustentados por uma arquitetura absolutamente despojada (as superfícies "funcionalistas" austeras do modernismo de "estilo internacional"). O pós-modernismo cultiva, em vez disso, o conceito do tecido urbano como algo necessariamente fragmentado, um palimpsesto" de formas passadas superpostas umas às outras e uma "colagem" e usos correntes, muitos dos quais podem ser efêmeros. Como é impossível comandar a metrópole exceto aos pedaços, o projeto urbano (e observe-se que os pós-modernistas antes projetam do que planejam) deseja somente

ser sensível às traições vernáculas, às histórias locais, aos desejos, necessidades e fantasias particulares, gerando formas arquitetônicas especializadas, e até altamente sob medida, que podem variar dos espaços íntimos e personalizados ao esplendor do espetáculo, passando pela monumentalidade tradicional. Tudo isso pode florescer pelo recurso a um notável ecletismo de estilos arquitetônicos. Verifica-se, sobretudo, que os pós-modernistas se afastam de modo radical das concepções modernistas sobre como considerar o espaço. Enquanto os modernistas vêem o espaço como algo a ser moldado para propósitos sociais e, portanto, sempre subserviente à construção de um projeto social, os pós-modernistas o vêem como coisa independente e autônoma a ser moldada segundo objetivos e princípios estéticos que não têm necessariamente nenhuma relação com algum objetivo social abrangente, salvo, talvez, a consecução da intemporalidade e da beleza "desinteressada" como fins em si mesmas. (HARVEY, 2008, p.69)

Harvey entende a condição pós-moderna como uma transformação nas estruturas do sentir, transformadas pela compressão do espaço-tempo. Em uma postura marxista, entende que o espaço é atualmente fragmentado e efêmero. Da mesma forma, são as cidades que se compõe através de espaços fragmentados, individualizados e desordenados. O cinema é, inclusive, para Harvey, fruto dessa urbanidade rápida e fragmentada.

Barroso corrobora dessa percepção e a aplica na cidade de Los Angeles:

Los Angeles insurge-se como o paradigma do espaço pós-moderno, que se ergue como uma geografia de relações e significados múltiplos que estão ligados mais por uma lógica espacial, do que temporal. Isto porque, a geografia horizontal da cidade, sempre em expansão, contribui para a anulação de um centro, mas favorece um crescimento que se desenvolve como um aglomerado de avenidas e subúrbios sem fim, onde o planejamento urbano está livre de constrangimentos arquitetônicos rígidos, onde não se consegue distinguir o natural do artificial, resultando numa síntese confusa, mas também criativa, de modelos diferentes e contraditórios. Talvez por isso, fascinante e sedutora, mas também enganadora, a cidade constroi-se sempre como um espaço poderoso de desejo. (BARROSO, 2007, 17)

É dentre desse contexto, que a arquiteta pesquisadora do cinema propõe o conceito de cidade cinematográfica. Para ela, as cidades representadas nas telas do cinema estão intimamente ligadas com o imaginário de cidade que permeia nossa sociedade ocidental, inserido no contexto de acumulação capital e trocas econômicas fluidas e movediças. Los Angeles é, se não a maior, uma das principais cinematográficas, visto que é nela onde se funda o processo de industrialização do cinema.

A cidade cinematográfica pode ser superficialmente definida como qualquer cidade filmada pela câmera cinematográfica. Novamente, parece quase impossível entender a cidade cinematográfica sem conectá-la com a cidade concreta. Primeiro, porque a cidade cinematográfica, apesar de não ser uma completa e direta reprodução da realidade, é essencialmente reconhecida através do processo de associação com a cidade real. Segundo, porque o discurso da cidade cinematográfica é relacionado à maneira como a cidade real é vivida. Aspectos sociais, econômicos e políticos da vida são reconhecidos como sendo relacionados a uma realidade específica de uma cidade em particular ou à vida urbana em geral. Mas a cidade cinematográfica não é uma reprodução, pois o conceito de 'filmico' implica uma separação e observação: uma imagem, uma representação. A cidade cinematográfica se torna, então, uma cidade imaginada e imaginária. (COSTA, 2002, p. 69)

É interessante notar que um dos motivos, obviamente entre outros, de Los Angeles ser destinada a sediar a indústria cinematográfica é justamente o fato da cidade não possuir ainda no início do século XX um imaginário forte nas artes, em contraposição a outras metrópoles como Chicago e Nova York (BARROSO, 2007, p.20). Dessa forma, a cidade norte-americana estava, de certo modo, fértil para se servir de diversos cenários e simbolismos nas produções cinematográficas.

Essa relação de mão dupla, na qual as cidades são filmadas e, à medida em que se deixam ser vistas, constroem-se a si mesmas através de imagens em movimento também é tema de especulação para Comolli em *A cidade filmada*:

O cinema não filma o mundo, mas o altera em uma representação que o desloca. Esse – leve – deslocamento que é chamado de “realismo” procede da impressão de realidade; mas ele produz também uma impressão de irrealidade: a cidade filmada se parece com a cidade da passagem, exceto pelo fato de que se distingue dela por um suplemente de exaltação. E estamos no momento em que as cidades reais preferem essa exaltação, essa *cinegenia*, e começam a se parecer com a sua versão filmada. Triunfo do espetáculo perceptível também na mutação dos cenários cotidianos, cada vez mais conformes à tipologia que o cinema propõe deles, à “imagem”, como dizemos, aquela que os filmes fixaram. De tanto filmá-las o cinema não só revela alguma coisa do destino cinematográfico das cidades (a gênese urbana do cinema), mas o transforma: pouco a pouco, a cidade filmada substitui toda cidade real, ou melhor, se torna o real de toda cidade. Como? À dimensão do labirinto especial que caracteriza as cidades do século XIX – aquelas do início do cinema: Paris, Nova York, Londres, Berlim, Tóquio – agregou-se uma nova dimensão, a do tempo, dos tempos cruzados, ou melhor, dos labirintos temporais. O lugar no qual nos perdemos está diretamente aberto para o “tempo perdido”, o tempo do esquecimento, do enterramento, do recalque, o tempo esburacado da memória, o palimpsesto dos vestígios que se recobrem e se apagam uns aos outros vestígios ao mesmo tempo de uma inscrição e de um apagamento, vestígios mais ou menos próximos de nós, mas que a

operação cinematográfica convoca e coloca todos no presente: o nosso. Vestígios? São as vidas que passaram por aí, os corpos, as palavras, as narrativas, todo um emaranhado de encontros tão intensivamente vividos, quanto rapidamente perdidos. Filmada, a cidade se torna texto, hipertexto, e mesmo, simultaneamente, coletânea de todas as histórias possíveis nas cidades e léxico de todas as palavras trocadas. Cidade como *corpus* dos corpos e rede dos signos. Sequências de *relações* (nos dois sentidos de ligar e relatar) que não são todas visíveis: digamos que o cinema nos confronta com aquilo que, de cada cidade filmada, justamente não se reduz à sua dimensão visível. E é nesse sentido, antes de tudo, que a abordagem cinematográfica diverge da abordagem dos poderes públicos que tentam controlar as cidades: os filmes levam muito mais em conta o tempo da história e o do esquecimento do que os espaços sobre os quais se exercem os controles urbanos e as visibilidades pelas quais eles se exercem. Nesta perspectiva, a cidade do cinema é aquela cujas margens resistem às centralidades dos poderes... (COMOLLI, 2008, pp. 179-180)

Essa longa e profunda análise de Comolli sobre a cidade no cinema nos ajuda a aprofundar a relação da cidade real com a cidade filmada e como essas duas se encontram e se afastam. No caso de Los Angeles, cidade apresentada nos dois últimos filmes de Lynch, o imaginário construído pelo cinema atuou profundamente nas condições sociais, econômicas e políticas do local. É um clichê dizer que, em Los Angeles, todos estão de alguma forma inseridos na indústria cinematográfica. Comolli aponta perfeitamente que o tempo e o espaço da cidade do cinema são múltiplos. São os tempos de passagens e pluralidades. Os grandes centros urbanos são compostos por múltiplos agentes e marcados pelo cruzamento, passagens e deslocamentos desses seres.

Torna-se importante ressaltar que as cidades pós-modernas provocam um modo próprio de experiência e vivência. Seus habitantes são tomados por sentimentos de angústias, solidão e incomunicabilidade. As obras do pintor Edward Hooper conseguem capturar, na primeira metade do século XX, essa essência da vida nas grandes cidades. Não à toa, Lynch admite as referências que seus filmes sofrem do pintor. “Edward Hooper é um outro cara que eu amo, mas mais pelo cinema do que pela pintura. Instantaneamente, quando você vê um de seus trabalhos, você passa a sonhar”²⁴ (Rodley 2005: 17)

24 No original: Edward Hopper is another guy I love, but more for cinema than for painting. Instantly, when you see those works, you dream.

Assim como nas suas primeiras produções, Lynch se inspira na pintura para construir as suas imagens em movimento. Se a partir de Francis Bacon, Lynch toma como forma as figuras excêntricas, humanóides e os tons avermelhados; a partir de Edward Hooper, o cineasta constrói algumas de suas ambientações mais expressivas. Esses espaços remontam não só à cidade moderna de Hooper, mas também aos seus personagens fragmentados, individualizados, solitários e aparentemente perturbados.

As obras de Hopper, é certo, reproduzem elas mesmas uma estética muito próxima daquela dos filmes estadunidenses da década de 1940, em estreito diálogo com o Noir em razão do uso de sombras, da recorrência de imagens urbanas, de cenas noturnas, além da inegável alienação emocional que seus cenários representam. Nesse sentido, lembremos que o próprio Hopper trabalhou como ilustrador de cartazes para o cinema na mesma década. Suas telas trazem, geralmente, figuras solitárias, um tanto alheias ao mundo que as cerca (e, mesmo quando vemos mais de um personagem na tela pintada, raramente há algum tipo de interação entre eles), seja mirando perdidamente através de uma janela, olhando fixamente para o chão ou para o horizonte, ou, ainda, completamente absortas por alguma atividade corriqueira, como a leitura, por exemplo, que reaparece com certa frequência em suas pinturas. Esses elementos viriam expressar a solidão, a melancolia, a desolação e a estagnação da vida humana. Quiçá seja nesse sentido que podemos aproximar seus trabalhos do filme de David Lynch. (CODATO, 2013, s.p.)

Além do caráter dos personagens, os planos de *Mulholland Drive* e *Inland Empire* são permeados pelas cores, texturas, objetos e posicionamentos do olhar das pinturas de Hooper. Os ambientes que cercam os personagens expressam seus sentimentos e a atmosfera de uma Los Angeles menos glamourosa, mais hostil e sombria do que o imaginário de uma 'cidade dos sonhos', terra de oportunidades e prosperidade.

Lar da 'fábrica de sonhos' hollywoodiana, Los Angeles é em muitos aspectos a inteligência controlada e a protagonista de *Mulholland Drive*. É um lugar onde todo mundo sonha em ser alguém – ou uma outra pessoa. Ela consegue fazer alguns poucos desses sonhos se tornarem realidade, enquanto acaba com os outros (...). É uma cidade cheia de fantasmas e casas assombradas – virtualmente cada pequeno apartamento e cada mansão foi ocupada alguma vez por alguém que eventualmente se tornou famoso, morreu tentando ficar famoso, ou como Norma Desmond em

Sunset Boulevard, desapareceu tragicamente na obscuridade.²⁵ (Rodley 2005: 267-8)

É emblemático que os dois últimos filmes de David Lynch sejam nomeados justamente por lugares de Los Angeles. *Mulholland Drive*, uma via, e *Inland Empire*, um bairro onde Ben Harper, marido da atriz Laura Dern (que interpreta Nikki Grace), nasceu, como afirma Lynch em seu livro *Em águas profundas*. São em locais importantes da cidade em que também acontecem os momentos climáticos de ambos os filmes.

Além do caráter dos personagens, os planos de *Mulholland Drive* e *Inland Empire* são permeados pelas cores, texturas, objetos e posicionamentos do olhar das pinturas de Hooper. Os ambientes que cercam os personagens expressam seus sentimentos e a atmosfera de uma Los Angeles menos glamourosa, mais hostil e sombria do que o imaginário de uma 'cidade dos sonhos', terra de oportunidades e prosperidade.

Lar da 'fábrica de sonhos' hollywoodiana, Los Angeles é em muitos aspectos a inteligência controlada e a protagonista de *Mulholland Drive*. É um lugar onde todo mundo sonha em ser alguém – ou uma outra pessoa. Ela consegue fazer alguns poucos desses sonhos se tornarem realidade, enquanto acaba com os outros (...). É uma cidade cheia de fantasmas e casas assombradas – virtualmente cada pequeno apartamento e cada mansão foi ocupada alguma vez por alguém que eventualmente se tornou famoso, morreu tentando ficar famoso, ou como Norma Desmond em *Sunset Boulevard*, desapareceu tragicamente na obscuridade.²⁶ (Rodley 2005: 267-8)

É emblemático que os dois últimos filmes de David Lynch sejam nomeados justamente por lugares de Los Angeles. *Mulholland Drive*, uma via, e *Inland Empire*, um bairro onde Ben Harper, marido da atriz Laura Dern (que interpreta Nikki Grace),

25 No original: Home of the Hollywood 'dream factory' Los Angeles is, in many respects the controlling intelligence and main character in *Mulholland Drive*. It's a place where everyone dreams of being someone – or something-else. It can make a few of those dreams come true, while shattering the rest (...) It's a town full of ghosts and haunted houses- virtually every small apartment and every gated mansion was at one time occupied by someone who eventually became famous, died trying to get there, or like Norma Desmond in Billy's Wilder *Sunset Boulevard*, faded sadly into obscurity.

26 No original: Home of the Hollywood 'dream factory' Los Angeles is, in many respects the controlling intelligence and main character in *Mulholland Drive*. It's a place where everyone dreams of being someone – or something-else. It can make a few of those dreams come true, while shattering the rest (...) It's a town full of ghosts and haunted houses- virtually every small apartment and every gated mansion was at one time occupied by someone who eventually became famous, died trying to get there, or like Norma Desmond in Billy's Wilder *Sunset Boulevard*, faded sadly into obscurity.

nasceu, como afirma Lynch em seu livro *Em águas profundas*. São em locais importantes da cidade em que também acontecem os momentos climáticos de ambos os filmes.

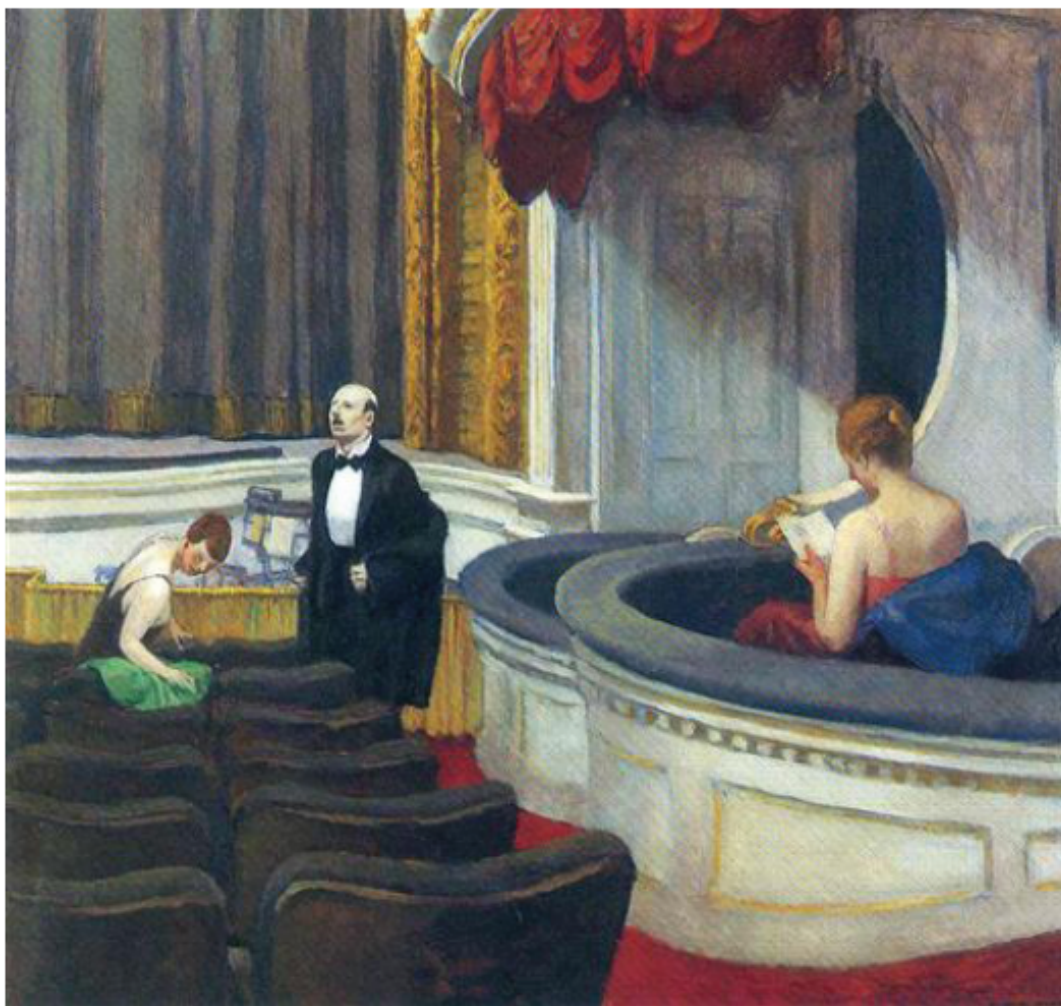


Imagem 30: Two on the aisle (1929), de Edward Hooper (em cima). Cena de *Mulholland Drive* (embaixo)



Imagem 31: Girlie Show (1941), de Edward Hooper (em cima). Cena do clube Silêncio em *Mulholland Drive*. (embaixo)



Imagem 32: Chop Suey (1929), de Edward Hooper (em cima). Rita e Betty conversam em um café (embaixo)

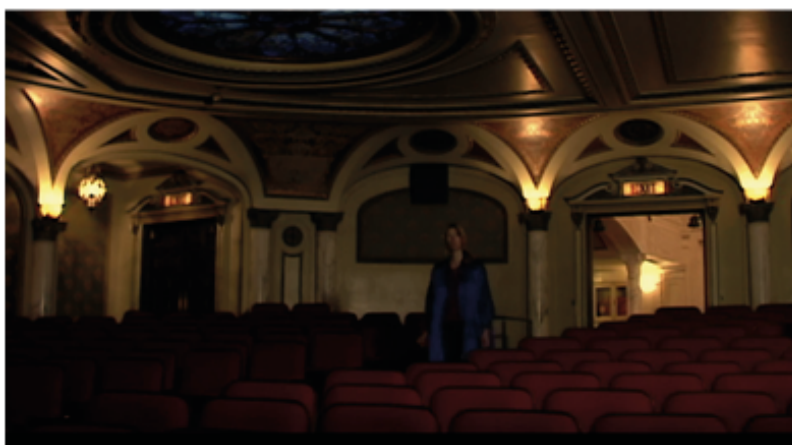
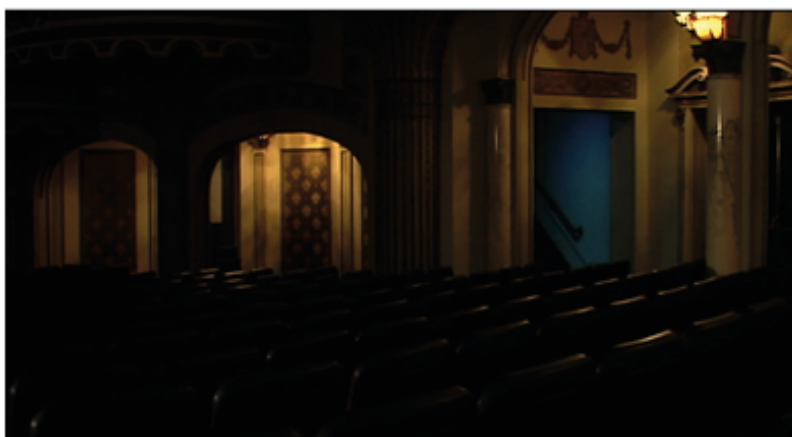


Imagem 33: *New York Movie* (1939), de Edward Hooper (em cima). No meio e embaixo: Planos de *Inland Empire*.

E m *Mulholland Drive*, após uma noite de romance entre Betty e Rita, a morena acorda ditando palavras em espanhol, como que em um momento hipnótico. Betty ouve os chamados de sua companheira e é interpelada por Rita se ela a acompanha a um local. Betty estranha o convite, uma vez que são duas da madrugada, de qualquer forma aceita. A dupla pega um táxi e se encaminha pelas ruas estranhas de Los Angeles.

Essa sequência é emblemática: as duas parecem adentrar em um espaço da cidade até então desconhecido para elas. As ruas são desertas, escuras e, aparentemente, perigosas. O táxi chega, então, a uma espécie de teatro ou um cabaré chamado Silêncio. A câmera acompanha de longe o carro encostar na porta do misterioso local, como quem avisa ao espectador que dali deveria se manter distância. Quando as duas atravessam o portal do clube, a câmera as acompanha rapidamente como se fosse sugada por uma força invisível, referente ao *voyeurismo* e curiosidade dos espectadores.

É no Clube Silêncio que a dupla é confrontada com a natureza dupla da imagem. Um homem com visual de mágico entra no palco e passa a declamar o seguinte monólogo em três diferentes idiomas “No hay banda! There is no band! Il n'est pas de orquestra! This is all... a tape-recording. No hay banda...and yet we hear a band. If we want to hear a clarinette...listen.. Un trombom coulisse. Un tronbom com sordina. Sient le son du trombon in sourdine. Hear le son... and mute it... drop it... It's all recorded. No hay banda! It's all a tape. Il n'est pas de orquestra. It is... an illusion. Listen...”

O monólogo do misterioso mágico é intercalado com sons dos instrumentos ditados por ele. No entanto, não há nenhuma banda ou instrumento sendo tocado. Como o próprio apresentador afirma, tudo está sendo gravado. É uma ilusão. Nesse momento, Lynch expõe a reprodutibilidade técnica do cinema, ao mesmo tempo que faz referência à ilusão dos universos oníricos e ao próprio desejo cinematográfico.

O prazer cinemático, o desejo pelo cinema, tem sido considerado por depender precisamente de “divisões da crença”: entre a “riqueza de percepção” de imagem e som e a consciência da ilusão, entre o prazer de ser levado por imagens em movimento e a apreciação de suas técnicas, entre a presença ilusória do objeto na tela e seu duplo, na verdade,

ausente. Este regime cinematográfico do mais famoso protótipo afetivo de crença, nas palavras de Christian Metz, é o fetiche – um suporte que põe presença no lugar de ausência, comprovando uma falta irritante ao mesmo tempo que a desaprova. E o trabalho dos mestres cerimoniais no Clube Silêncio é convocar uma série de tais fetiches como objetos auriculares, os efeitos sonoros de instrumentos musicais. (Nieland, 2012, p.108)²⁷

A referência aos sons gravados que parecem ter uma materialidade, mas não condizem exatamente com o real continua com a apresentação da cantora Rebeka del Rio. A chorona de Los Angeles, como é anunciada pelo apresentador do espetáculo, faz uma performance de *Llorando*, uma música popular dos anos 1950. Rita e Betty se emocionam com a performance e passam a chorar. A emoção toma conta do lugar a ponto de Rebeka desmaiar no palco enquanto a música continua a seguir. Nesse momento, fica claro que Rebeka fazia uma dublagem, a voz que se ouvia não é a voz que saía de sua boca.

É sintomático que Lynch tenha optado por ambientar essa sequência em um teatro. No seu artigo sobre a impressão de realidade no cinema, Metz defende a tese que o cinema produz uma forte impressão de realidade, enquanto o teatro possui uma fraca impressão de realidade, justamente por estar calcado demais no real. O cinema, para Metz, apresenta um mundo à parte, com suas próprias lógicas indiferentes à realidade cotidiana, mascarando a representação. Enquanto o teatro se apoia no real, sendo suscetível às mudanças temporais e espaciais da realidade, deixando dessa forma explícita o seu caráter representativo.

O Clube Silêncio é um teatro que tenta transgredir sua própria essência teatral e atingir o nível de impressão da realidade do cinema, defendido por Metz. O nome do clube faz referência justamente à ausência de som. E são cantores, apresentadores e instrumentos afônicos que os seus espectadores presenciam. Tudo parece compor um espetáculo silencioso.

27 No original: Cinematic pleasure—the desire for cinema—has long been considered to hinge on precisely such “splittings of belief”: between the “perceptual wealth” of image and sound and the awareness of illusion, between the pleasure of being carried away by moving pictures and the appreciation of their technique, between the illusory presence of the object on screen and its actual double absence. This cinematic regime of belief’s most famous affective prototype, in the words of Christian Metz, is the fetish—a prop that puts presence in the place of absence, testifying to a vexing lack while disavowing it at once. And the job of Club Silencio’s endish emcee is to summon a series of such fetishes as aural objects, the sound effects of musical instruments.

Mesmo sem a natureza indicial, os instrumentos, cantos, efeitos e trovões produzem uma emoção no espectador, o que parece ser justamente o caso de Betty. Após o monólogo do mágico e antes da dublagem de Rebecka del Rio, ouve-se no teatro trovões, acompanhados de efeitos de fumaça e luzes no palco. A cadeira de Betty passa a tremer sozinha e esta se encontra assustada. É possível, nesse momento, pensar que o próprio som dos trovões provocam o movimento da cadeira. Em *A cultura do Ouvir*, Baitello fala sobre o caráter corporal, tátil do som:

Se consideramos as características físicas do som, vamos constatar que a recepção de todo som se dá não apenas por um pedaço pequeno da pele chamado tímpano, mas por toda a pele, e que portanto a audição é uma operação corporal e não apenas uma operação visual, de luz. Som é vibração. E vibração opera sobre a pele. Podemos dizer, portanto, que toda voz e todo som é um tipo de massagem. É uma estimulação tátil, uma massagem sutil. (BAITELLO, 1997, p.16)

Lynch explora a materialidade do som, traçando um paralelo com a ontologia da imagem, também capaz de provocar efeitos na recepção, mesmo que ela mascare seu caráter representacional. No fim da sequência do clube Silêncio, Betty encontra uma caixa azul em sua bolsa. Há nela uma entrada no mesmo formato de uma chave que Rita possuía ao sofrer o acidente. O casal volta para casa e Rita procura pela caixa. Ao pegá-la, Betty desaparece de vista. Rita, temerosa, abre a caixa com a chave azul e, nesse momento, a narrativa construída até então se desfaz. Betty agora é Diane e Rita é Camilla Rhodes.

Diane é uma atriz frustrada de Hollywood que vive às sombras da estrela Camilla. As duas mantêm um caso até que Camilla resolve pôr um fim no romance e se casar com o diretor Adam Keshner. Diane, magoada por conta da traição e sentindo-se solitária, contrata um assassino de aluguel para matar sua amada. O assassino afirma que deixará uma chave azul em sua casa quando terminar o serviço. Diane tem um sonho profundo e acorda com batidas em sua porta. É sua vizinha com a qual trocara de apartamento. Diane percebe a chave azul em cima de sua mesa e, atormentada, suicida-se com um tiro na cabeça.

Estas cenas compõem a terceira parte segundo o esquema adotado anteriormente. É importante, no entanto, ressaltar que elas seguem uma ordem

fragmentada, desordenada e caótica. O espectador fica responsável por coordená-las.

É importante perceber que a segunda parte parece ser bem mais real que a terceira que, supostamente, refere-se à realidade diegética de Diane. Isso se dá não por conta de um pressuposto realismo, mas pela fantasmagoria e pela condução narrativa que a segunda parte do filme provoca. Em *Mulholland Drive*, os sonhos, ou o cinema, seguem uma linearidade e uma ordem próprias. O mundo segue um desenvolvimento e um direcionamento. Já a realidade, é fragmentada, quebradiça e perigosa. Muitas análises do filme tendem a separar a película em fantasia e realidade. No entanto, para McGowan, separar a fantasia da realidade não é produtivo, para o autor, em sua análise lacaniana da obra de Lynch, tudo que se alcança na realidade tem suas origens na fantasia.

Nos filmes de Lynch, fantasia e realidade são inseparáveis como duas faces de uma moeda. O diretor brinca com diversas instâncias e dualidades: desejo x frustração, sonho x realidade, som x silêncio, presença x ausência. Todas essas oposições são referentes ao poder representacional da imagem.

Em *Inland Empire*, Lynch retoma o espaço de Los Angeles como ambientação para a desconstrução do caráter representacional da imagem no cinema hegemônico. Após declarar um monólogo em um compartimento escondido em um cabaré, Susan Blue encontra um grupo de prostitutas na rua. Enquanto conversa com elas, Susan é perfurada com uma chave pela mulher de seu amante.

A cena que se segue é climática: Susan agoniza. Ela consegue tirar a arma branca de seu ventre e a joga no chão. A câmera acompanha a queda do objeto perfurante, revelando que Susan se encontra na Hollywood Boulevard, a calçada da fama, especificamente na estrela dedicada à atriz de cinema Dorothy Lamour. Susan corre, cambaleante e ferida, pela calçada. A montagem alterna planos da jornada decadente da personagem com planos subjetivos das estrelas na calçada da fama, *inserts* da placa da rua Hollywood e planos desfocados das luzes e tráfego de Hollywood.

Susan cai em frente a um mercado. No local, uma mulher e um casal, todos moradores de rua, descansam na calçada. Uma das moradoras de rua afirma para Susan que ela está morrendo. Não é a primeira vez que o diretor utiliza a figura do morador de rua como emblema da passagem entre a vida e a morte. Em *Mulholland Drive*, um estranho mendigo, que mora nos fundos da lanchonete *Winkie's*, controla a caixa azul, o portal para outras realidades.

A moradora de rua, no entanto, ao contrário do que se espera, não ajuda a agonizante Susan e passa a conversar banalidades com o casal que descansa perto delas. Os três discutem sobre como chegar a Pomona. Susan vomita sangue e definha até chegar a morte. Só então, a moradora de rua retorna sua atenção para ela: “Está tudo bem, você está morrendo, só isso”²⁸. A moradora de rua acende um isqueiro perto de Susan e anuncia: “Eu te mostro a luz agora. Ela brilha para sempre. Não haverá mais tristes amanhã. Você está nas alturas agora.”²⁹

A anunciação da moradora de rua faz referência ao filme que Nikki Grace protagoniza *On High in Blue Tomorrows*. Susan morre e a câmera passa de um plano detalhe do rosto da personagem até um plano aberto que revela o aparato cinematográfico por trás da cena. É importante ressaltar que até esse momento, Lynch não dá pistas para o espectador sobre qual personagem estamos acompanhando, uma vez que Laura Dern interpreta tanto Nikki Grace quanto Susan Blue.

A performance de Laura Dern dá força a essa confusão criada entre as personagens e entre a própria atriz e personagem. Nikki levanta-se exausta e hipnotizada por seu trabalho. Ela recebe aplausos do diretor e equipe cinematográfica. Ela então encaminha-se aos fundos do set. Revela-se que, na verdade, a *Hollywood Boulevard* que acreditávamos presenciar é uma cidade cinematográfica dentro dos estúdios de Hollywood.

Assim como em *Mulholland Drive*, a revelação da ontologia da imagem cinematográfica acontece para Nikki Grace dentro de um teatro. As luzes, texturas,

28 No original: It's ok. You're dying, that's all.

29 No original: I show you light now. It burns bright forever. No more blue tomorrows You're on high now

cores e arquitetura do espaço são bastante similares à pintura *New York Movie*, de Hooper, como vimos anteriormente. Nikki adentra nos corredores e labirintos desse teatro e acaba por libertar a mulher misteriosa que, desde o início da projeção, assiste a todos os acontecimentos por uma televisão, trancada em um quarto. A mulher misteriosa é liberta e volta à sua família, enquanto Nikki fica em seu lugar.

Para McGowan, nada desconstrói melhor a impressão de realidade do cinema do que a exposição do aparelho cinematográfico e é justamente nisso que se apoia essa sequência de *Inland Empire*. Desde as falas até o espaço, tudo é uma ilusão. Lynch expõe não só a fragilidade da condição pós-moderna, fragmentada e caótica, como a própria natureza das imagens audiovisuais.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como anunciado no início do texto, esta pesquisa teve como objetivo investigar determinados aspectos formais e narrativos que indicam a construção de um cinema reflexivo, apoiado principalmente na construção de mise en abyme. No entanto, anteriormente às discussões de reflexividade e mise en abyme, fez-se necessário resgatar algumas questões pertinentes em relação ao dispositivo cinematográfico, bem como à teoria do dispositivo cinematográfico.

O dispositivo, compreendido de uma maneira mais abrangente como aquilo que está entre o espectador e a obra, ajuda a construir um pensamento sobre a autorreflexividade. Para compreender o aspecto metacinematográfico de determinados filmes, no entanto, é necessário se desvincular, de certo modo, à teoria do dispositivo, relacionada à psicanálise e à psicologia, uma vez que esta não dá conta dos diferentes aspectos da obra e seu espectador. Porém, é possível relacionar o caráter basilar da teoria do dispositivo a alguns filmes metacinematográficos: justamente a crítica ou desconstrução da impressão de realidade.

Dito isso, as reflexividades e mise en abyme aparecem como operacionalizações apropriadas para analisar as características reflexivas e metacinematográfica de *Inland Empire* e *Mulholland Drive*. Estas conceituações se dão, nas duas obras, tanto nos planos formais quanto nos planos narrativos.

É importante ressaltar também que essas características ocorrem, dentro do universo de Lynch, de forma a dialogarem com diversos aspectos explorados na filmografia do diretor, bem como em diversos estudos acerca de suas obras. Destaco aqui as relações e influências mantidas com outras linguagens artísticas, a fronteira entre um cinema de gênero e um cinema de autor e os elementos surrealistas.

Estes aspectos são características fundamentais nos últimos filmes de Lynch que, somados a uma forte narrativa em rede (especialmente em *Inland Empire*), a uma exploração do universo onírico (aproximando-o ao próprio cinema em

Mulholland Drive) e ao espaço de Los Angeles (em ambos os filmes), sugerem e constroem os caminhos para a reflexividade de ambos os filmes.

É necessário destacar que tentou-se praticar aqui uma análise sobre os principais aspectos identificáveis que relacionam-se diretamente com o caráter reflexivo desses dois últimos filmes de Lynch. Fugiu, sempre que pude, de uma interpretação ou busca de sentidos e/ou significados sobre o filme. Creio que esse não é o papel dos pesquisadores, mas aprimorar o pensamento sobre o cinema, aliando teoria, aspectos formais, narrativos e a própria experiência como espectador. Ser um pesquisador-espectador, nesse caso, é primordial.

Por fim, ressalto que essa pesquisa não tem a intenção de esgotar as discussões sobre as obras de Lynch, muito menos sobre as teorias e conceitos tratados. O cinema é um objeto de estudo recente, porém, seus caminhos teóricos já são muitos, e as possibilidades de análises, as divergências, as convergências e as construções de pensamentos são múltiplas. Entendo este trabalho como um ponto particular em uma rede de pesquisadores que investigam tanto a teoria do cinema quanto as obras de David Lynch. Fortalecer essa rede é necessário. Dessa forma, espero que esse trabalho se transforme em pontos de partidas de futuros projetos, meus ou de outros que resolverem se lançar pelos mesmos caminhos ou tangentes aos meus.

RERÊNCIAS

AARSETH, E. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore (EUA): The John Hopkins University Press, 1997.

AUBRON, Hervé. **Mulholland Drive, de David Lynch** (Dirt Walk With Me), Éd. Yellow Now, 2006

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. 3 ed. Campinas – SP: Papirus, 2012.

AUMONT, J; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2 ed. Trad. bras. Eloísa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2006.

BARROSO, Ana Paula Machado **Transfigurações da cidade no cinema. Mulholland Drive: o espaço como registo referencial de sonhos, de memórias e de fantasmas**. (Dissertação). Universidade Aberta, Lisboa. 2007.

BAUDRY, Jean-louis. **Le dispositif [article]**. Communications Année 1975 Volume 23 Número 1, 1975.

_____. **Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**. 1970. In: XAVIER, Ismail. A experiência do cinema, 1983. pp. 381-400.

BAITELLO, Norval. **A cultura do ouvir**. Seminários Especiais de Rádio e Áudio - Arte da Escuta - ECO. 1997.2 Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/ouvir.pdf>

BORDWELL, David. **Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria**. In: Teoria Contemporânea do Cinema. Volume I. RAMOS, Fernão Pessoa (org.) Ed. Senac São Paulo, 2005.

CHINITA, Fatima. **O Espectador (in)visível: reflexividade na óptica do espectador em Inland Empire de David Lynch**. Livros Labcom, 2013. Disponível em : http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20140611-201311_fatimachinita_espectadorinvisivel.pdf

CHION, Michel; **David Lynch**, 2 ed. Londres: British Film Institute.

CODATO, Henrique. **Modulações do duplo: o desejo no cinema contemporâneo**. Tese de Doutorado, UFMG, 2013.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder, a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. (trad. Augustin de Tugny, Oswaldo Teixeira, Rubens Caixeta). Belo Horizonte: Editora UFMG, 373p. 2008

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz. **Espaço, Tempo e a Cidade Cinemática. Espaço e Cultura**, UERJ, RJ. N. 13. Junho de 2002. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/7426/5382>

DÄLLENBACH, Lucien. **El Relato Especular**. Visor Distribuciones, Madrid, Espanha, 1977.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo, Brasiliense. 1980
 _____ . **Conversações**, 1972-1990. São Paulo: Ed. 34, 1992

ECO, Humberto. **Obra Aberta**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1968

FERRARAZ, Rogerio. **O cinema limítrofe de David Lynch** (tese de doutorado). São Paulo, 2003.

_____. **O cinema independente americano**. In: Cinema Mundial Contemporâneo. Papyrus editora. SP, 2008.

_____. **As marcas surrealistas no cinema de David Lynch**. *Socine (anais)*, 2000. Disponível em: <http://www.olhar.ufscar.br/index.php/olhar/article/viewFile/60/51> Acesso em: 28\11\11.

FYELD, Sid. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico** - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FORNAZARI, Sandro Kobol. **A imagem-cristal: a leitura deleuziana de Bergson nos livros sobre o cinema**. *Artefilosofia*, Ouro Preto, n.9, p. 93-100, out 2010.

FREUD, Sigmund. **Obras Completas Volume V**. Ed. Imago. (1900-1901)

GARDNIER, R. **Império dos sonhos**. *Revista Contracampo*. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/89/festinlandempire.htm> Acesso em: 02. set. 2013.

GEIGER, Pedro. **Ciência, Arte, e a Geografia no Cinema de David Lynch**. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/43732271/ciancia-arte-e-a-geografia-no-cinema-de-david-lynch> Acesso em: 27.08.16

GIANNOPOULOU, Zina. **Mulholland Drive and Cinematic Reflexivity**. In: *Mulholland Drive*. Edited by Zina Giannopoulou. Philosophers on Film. Routledge, London and New York, 2013

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 17 ed. São Paulo: Edições Loyola. 2008.

JERSLEV, Anne. **The post-perspectival: screens and time in David Lynch's *Inland Empire***. *Journal of Aesthetics & Culture*. Vol.4,2012. Disponível em: <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/17298/21114> Acesso em: 15/04/2016

JOUSSE, T. **Masters of cinema: David Lynch**. Cahiers du cinéma Sarl, Paris,2010.

KADNER, Noah. **Lynch Goes Digital with *Inland Empire***. *The American Cinematographer*, 2007. Disponível em: https://www.theasc.com/ac_magazine/April2007/PostFocus/page1.php Acesso em 30/01/2016

LACAN, J. **O estádio do espelho como formador da função do eu tal como nos revela a experiência psicanalítica**. 1949. In: LACAN, J. *Escritos*. pp. 96-103. Jorge Zahar Ed., Rio de Janeiro, 1998

LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

LIMOGES, JEAN-MARC. **mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain: pour une distinction de termes trop souvent confondus**. <http://french.chass.utoronto.ca/SESDEF/miroir/limoges.pdf>

LYNCH, D. **Em águas profundas: criatividade e meditação**. Rio de Janeiro: Gryphus, 2008.

LYNCH, David. **David Lynch Interviews – Uncut**. Escrito por Scott Thill. Disponível em: <http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2007/01/72391?>

LYNCH, DAVID. **Entrevista a Hervé Aubron, Stéphane Delorme, Jean-Phillipe Tessé**. *Cahiers du Cinema*, Espanha. Janeiro de 2008, número 8.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, Papirus, 1997

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

MACTAGGART, Allister. **The Film Paintings of David Lynch: Challenging Film Theory**. Intellect, Bristol, Reino Unido. 2010.

MANOVICH, Lev. **The language of New Media**. The Mit Press. Cambridge, Massachussets. London, England. 2001

MCGIWAN, Tod. **The impossible David Lynch**. Columbia University Press, 2007.

- METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977.
- _____. **O significante imaginário**. Livros Horizonte, 1980.
- _____. **O dispositivo cinematográfico como instituição social – entrevista com Christian Metz**. In: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*, 1983. pp 411-434
- MILES, Adrian. **Paradigmas cinematográficos para o hipertexto**. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.
- NIELAND, Justus. **David Lynch: Contemporary Film Directors**. University of Illinois Press. Urbana, Chicago e Springfiel. 2012
- PARENTE, André. **Cinema em trânsito: Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**. In: MARTINS, I. Mara; PENAFRIA, Manuela (Org.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007. Disponível em: <http://pesquisacinemaexpandido.files.wordpress.com/2011/05/cinema-em-trc3a2nsito-do-dispositivo-do-cinema-ao-cinema-do-dispositivo.pdf> . Acesso em: 06.11.2013
- _____. **A Forma cinema: variações e rupturas**. In: *Transcinemas*. MACIEL, Katia (org.). Rio de Janeiro, Contra Capa Livraria, 2009.
- RODLEY, Chris (ed.). **Lynch on Lynch**. Revised Edition. London: Faber and Faber, 2005.
- RIVERA, Tania. **Cinema, imagem e psicanálise**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed., 2008.
- RODOWICK, David Norman. **The virtual Life of filme**. Harvard UniversityPress. Cambridge, Massachussets/London, England. 2007.
- SMITH, Murray. **Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção**. In: RAMOS, Fernão (Org.). *Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 141. vol. I.
- STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, São Paulo. 2003.
- SONTAG, Susan. **Against Interpretation**. (Ensaio). Disponível em: <http://www.coldbacon.com/writing/sontag-againstinterpretation.html> Acesso em: 28/09/16
- TAVARES, Mirian. **Do Surrealismo em David Lynch**. ARS (São Paulo), 2009, vol.7, no.14, p.98-111. Disponível em: 1678-53202009000200008 Acesso em: 04/06/2014.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo, Paz e Terra, 3a edição, 2005.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- ALTMAN, R. (Diretor). **The Player**, 1992.
- BITZER, B. (Fotógrafo). **A search for evidence**, 1903
- BROWNING, T. (Diretor). **Freaks**, 1932.
- BUÑUEL, L. (Diretor). **Um Cão Andaluz**, 1928
 _____ (Diretor). **A Idade do Ouro**, 1930
 _____ (Diretor). **Esse obscuro objeto do desejo**, 1977
- FELLINI, F. (Diretor). **8 ½**, 1963
- GODARD, J.L. (Diretor). **Le Mépris**, 1963
- LYNCH, D. (Diretor). *Six Men Getting Sick*. Curta, 1967.
 _____ (Diretor). *The Alphabet*. Curta, 1968.
 _____ (Diretor). *The Grandmother*. Curta, 1970.
 _____ (Diretor). *The Amputee*. Curta, 1974.
 _____ (Diretor). *Eraserhead*. 1977.
 _____ (Diretor). *The Elephant Man*, 1980.
 _____ (Diretor). *Dune*, 1984.
 _____ (Diretor). *Blue Velvet*, 1986.
 _____ (Diretor). *Wild at Heart*, 1990.
 _____ (Diretor). *Twin Peaks*, série de TV, 1990-1
 _____ (Diretor). **American Chronicles**, série de TV, 1990-1
 _____ (Diretor). **On The Air**, série de TV, 1992
 _____ (Diretor). **Hotel Room**, série de TV, 1992
 _____ (Diretor). *Twin Peaks: Fire Walk With Me*. 1993.
 _____ (Diretor). *Premonitions Following an Evil Deed*, curta em Lumière and company. 1995.
 _____ (Diretor). *Lost Highway*. 1997.
 _____ (Diretor). **The Straight Story**, 1999.
 _____ (Diretor). *Mulholland Drive*, 2001.
 _____ (Diretor). *Rabbits*, websérie, 2002.
 _____ (Diretor). **Dumbland**, websérie, 2002.
 _____ (Diretor). *Inland Empire*, 2006.
- LUMIÈRE. (Diretores). **La sortie de l'usine Lumière à Lion**, 1895.
- MÉLIÈS, G. (Diretor). **L'homme a la tête en caoutchouc**, 1901.
 _____ (Diretor). **Le Mélomane**, 1903.

VIDOR, Charles. **Gilda**. 1946.

WILLIAMSON, J. (Diretor). **Stop Thief!**, 1901

WILDER, B. (Diretor). *Sunset Boulevard*, 1950.