

A paisagem sonora em Eraserhead: o desolamento humano na sociedade pós-industrial.

Faculdade Casper Líbero
Programa de Mestrado em Comunicação
Mariana Telles d. Vaz. Email: marivaz99@gmail.com

Resumo

Lately I feel films are more and more like music. Music deals with abstractions and, like film, it involves time. It has many different movements, it has much contrast. And through music you learn that, in order to get a particular beautiful feeling, you have to have started far back, arranging certain things in a certain way [...] (LYNCH apud PEARSON, 1997, <http://www.britishfilm.org.uk>)

Em seu livro “A afinação do mundo”, Murray Schafer (1997), pesquisador canadense, definiu paisagem sonora como qualquer espaço físico ou abstrato que possua som, natural ou artificial. Por este viés, analisa os impactos da Revolução Industrial: a chegada de novas tecnologias e o inchaço dos centros urbanos, com seus múltiplos ruídos, transformou irreversivelmente a paisagem sonora da época. As casas, estabelecimentos e salas de concerto foram invadidos pelos sons das ruas, tornando tênues os limites entre a música e os sons ambientais. O autor afirma que a nova sonoridade moderna era predominantemente “de baixa frequência”: tinha um alto poder de penetração e um aspecto difuso, que dava ao indivíduo a sensação de estar não “diante da fonte sonora, mas imerso nela” (SCHAFER, 1997:168). Assim, o caos e a velocidade das cidades desenharam um relevo sonoro compatível com sua intensidade. Entretanto, é o lado mais frio e inumano desta modernidade que foi retratado no filme Eraserhead (1977), do diretor David Lynch, cuja história se passa numa cidade industrial de um futuro decadente e opressivo, em que as relações são mecanizadas e controladas pelo homem. O cenário e a fotografia árida, em preto e branco, constroem um universo claustrofóbico e sombrio, onde “a vida é mais mórbida que a própria morte” (CALDWELL, 2002, www.sensesofcinema.com). Mas, é a inventiva trilha sonora que arremata a estética bizarra do filme. Sua força consiste na sonoplastia experimental e concreta, que une a música aos sons ambientes como os ruídos de máquinas e de vermes sendo esmagados (CHION, 2001). Esse esvanecimento de limites sonoros, apontado por Schafer (1997) como a principal marca do século XX, foi empregado massivamente para compor a assombrosa atmosfera. Além disso, o uso da voz humana longínqua e trêmula nas canções realça o contraste entre a fragilidade do elemento humano e a espessura dos sons industriais.

Esse artigo se propõe a examinar, a partir do conceito de paisagem sonora, a contribuição da trilha sonora para a estética fílmica de Eraserhead, de David Lynch.

Palavras-chave: Comunicação; Cinema; Trilha Sonora

THE SOUNDSCAPE IN ERASERHEAD:

The human desolation in post-industrial society.

Abstract

In his book "The tuning of the world," Murray Schafer (1997), Canadian researcher, defined soundscape as any physical or abstract space that has sound, natural or artificial. For this bias, analyzes the impacts of the Industrial Revolution: the arrival of new technologies and swelling urban centers, with its multiple sounds, irreversibly transformed the soundscape of that historical period. The houses, schools and concert halls were raided by the sounds of the streets and blurred the lines that divided music and environmental sounds. The author claims that the new modern sound had predominantly "low frequency", with a high spread power and a diffuse aspect, which gave individuals the sensation of being immersed in the sound source (SCHAFER, 1997, p.168). Thus, chaos and speed of cities drew audible salience compatible with its intensity. However, it was the colder and inhuman side of the modernity that was portrayed in the film Eraserhead (1977), by director David Lynch, whose story takes place in an industrial city of a decadent and oppressive future where relationships are mechanized and controlled by men. The arid setting and black and white photography build a claustrophobic and gloomy world, where "life is more morbid than death itself" (CALDWELL, 2002, www.sensesofcinema.com). But, is the inventive soundtrack that brilliantly brings to life the bizarre aesthetic of the film. Its strength lies in experimental and concrete sound design that unites music to ambient sounds - like the noises of machinery and worms being crushed (CHION, 2001). This fading of sound spatial limits, pointed out by Schafer (1997) as the crucial brand of the twentieth century, was used to compose the massively haunted film atmosphere. Furthermore, the use of a distant and trembling human voice in the few songs on the film highlights the contrast between the fragility of the human element and the thickness of the industrial sounds.

This article aims at investigating, from the concept of soundscape, the contribution of the soundtrack for the Eraserhead movie esthetics of David Lynch.

Key-words: Communication; Cinema; Soundtrack

Em seu livro "A afinação do mundo", Murray Schafer (1997), pesquisador canadense, definiu paisagem sonora como qualquer espaço físico ou abstrato que possua som, natural ou artificial. Por este viés, analisa os impactos da Revolução Industrial: a chegada de novas tecnologias e o inchaço dos centros urbanos, com seus múltiplos ruídos, transformou irreversivelmente a paisagem sonora da época. As casas, estabelecimentos e salas de concerto foram invadidos pelos sons das ruas, tornando tênues os limites entre a música e os sons ambientais. O autor afirma que a nova sonoridade moderna era predominantemente "de baixa frequência": tinha um alto poder de penetração e um aspecto difuso, que dava ao indivíduo a sensação de estar não "diante da fonte sonora, mas imerso nela" (SCHAFER, 1997:168). Assim, o caos e a velocidade das cidades desenharam um relevo sonoro compatível com sua intensidade.

Entretanto, é o lado mais frio e inumano desta modernidade que foi retratado no filme *Eraserhead* (1977), do diretor David Lynch, cuja história se passa numa cidade industrial de um futuro decadente e opressivo, em que as relações são mecanizadas e controladas pelo homem. O cenário e a fotografia árida, em preto e branco, constroem um universo claustrofóbico e sombrio, onde “a vida é mais mórbida que a própria morte” (CALDWELL, 2002, www.sensesofcinema.com). Mas, é a inventiva trilha sonora que arremata a estética bizarra do filme. Sua força consiste na sonoplastia experimental e concreta que une a música aos sons ambientes, como os sons industriais, ruídos de máquinas e a trêmula canção da Moça do Radiador (CHION, 2001). Esse esvanecimento de limites sonoros, apontado por Schafer (1997) como a principal marca do século XX, foi empregado massivamente para compor a assombrada atmosfera do filme. Além disso, o uso da voz humana longínqua e trêmula nas canções realça o contraste entre a fragilidade do elemento humano e a espessura dos sons industriais.

Esse artigo se propõe a examinar, a partir do conceito de paisagem sonora, a contribuição da trilha sonora para a estética fílmica de *Eraserhead*, de David Lynch.

Antes, faz-se necessário contar um pouco mais do filme, do diretor, a fase de sua carreira quando filmou *Eraserhead*, e do processo de produção de sua trilha sonora. Tais informações nos ajudam a compreender não apenas as razões pelas quais o filme representou um marco no cinema independente americano, como também estabeleceu, embora utilizando processos e técnicas de sonorização bastante rudimentares, formas inventivas de concepção de ambientes sonoros marcantes; que atuaram de maneira definitiva na composição da atmosfera claustrofóbica do filme.

O início de Lynch nas artes se deu através da pintura, apenas depois é que o diretor migrou para o curso de cinema. A forma como ele percebeu a necessidade desta mudança pode explicar sua íntima relação com a música. Ainda estudando na Faculdade de Belas Artes, um dia Lynch contemplava a pintura de um jardim, quando **ouviu o som do vento** (grifo meu) vindo do próprio quadro. A íntegra do depoimento segue abaixo e foi concedida em entrevista ao jornal português Público (2007):

”Nunca escolhi verdadeiramente o cinema. Eu queria ser pintor, tudo o que eu queria fazer era pintar. Estava a certa altura num estúdio, a trabalhar num quadro, um quadro de um jardim durante a noite. Olhei para o quadro e a partir dele ouvi um vento, e comecei a ver o verde a mexer-se. E aí pensei – ah, um quadro em movimento.”

Já o fato de que sua formação inicial tenha sido em Artes Plásticas talvez esclareça porque cada cena em seus filmes parece ser tão ou mais importante que a qualificação diegética total do filme. Perguntas como “qual é o sentido?” ou “do que se trata?” não são as mais indicadas para o entendimento de seu trabalho.

A primeira escola que cursou Belas Artes foi a Boston Museum School, para ser pintor. Descontente com a escola, largou os estudos, viajou à Europa e retornou depois à Academia de Belas Artes da Pensilvânia. Já no segundo ano, realizou o curta Six Figures. Após ter se formado, seguiu trabalhando como artista gráfico enquanto, simultaneamente, explorava o universo cinematográfico. Vieram os curtas The Alphabet e The Grandmother, que lhe abriu contatos na AFI (American Film Institute), incluindo George Stevens Jr, com quem Lynch se encontrou e que expressou interesse no trabalho de Lynch sugerindo a ele que aplicasse a uma vaga na mais nova escola de cinema da AFI, que estava abrindo em Los Angeles. Em 1970, Lynch muda-se com a família para a Califórnia, abandonou os estudos em pintura e dedicou-se integralmente ao curso da AFI. No decorrer do curso, Lynch solicitou uma bolsa para a filmagem de seu primeiro longa, Eraserhead. A AFI, cautelosa, lhe concedeu um valor correspondente a USD 5.000,00 (CHION, 2011) para um filme de 21 minutos. Lynch argumentou que poderia ser mais extenso e o Instituto lhe permitiu até 42 minutos. A concessão não foi suficiente para terminar o filme, e o diretor recorreu a amigos à ajuda de amigos e familiares para complementar o orçamento. Ainda assim, o diretor não abriu mão de cuidar de cada aspecto de Eraserhead com apuro e detalhamento. O resultado foi o alargamento no período de conclusão do filme (cinco anos) e, por isso, a organização da vida do diretor e de sua equipe, até seu lançamento em 1977, teve que dividir-se entre a dedicação ao filme e a outros trabalhos que lhes proovessem sustento financeiro. Naquela época, o diretor acreditava em ensaios mais longos e poucas tomadas, o que também facilitava a viabilização e o orçamento do filme. Além disso, permitia aos envolvidos manterem a citada alternância entre empregos durante o processo de filmagem. Tais condições vieram a fortalecer a proposta dramática do filme: Eraserhead é um filme escuro e soturno filmado na maior parte do tempo em momentos noturnos, o que terminou contribuindo para a veracidade e a atmosfera sombria do filme (CHION, 2001). A história conta a vida de Henry Spencer (Jack Nance), um impressor que está de férias. Henry descobre que sua namorada, Mary X (Charlotte Stewart), deu origem a um deformado e monstruoso bebê. Após um tumultuado e breve período vivendo juntos, Mary deixa o bebê aos cuidados de Henry. Ele então tem algumas visões bizarras de uma

mulher no seu radiador, e um sonho em que sua cabeça utilizada para fazer lápis com borrachas. Estas ocorrências levam Henry a matar o bebê. As cenas de Henry andando por seu bairro são escuras com um constante e subjacente barulho de maquinaria. Por outro lado, a casa dos pais de sua namorada é pequena, com detalhes que remetem a uma casa tradicional americana dos anos 50, e, neste sentido, seu aspecto parece ter a função de realçar o constrangimento e a opressão que sente Henry naquela sequência do filme. É naquela casa que se aborda pela primeira vez a notícia do bebê de Mary (e, ainda mais, com seus pais) – fruto da relação sexual do casal - e é também onde a mãe de Mary adquire um comportamento sexual bizarro, tentando beijar Henry. Estes dois momentos ilustram um dos artifícios de Lynch: o de transbordar para a própria estética aspectos subjetivos dos personagens. A escolha pela filmagem em preto e branco imprime com clareza a monotonia e a solidão da vida do protagonista e ainda contribuiu para a criação de um ambiente mais obscuro e, simultaneamente, aterrorizador. À medida que o filme avança, o espectador, embarca numa viagem a um mundo onírico, onde nunca se tem a certeza do que é realidade ou alucinação. A vida de Henry é perturbadoramente monótona, o que fica reforçado tanto pela fotografia, pela linguagem em preto-e-branco e pelo ritmo lento com que as ações se desenvolvem, numa metáfora ao automatismo da vida urbana dos centros urbanos ocidentais. *Eraserhead* dividiu e ainda divide críticos e cinéfilos, mas se tornou um clássico cult. Como prova disso, em 2004, o filme foi considerado "culturalmente, historicamente e esteticamente significativo" pela Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos e selecionado para preservação no National Film Registry.

O trabalho de produção sonora instaurou a gênese do conceito *lynchiano* de música que, entretanto, o diretor apenas dele apoderou-se e o aperfeiçoou mais tarde, com Angelo Badalamenti, em filmes como *Blue Velvet* e *Wild at Heart*. Este conceito envolvia algumas características; dentre elas: a presença de um instrumento solo ou uma voz cuja interpretação produzissem a sensação de fragilidade, como se o som do instrumento ou da voz tremulassem sozinhos no vazio, como os acordes do mordaz órgão Hammond de Fats Waller ou a voz trepidante da *Moça do Radiador* (tradução minha). Outra especificidade foi a mescla de elementos profanos e sagrados: o ritmo alegre evocado pelo órgão Hammond, bastante corriqueiro em igrejas naquela época, tinha bastante em comum com a canção da *Moça do Radiador* (tradução nossa), quase um hino de igreja – pela sua melodia repetitiva e hipnótica. Tanto é assim que Lynch conta em entrevista ao site www.pitchfork.com (acesso em 15 set.

2012) que, quando escreveu a letra da música In Heaven, imediatamente buscou um músico que a compusesse inspirada no estilo de Fats Waller. Pete Ivers foi o músico escolhido e compôs a canção ouvindo o disco do próprio Fats Waller. Mas, a força do filme, no sentido da trilha sonora, se amparou principalmente na ausência da separação entre a música e os efeitos sonoros (CHION, 2011), que terminou por gerar uma paisagem sonora sufocante e claustrofóbica e que reforçou o universo opressivo que haviam buscado imprimir o cenário e a fotografia. Além disso, esse esvanecimento de limites entre música e efeitos sonoros remete a uma das principais marcas do século XX (SCHAFER, 1997) e se adequa à própria atmosfera histórica do momento em que o filme foi produzido e também do pano de fundo do filme, que, embora ocorra num futuro decadente, trata de temas atuais da modernidade como a crise de identidade de Henry e sua sensação de impotência diante de sua própria vida, que atinge o ápice com a chegada do seu rebento mutante.

Os sons do filme combinaram o trabalho do diretor com seu editor de som Alan Splet, que teve além desta, outras funções na produção, já que a equipe era muito enxuta. Como consequência, a maior parte da sonorização do filme foi feita depois que ele já estava pronto. Conta Splet (www.cageyfilms.com, 1981, acesso em 22 set. 2012), que o processo de trabalho com o diretor foi participativo: Lynch explicava, de uma forma não-técnica e abstrata, que tipo de som ele esperava, ou ainda, qual som ele esperava criar que sensação para determinada cena. Cabia a Splet argumentar e, depois do consenso, concretizar o som que traduzia a sensação pedida por Lynch. O processo foi recheado de incidentes que foram incorporados e transformados em elementos do produto final, como por exemplo o som de abertura. Splet e Lynch estavam investigando a biblioteca de sons padrão e começaram a ouvir um deles chamado "presença de manhã cedo". De repente, Splet começou a brincar com o equalizador gráfico, empurrando os botões das terceiras oitavas e, ao fazê-lo, tornou-se claro, para os dois, que aquele era o som que deveria abrir o filme. Um incidente que foi aproveitado para produzir uma solução eficaz. O editor conta que não usou sintetizadores, só samplers e sons produzidos por ele e Lynch, posteriormente processados e editados. Sob esta lógica mais experimental, os experimentos sonoros eram frequentes e realizados muitas vezes na casa do próprio diretor, com um microfone, um gravador Nagra e utilizando toda a sorte de objetos, para depois averiguarem que tipo de sons haviam sido produzido e quais eram aproveitáveis (www.pitchfork.com, acesso em 15 set. 2012).

Contou também nesta entrevista que um dos seus experimentos favoritos foi quando encheram uma banheira com água e depois adicionamos um galão vazio de cinco litros de água gasosa com um microfone colocado dentro dele. Mexemos um pouco o galão, batemos suavemente ele na parede da banheira e o microfone captou tudo isso. A sonoridade produzida resultou numa beleza estranha e surreal, e que acabou entrando no filme (www.pitchfork.com, acesso em 15 set. 2012).

Os samplers de Fats Weller foram também imersos em inúmeras experimentações sonoras (www.botequimdeideias, acesso em 30 ago 2012) para compor a paisagem sonora industrial e fantasmagórica idealizada para o filme O caminho tomado pela trilha é o de radicalizar ainda mais os tons desta paisagem sonora, que torna-se mais espessa com a já mencionada escolha do diretor de misturar falas, efeitos sonoros e música, construindo um mundo em estranha comunhão tanto com as músicas, como com os personagens e ruídos e/ou sons ambiente. A inclusão de falas e diálogos do filme em meio as músicas torna ainda mais rica a viagem perceptiva. E Lynch ainda veste o som em formas absolutamente polarizadas: na voz doce e frágil da Moça do Radiador cantando ‘No Céu tudo está bem’ (tradução minha), quanto no choro estridente, incessante e desesperado do bebê mutante. Acolhimento e repulsa expressados através do criativo uso da voz.

Na opinião de Mark Richardson (www.pitchfork.com, acesso em 15 set 2012), apesar da proeza visual e humor negro do filme, o aspecto mais poderoso de Eraserhead é o seu som. Os zumbidos, estalos, assobios, e explosões dos fornos daquele universo industrial são trazidos à vida graças ao particular e inteligente uso do som.

Por fim, cabe ressaltar que esta não é uma trilha com músicas de e inspiradas pelo set. Ela não busca reforçar aspectos subliminares por meio de arranjos orquestrais. Eraserhead é uma trilha sonora, no sentido literal. São 38 minutos de som acompanhando 89 minutos de filme. Lynch e Alan Splet tinham um ouvido raro para as possibilidades de imersão e emocional do som. O design de som em filmes de Lynch é consistentemente brilhante, amplo de detalhes que enfatizam o ambiente “emocional” o subjetivo, as entrelinhas e o humor ; e, ainda mais, a narrativa. E em Eraserhead - possivelmente um dos mais pessoais feitos pelo diretor e, de muitas maneiras, o mais estranho e sugestivo já feito – o gênio auditivo da dupla Lynch - Splet já estava completamente formado. Trabalhando com a tecnologia analógica disponível na década de 1970, eles criaram uma paisagem sonora ricamente texturizada e evocativa. Os sons têm textura grave e

são cortados abruptamente (e aparentemente, de propósito) por outros sons curtos, de textura metálicas e distorcidas. Nas cenas, os sons industriais muitas vezes parecem ecoar e ressoar de diversos pontos. Michel Chion, pesquisador francês, usa um conceito definido como “ponto de escuta” para a linguagem audiovisual. Trata-se do uso do som – em linguagens audiovisuais - usado tanto para reunir espaços ou cenas cuja relação não pode ser facilmente identificada ou mostrada numa única tomada como também para a(s) tomada(s) que irá(ão) produzir empatia entre a audiência e os personagens escolhidos (CHION, 1999). Uma cena que contenha uma sequência de ponto-de-audição tipicamente inicia-se com a cena da fonte sonora, quando, então, corta-se para a cena do ouvinte.

É interessante notar que, em diversas passagens - principalmente aquelas tomadas mais abertas, em que Henry caminha pelo bairro industrial – não se identifica claramente o “ponto de escuta”, ou seja, o som da maquinaria está em toda parte e a figura de Henry vaga solta pela cena, reforçando a solidão e o desamparo do protagonista. Em outras palavras, o ponto-de-escuta, cuja função seria ancorar através da trilha o personagem na cena, cede espaço a um uso etéreo do som, que brinca com os conceitos de onipresença e ausência/vazio. Não é por acaso que esta parte da trilha sonora é composta de sons pesados, de “tons graves”. Como nos lembra Schaeffer (2010), são justamente estes sons que dificultam a localizar da sua fonte sonora e, portanto, causam uma estranha sensação de onipresença. A sobreposição de elementos sonoros diversos como o ininterrupto som de maquinaria - que pode aludir ao próprio funcionamento compulsivo da sociedade ocidental moderna, os cães que ladram ao longe, pelas ruas escuras do bairro de Henry e causam a sensação de espreita e sobressalto, o choro que é quase um berro do bebê mutante, o ruído dos vermes sendo esmagados pela Moça do Radiador, as canções e falas formam uma paisagem sonora que espelha em conteúdo e forma a desrazão que povoa os personagens e a própria história. Em suma, os diversos sons compõem a paisagem sonora do filme e a forma como ela é aglutinada costuram uma textura asfíxiante porém rica em elementos que (re)criam o mundo terrífico de Henry.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHION, Michel; David Lynch, 2 ed. Londres: British Film Institute. 246 p.

CHION, Michel; The Voice in Cinema; Tradução: Claudia Gorbman, Nova Iorque: 1999. 181 p.

SCHAEFFER, Pierre; Ensaio sobre o radio e o cinema: estética e técnica das artes-relé 1941-1942; Tradução: Carlos Palombini, 1 ed. São Paulo: UFMG: 2010. 180 p

SCHAFER, Murray; A Afinação do mundo; Tradução: Marisa Trench Fonterrada, 2 ed. São Paulo: UNESP: 1997. 381 p.

[www.botequimdeideias](http://www.botequimdeideias.com), acesso em 30 ago 2012

www.cageyfilms.com, 1981, acesso em 22 set. 2012

www.pitchfork.com, acesso em 15 set 2012

www.sensesofcinema.com, 2002, acessado em 30 jul 2012