

FACULDADE CÁSPER LÍBERO
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Mariana Telles d'Utra Vaz

A paisagem sonora em ***Eraserhead***

São Paulo

2013

MARIANA TELLES D'UTRA VAZ

A paisagem sonora em ***Eraserhead***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, área de concentração Comunicação na Contemporaneidade e linha de pesquisa Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento, para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação da Profa. Dra. Simonetta Persichetti.

São Paulo

2013

Vaz, Mariana T. d.

A paisagem sonora em *Eraserhead* / Mariana T. d. Vaz. -- São Paulo, 2013.

73 f.: il.; 30 cm.

Orientador: Profa. Dra. Simonetta Persichetti
Dissertação (mestrado) – Faculdade Cásper Líbero, Programa de
Mestrado em Comunicação

1. Trilha sonora. 2. Produtos Midiáticos. 3. Paisagem sonora. 4.
Comunicação. 5. David Lynch. I. Persichetti, Simonetta. II. Faculdade Cásper

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

AUTORA: MARIANA TELLES D'UTRA VAZ

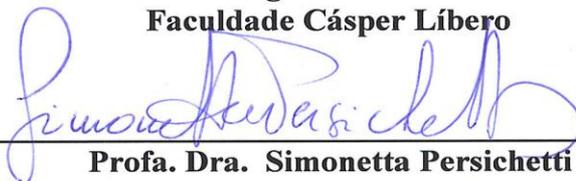
“A PAISAGEM SONORA EM *ERASERHEAD*”.



Profa. Dra. Regina Célia Faria Amaro Giora
Universidade Presbiteriana Mackenzie



Prof. Dr. José Eugênio de Oliveira Menezes
Faculdade Cásper Líbero



Profa. Dra. Simonetta Persichetti
Faculdade Cásper Líbero

Data da Defesa: 03 de abril de 2014.

AGRADECIMENTOS

À Carola, minha irmã, mãe, melhor amiga e quem me ensinou a fazer as coisas com e por amor, por ter sido e continuar a ser meu grande exemplo de vida.

Ao meu melhor amigo, companheiro, grande amor e pai dos meus filhos, meu marido Guilherme, por seu apoio incondicional.

À minha orientadora Prof. Dra. Simonetta, pela persistência em pedir o meu melhor e por me dar uma convivência repleta de sabedoria, paciência, generosidade e inteligência.

À Lúcia Maciel, pelo apoio, generosidade e aposta em momentos cruciais.

Aos sr. Carlos Gustavo Rizzo, sra. Maria Ignez Rizzo e sr. Gabriel Rizzo, que, de modos diferentes, me apoiaram e me ajudaram durante todo o percurso.

Aos professores doutores José Eugênio Menezes e Regina Célia Faria Amaro Giora pelas valiosas contribuições na minha banca de qualificação.

E aos meus filhos, Clara e Antônio, que me ajudaram a cumprir todos os prazos do mestrado ficando quietinhos no meu ventre.

“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.”
(David Lynch)

RESUMO

Nossa gestação se deu no Som, mas nascemos com a Luz. O cinema teve sua gestação na Luz, mas nasceu com o Som.

(Walter Murch)

A trilha musical, a sonoplastia e os diálogos de uma obra audiovisual constituem o conjunto da trilha sonora e são fundamentais ao audiovisual uma vez que contribuem para o desenvolvimento de sua linguagem, influenciando o modo como percebemos as imagens. O pesquisador Michel Chion (2011) afirma que uma obra audiovisual requisita uma percepção que envolve simultaneamente os sentidos da audição e da visão, a *audiovisão*.

Essa dissertação pretende analisar o peso da trilha sonora na estética fílmica do diretor David Lynch, no recorte do filme *Eraserhead* (1977), primeiro e também um dos mais importantes longas-metragens de sua carreira. Embora conte com o cenário e a fotografia para fabricar o claustrofóbico universo do filme, é a trilha sonora que arremata sua estética sombria e bizarra. Desse modo, através do conceito de paisagem sonora, do pesquisador canadense Murray Schaffer, analisamos sa atmosfera sonora de *Eraserhead* contribuiu para reforçar sua estética e, caso positivo, de que maneira o fez. A construção da pesquisa se apoiou, principalmente, nos autores Murray Schafer, Pierre Schaeffer, Rogério Ferraraz, Ney Carrasco, Tony Berchmans, Michel Chion, Rick Altman, Walter Benjamin, Slavoj Žižek e Edgar Morin.

Considerando a inventividade e originalidade com que Lynch trabalha a trilha sonora em seus filmes, esperamos que essa dissertação contribua para a discussão das questões referentes ao som e a música no cinema, ampliando a bibliografia do assunto.

Palavras-chave: Trilha sonora. Produtos Midiáticos. Paisagem sonora. Comunicação. David Lynch.

ABSTRACT

*We gestated in Sound, but are born into Sight.
Cinema gestated in Sight and was born into Sound
(Walter Murch)*

The soundtrack of an audiovisual piece of work usually implies three elements: sound effects, dialogues and music. Altogether, they contribute to the development of the audiovisual language, influencing how we perceive images. The researcher Michel Chion (2011) states that an audiovisual work requires an specific perception, one that simultaneously engages auditive and visual senses, the *audiovision*. This research intends to analyse the influence of soundtrack considering one of the most important David Lynch's film, his debut *Eraserhead* (1977). Although scenery and photography are key elements to build the claustrophobic and sinister filmic universe, it's the soundtrack that concludes its dark and bizarre aesthetic. Thus, through Murray Schafer's soundscape concept, this research analyzed whether the sound atmosphere of *Eraserhead* helped enhance its aesthetics and, if so, in what way did. The study was based mainly on the authors Murray Schafer, Pierre Schaeffer, Rogério Ferraraz, Ney Carrasco, Tony Berchmans, Michel Chion, Rick Altman, Walter Benjamin, Slavoj Žižek and Edgar Morin. Considering the inventiveness and originality with which Lynch designs the soundtrack in his films, we hope that this dissertation enhances the discussion of issues related to sound and music in films, expanding the bibliography of the subject.

Keywords: Soundtrack. Media Products. Soundscape. Communication. David Lynch.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Six Figures Getting Sick</i>	36
Figura 2 – <i>The Alphabet</i>	37
Figura 3 – <i>The Grandmother</i>	38
Figura 4 – Henry Spencer (Jack Nance), protagonista de <i>Eraserhead</i>	40
Figura 5 – Henry Spencer no bairro industrial onde vive o personagem	51
Figura 6 – Henry Spencer no prédio onde vive o personagem	51
Figura 7 – A namorada de Henry Spencer diante do filho mutante do casal	52
Figura 8 – O bebê mutante do casal	52
Figura 9 – A atriz Laurel Near, como o personagem da “Moça do Radiador”	53
Figura 10 – Lynch preparando a atriz Laurel Near	53
Figura 11 – Lynch no set de filmagem com o ator Jack Nance	54
Figura 12 – Jantar na casa da família “X”	55

Figura 13 – David Lynch e Alan Splet no set de filmagem de *Eraserhead*

61

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. A ORIGEM DO CINEMA	14
2. O SOM NO CINEMA	20
3. O CINEMA DE DAVID LYNCH	35
1.1. <i>Eraserhead</i>	40
1.1.1. A valorização de atmosferas	44
1.1.2. Procedimentos anti-ilusionistas e ilusionistas	44
1.1.3. Elementos bizarros	45
1.1.4. Fotografia	46
1.1.5. Câmera e planos	48
1.1.6. Cenários e figurinos	49
1.1.7. Atuação e trabalho de voz dos atores	49
1.1.8. A trilha sonora	50
4. A TRILHA SONORA EM <i>ERASERHEAD</i>	56

CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	69
ANEXOS	73

INTRODUÇÃO

A noção de trilha sonora que norteia essa pesquisa refere ao conjunto dos diálogos, músicas e efeitos sonoros em uma obra audiovisual. Historicamente, a linguagem sonora estabeleceu-se no cinema clássico na década de 1920 e foi elaborada a partir do sincronismo entre a imagem e os sons em favor de uma narrativa. Predominantemente utilizada de modo a tornar-se imperceptível ao espectador, a trilha sonora adquiriu a função de complementar a imagem, respeitando a linearização da narrativa e de seu impacto dramático para a obtenção dos efeitos realistas e da mobilização emocional do espectador. Além disso, impôs o predomínio da voz sobre os outros elementos sonoros. A partir de 1970, quando as evoluções tecnológicas do som no cinema ganharam força, a trilha passou, então, a ser objeto de pesquisa de estudiosos do cinema, que inauguraram um campo dedicado ao tema: os Estudos do Som (*Sound Studies*). A crescente pesquisa somada à inovação tecnológica aumentaram as possibilidades do uso do som e de sua força narrativa na construção de uma estética cinematográfica, seja como contraponto seja como complemento à linguagem visual. Dessa forma, o áudio começou a ser trabalhado nas fases de pré-produção, produção e pós-produção, conquistando maior importância em cada material fílmico. Desde então, destacam-se diretores e teóricos que propõem novos pensamentos sobre a função do som na construção audiovisual, entre eles Rick Altman, Elisabeth Weis, Claudia Gorbman, David Bordwell, Kristin Thompson, Michael Chion e Daniel Percheron. No Brasil, esse movimento iniciou-se na década de 1990 por meio de alguns trabalhos

pontuais e intensificou-se a partir de 2000, com pesquisadores do audiovisual e mesmo profissionais do som dedicando-se ao estudo do tema, tais como Ney Carrasco, Tony Berchmans, Eduardo Simões dos Santos Mendes, Fernando Moraes da Costa e Luiz Adelmo Fernandes Manzano.

De acordo com Rick Altman (1992), as teorias do cinema desde o início subavaliaram a influência do som na linguagem audiovisual. O autor identificou nos primeiros estudos “falácias históricas e ontológicas” (ALTMAN, 1992, p. 35-37), as quais subjugavam o som à imagem e destinavam ao áudio um espaço secundário no âmbito teórico ao longo do século XX. A primeira falácia histórica apontada pelo autor consiste em não se tratar os filmes sonoros como resultados de dois fenômenos simultâneos: imagem e som. Ao invés disso, ordena-se os dois elementos cronologicamente, hierarquizando-os. Se historicamente o som foi adicionado à imagem, a teoria e análise fílmicas colocaram-no durante muito tempo em segundo lugar, pensando a imagem antes. Projetaram a ordem dos fatos históricos para as relações entre som e imagem nos filmes. Assim que o som se uniu à imagem, surgiram teorias as quais, ao procurarem uma solução para o problema da influência da linguagem teatral que se instaurava nos filmes falados, elegeram a imagem como essência do cinema, relegando ao som uma qualidade de impureza na matéria fílmica.

Embora seja inegável a evolução do pensamento da banda sonora no audiovisual até os dias de hoje, ainda observamos um hiato entre a reflexão que ocorre na esfera acadêmica e a prática na produção holywoodiana, tomada aqui como exemplo por tratar-se da maior indústria de cinema – em cifras financeiras e audiência. Este panorama vem se transformando, mas todavia a produção

cinematográfica de Hollywood ainda recai no uso limitado da trilha, lançando mão de velhos clichês, como o uso descritivo da banda sonora, sincronismo entre música e imagem (fenômeno denominado como “mickey mousing”, quando a música é utilizada para “seguir” e acentuar os movimentos da imagem), o também muito utilizado recurso da “música tema”, entre outros (GIORGETTI, 2012).

O que podemos apreender deste contraponto é a discrepância entre as velocidades de evolução das novas tecnologias sonoras e do pensamento sonoro para inaugurar potencialidades na construção de uma narrativa fílmica. Ainda são relativamente poucos os diretores que exploram a utilização do áudio na gênese da concepção criativa de sua estética cinematográfica. David Lynch é, inegavelmente, um diretor que se destaca ao experimentar diferentes nuances e possibilidades na articulação de imagens e sons, indo além da função “realista” e experienciando efeitos sonoros, vozes e até ruídos para produzir outros tipos de metáforas e significações mais originais as quais conferem uma força única à sua estética cinematográfica.

A escolha do filme *Eraserhead* (1977) deveu-se à sua capacidade de representar importantes características do estilo lynchiano, como o flerte com a estranheza e o bizarro, a ironia crítica de valores e tradições da sociedade norte-americana e as rupturas sonoras e imagéticas. Por essa razão, falar da trilha sonora em *Eraserhead* é também falar da relação do diretor com o som em seus filmes.

Deste modo, o objetivo desta pesquisa foi verificar se a paisagem sonora de *Eraserhead* - fabricada pelo diretor de som, Alan Splet, em conjunto com David Lynch, contribuiu para reforçar a estética do filme e, caso positivo, de que maneira o

som influenciou no resultado final. Para tanto, iniciamos o trabalho com uma breve contextualização histórica da origem do cinema e sua transição para o cinema sonoro, nos capítulos “A origem do cinema” e “O som no cinema”, respectivamente. Logo em seguida, no capítulo “O cinema de David Lynch”, expomos resumidamente os principais traços do estilo do diretor e os pilares da estética de *Eraserhead*. No capítulo final, “A trilha sonora em *Eraserhead*”, examinamos a relação entre a estética e a trilha sonora do filme.

Finalmente, em anexo, encontra-se um DVD no qual gravamos um experimento que visa demonstrar, empiricamente, o peso da paisagem sonora no contexto do audiovisual. Selecionamos uma cena de *Eraserhead* e contrapusemos-na com duas diferentes trilhas, de modo a obtermos três cenas gravadas. Na primeira, nota-se a trilha sonora original; na segunda, um trecho da trilha musical do filme *Blade Runner* (*Blade Runner, o Caçador de Andróides*), de 1982 e, na terceira, a música *The Peace Patrol*, composta pelo artista Charles Chaplin, em 1916. As três têm paisagens sonoras bastante distintas. Lynch opta por uma trilha de verve industrial, com sons de apitos, máquinas e chiados em lugar da trilha musical. Ou seja, os sons formam uma espessa camada que não instala uma emoção e sim, cria uma atmosfera perturbadora. A trilha incomoda gradativamente, porém não é de imediato que percebemos isso – diferente de uma música. Nas segunda e terceira simulações, temos paisagens sonoras quase opostas. O filme de Ridley Scott tem uma trilha obscura, cuja música combina composição clássica e sintetizadores, reproduzindo o tom *noir* futurista de *Blade Runner*. Já a composição de Chaplin é uma marcha orquestrada, em que o violoncelo constrói – junto com o acompanhamento do piano – um clima alegre e ligeiramente nostálgico. O que se

pode verificar a partir desse experimento é o modo como o som influencia nossa interpretação da imagem. Em suma, essa experiência visa demonstrar o que se analisa teoricamente no último capítulo dessa dissertação.

1. A ORIGEM DO CINEMA

O cinema surgiu a partir de várias inovações; desde o domínio fotográfico até a síntese do movimento. O século XIX viu nascerem, após o advento da fotografia na década de 1820, inúmeros aparelhos ópticos cuja função se prestava aos estudos de ótica.

A possibilidade de registrar os acontecimentos ao vivo, de forma espontânea e simultânea, impulsionou o desenvolvimento da tecnologia para a fotografia em série, estreada pelo fotógrafo Edward Muybridge (1830-1904) entre 1872 e 1877. Leland Stanford, governador da Califórnia, criava cavalos de corrida e contratou Muybridge para comprovar que durante o galope de um cavalo o animal levantava simultaneamente as quatro patas do chão. O fotógrafo experimentou tirar fotos sucessivas de cavalos em movimento com várias câmeras. Finalmente, em 1877, ele preparou uma bateria de doze câmeras posicionadas ao longo de uma pista de corrida em Sacramento, capital do estado da Califórnia. Quando dispôs as imagens capturadas em um disco giratório e projetou-as em uma tela através de uma lanterna mágica, elas produziram uma “imagem em movimento” do cavalo a galope, retratando a movimentação original apreendida.

Em 1882, inspirado pela obra de Muybridge, o fisiologista francês Étienne-Jules Marey (1830-1904) estudou o voo dos pássaros e os movimentos de outros animais por meio de uma máquina fotográfica cuja forma se assemelhava à de um

rifle. Em 1888, ele construiu uma câmera no formato de uma caixa, a qual empregava um mecanismo intermitente de exposição de uma série de fotos em uma tira de filme de papel em velocidades de até 120 quadros por segundo. Marey foi o primeiro a combinar a película flexível a um recurso descontínuo na fotografia do movimento. Seu interesse dirigia-se mais à análise da movimentação do que à sua reprodução em uma tela. Contudo, seu trabalho motivou outros inventores. Muybridge e Marey de fato fizeram experimentos no espírito de investigação científica; ambos expandiram as tecnologias existentes, a fim de perscrutar e observar eventos ocorridos além do limiar da percepção humana.

Outro nome importante na história do cinema foi o do americano Thomas Alva Edison (1847-1931). O inventor, cientista e empresário desenvolveu uma série de dispositivos, entre os quais o cinetógrafo, o filme cinematográfico perfurado e o fonógrafo. A partir de 1876, dirigiu um complexo de laboratórios em Nova Jérsei, nos Estados Unidos.

A equipe de Edison trabalhou vários anos no desenvolvimento de um aparelho de exibição de imagens, o “cinetoscópio”. O primeiro protótipo foi mostrado em maio de 1891 e o design do projeto, concluído em 1892. A versão completa do cinetoscópio foi oficialmente apresentada no Brooklyn Instituto de Artes e Ciências, em 9 de maio de 1893. Na máquina seriam projetadas em *loop* imagens de filmes, para que o espectador – individualmente – visualizasse essas imagens através de uma lente de aumento. O artefato, que funcionava a partir do depósito de uma moeda, não poderia ser considerado um aparelho para realizar um espetáculo público, apenas uma curiosidade de salão. Edison concentrou-se em explorar mais a

exibição de imagens proporcionada por seus inventos e não cogitou o potencial êxito da projeção de imagens. Em paralelo, outros aparatos de exposição de imagens estavam sendo desenvolvidos por inventores contemporâneos a Edison. Na década de 1880, o francês Louis Aimé Augustin Le Prince (1842-1890) conduziu experiências com um dispositivo de projeção de imagens em sequência para criar a ilusão de movimento. O inglês William Friese-Greene (1855-1921) também esteve envolvido na criação de uma versão inicial da câmera cinematográfica e do projetor; na Alemanha, Max Skladanowsky (1863-1939) inventou com seu irmão uma câmera de cinema com um sistema de projeção, o “bioscópio”, e na França, Henri Joly (1866-1945) criou o concorrente *photozoötrope*.

Até 1890, o interesse dos cientistas estava mais voltado para o desenvolvimento da fotografia do que da cinematografia, o que era natural se considerado que o cinema ainda estava em seus primeiros momentos, enquanto a fotografia já existia há mais de sessenta anos. A situação mudou quando, em 1893, a companhia de Thomas Edison construiu o “Black Maria”, reconhecido como o primeiro estúdio de produção de filmes do mundo, em West Orange (Nova Jérsei). Sua finalidade era a produção de filmes para serem exibidos no invento de Edison, o cinetoscópio, tendo se transformado em um local de experimentação de imagens em movimento, tornando-se o primeiro estúdio de cinema do globo. Para lá foram os primeiros atores do cinema norte-americano, principalmente artistas de *vaudeville* que viajavam a West Orange, provenientes da cidade vizinha, Nova Iorque, para ter sua foto (em movimento) tirada. Essas imagens duravam de 15 segundos a 1 minuto e simplesmente reproduziam instantes da ação dos artistas.

Desse modo, nos primeiros anos do cinema conviveu uma variedade de tendências de representação e de contextos de visualização diferentes, fruto dos esforços de criadores pioneiros na invenção das primeiras tecnologias que contribuíram para a emergência e a consolidação da arte cinematográfica. Uma vez que as necessidades comerciais se impuseram, a gama de novas técnicas afunilou-se e, gradualmente, o cinema abandonou seu caráter estritamente científico para ser uma nova alternativa ao modelo de entretenimento da época. Já nos primeiros anos do novo século XX, os filmes ganharam mais tempo e conteúdo narrativo, tornando-se capazes de mobilizar audiências cada vez maiores, aumentando seu potencial de rivalizar com outras artes, como o teatro, e, portanto, de gerar maior lucro. O interesse de empresários e homens de negócios no cinema promoveu seu crescimento contínuo ao longo do início do século XX.

Aos irmãos Louis (1864-1948) e Auguste Lumière (1862-1954) geralmente credita-se o primeiro avanço comercial do dispositivo que combinava em apenas uma máquina a função de registro fotográfico e de projeção de imagens para um público. Esse equipamento era o “cinematógrafo” e foi patenteado pelos irmãos em 13 de fevereiro de 1895. As projeções dos Lumière ocorreram pouco tempo depois, em 28 de dezembro daquele ano, no Salon Indien do Grand Café, em Paris. Suas câmeras portáteis, capazes de fotografar e projetar imagens em movimento, foram rapidamente usadas para filmar cenas cotidianas, registros militares, paisagens e retratos.

Com os Lumière, o mundo foi introduzido ao cinema como técnica, mas não como linguagem. Os primeiros filmes eram curtos, rápidos, em sua maioria rodados num único plano e com uma câmera imóvel. Eram as imagens que se moviam diante

da câmera, pois até aquele momento não se havia considerado movimentar o cinematógrafo. Quando de seu nascimento, portanto, o cinema era mais um reflexo da fotografia que do palco, por sua capacidade de verossimilhança e natureza demonstrativa. Seus curtas-metragens – *La sortie des usines*, *Arroseur L'arrosé* e *Repas de bébé*, entre outros – apresentavam um mundo tranquilo e profundamente privilegiado e, em muitos aspectos, permaneceram como o registro de uma parcela da classe média-alta francesa na virada do século XX. Os Lumière fizeram, literalmente, centenas de filmes de curta duração e, por vários anos, continuaram a apresentá-los a um público entusiasmado, cativado pelo simples fato de as imagens estarem em movimento. Foi a primeira promoção comercial bem-sucedida do meio.

O pesquisador e crítico literário norte-americano Fredric Jameson (1995) nos lembra que, embora o cinema tenha uma história mais recente e não coincidente com o desenvolvimento de outras artes, conseguiu num espaço de tempo relativamente diminuto reconstituir o percurso de diferentes artes – numa analogia de produções e não de tempo percorrido. Em meio século, o cinema incorporaria o som à sua tecnologia e construiria seu código de símbolos narrativos. Entretanto, conforme mencionado, no início de sua história o cinema era visto mais como uma tecnologia de registro do que como uma arte. Neste sentido, o uso que George Méliès (1861-1938) fez do cinema foi decisivo.

Georges Méliès (1861-1938) foi um ilusionista francês, nascido em uma família dedicada a um negócio próspero de fabricação de calçados. Após uma temporada em Londres, Méliès descobriu e encantou-se pela prática do ilusionismo. Ao retornar a Paris, tomou aulas de magia com Émile Voisin e começou a se

apresentar no Gabinete Fantastique do Museu de Cera Grévin. Quando o pai se aposentou, em 1888, Georges vendeu a seus irmãos sua parte no negócio da família, investindo o dinheiro obtido na compra do famoso Théâtre Robert-Houdin. Ali, apresentou espetáculos de mágica com esquetes teatrais fantasmagóricas, tornando-se conhecido pela elite parisiense da época.

Depois de assistir à exibição do aparelho cinematógrafo pelos irmãos Lumière, em 1895, Méliès decidiu adicionar filmes ao programa de seus espetáculos. No início de 1896, após uma tentativa frustrada de adquirir o cinematógrafo produzido pelos Lumière, ele comprou um projetor do inventor inglês R. W. Paul e adequou seus princípios mecânicos para criar sua própria câmera. No ano seguinte, fundou a empresa Star Film e construiu um estúdio de vidro pequeno e fechado em sua casa em Montreal, onde produziu, dirigiu, fotografou e atuou em mais de quinhentos filmes, dos quais restaram menos de cento e quarenta.

O estúdio era equipado com uma série de utilidades, como iluminação, cenários móveis e instalações para os atores. Ali foram desenvolvidos os efeitos que distinguiam o estilo de Méliès, como o corte, o princípio da técnica de *stop-motion*, a sobreposição de imagens, as transições conhecidas como *fade-in* e *fade-out* e a manipulação gráfica da imagem, entre outras. O diretor teceu uma forma única de fazer cinema, combinando artes teatrais e efeitos especiais. Seus filmes eram repletos de trucagens que muitas vezes lembravam espetáculos de mágica: objetos desapareciam, reapareciam ou transformavam-se em outros objetos. Esses filmes foram amplamente imitados por produtores de cinema na Inglaterra e nos Estados Unidos. (THE SPROCKET SOCIETY, 2013)

Em 1902, Méliès produziu um de seus filmes mais conhecidos, o influente *Le Voyage dans la Lune* (Viagem à Lua), com trinta cenas. Adaptado de um romance do escritor Júlio Verne, tinha cerca de catorze minutos e aliava mágica, espetáculo e técnicas de montagem para criar uma fantasia cósmica que se tornou uma sensação internacional na época. *Le voyage dans la Lune* também foi precursor na criação de situações básicas empregadas até os dias de hoje em produções de ficção científica. Apesar de suas inovações e da introdução da narrativa em seus filmes, Méliès tratou o quadro fílmico como a frente de um palco de teatro: nunca movimentou a câmera ou mudou sua posição em uma cena, tampouco tratou da questão da continuidade temporal em sua obra.

O grande problema para os primeiros cineastas foi estabelecer um encadeamento temporal de uma tomada para a outra. Em *The Great Train Robbery* (O Grande Roubo do Trem), de 1903, Edwin Stanton Porter (1870-1941) obteve o efeito de continuidade mediante a aplicação de planos e de cortes. Porter era um projetorista de cinema especializado na construção de equipamentos fotográficos que, no fim de 1900, passou a trabalhar para Thomas Edison, por quem nutria grande admiração.

Porter entrou para o ramo cinematográfico em 1896, quando trabalhou na cidade de Nova Iorque com a dupla Raff & Gamon, agentes dos filmes e dos equipamentos de Thomas Edison. Posteriormente, em 1898, conseguiu emprego no Musée Éden, um museu de cera e salão de diversões que se tornara referência em produção e exposição de cinema, licenciado da empresa de Thomas Edison, a Edison Manufacturing Company. Lá, Porter organizava mostras de filmes da

companhia, atividade que lhe conferiu experiência na escolha de obras e trilhas musicais as quais acompanhavam suas exibições.

Em 1899, Porter ingressou na companhia de Edison e logo em seguida iniciou sua carreira como diretor e cinegrafista para grande parte da produção de Edison, começando com filmes simples de apenas uma tomada e progredindo rapidamente para filmes mais complexos. *The Great Train Robbery* era composto por catorze cenas separadas, descontínuas e não sobrepostas. A obra contém uma amostra precoce de continuidade temporal e de cenas filmadas em profundidade, conquista que representou um grande salto em relação à simplicidade da encenação frontal teatral de Méliès. A popularidade do filme estimulou os investidores e levou ao estabelecimento das primeiras salas de cinema permanentes, ou *nickelodeons*, em todo os Estados Unidos. Com cerca de doze minutos de exibição, também ajudou a aumentar a duração do filme padrão da época. Apesar do êxito da produção, Porter perdeu o interesse nos aspectos criativos do cinema à medida que o processo se tornou cada vez mais industrial. Em 1909, ele deixou a Edison Manufacturing Co. para continuar com seu trabalho de produtor independente e retornar à sua carreira de fabricante de equipamentos cinematográficos. Porter, como Méliès, não poderia se adaptar aos modos de narrativas lineares e sistemas de linha de montagem de produção que surgiam, apontando o início da transição do cinema para indústria cinematográfica. Nesse sentido, o advento do som representou uma inovação decisiva para a consolidação da indústria cinematográfica. No próximo capítulo, examinaremos esse momento histórico e como suas repercussões contribuíram para moldar o papel do som no cinema clássico.

2. A CHEGADA DO SOM AO CINEMA

De acordo com Ney Carrasco (1993), nos primeiros anos, a ausência de som foi um fator limitante que levou cineastas e produtores de filmes a investir em artifícios técnicos e estéticos de caráter não-verbal para tentar suprir a falta do som para viabilizar o cinema como arte narrativa, tais como as legendas, as soluções da linguagem cinematográfica, a exemplo das técnicas de enquadramento, dos movimentos de câmera e da montagem e explicitação do gestual de atores. Ainda segundo o autor (1993), algumas hipóteses tentam explicar a razão de os exibidores terem empregado música para acompanhar as projeções de seus filmes, entre as quais se destacam as de Kurt London, Hanns Eisler e Theodor Adorno.

Carrasco (1993) explica que, para Kurt London, a música foi incorporada com a finalidade de abafar o barulho que os projetores faziam, o qual incomodava e distraía o público. Já para Eisler e Adorno (CARRASCO, 1993), o acompanhamento musical teria funcionado como um elemento de acomodação das audiências. Ou seja, a tecnologia do cinema e o próprio ambiente das salas de projeções constituíam uma novidade um tanto assustadora para a sociedade do início do século, que nunca antes havia interagido com uma tecnologia que reproduzia o real com a magnitude do cinema. Eram necessários, na opinião de Eisler, elementos que aplacassem a angústia que uma sala de cinema escura poderia causar. A música era esse elemento.

Para a pesquisadora Claudia Gorbman,

[...] a música foi usada para acompanhar filmes no período do cinema mudo porque:

1. Ela vinha sendo usada para acompanhar outras formas de espetáculo e essa foi uma convenção que persistiu com sucesso.
2. Ela cobria o som do projetor que distraía a audiência.
3. Ela tinha importantes funções semióticas na narrativa: de acordo com convenções do século XIX, ela definia atmosferas, cenários históricos e geográficos, ajudava a identificar personagens e qualificar ações. Com as legendas, as suas funções semióticas compensavam a falta de fala dos personagens.
4. Ela proporcionava a condução rítmica, para complementar ou induzir os ritmos da edição e os movimentos na tela.
5. Soando no auditório do cinema, a sua dimensão espacial compensava a falta de profundidade da tela.
6. Como mágica, ela era um antídoto para a impressão fantasmagórica das imagens.
7. Como música, ela unia os espectadores. (GORBMAN *apud* CARRASCO, 1993, p. 53)

Embora as primeiras projeções dos irmãos Lumière tenham sido acompanhadas por músicos, ainda não havia a preocupação de compor músicas exclusivamente para um filme. A maioria das músicas era adaptada dos gêneros consolidados no grande público, como a música clássica, as canções populares, entre outras. Segundo Carrasco (1993), na época os filmes eram vistos como curiosidades e as exposições públicas tinham mais o caráter de apresentar ao público um novo veículo e testar seu potencial comercial do que objetivos estéticos ou artísticos. Ainda na opinião do autor (1993), em razão da ausência de sincronização com imagens, a música deve ser entendida, durante todo o período do cinema mudo, como acompanhamento musical e não como trilha musical. Esta noção surgiu apenas depois que o cinema introduziu o som sincronizado.

O pesquisador e músico Tony Berchmans (2006) também ressalta outra marca que distingue a fase do cinema mudo: a reprodução heterogênea da música do filme, já que essa responsabilidade ficava a cargo da sala de exibição (e não da equipe de produção do filme). Um mesmo filme poderia ter um acompanhamento musical totalmente diferente conforme a sala em que fosse exibido.

Num segundo momento, os realizadores de cinema começaram a se interessar pelas músicas que complementavam seus filmes. Por representar uma oportunidade comercial importante, o meio chamou a atenção dos editores musicais, que passaram a divulgar amplamente partituras musicais exclusivamente destinadas às obras cinematográficas.

Como nos conta Berchmans (2006), a partir de 1909, a Edison Film Co. começou a fazer sugestões específicas de música para acompanhar os filmes que produzia. Esse empreendimento acarretou uma reação dos editores musicais: coletâneas de músicas passaram a ser publicadas especialmente para o acompanhamento de filmes, organizadas por temas ou situações, como suspense, catástrofe, incêndio, românticas, entre outras. Uma parte das músicas era adaptação, enquanto outra era composta exclusivamente para o cinema.

Também conforme relata o autor (2006), o surgimento das coletâneas musicais foi responsável por catalisar o movimento de interação entre indústria cinematográfica, produtoras de filmes e músicos, assumindo o papel de organizar e expor aos envolvidos no processo de definição do acompanhamento musical dos filmes qual era o acervo de músicas disponíveis. Além disso, foi crucial para consolidar o padrão da música enquanto acompanhamento, como cita o próprio

Berchmans (2006). Entretanto, essa novidade não foi suficiente para estabelecer certa padronização na realização do acompanhamento musical. Ou seja, a escolha e execução da música a qual complementaria o filme continuou variando conforme a sala de exibição.

Berchmans (2006) expõe que apenas num terceiro momento a distribuição dos filmes começou a incluir uma planilha de indicação musical. À medida que a indústria do cinema se sofisticava, aprimorava-se também, gradativamente, o costume de compor músicas originais para um determinado filme. Em 1908, foi registrada a primeira partitura original composta para um filme, sob encomenda da companhia parisiense cinematográfica Le Film d'Art ao compositor francês Camille Saint-Saëns, a qual serviu como acompanhamento musical para a obra *L'Assassinat du Duc de Guise* (O Assassinato do Duque de Guise).

O pesquisador e músico (2006) afirma que uma das partituras mais importantes do período foi a do filme *The Birth of Nation* (O Nascimento de uma Nação) de D. W. Griffith, composta por Joseph Carl Breil. Grande parte das músicas foi composta para o filme por Breil e outra foi adaptada por ele, com a supervisão de Griffith. Ainda segundo conta o pesquisador (2006), o compositor foi um dos pioneiros no uso de unidades musicais temáticas, um recurso que podemos entender como o antecessor dos *leitmotifs*, técnica de composição de um tema que será reproduzido, no decurso de um filme, associado a uma personagem, a uma situação, a um sentimento, ou a um objeto. A prática dos *leitmotifs* persiste até hoje e é uma das mais comuns na indústria cinematográfica. Como o mesmo autor comenta, o mérito, nesse caso, é tanto de Breil – pela composição musical – como

de Griffith, por ter sido um dos primeiros diretores a dar importância à música no contexto da narrativa fílmica. Outro grande nome da música na terceira fase do cinema mudo é o do compositor Edmund Meisel, responsável pela partitura dos filmes *O Encouraçado Potemkin* (1925) e *Outubro* (1927) de Sergei Eisenstein.

Carrasco (1993) destaca que no cinema mudo a música principiou como um mero fundo para o filme. Posteriormente, ocupou uma posição de parte integrante do produto final quando passou a ser distribuída numa planilha indicativa com a película.

Para o pesquisador (1993), a limitação técnica de sonorização no cinema mudo teve um efeito duplo: por um lado, impediu a incorporação dos diálogos e atrapalhou um maior desenvolvimento da música de filme; por outro, justamente pelo fato de a música ser o elemento sonoro mais disponível para uso, permitiu que o desenvolvimento da linguagem narrativa cinematográfica se apoiasse sobre o discurso musical, já que o uso dos diálogos não era possível.

Carrasco (1993) comenta que, enquanto os filmes mudos ainda registravam grande êxito, os técnicos e engenheiros tentavam inventar um sistema viável de gravação e sincronização de som e imagem. Desde o surgimento do cinema, ocorreram experimentos periódicos para criar uma tecnologia que permitisse essa sincronização. Na época, som e imagem eram registrados em sistemas independentes e reproduzidos por diferentes máquinas, por isso era complicada obtenção de um resultado preciso. A melhor sincronia entre som e imagem estava ligada a uma solução que permitisse que ambos fossem registrados na mesma película.

Vindo da Alemanha, o Tri-Ergon foi o primeiro sistema de registro de som por meios fotográficos a se tornar o padrão europeu de cinema sonoro, sendo utilizado até o fim da década de 1920 (BERCHMANS, 2006). Paralelamente, nos Estados Unidos, o físico norte-americano Lee De Forest pesquisava um sistema semelhante. Em 1923, De Forest apresentava em salas de cinema filmes de curta duração, os chamados *phonofilms*, uma variante atualizada do sistema de som óptico desenvolvido pelo francês Eugene Lauste, em 1907. A evolução dos *phonofilms* fazia-se presente no anexo da faixa de som óptico ao filme em uma banda única. Esse detalhe encerrou as dificuldades de sincronia, uma vez que o som e a imagem estavam em uma única mídia. O sistema de De Forest foi o antecessor do sistema Movietone, desenvolvido por Theodore W. Case, assistente de De Forest, a pedido de William Fox, o qual viria a se tornar o primeiro sistema comercial de som óptico para o cinema (BERCHMANS, 2006).

Embora já no começo da década de 1920 existissem sistemas de sincronização de imagens e sons, apenas no fim dos anos 20 o recurso foi definitivamente incorporado ao cinema. Ney Carrasco (1993) narra que o atraso decorreu, principalmente, dos seguintes empecilhos: o obstáculo técnico da amplificação de sons – o qual representava um passo adicional a um sistema de sincronização de imagem e som – e o sucesso que fazia o cinema mudo na década de 1920, o que tornava uma incursão rumo às novas tecnologias sonoras um empreendimento arriscado. Para esse autor (1993), há ainda um terceiro motivo, normalmente pouco abordado por historiadores e estudiosos de filmes: o fator estético. O cinema havia se firmado, nas primeiras décadas do século XX, com um estilo de espetáculo ao vivo, concedido pelo acompanhamento musical. Os sistemas

de amplificação de sons daquele momento não tinham uma qualidade comparável à da música ao vivo, agravando o risco da transição para o cinema sonoro. Para Carrasco (1993), em certo sentido, era muito plausível que o cinema se tornasse sonoro, mas se acreditava em uma transição paulatina.

Segundo o autor (1993), muitos estavam envolvidos em pesquisas para tornar possível o cinema sonoro, pois era consenso que a incorporação do som ao filme seria inevitável. Mas, para Carrasco (1993), era necessário um motivo que justificasse o risco daquela nova aventura. Em seu relato (1993), por volta da metade da década de 1920, surgiu o pretexto ideal: nesse ano, a companhia Bell Telephone lançou um sistema de som sincronizado para cinema denominado Vitaphone. Diferentemente do sistema de De Forest, no Vitaphone a trilha sonora não era impressa no filme, e sim gravada em separado, em discos fonográficos sincronizados mecanicamente com a máquina de projeção. Sua principal evolução era o fato de comportar discos de 13 a 17 polegadas, capazes de sonorizar um rolo completo de filme. Foi esse o sistema que a Warner Brothers empregou para introduzir o filme sonoro no circuito comercial.

Mergulhada numa crise financeira, a Warner apostou no cinema sonoro como uma alternativa. O Vitaphone foi testado no filme *Dom Juan* (1926), protagonizado por John Barrymore. Embora fosse um filme mudo, seu acompanhamento musical foi gravado em disco e sincronizado à película. De acordo com Carrasco (1993), a novidade não foi notada já que não implicou nenhuma modificação de caráter estético no filme. Pelo contrário, a qualidade sonora do acompanhamento musical era pior que a da execução ao vivo.

Mas o choque no mercado aconteceu, de fato, em 6 de outubro de 1927, quando estreou *The Jazz Singer* (O Cantor de Jazz), o primeiro filme falado do

cinema. A partir de sua bem-sucedida estreia, os filmes falados (conhecidos como *talking pictures*) invadiram o mercado.

Apesar de *The Jazz Singer* ter apresentado apenas quatro momentos falados e cantados, foi suficiente para demarcar uma mudança definitiva na indústria do cinema. A Warner havia tomado a iniciativa do Vitaphone e seu êxito forçou os outros estúdios a absorverem a nova demanda das audiências de cinema, como relata Carrasco (1993). Ainda segundo o autor (1993), a transição para o cinema falado foi uma verdadeira revolução no modo de produção cinematográfica, e aqueles que não incorporaram a novidade foram excluídos – desde atores até exibidores.

Contudo, seria difícil antecipar a rápida evolução do cinema sonoro e suas limitações, já nos primeiros anos de existência. Após o sucesso de *The Jazz Singer*, observou-se grande adesão dos estúdios aos filmes falados. A maioria adquiriu o Vitaphone, mesmo sistema usado pela Warner. Só a Fox e a RKO recorreram a outros sistemas que se desenvolviam previamente: a Fox optou pelo Movietone e a RKO, pelo RCA Photophone, em 1929.

O cinema sonoro deu um salto nos três anos que seguiram à estréia de *The Jazz Singer*. Em 1928, o filme *Lights of New York* (Luzes de Nova Iorque), de Brian Foy, foi lançado pela Warner como o primeiro filme inteiramente falado – com todas as falas sincronizadas – contando, para tanto, com o sistema Vitaphone. Um só microfone era usado para gravar as vozes dos atores, o que produzia cenas estáticas. O problema seria solucionado por Rouben Mamoulian em seu filme *Applause* (Aplauso), de 1929. Para melhorar a captação, Mamoulian acrescentou rodas na cabine à prova de som onde era instalada a câmera, propiciando que se movesse com os atores. Também gravou vozes de duas fontes simultâneas usando

dois microfones ligados a um mixer. Naquele mesmo ano, foi lançado *Hallelujah* (Aleluia), de King Vidor, que combinava o som captado no set de filmagem com a dublagem adicionada em seguida. A partir de 1930, a tecnologia do Vitaphone seria substituída pelo som óptico, sistema que alocava som e fotogramas num mesmo suporte.

Carrasco (1993) descreve a transição para o cinema sonoro como tão repentina que muitos filmes inicialmente planejados para serem mudos foram posteriormente trabalhados para se adequar ao cinema sonoro, deixando desempregados os músicos que costumavam tocar nas salas. Além disso, a chegada do som ao cinema foi acompanhada de um novo padrão de projeção, o qual estabeleceu como norma técnica a velocidade de vinte e quatro fotogramas por segundo, tornando imperativo o tratamento acústico das salas de exibição, o que demandava, além de equipamentos acústicos, um redesenho específico da concepção arquitetônica. O alto investimento exigido para essa adaptação deixou de lado a maioria das salas não vinculadas aos grandes estúdios. Além disso, muitos cinemas viram-se obrigados a tomar dinheiro emprestado de bancos para adquirir os sistemas de reprodução de som. Em geral, a garantia exigida como contrapartida do empréstimo era de que as salas só exibissem filmes de produtoras para as quais os próprios bancos também tinham emprestado dinheiro, ou seja, os grandes estúdios, conferindo maiores garantias aos banqueiros. Como expõe Martin Eikmeier (2013), esse processo impactou ainda mais os pequenos produtores, que ficaram à margem dos grandes circuitos de exibição, e reforçou o poder dos estúdios consagrados. A maior parte das grandes produtoras já tinha suas próprias salas de exibição, as quais foram as primeiras a passar pela adaptação necessária.

Assim, como reforça Carrasco (1993), a nova realidade do cinema não apenas exigiu um treinamento dos profissionais dessa indústria como modificou a linguagem cinematográfica construída, até então, sobre o silêncio. Uma vez que o próprio sistema de sonorização carregava uma tecnologia capaz de viabilizar a gravação ao vivo, as câmeras tinham de ser isoladas com seu operador, pois faziam um barulho que poderia ser captado com a voz dos atores. Dessa maneira, para o autor (1993), a linguagem cinematográfica também teve de habituar-se aos ruídos e aos sons introduzidos pelo cinema sonoro (alheios no cinema mudo) e à limitação dos movimentos de câmera. A música de cinema também foi atingida, visto que a tecnologia de captação sonora da época admitia a gravação da música ou do diálogo. Caso houvesse a intenção de registrar concomitantemente música e diálogos, seria necessário fazê-lo ao vivo, durante a execução do filme. Ou seja, nesse caso, uma orquestra teria de estar disponível no set de filmagem para que, quando fosse gravado determinado diálogo, fosse também gravada a música. Como o próprio Carrasco (1993) ressalta, era uma saída de alto custo, baixa praticidade e que despendia muito tempo.

Um ponto ainda mais relevante do que o valor investido era o fato de a música ter deixado de se caracterizar como a novidade do momento; este papel havia sido concedido aos diálogos. Antes, a música correspondia ao elemento sonoro do filme; depois da introdução das falas, aquela não apenas perdeu esse *status* como ainda dificultou a logística de gravação dos filmes falados. Justamente pela tecnologia da época permitir apenas a captação do som ao vivo, a integração da música tornou-se cara e trabalhosa. Segundo Carrasco (1993), embora fosse

também um elemento sonoro, a música representava mais uma concorrência à novidade dos diálogos do que um complemento. O autor (1993) contrapõe que, apesar dos obstáculos, a adaptação da linguagem do cinema à era dos diálogos terminou por incluir a música como um elemento narrativo e estético do filme.

Em virtude das limitações técnicas e estéticas do uso do som, as opiniões dividiram-se quanto ao cinema falado. Houve resistência à novidade em razão da crença de que o som anularia os avanços alcançados pelo cinema como linguagem. Carrasco (1993) conta que outros protestos se davam em razão da larga fatia de profissionais que ficou subitamente desempregada quando seu trabalho deixou de ser necessário, a exemplo dos atores e dos músicos das orquestras das salas de exibição.

Como ilustra Bernardo Sze, em seu livro *Introdução às sonoridades do cinema: história, conceitos, paradigmas e experimentações* (2013), Antoine Artaud afirmava que o cinema sonoro adotaria, contraditoriamente, convenções antiquadas da narrativa. As emoções suscitadas pelo som, segundo o diretor René Clair, não estariam à altura daquelas oferecidas pelas imagens, uma vez que os sons eram artifícios que corrompiam o objetivo original do cinema. Os cineastas S. M. Eisenstein, V. I. Pudovkin e G. V. Alexandrov, da União Soviética, também expressaram suas posições na “Declaração sobre o futuro do cinema sonoro”, publicada pela primeira vez em agosto de 1928 e republicada no livro *A forma do filme* (1997, p. 225), que reúne ensaios do diretor Sergei Eisenstein. Na década de 1920, o cinema soviético era um dos mais avançados do mundo no tocante às suas realizações e no grau de teorização alcançado – foram eles que sistematizaram as

teorias de montagem, por exemplo. Por isso, além da apreensão acerca do uso do som e suas consequências na linguagem cinematográfica – os cineastas defendiam o uso do som assíncrono, contrapondo-se à imagem – também se podia perceber, segundo afirma Ney Carrasco (1993), o medo de que o cinema soviético não conseguisse se desenvolver a tempo para competir com a indústria cinematográfica norte-americana, o que afetaria a posição privilegiada conquistada pelo cinema soviético no contexto internacional.

O sonho do cinema sonoro se tornou uma realidade. Com a invenção do cinema sonoro, de fato os norte-americanos se colocaram à frente para torná-lo rápida e substancialmente uma realidade. A Alemanha está trabalhando intensamente na mesma direção. Todo mundo está falando sobre a coisa muda que aprendeu a falar.

Nós, que trabalhamos na URSS, estamos conscientes de que, com nosso potencial técnico, não vamos caminhar em direção à realização prática do cinema sonoro num futuro próximo. Ao mesmo tempo, consideramos oportuno afirmar várias premissas de princípio de natureza teórica, porque, por conta da invenção, parece que este avanço da cinematografia está sendo usado de modo incorreto. E com uma concepção errada com relação às potencialidades deste novo descobrimento técnico pode não apenas impedir o desenvolvimento e aperfeiçoamento do cinema como arte, mas também ameaça destruir todas as suas atuais conquistas formais.

[...] Gravação de som é uma invenção de dois gumes, e é mais provável que seu uso ocorrerá ao longo da linha da menor resistência, isto é, ao longo da linha da satisfação da simples curiosidade. Em primeiro lugar, haverá exploração comercial da mercadoria mais vendável, os filmes falados. Aqueles nos quais a gravação do som ocorrerá num nível naturalista, correspondendo exatamente ao movimento da tela, e proporcionando uma certa 'ilusão' de pessoas que falam de objetos sonoros etc.

[...] Apenas um uso polifônico do som com relação à peça de montagem visual proporcionará uma nova potencialidade no desenvolvimento e aperfeiçoamento da montagem. O primeiro trabalho experimental com o som deve ter como direção a linha de sua distinta não sincronização com as imagens visuais. E apenas uma investida deste tipo dará a palpabilidade necessária que mais tarde levará à criação de um contraponto orquestral das imagens visuais e sonoras. (EISENSTEIN; ALEXANDROV; PUDOVIKIN, 1997, p. 225-226)

Como bem destaca o pesquisador Ney Carrasco (1993), o som agregou à linguagem do cinema recursos que possibilitaram novas saídas narrativas e articulatórias. Com o passar do tempo, diretores, produtores e roteiristas exploraram as novas combinações de diálogo, sons e música. O autor (1993) também ressalta um outro ponto: o cinema sonoro foi o passo decisivo para o estabelecimento do cinema como indústria e do filme como produto industrializado, pois foi a partir dessa evolução que se consolidou definitivamente a base tecnológica de sua linguagem: finalmente ele era imagem e som.

Enquanto representante do desenvolvimento técnico-científico iniciado pela Revolução Industrial, o cinema é, sobretudo, como afirma o pesquisador Jorge Luiz Barbosa (2000), uma expressão da Modernidade, causa e fruto de uma nova experiência de tempo e espaço vivida pela sociedade, em particular, a ocidental. Lembra-nos o autor (2000) que o palco dessa nova experiência foi, por excelência, a cidade moderna, a qual, naquele momento, testemunhava as novas configurações de relações sociais, modos de produção, tecnologias e o surgimento do homem urbano. Foi nesse contexto social, histórico e geográfico que o cinema nasceu, tornando-se, gradualmente, uma das principais atividades de lazer em torno do qual

se reúne essa nova sociedade. Segundo Massimo Canevacci (1984, *apud* BARBOSA, 2000, p. 78), a cultura do cinema forma “um sistema de relações que articula, por um lado, ao sistema de produção de mercadorias e, por outro, à reprodução de pulsões e memórias”. Podemos prosseguir, então, examinando essas duas dimensões do cinema: a primeira que o inscreve como elemento constituinte do sistema político, econômico e cultural da época; e a segunda, que faz dele um instrumento particular, produtor de imagens imateriais, posto que não é ao (rolo de) filme que assistimos; e sim às imagens geradas pelo filme projetado, ou seja, em movimento. Dessa maneira, não por acaso os dois elementos essenciais para o cinema são ao mesmo tempo os mais intocáveis: a luz e o som. Cabe à conjugação do audiovisual tomar de assalto os sentidos do espectador, de tal forma que se suspenda a noção temporal e espacial em sua mente para que ele mergulhe no tempo e espaço fílmicos.

Em sua dimensão técnica, pode-se dizer que o modo de produção cinematográfico é o gesto fundador de sua técnica de reprodução. Como afirmou o filósofo alemão Walter Benjamin (1936, 1985), os altos custos da produção determinam uma escala massiva de exibição, capaz de pagar pelo processo produtivo do filme. Por isso, a reprodutibilidade técnica do cinema é mais do que uma simples marca que permite sua exibição massiva, é uma condição *sine qua non* de sua existência, um artifício diretamente ligado ao seu modo de criação e produção. Nas palavras de Benjamin, no seu ensaio *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* (BENJAMIN, 1936, 1985, p.172):

Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é, como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade.

Como afirma Pierre Schaeffer (2010), que usa o termo “artes-relé” para definir o cinema e o rádio, é sua técnica que lhe garante a premissa de “ubiquidade, simultaneidade e gigantismo”. (2010, p. 58) Na visão de Benjamin (1985), o aperfeiçoamento da reprodução técnica nas novas práticas estéticas como o cinema e a fotografia dessacralizam a arte, despojam-na de sua “aura”, ou seja, de sua autenticidade, historicidade e unicidade. Conserva-se o conteúdo, porém sem o trajeto histórico que acompanha a manufatura daquela arte. Assim, a reprodução técnica espelha uma mudança no próprio conceito de arte na sociedade, que passa de um evento singular a um evento de massa:

A reprodução técnica do som iniciou-se no fim do século passado. Com ela, a reprodução técnica atingiu tal padrão de qualidade que ela não somente podia transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas como conquistar para si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos. Para estudar esse padrão, nada é mais instrutivo que examinar como suas duas funções – a reprodução da obra de arte e a arte cinematográfica – repercutem uma sobre a outra.

[...] o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai muito além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. (BENJAMIN, 1985, p. 167-168)

Benjamin contextualiza a fotografia como sendo a “primeira técnica de reprodução verdadeiramente revolucionária [...]” (1985, p. 171), ou seja, a que primeiro promoveu uma ruptura com as obras de artes tradicionais. Essa ruptura alcançou seu ápice com o cinema, que – devido ao seu arsenal de recursos – conseguiu simular de forma inédita o próprio movimento do real, extinguindo completamente a aura preservada até então nas artes tradicionais (música, pintura e escultura).

Assim, para Benjamin (1985), a gênese do cinema é a negação da essência da arte tradicional pois repousa na reprodutibilidade técnica, o que mostra a ruptura da tradição artística constituída até aquele momento. A esta nova arte, vincula-se também um novo modo de percepção do próprio homem.

Enquanto a visão benjaminiana sobre a reprodução técnica na arte pode ser compreendida como dotada de certo otimismo – de forma que a perda da aura pudesse libertar a arte para atingir novas dimensões – Adorno e Horkheimer (1996) analisaram de modo bastante crítico essa questão, bem como o próprio cinema

enquanto expressão artística. Para eles, a introdução da reprodutibilidade técnica nas novas práticas artísticas tratava-se de uma ferramenta para alcançar uma escala massiva e, com isso, promover a homogeneização cultural, sinalizando, desse modo, a exaltação da lógica capitalista em detrimento do ofício criativo. Nessa perspectiva, para a dupla, o cinema naturalmente não poderia ser entendido como uma forma de arte, já que era, sobretudo, um sistema de produção industrial e consumo em massa de “bens culturais”.

Os filmes e o rádio não precisam mais pretender ser arte. A verdade de que são apenas um negócio é transformada numa ideologia para justificar o lixo que produzem intencionalmente. Eles se autodenominam indústria, e quando os rendimentos dos seus diretores são publicados, é eliminada qualquer dúvida sobre a utilidade social dos seus produtos. (ADORNO; HORKHEIMER, 1996, p. 114)

Para o cineasta brasileiro Glauber Rocha, entretanto, o cinema de autor poderia redimir a indústria cinematográfica: “se o cinema comercial é a tradição, o cinema de autor é a revolução”. (ROCHA *apud* GUTIERREZ, 2011, p. 3) Assim, a missão dos autores seria lutar contra a indústria: “o autor como responsável pela verdade, cuja estética é uma ética, que faça da *mise en scène* uma política; que, liberto das convenções, encare a realidade [...] que registre o momento histórico, reflita, pense, aja sobre a realidade”. (ROCHA *apud* GUTIERREZ, 2011, p. 3)

Para produzir a imagem cinematográfica, o cinema tem na montagem uma de suas principais ferramentas. É ela que altera as relações entre o espaço e tempo da realidade registrada para tecer um espaço e tempo “fílmicos” e, com isso, faz do

filme um discurso cuja natureza ilusionista apresenta uma realidade aparentemente “pura” de qualquer intervenção, mas que é ela mesma intervenção pura (BENJAMIN, 1985, p.186). Dessa maneira, podemos dizer que “descrever não é o que se pede ao cinema. O objetivo do cinema é provavelmente o de mostrar o invisível”. (COMOLLI, 1994, p. 150 *apud* BARBOSA, 2000, p. 71) O que se espera desta arte, então, é mais que testemunhar visualmente a realidade, é que a partir dela, o homem construa seus próprios mundos, representando para si seu universo – seja ele imaginário ou real. Nas palavras de Benjamin:

[...] Através dos seus grandes planos, de sua ênfase sobre pormenores ocultos dos objetos que nos são familiares, e de sua investigação dos ambientes mais vulgares sob a direção genial da objetiva, o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade. Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância. (BENJAMIN, 1985, p.189)

Em seu livro *O cinema ou o homem imaginário* (1970), Edgard Morin argumenta que as imagens cinematográficas põem em movimento no homem a dinâmica de projeção e identificação, caracterizando-se o cinema como um agente influenciador e também influenciado pela sociedade:

A projeção-identificação (participação afetiva) desempenha continuamente o seu papel na nossa vida cotidiana, privada e

social. [...] Representamos um papel na vida, não só perante os outros, mas também (e sobretudo) perante nós próprios. O vestuário (esse disfarce), o rosto (essa máscara), as palavras (essa convenção), o sentimento da nossa importância (essa comédia), tudo isso alimenta, na vida corrente, esse espectáculo que damos a nós próprios e aos outros, ou seja, as *projeções-identificações imaginárias* [...] Na medida que identificamos as imagens do écran com a vida real, pomos as nossas projeções-identificações em relação à vida real em movimento. Em certa medida, vamos lá efetivamente encontrá-las [...]. (MORIN, 1970, p. 112)

A concepção de Morin aborda o poder efetivo do cinema e nos remete ao cineasta brasileiro Cacá Diegues, para quem a representação cinematográfica funciona como uma “dialética onde a realidade se torna ficção e onde ao mesmo tempo a ficção se torna realidade” (DIEGUES, 2001 apud ESCOSTEGUY, 2005, p.34). O cinema seria, assim, um signo articulado pelo sistema sociocultural que o produz e o imaginário humano, estabelecendo com ambos uma relação recursiva, recíproca e bilateral.

Em seu documentário *The pervert's guide to cinema* (2006), o filósofo esloveno Slavoj Žižek aborda o cinema a partir de um exame filosófico e psicanalítico. Žižek (2006) diz que o desejo humano não é espontâneo, é artificial, porque precisa ser ensinado, está enquadrado numa moldura sócio-cultural. Desse modo, o poder do cinema não seria o de nos dizer o que desejar, mas o de nos ensinar como desejar. O filósofo usa um trecho do filme *Possessed* (A Possuída), de 1931, para ilustrar sua afirmação. Nele, a heroína presencia maravilhada a passagem de um trem, observando atentamente os passageiros pelas janelas e, inclusive, sendo abordada por um deles. Žižek (2006) faz uma analogia entre o que a heroína observa através das janelas do trem e o efeito que o cinema surte. Diz ele sobre a cena:

Nós temos uma cena muito real e comum na qual o espaço interno da heroína, ou, suas fantasias, são projetadas. [...] Parte da realidade – em sua percepção e na percepção do nosso espectador – é elevada a um nível mágico e se transforma na tela dos seus sonhos. Isto é arte cinematográfica em sua forma mais pura. (2006, tradução nossa)¹

Para o filósofo (2006), as imagens visualizadas pela heroína através da janela do trem são como as imagens das telas de cinema: parecem estar elevadas – na percepção da heroína e da plateia – a um nível aspiracional. Embora sejam cenas cotidianas, apresentam-se aos olhos da personagem e aos nossos como “mágicas”. Esse caráter ilusório e fantasioso da imagem cinematográfica é também o que torna visível, na visão de Žižek (2006), como a própria realidade se constitui enquanto construção ideológica, social e simbólica.

Atualmente, o cinema – junto com outras mídias tradicionais, como a televisão e o jornal impresso – é desafiado e disputa com uma profusão de novas mídias e audiências cada vez mais voláteis. Entretanto, é de indiscutível importância lembrar que foi a arte cinematográfica “a mídia que embalou o século XX” (informação verbal)², especialmente sua primeira metade. Sob essa perspectiva, reforçamos que não há apenas um objeto para o sujeito, mas também um sujeito para o objeto, de modo a tornar-se perceptível a relevância do esforço compreensivo

¹ We have a very real and ordinary scene on to which the heroin’s inner space, her fantasy space is projected [...]. Part of reality - in her perception and in our view’s perception - is elevated to the magical level, becomes the screen of her dreams. This is cinematic art at its purest.

² Expressão utilizada pelo Prof. Dr. José Eugênio de Oliveira Menezes na banca de qualificação, em São Paulo, outubro de 2013.

presente no meio do cinema e de seus produtos. São estudos como os citados acima os quais podem desvelar não apenas um momento social e cultural vivido por uma sociedade, mas também as luzes e as sombras de suas representações. Eles nos ajudam a compreender o contexto histórico e as questões teóricas que nos permitirão investigar, no próximo capítulo, o cinema de David Lynch.

3. O CINEMA DE DAVID LYNCH

Nascido em 1946 no estado de Montana, Estados Unidos, Lynch passou uma parte considerável de sua infância e adolescência mudando de cidade frequentemente em virtude do trabalho do pai, engenheiro florestal. O diretor morou nos estados de Idaho, Washington, Carolina do Norte e, por último, Virginia, já aos catorze anos.

No ano de 1963, Lynch decidiu estudar pintura no Corcoran School of Art, em Washington, D.C., onde passou a dividir um pequeno apartamento com seu amigo Jack Fisk. Os dois moraram juntos por pouco tempo; Lynch mudou-se novamente para estudar na Boston Museum School, onde permaneceu durante um ano. Aos dezenove anos, planejou uma viagem com Fisk para a Europa, na qual pretendiam estudar artes plásticas por um período de três anos. Lynch levava consigo uma carta de recomendação redigida por um professor de pintura da Boston Museum School e preparava-se para estudar com o pintor Oskar Kokoschka (1869-1980). Contudo, como relata Greg Olson em seu livro *David Lynch: beautiful dark* (2011), a viagem dos jovens durou apenas quinze dias, porque Lynch se decepcionou com a experiência e quis retornar aos Estados Unidos.

Em sua tese de doutorado, Rogério Ferraraz (2003) retrata que Lynch, já de volta aos Estados Unidos, passou por diversos empregos, sem conseguir permanecer por muito tempo em nenhum deles. Seguindo o conselho de seu amigo Fisk, ainda em 1965, entrou para a Pennsylvania Academy of Fine Arts, na Filadélfia. A aproximação com o cinema aconteceu a partir de uma experiência que teve com uma de suas telas de pintura, como relembra o próprio cineasta em entrevista relatada por Larry Sider, no livro *Soundscape: the school of sound lectures, 1998-2001* (2003) e, parcialmente, republicada no site Focus Features:

Eu estava na Filadélfia, na Academia Pensilvânia para as Belas Artes. E eu era apenas um pintor, e estava feliz com a pintura. Então estava trabalhando em uma pintura, cujo tema era uma figura em um jardim. Era basicamente uma tela negra com uma figura emergindo da escuridão. E havia algum pouco de verde, você sabe, saindo. Ouvi um vento e vi a figura mover-se. E pensei que eu queria ter algum movimento, algum som na pintura. Eu queria ouvir o vento sobre a figura. (SIDER, 2003, tradução nossa)

Percebendo que a pintura teria sempre a limitação da imobilidade, Lynch decidiu incluir movimento em seus quadros. O filme permitiria-lhe introduzir alguma movimentação em seus trabalhos. Assim, em 1966, produziu seu primeiro curta-metragem de animação, intitulado *Six Figures Getting Sick* (conhecido também como *Six Men Getting Sick*). Durante cerca de quatro minutos, ao som de uma sirene, seis figuras vomitam, formando uma sequência de imagens que se repetem. Os corpos, principalmente os estômagos, crescem e, então, as figuras vomitam um líquido vermelho. O filme recebeu o prêmio anual concedido pela escola, o Dr. W. S. Biddle Cadwalder Memorial Prize.

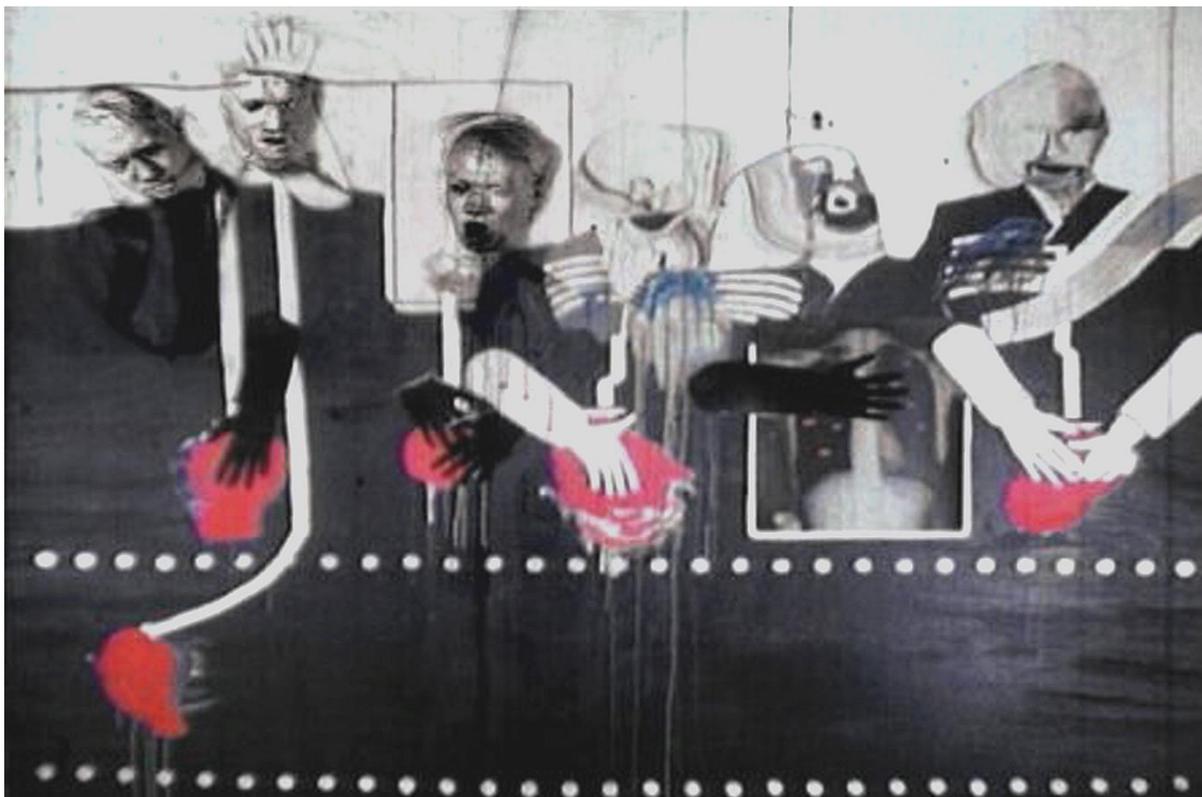


Figura 1 – *Six Figures Getting Sick*

Fonte: <http://en.wikipedia.org>

Em 1968, o cineasta realizou seu segundo filme, *The Alphabet*. A ideia nasceu de um sonho relatado pela sobrinha de seis anos de Peggy, na época sua namorada. A criança um dia acordou recitando o alfabeto (KORAKIDOU; CHARITOS, 2006, p. 5). O filme mesclava a atuação da própria Peggy com recursos de animação. Para produzir o curta, Lynch pintou as paredes do quarto de preto e o rosto de Peggy, de branco. No filme, vemos uma sequência animada das letras do alfabeto que lentamente aparecem na tela, além de uma trilha sonora que começa com um canto das letras “à-bê-cê”. Foram inseridos efeitos sonoros como barulhos de vento e choro. O filme termina com a protagonista vomitando sangue: “Gosto de descrevê-lo como um pesadelo sobre o medo de aprender”, define o próprio diretor no documentário *The short films of David Lynch* (Direção de David Lynch, 2006, 97

min). Nessa época, Lynch decidiu enviar ao recém-criado American Film Institute (AFI), que subsidiava cineastas, uma cópia de *The Alphabet*, com o script para um novo curta-metragem, *The Grandmother* (OLSON, 2011). O instituto concordou em ajudar a financiar a obra, inicialmente oferecendo ao diretor a quantia de US\$ 5.000,00 e, depois, mais US\$ 2.200,00. Então, em 1970, com apoio do AFI, Lynch dirigiu *The Grandmother*.



Figura 2 – *The Alphabet*
Fonte: <http://en.wikipedia.org>

O filme narra a história de quatro personagens: um casal, seu filho e a avó. À medida que os desentendimentos entre o garoto e seus pais se intensificam, ele recorre cada vez mais à avó.



Figura 3 – *The Grandmother*

Fonte: <http://en.wikipedia.org>

Embora apresente um enredo aparentemente simples, o diretor confere detalhes os quais tornam curiosa a trama, a exemplo do casal, que, logo nas primeiras cenas, “nasce” da terra, como se fossem plantas; ou, ainda, o garoto cultivando sementes que germinam, dando origem a uma vegetação a qual o filho passa a tratar como se fosse sua avó (OLSON, 2011). Os críticos de cinema Michelle Le Blanc e Colin Odell afirmaram que “o filme é uma verdadeira odisséia, mas contém muitos dos temas e ideias que surgiriam no seu trabalho posterior, além de mostrar um notável entendimento do meio (cinema)”. (2000, p. 18, tradução nossa)

Em 1971, Lynch mudou-se com a esposa Peggy Lynch e a filha Jennifer Lynch para Los Angeles, onde começou a estudar cinema no Conservatório AFI, um lugar que ele viria a descrever como “completamente caótico e desorganizado, o que foi ótimo... você aprende rapidamente que se você vai fazer alguma coisa, tem de

fazê-la sozinho. Eles queriam deixar as pessoas fazerem o que desejavam”, conforme relato do próprio diretor no livro *Lynch on Lynch* (RODLEY, 2005, p. 57-58, tradução nossa). Sob a orientação de Daniel Frank, fundador da Escola de Cinema da Tchecoslováquia, Lynch assistiu a filmes e aprendeu como estruturar um longa-metragem, além de ter analisado as contribuições específicas de posicionamento da câmera, ação, som e música, design, edição e direção de arte para o fluxo da narrativa cinematográfica. Lynch também leu bastante durante o curso no AFI, sigla de American Film Institute. Segundo relato do pesquisador Greg Olson (2011), *A metamorfose*, de Franz Kafka, fascinou o jovem com sua transformação surrealista de um homem em um inseto e o medo palpável que paira na narrativa, combinado ao humor negro e ao uso da forma física do personagem para traduzir estados psicológicos. Outro conto, *O nariz*, de Nikolai Gogol (1809-1852), chamou a atenção do diretor por sua sensibilidade excêntrica. Ambos os autores tiveram um impacto em sua formação no período que antecedeu sua estreia no cinema com *Eraserhead* (OLSON, 2011). O autor de *O nariz*, o russo Gogol, compôs histórias que, como Kafka e as obras do próprio Lynch, “penetram em lugares ocultos da mente humana e revelam os impulsos mais secretos do coração humano”, explica David Magarshack, estudioso de Gogol (MAGARSHACK *apud* OLSON, 2011, p. 55, tradução nossa).

Lynch, mestre em inserir acontecimentos e imagens extraordinárias em um contexto mundano, encontrou em Kafka e em Gogol o mesmo *modus operandi*. No conto *O nariz*, Ivan vive na São Petersburgo do século XIX e é um barbeiro. Cotidianamente, ele acorda, conversa com sua temperamental esposa e senta-se à

mesa do café, todas as manhãs. Mas, certo dia, cavando seus dedos em um pedaço macio do pão, ele puxa de dentro da massa um nariz. Assim como muitas vezes acontece na ficção de David Lynch, neste texto algo incomum tornou-se ainda mais esquisito, já que o protagonista Ivan – depois da cena absurda da retirada do nariz – reconhece o achado como pertencente ao pomposo major Kovalykov, de quem Ivan rotineiramente faz a barba. O próprio Lynch conta que, depois de ter lido o conto, refletiu sobre uma frase a qual viria a reforçar um ponto central de seu próprio estilo: “O mundo está cheio de todo o tipo de absurdos” (GOGOL *apud* OLSON, 2011, p. 56, tradução nossa). Nessa época, o cineasta começou a escrever o roteiro para um novo trabalho, *Gardenback*, cuja ideia havia se desenvolvido a partir de uma pintura do diretor. Durante a empreitada, ele foi apoiado por seus colegas e professores do Conservatório, que o encorajaram a ampliar o roteiro, o que ele, após alguma relutância, concordou em fazer.

No entanto, Lynch sentiu-se desgastado com a interferência em seu projeto de filme, deixando a escola por essa razão. Os professores encontravam em Lynch grande potencial; tratava-se de um dos melhores alunos. Pediram, então, para reconsiderar sua saída. Ele afirmou que voltaria atrás na condição de ser livre para criar seu próprio projeto, sem intromissões. Entendendo que *Gardenback* havia sido destruído, planejou outro filme, o qual denominou *Eraserhead* (RODLEY, 2005).

1.1. Eraserhead

Em 1971, o cineasta começou os preparativos para a nova produção. Acreditando que o filme pudesse ultrapassar os 20 minutos previamente aprovados, Lynch renegociou com o Conservatório e obteve uma verba adicional para realizá-lo em 42 minutos. Entretanto, o roteiro de *Eraserhead* tinha apenas 21 páginas, e alguns professores preocuparam-se, prevendo que o filme não seria um sucesso devido aos poucos diálogos e às poucas cenas de ação. Ainda assim, não interferiram no projeto e, dessa forma, Lynch pôde criar o filme livremente.



Figura 4 – Henry Spencer (Jack Nance), protagonista de *Eraserhead*
Fonte: <http://en.wikipedia.org>

Finalmente, em 1972, ele iniciou seu primeiro longa-metragem, *Eraserhead*. A produção contou com muitas locações cedidas pelo AFI sigla de American Film Institute para as filmagens. A equipe era composta por pessoas próximas, como o irmão do diretor, John, e o amigo Alan Splet, responsável pela trilha sonora do longa e também do curta-metragem anterior de Lynch, *The Grandmother*. Lynch dirigiu e

coordenou todos os aspectos da produção, desde o penteado icônico de seu herói, Henry, até a arquitetura artesanal do cenário que constituía o universo fílmico.

No verão de 1973, o AFI desconfiou que o diretor estivesse rodando um longa-metragem e cortou o fornecimento de materiais e verba, provocando a suspensão das filmagens. Durante esse período, Lynch divorciou-se e passou a residir no set de filmagem. Apenas em maio do ano seguinte as filmagens recomeçaram. Em razão dos problemas financeiros para dar continuidade à produção, as filmagens foram intermitentes, com interrupções e retomadas frequentes (RODLEY, 2005).

No ano de 1974, em um desses intervalos, Lynch fez o curta *The Amputee*. A história gira em torno de uma mulher (Catherine Coulson) que lê em voz alta uma carta enquanto suas pernas amputadas são lavadas por um médico, cujo papel foi interpretado pelo próprio Lynch (OLSON, 2011). No ano seguinte, depois do término das filmagens de *Eraserhead*, Lynch e Splet passaram meses em estúdio, empenhados na elaboração dos vários efeitos sonoros para o filme. Fazendo uso muitas vezes de quaisquer materiais que estivessem disponíveis, a dupla conduziu uma série de experimentos que marcaram o tom orgânico e experimental da trilha sonora. Em 1976, *Eraserhead* estava prestes a ser finalizado e Lynch tentou inscrevê-lo no Festival de Cinema de Cannes, mas perdeu o prazo de inscrição devido à viagem feita à Nova Iorque para terminar a pós-produção da banda sonora.

A primeira exibição do filme foi uma estreia privada na sala de projeção do AFI, uma versão 100 minutos mais longa do que a que seria lançada na sequência. Além da família do diretor, estiveram presentes amigos, muitos dos quais haviam doado dinheiro para a produção, além dos diretores do AFI e do Film Center.

Conforme relatado por Jack Nance ao pesquisador Greg Olson (2011, p. 95), quando a projeção terminou e as luzes se acenderam, ninguém aplaudiu ou, nem mesmo, disse qualquer coisa. O ator recorda que: “[...] As pessoas estavam atordoadas, e houve um silêncio longo e atônito. Em seguida, uma enorme explosão de aplausos. Foi lindo. Eu havia esperado cinco anos por aqueles aplausos”. (OLSON, 2011, p. 95, tradução nossa) Com o corte, a versão que o público conheceria depois nos cinemas teria apenas 89 minutos.

O filme foi exibido no circuito de cinema no outono de 1977. O projeto programado inicialmente para algumas semanas havia se estendido ao longo de cinco anos. Sua primeira exibição foi no cinema Village, de Nova Iorque, numa de suas sessões noturnas, que normalmente aconteciam aos sábados, à meia-noite, e destinavam-se a filmes mais experimentais, os quais ficavam fora dos circuitos comerciais. Embora longe dos festivais tradicionais, *Eraserhead* ganhou fama e *status* de filme *cult* entre os estudantes de cinema, intelectuais e outros artistas da cidade, graças à sua exibição nas sessões noturnas do Village. Nas palavras de Thierry Jousse no livro *Masters of cinema*:

A peculiaridade de *Eraserhead* no seu gênero claramente o torna perfeito para virar um objeto de culto. Um pouco como *2001: uma odisseia no espaço* (1968), *Eraserhead* existe como um planeta solitário que flutua no universo cinematográfico, mas, diferente de *2001: uma odisseia no espaço*, seu poder fantástico está ancorado numa realidade terrena. (JOUSSE, 2010, p. 13)

O longa baseia-se numa história trivial: o desafio da convivência e da vida doméstica do protagonista Henry Spencer (Jack Nance) e sua esposa, que acabam de ter um filho com problemas, e explora os medos do casal durante essa nova etapa e seu relacionamento com os vizinhos e o filho. A maestria de Lynch consiste em contar uma história corriqueira de uma forma estilizada, tornando-a um pesadelo

com ares bizarros, em que realidade e fantasia se misturam. Nesse sentido, *Eraserhead* antecipa a estranheza e o bizarro que viriam a marcar toda a filmografia do diretor. Ferraraz (2003) recorre a um conceito freudiano para melhor definir o estranhamento lynchiano. Trata-se da noção de *unheimlich*, que se relaciona com “elementos familiares que adquirem um caráter sinistro e, muitas vezes, assustador [...]”. (FERRARAZ, 2003, p. 57) Para o autor (2003), a estranheza de Lynch vai além do uso de elementos e personagens grotescos. Lynch consegue esse efeito de estranheza em seus filmes a partir de uma série de procedimentos que apresentam o normal de modo avesso e transformam “o comum em incomum, o ordinário em extraordinário” (FERRARAZ, 2003, p. 55), o que se alinha com a própria definição de *unheimlich*.

Compreender o incômodo que *Eraserhead* provoca implica analisá-lo de forma atenta. O princípio que norteia sua estranheza é o *unheimlich*: o filme não tenta ser fiel à realidade cotidiana, ao contrário, expõe uma realidade potencialmente normal, mas distorcida sem nunca apresentar claramente as razões dessa distorção. É justamente essa falta de sentido que incomoda tanto, e Lynch em nenhum momento justifica ou acena com uma possível explicação. A cena em que Henry visita a casa da família “X” para ver sua namorada é um exemplo de que não é tanto a situação em si, mas sim o modo bizarro com que o diretor conta a situação que nos angustia. Nesta cena, Henry chega à escura casa de seus sogros e a mãe de sua namorada ordena que ele se sente no sofá. Nesse momento, o diretor injeta um silêncio constrangedor entre os personagens, reforçado por sinistros ruídos que soam como guinchos de ratos. Em seguida a câmera revela: os guinchos vem da cadela da família que está amamentando seus filhotes. A cena espelha o recurso

utilizado ao longo do filme: distorcer o realismo através da estética fílmica, construindo um *nonsense* de forma tátil, a partir da imagem e do som.

Mas, não é só *Eraserhead*: os filmes de Lynch fetichizam a superfície e a textura dos elementos visuais e acústicos, amplificando o trivial até que este se torne desconfortável, desagradável e profundamente inquietante. Em sua obra, há uma realidade cotidiana sempre pulsando à espreita, como na chamada de telefone em *Lost Highway* (1997) que desencadeia um mundo paralelo e ainda toca no medo inicial da voz desencarnada quando da invenção do telefone; ou, ainda, em *Eraserhead*, em que o personagem “Moça do Radiador” vive no radiador do quarto do protagonista, fato que o filme tampouco esclarece se é uma fantasia ou uma realidade absurda.

A forma como Lynch usa as texturas visuais e sonoras tocam numa questão própria do cinema: a presença na ausência. Nas palavras de Pierre Schaeffer (2010, p. 36), o duplo papel do cinema era “retransmitir, de uma certa maneira, o que costumávamos ver e ouvir diretamente e expressar, de uma certa maneira, o que não costumávamos ver e ouvir”. Para o autor, o cinema dissimula uma renúncia característica de sua própria natureza: “[...] a impossibilidade de restituir o original com todas as suas qualidades [...]”. (SCHAEFFER, 2010, p. 28) Assim como outros filmes do diretor, *Eraserhead* recusa a tentativa de fabricar um universo fílmico que simule nossa experiência cotidiana. Em lugar disso, nos brinda com um universo que remete apenas a traços da realidade, mas de modo distorcido. Seus sons assombrados que surgem extradiegeticamente e sua penumbra perene sugerem que existe algo além do que a câmera nos mostra. Esperamos, durante todo o filme,

que surja das sombras um elemento que explicará toda aquela estranheza e “iluminará” aquele mundo, mas isso não acontece. O argumento do diretor não está apenas ancorado, mas encarnado no próprio discurso audiovisual. Por isso, examinaremos os principais procedimentos e pilares da estética de *Eraserhead* e como convergem para a construção do seu argumento.

1.1.1. A valorização de atmosferas

Lynch prioriza a criação de atmosferas a partir das texturas visuais e sonoras, ao invés da construção de uma narrativa linear tradicional. Como bem aponta o autor:

O que vale, na arte de Lynch, não é a explicação do que ocorre [...] Lynch está interessado em criar atmosferas e efeitos de estranhamento. Suas imagens labirínticas e seus sons perturbadores criam o pânico da não compreensão. (FERRARAZ, 2003, p. 106)

De fato, uma das marcas do cinema do diretor é a ausência de explicação. As atmosferas criadas por Lynch a partir da imagem e som como matérias-primas buscam, intencionalmente, não explicar a fim de gerar esse “pânico da não compreensão”, citado por Ferraraz (2003).

Em *Eraserhead*, as sequências oníricas que borram os limites que separam a realidade do sonho, os onipresentes sons de máquinas e a penumbra daquele universo são mais importantes do que explicar a trama apresentada.

1.1.2. Procedimentos anti-ilusionistas e ilusionistas

Lynch faz uso de procedimentos dos modelos ilusionistas e anti-ilusionistas, conseguindo um cinema que confunde o espectador e se distancia do modelo narrativo clássico, que é baseado na projeção, na coerência de tempo e espaço do universo fílmico construído. Ao invés da proximidade imaginária, os filmes do diretor confrontam a audiência com situações que revelam o mecanismo de simulação e de projeção do espectador na história, essencial ao funcionamento do próprio cinema. O estilo fronteiro do cinema de Lynch desmantela a distância entre o espectador e o ecrã, segundo a opinião do crítico americano Todd McGowan (2007 *apud* FERRARAZ, 2003). O diretor desconstrói a noção de que a distância do espectador à tela lhe garante uma segurança em relação ao que nela ocorre. Lynch integra o espectador ao filme, de modo a fazê-lo dividir com os personagens a mesma sensação de ignorância e inquietação. Mais do que isso, suas tramas funcionam como um recorte exagerado de uma realidade que não tem referências confiáveis.

Em *Eraserhead*, o diretor combina elementos do modelo ilusionista, como a câmera em terceira pessoa, com outros anti-ilusionistas, como a interpretação dos atores e o ponto-de-vista auricular subjetivo.

1.1.3. Elementos bizarros

Ferraraz (2003) destaca a estética quase repulsiva que Lynch empresta a determinados personagens como um artifício característico do diretor. Em *Eraserhead*, um personagem que exemplifica isso é a “Moça do Radiador” (Laurel

Near), com seu rosto deformado. Nesse filme, assim como em outros posteriores, são usados elementos bizarros que tendem ao grotesco, como partes decepadas do corpo humano, insetos, pessoas com deformações, enfermos, cegos, anões, enfim, elementos que escapam ao padrão tradicional e até mesmo o enfrentam. Ferraraz (2001) ainda cogita que um dos paralelos possíveis dessa marca do cinema lynchiano é com o chamado cinema de atrações, muito praticado até 1906, e com sua relação com circos, feiras e *vaudevilles* do fim do século XIX e início do XX.

Outro paralelo que o autor (2003, p. 14) estabelece é com o surrealismo, principalmente no tocante às “questões da beleza convulsiva e das rupturas sonoras e imagéticas e na valorização da realidade onírica [...]”. André Breton, mentor do surrealismo, afirmou em *O Amor Louco*, que “a beleza será convulsiva, ou não será” (1988, p. 10). Ainda de Breton pode ler-se uma outra definição deste conceito: “A beleza convulsiva será erótica-velada, explosiva-fixa, mágico-circunstancial, ou não será” (1988, p. 19). Trata-se, portanto de uma beleza inusitada, extasiante, selvagem e transitória; que foge do convencional e busca representar a natureza sensível das coisas. À luz desse paralelo, Ferraraz (2003) destaca que Lynch também trabalha com elementos cuja estética foge dos padrões, como, anões, gigantes e seres com partes do corpo deformado – como em *Twin Peaks* (1990), com os personagens o Gigante, o Anão e Mike –, um personagem sem o braço esquerdo e, ainda, o protagonista do filme *O Homem Elefante* (1980). Já *Eraserhead*, apresenta uma galeria de personagens estranhos, seja por sua estranheza devida aos traços físicos deformados ou pela própria atuação dos artistas, que esculpe a estranheza subjetiva de determinados personagens. Quando

aparentam uma normalidade exterior, comportam-se – falam, movimentam-se e reagem – de forma estranha. Os exemplos mais contundentes são a "Moça do Radiador" com suas bochechas deformadas; o corte de cabelo do protagonista Henry Spencer; o próprio bebê com seus traços físicos não humanos; o "Homem do Planeta" no prólogo do filme; o comportamento inadequadamente sexualizado da sogra do protagonista, Sra. X; o caminhar autômato do protagonista e a aparente falta de emoção dos personagens de modo geral.

1.1.4. Fotografia

Na visão de Greg Olson, "o contraste e a interação entre luz e sombra são centrais na estética e nas metáforas visuais de Lynch". (2011, p. 65, tradução nossa) Em *Eraserhead*, os cenários sujos e abandonados do bairro industrial onde mora o protagonista e o interior de sua casa são mostrados a partir de um grande breu, sombras, pouca luz e da fotografia em preto e branco. Além de ser uma das principais ferramentas do diretor para fabricar a atmosfera de *Eraserhead*, a fotografia também serve como uma metáfora daquele universo particular, que se revela claustrofóbico, aparentemente sem vida, ou com uma vida bastarda, feia, que desagrada.

Para Rogério Ferraraz (2003), é possível identificar no trabalho do diretor ecos do cinema expressionista, concentrado principalmente no uso de temas como a circularidade, a presença do duplo e na utilização do claro e escuro, princípio que pauta a fotografia de *Eraserhead*, por exemplo.

Não é apenas a angústia e a confusão emocional do protagonista que encontram tradução nos contrastes e interações entre luz e sombra. A distopia enviesada daquele universo fílmico – construída sobre certos pilares estéticos dos quais a fotografia é uma das peças-chave – também reflete os conflitos e tensões contemporâneos ao filme, que foi realizado em plena década de 1970. A desesperança daquela sociedade pós-industrial está presente todo o tempo através da perpétua penumbra da fotografia. O mundo interior e exterior do protagonista encontram-se no sombrio visual em que se desenrola o filme.

Na década de 1970 vieram à tona mudanças profundas e momentos de fortes tensões, em contrapartida ao avanço tecnológico e científico que produziu a popularização da televisão a cores e inventos como o primeiro videogame e o primeiro microprocessador do mundo. Além da crise do petróleo, a Guerra do Yom Kippur, a ascensão das ditaduras na América Latina e a queda das ditaduras portuguesa, espanhola e grega marcavam o cenário internacional. Nos Estados Unidos, a Guerra Fria contra a União Soviética, a derrota na Guerra do Vietnã e o escândalo Watergate, que culminou na renúncia do Presidente Richard Nixon, foram fatos emblemáticos do delicado momento histórico e social que atravessava o país. O modelo capitalista industrial sobre o qual os Estados Unidos havia crescido e conquistado a liderança do mundo ocidental estava em crise e uma reformulação era necessária. De certo modo, podemos enxergar os reflexos dessa crise na visão sombria mostrada no universo pós-industrial de *Eraserhead*. Não é causalidade que o filme tenha uma ambientação que remete à década de 1950 – apogeu do êxito financeiro e político norte-americano. Aliada à fotografia sombria do filme, essa

ambientação soa mais como um olhar irônico a um passado glorioso, porém ingênuo. No momento em que o modelo capitalista industrial norte-americano atravessava importantes reformulações, Lynch lança um olhar obscuro para uma época quando dificilmente teria sido possível acreditar numa crise daquele modelo econômico.

3.1.5 Câmera e planos

Nas cenas externas, frequentemente o diretor recorre aos planos abertos para retratar a fragilidade do elemento humano diante de um universo pós-industrial apocalíptico. A magnitude e a amplitude dos cenários devassados contrastam com as imagens humanas relativamente bem menores.

Outro procedimento utilizado por Lynch que causa estranhamento é o posicionamento da câmera. Como analisado por Ferraraz em sua dissertação (2003), em *Eraserhead*, a câmera utiliza um enfoque objetivo, mas parece ter uma relação de pertencimento com os lugares mostrados, pois se antecipa às ações do protagonista, focalizando os ambientes antes da entrada do protagonista em cena, e, muitas vezes, também permanece após a saída do dele ou de outros personagens. Segundo Ferraraz (2003), nesses momentos Lynch recorre à câmera de um narrador em terceira pessoa, característica da narrativa clássica; mas, distorce um pouco sua propriedade quando focaliza os ambientes antes e depois do protagonista. Ferraraz (2003) diz que é como se esse narrador em terceira pessoa já

conhecesse tão bem a história que pudesse abrir mão de ficar junto do protagonista, como usualmente acontece na narrativa clássica.

Ainda segundo o autor (2003), Lynch aumenta a complexidade da construção narrativa quando alia à câmera objetiva do narrador em terceira pessoa uma trilha sonora que, em certos momentos, evidencia um ponto de vista auricular subjetivo, ou seja, do protagonista. Em resumo, há um conflito entre o que vemos e ouvimos: vemos através do narrador em terceira pessoa, mas ouvimos como se fôssemos o protagonista. O pesquisador (2003) cita como exemplo uma sequência em que Henry está no seu apartamento e liga o rádio. A imagem e o som escutado correspondem a uma visão do narrador em terceira pessoa. De repente, enquanto a música diminui de volume, aumenta o som de um ruído vindo do radiador. Nesse momento, fica claro que o ruído está sendo ouvido ou imaginado pelo protagonista. Não há razão plausível para que o ruído tivesse se tornado tão intenso, ele é extradiegético e corresponde ao ponto de vista auricular do protagonista. Esse exemplo ilustra o modo inusitado com que Lynch trata imagem e som para estruturar sua narrativa.

3.1.6 Cenários e figurinos

De acordo com o pesquisador Mário Eduardo Pommer (2000) que, nesse ponto, concorda com o pesquisador Rogerio Ferraraz (2003), embora seja possível identificar a influência de diversos estilos, escolas e gêneros na estética lynchiana, é notória a ironia dos costumes da sociedade norte-americana. Ou seja, como o

próprio pesquisador (2003) observa em sua dissertação, nos trabalhos do diretor encontramos, tanto nos temas escolhidos como na estética fílmica, ingredientes bizarros e perversos, tratados com humor negro afim de criticar as instituições norte-americanas, como a Igreja, a Família, o Estado, e os próprios clichês do cinema hollywoodiano. Em *Eraserhead* não é diferente: quando aliados aos outros elementos, como a fotografia, a trilha sonora e a caracterização bizarra dos personagens, a ambientação de cenários e figurinos da década de 1950 tornam-se uma interpretação sombria da década e de seus valores.

3.1.7 Atuação e trabalho de voz dos atores

"A voz é como a música. Tudo, cada palavra, tem que ser dito de uma certa maneira. Tem a ver com o ritmo e o conteúdo dos diálogos. Você consegue trabalhar com a voz através de ensaios nos quais introduz aos atores as ideias que embasarão a forma correta de se pronunciar os diálogos. Mas, você precisa encontrar um modo de dizer francamente aos atores o quê deseja para que, assim, eles encontrem a forma de pronunciar as falas".

(David Lynch)

A atuação dos atores e o trabalho de voz feito com estes demonstram a estranheza dos personagens. Apesar da aparência “normal” de alguns deles, num segundo momento, eles falam e comportam-se de uma forma automatizada e sem emoção, ou como se sofressem de distúrbios mentais. Esse aspecto “bizarro” foi alcançado pela representação não naturalista dos atores – em especial do ator Jack Nance – e por um meticuloso trabalho de voz e pronúncia realizado com o elenco.

Lynch afirmou em entrevista a Chris Rodley (RODLEY, 2005) que o trabalho teve como objetivo usar a voz como um elemento estético, a fim de desconectá-la da reação física, do ritmo e da expressão facial que deveriam acompanhar os sentidos dessas frases, esvaziando os diálogos de sua função de comunicação.

3.1.8 A trilha sonora

"(Em *Eraserhead*) o som tem uma função precisa, ele nos impulsiona ao longo do filme, nos dando a sensação de estarmos dentro dele, dentro de sua dimensão temporal".

(Michel Chion)

A trilha do filme é repleta de sons fantasmagóricos de máquinas e de fábricas e, assim, constrói uma atmosfera densa, industrial e claustrofóbica, que dialoga com o sufocante universo visual de *Eraserhead*. Por exemplo, o bairro industrial em que o casal mora é mostrado como um lugar pós-apocalíptico, com sons fantasmagóricos de máquinas e fábricas e uma paisagem devastada, poluída e quase inabitada. Há um constante ruído de fundo de sons de aparelhos e fábricas, que amplifica a atmosfera visual sombria, claustrofóbica e angustiante.

Além de antecipar traços centrais do estilo lynchiano, *Eraserhead* adiantou também o zelo pelo tratamento estético e o apuro sonoro que o diretor dispensa a seus filmes, o que evidencia sua profunda compreensão da potência audiovisual do cinema e de sua capacidade de expressar instintos e impressões com força sensorial. Lynch mira no coração de sua audiência, não em sua mente. Imbuído de

memórias do cinema mudo e de clássicos de Hollywood, como *Laura* (1944), de Otto Preminger, e *Sunset Boulevard* (O crepúsculo dos deuses, 1950), de Billy Wilder, sua obra é sedutora, lúgubre e absurda; uma amplificação elétrica de imagens e som. Estourando com momentos de intensidade irracional, seus filmes são os sonhos febris do próprio cinema.



Figura 5 – Henry Spencer (Jack Nance) no bairro industrial onde vive o personagem
Fonte: <http://en.wikipedia.org>



Figura 6 – Henry Spencer (Jack Nance) no prédio onde vive o personagem

Fonte: <http://en.wikipedia.org>



Figura 7 – A namorada de Henry Spencer diante do filho mutante do casal

Fonte: <http://en.wikipedia.org>



Figura 8 – O bebê mutante do casal

Fonte: <http://en.wikipedia.org>



Figura 9 – A atriz Laurel Near como o personagem da “Moça do Radiador”

Fonte: <http://en.wikipedia.org>

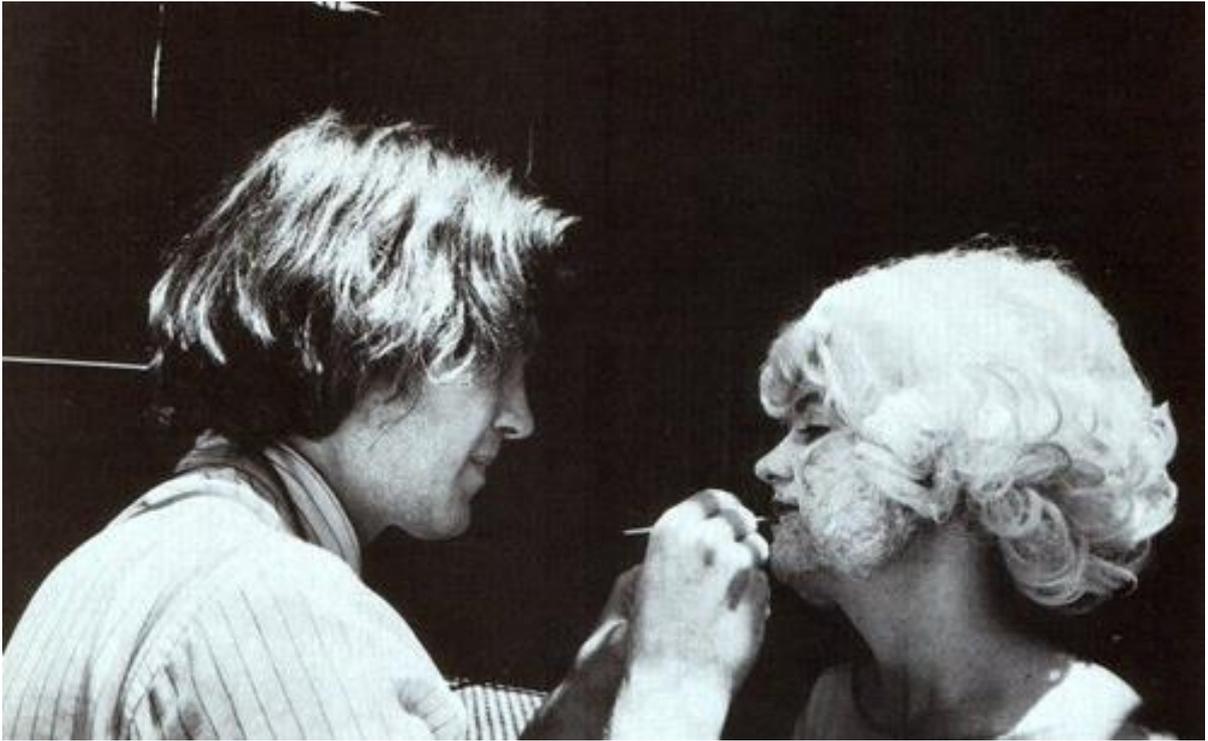


Figura 10 – Lynch preparando a atriz Laurel Near
Fonte: <http://en.wikipedia.org>



Lynch no set de filmagem de *Eraserhead* com o ator Jack Nance
Fonte: <http://en.wikipedia.org>



Figura 12 – Jantar na casa da família “X”
Fonte: <http://en.wikipedia.org>

4. A TRILHA SONORA EM *ERASERHEAD*

"O som é quase como uma droga. É tão puro que, quando alcança seus ouvidos, imediatamente provoca um efeito em você".

(David Lynch)

Análises fílmicas parecem sempre querer explicar seus objetos. Essa observação torna-se particularmente frequente no caso da obra de David Lynch, por fugir do padrão dos filmes hollywoodianos com os quais o grande público está acostumado. Existe uma tendência de alguns críticos e do espectador habituado às clássicas narrativas hollywoodianas de acreditar que um filme tem ou devia ter um sentido verossímil, razão pela qual a ampla maioria das críticas de filmes parece estar constantemente analisando suas razões ou seus "porquês". Nos poucos comentários que faz sobre seus filmes, David Lynch mostra-se avesso a explicações. Para ele, a análise racional de uma obra deixa escapar o que esta tem de mais precioso: sua "atmosfera", aquele sentimento que perpassa o universo do filme, o qual dificilmente se pode traduzir em palavras. É no terreno da intuição que o diretor opera, como ele mesmo afirma: "Muitas das coisas que você usa subconscientemente numa pintura, você usa num filme... mas eu não penso tanto nisso quanto sinto isso". (*Pretty as a picture: the art of David Lynch*, 1997) O diretor se dá conta de que as palavras reduzem os indivíduos ao *status quo* semântico, restringindo seu potencial a seu significado literal. Em sua visão, os vocábulos carregam significados preestabelecidos os quais se tornam, então, uma ditadura, e amputam a possibilidade de outros pontos de vista ou interpretações acerca de um mesmo objeto. O trabalho feito pelo diretor na textura, no ritmo e no tom dos

diálogos em *Eraserhead* revela muito de sua visão acerca do poder e uso da palavra. As falas dos personagens são pronunciadas num tom que pouco oscila e apontam uma espécie de autismo emocional. Não há variações de volume, intensidade ou mesmo de ritmo nas falas. Em entrevista transcrita no livro *Lynch on Lynch* (RODLEY, 2005), o diretor declarou ter trabalhado com o discurso como elemento estético. As falas dos personagens são desconectadas da reação física, do ritmo e da expressão facial que deveriam acompanhar os sentidos daquelas, esvaziando os diálogos de uma caracterização humana. Ou seja, o filme maximiza a incapacidade de expressão e de vinculação das palavras, evidenciando o próprio ponto de vista do diretor. Na opinião do pesquisador Eric Wilson, em *The strange world of David Lynch: transcendental irony from Eraserhead to Mulholland Dr.* (2007), o diretor vê a linguagem como um fenômeno opressivo, que arranca os objetos de sua beleza intrínseca e os aprisiona em compartimentos rígidos, com significados já preestabelecidos para os indivíduos.

Em *Eraserhead*, Lynch aparenta estar particularmente ciente desse fato. A forma como o diretor propõe a libertação da palavra passa pela construção de uma obra cuja história é simples, porém contada de forma absurda, não permitindo que o espectador esteja certo do que assistiu nem de sua conclusão moral. Os diálogos do filme não contribuem para a maior compreensão do enredo, pelo contrário: dificultam-no ainda mais. Lynch articula uma perturbadora composição fílmica sem finalizar previamente o sentido da obra, a qual não se encerra em uma interpretação única. Para Ferraraz (2003), os espectadores dos filmes de Lynch são deixados num limbo que os obriga a tirarem suas próprias conclusões sobre o filme. É nessa lacuna que eles podem pensar as palavras enquanto portadoras, simultaneamente,

de sentido e de significado, mas também como patéticos chistes. Mais especificamente, o filme usa os próprios vocábulos para minar a linguagem verbal.

A utilização da língua, da música e, de modo geral, do som no filme como recurso narrativo é esclarecido em diversos momentos. Do ponto de vista da língua, Eric Wilson (2007) oportunamente aponta que, no filme, as palavras são usadas como imperativos indiretos e introduzem Henry, o protagonista, num mundo do qual ele parece não estar totalmente ciente. Com relação à música, Wilson (2007) acredita que a primeira tentativa de libertação da realidade opressiva que o personagem principal vive é através da música. Em sua opinião, a escolha musical não é arbitrária, pois se trata de um elemento não verbal, portanto capaz de promover um escape do *status quo* determinado pela língua. No filme, a música sempre adquire um caráter reconfortante e acolhedor, em contraponto às palavras imperativas e ao ambiente sonoro opressivo. Quando surge o bebê monstruoso e o protagonista é abandonado pela namorada, entra em cena o personagem da “Moça do radiador” com sua canção esperançosa (“No céu tudo está bem, no céu tudo está bem...”) e seus gestos, e não palavras, indicam a Henry que há uma saída daquele mundo aprisionador. A partir desse ponto, a música intensifica seu papel de fuga para o protagonista. O autor não comenta, mas vale refletir sobre um ponto: o choro do bebê, que também pode ser classificado como comunicação não verbal, opera no sentido contrário.

Desempenhando o papel de diretor e, na maioria das vezes, roteirista dos próprios filmes, Lynch também participa ativamente do trabalho de engenharia de som de suas obras, tendo iniciado sua incursão fílmico-sonora por intermédio da

parceria com Alan Splet, designer e editor de som, no curta *The Grandmother*. A importância do áudio nos filmes de Lynch merece destaque, pois poucos diretores se dedicam tão esmeradamente ao desenvolvimento de conceitos e de paisagens sonoras como as presentes em seus filmes. Em seu cinema, Lynch entende que o som desempenha um papel fundamental, conforme atesta em trecho de entrevista reproduzido abaixo:

O som é cinquenta por cento de um filme, pelo menos. Em algumas cenas é quase cem por cento. É a única coisa que pode atribuir tanta emoção a um filme. É a coisa que pode adicionar toda uma atmosfera, criando, assim, um universo maior. É ele que estabelece o 'tom' do filme e agita as coisas. O som é uma grande 'alavanca' para um mundo diferente. E tem que trabalhar com a imagem, mas sem ele você perde metade do filme. (SIDER, 2003, tradução nossa)

Por isso, adotaremos o conceito de “paisagem sonora” como ponto de partida para uma leitura que buscará entender como o som opera na construção da estética lynchiana, partindo do filme *Eraserhead*.

Em seu livro *A afinação do mundo* (2011), Murray Schafer definiu “paisagem sonora” como qualquer espaço físico ou abstrato que tenha som, natural ou artificial. Por esse viés, analisou, por exemplo, os impactos da Revolução Industrial: a chegada de novas tecnologias e o inchaço dos centros urbanos, com seus múltiplos ruídos, o que transformou irreversivelmente a paisagem sonora da época. As casas, os estabelecimentos e as salas de concerto foram invadidos pelos sons das ruas, tornando tênues os limites entre a música e os sons ambientes. O autor afirma que a nova sonoridade moderna era predominantemente “de baixa frequência” (1997, p. 167), ou seja, 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, 2011, p. 168). Assim, o caos e a velocidade das cidades desenharam um relevo sonoro compatível com sua intensidade.

Antes de continuar essa análise, é bem-vinda uma introdução acerca dos elementos que compõem a banda sonora. De acordo com Berchmans (2006, p. 19): “trilha sonora vem do original inglês *soundtrack*, que na verdade, tecnicamente representa todo o conjunto sonoro de um filme, incluindo além da música, os efeitos sonoros e os diálogos”. Porém, cada tipo de som contido em uma trilha sonora pode ser definido de acordo com diferentes categorias. Iremos, então, dividi-la em três setores: música original, elementos sonoros e efeitos especiais do filme e diálogos. A música original (no inglês *score*) é aquela especialmente composta para o filme. A sua função é propiciar o clima necessário para uma cena, corroborando ou criando conflito com a imagem; neste caso, a música é, na maioria das vezes, instrumental. No caso de musicais ou músicas cantadas envolvendo temas para personagens, apresenta-se a ideia de canção original do filme. O *sound design* é a criação, a manipulação e a organização dos elementos sonoros do filme. Por fim, os diálogos trazem a voz dos personagens.

Tendo introduzido os termos técnicos, é possível retomar o aprofundamento no dispositivo sonoro de *Eraserhead*. Segundo Schafer (2011), a modernidade tem uma sonoridade característica que envolve o ouvinte, dando-lhe a sensação de estar imerso na fonte sonora. O filme *Eraserhead* retrata essa modernidade como uma época fria e desolada. A história se passa numa cidade industrial de um futuro decadente e opressivo, em que as relações são mecanizadas e controladas pelo homem. A direção de arte, o cenário e a fotografia árida, em preto e branco, constroem um universo claustrofóbico e sombrio, no qual “a vida é mais mórbida que

a própria morte”, como adequadamente descreve o crítico Thomas Caldwell (2012). Nesse sentido, os elementos visuais – a fotografia, as cores e o enquadramento – são aplicados para sublinhar determinados aspectos íntimos do personagem, como sua angústia, timidez e constante choque. A fotografia com fortes contrastes e muitas sombras cria uma atmosfera de angústia e tensão permanente. Mas é a inventiva trilha sonora que arremata a estética bizarra do filme. Para o diretor, a pressão que o protagonista sente é manifestada pelo constante e ruidoso som ambiente (RODLEY, 2005). A sonoplastia de *Eraserhead* é experimental e concreta e trama uma atmosfera sonora tão claustrofóbica e angustiante quanto a realidade visual do filme. Segundo o estudioso francês Michel Chion (2006), os ruídos de maquinaria, de vermes sendo esmagados, os uivos distantes e os estalidos misturam-se e sobrepõem-se à música e aos diálogos para tecer uma sinfonia densa e assombrada. Essa nuvem de sons parece espalhar-se pelas cenas sem permitir ao espectador detectar a fonte geradora dos ruídos. O esvanecimento de limites sonoros, apontado por Schafer (2011) como a principal marca do século XX, foi empregado massivamente para compor o clima sufocante do filme. Além disso, o uso da voz humana longínqua e trêmula nas duas únicas canções realça o contraste entre a fragilidade do elemento humano e a espessura dos sons industriais. Esse conjunto de características compõe o clima de pesadelo do filme e marca o estilo que o diretor consolidaria ao longo de sua filmografia.

Cada aspecto de *Eraserhead* foi elaborado com cuidado e minúcia por Lynch e sua equipe, implicando seu envolvimento direto na construção dos sets de filmagem e também na confecção muitas vezes artesanal da complexa trilha sonora, que contém 38 minutos de som acompanhando os 89 minutos de imagem. E

funciona, porque Lynch e Alan Splet tinham um ouvido raro para as possibilidades de imersão emocional do som. Na composição da trilha, a dupla teve de lidar com as limitações de uma pequena produtora para mixagem dos sons industriais do filme. Trabalhando com a tecnologia analógica disponível na década de 1970, eles criaram uma paisagem sonora ricamente texturizada e evocativa. De acordo com entrevistas de Lynch e o do diretor de som Alan Splet a Mark Richardson (2012), do site Pitchfork – uma das bíblias da música independente norte-americana – os barulhos e as ambiências foram todos alcançados de forma artesanal e são o prato principal da trilha sonora. A observação faz todo sentido, se considerarmos o apreço do diretor pela sonoplastia, segundo sua própria afirmação:

"Na verdade, acredito que os efeitos sonoros são música. Você pode se sentir de um certo modo em relação a determinadas coisas e não saber ao certo de onde o sentimento vêm. E eu simplesmente tenho uma paixão por efeitos sonoros como música". (HARTMANN, 1996, tradução nossa)

Splet, ainda na entrevista (2012) a Pitchfork, afirma que não há sintetizadores ali, só *samplers* e sons produzidos, processados e editados por eles. Um dos exemplos desses experimentos foi dado pelo próprio Lynch a Richardson (2012). O cineasta afirmou que ele e Splet gravaram um assobio através de um duto de alumínio, e foram regravando o resultado diversas vezes até obterem o *reverb* grandioso de que precisavam. Outra história interessante na entrevista de Lynch (RICHARDSON, 2012) é sobre os sons produzidos com a combinação de uma banheira cheia e um galão de água com um microfone dentro.

De maneira geral, os sons têm textura grave e são cortados abruptamente (e aparentemente, de propósito) por outros sons curtos, de textura metálica e formas um tanto distorcidas. Nas cenas, estes parecem ecoar e ressoar de diversos pontos, sem que sejam reveladas suas fontes sonoras. A este tipo de som, Michel Chion denominou de *acusmático*, apropriando-se de um conceito introduzido inicialmente por Pierre Schaeffer (1967) que o define como aquele "que ouvimos sem ver a causa originária do som" (CHION, 2011, p.61). No contexto de um filme, trata-se de qualquer som cuja origem não é mostrada na tela. Chion (2011) ressalta que "um som ou uma voz deixados acusmáticos criam, com efeito, um mistério acerca do aspecto da sua fonte e de sua própria natureza [...]" (2011, p.61).

A presença destes sons acusmáticos pontua diversas passagens de "*Eraserhead*", principalmente nas tomadas mais abertas, em que Henry caminha pelo bairro industrial. Nelas, sons de máquinas, ruídos de fábricas, assobios, estalos surgem e flutuam como assombrações ao redor do protagonista, reforçando sua solidão e o pesadelo (também sonoro) daquele universo. Ou seja, a sonoplastia que, se tivesse sido usada de forma realista, ancoraria o personagem no espaço e no tempo; cede espaço, no filme, para uma participação mais onírica e etérea, que brinca com os conceitos de onipresença de ruídos e ausência/vazio de sons naturais e humanos. Não é por acaso que essa parte da trilha sonora é composta por sons pesados de "tons graves".



Figura 13 – David Lynch e Alan Splet no set de filmagem de *Eraserhead*

Fonte: <http://en.wikipedia.org>

Como nos lembra Schafer (2011), são justamente esses sons que dificultam a localização de sua fonte sonora e, portanto, causam uma estranha sensação de onipresença. Além disso, a sobreposição do ininterrupto som de maquinaria – que nos remete ao próprio funcionamento compulsivo da sociedade ocidental moderna – é entremeado a sons subjetivos, responsáveis por espelhar em intensidade e *timmming* o estado emocional dos personagens. Novamente, esses sons podem ser lidos como uma forma do diretor inserir e até transbordar a estética fílmica com a desrazão que povoa os personagens e a própria história. O mundo de Henry é um lugar de indústrias, chaminés, latidos distantes e um bebê gritando incessantemente. Os sons de *Eraserhead* retratam uma visão sombria de um lugar assustador. Como a maior parte dos efeitos sonoros foi fabricada artesanalmente, os acidentes e as

limitações impostas por esse processo de produção terminaram por armar o “pano de fundo” ideal para a construção da paisagem sonora industrial do filme. As falas e os diálogos muitas vezes sobrepostos ao som ambiente e às músicas fazem aflorar a capacidade sensorial da trilha. O design de som nos filmes de Lynch é consistentemente brilhante, amplo de detalhes que enfatizam a esfera “emocional”, o aspecto subjetivo, as entrelinhas, o humor e, ainda mais, a narrativa.

Além dos sons de maquinário e de fábricas, as duas músicas que fazem parte da trilha musical têm características peculiares que dão um complemento natural para os ruídos e os fragmentos sonoros do som ambiente do filme. A primeira música é o tema recorrente do órgão no jazz de Fats Waller, cujos acordes tocados em uma espécie de vitrola produzem um chiado. A gravação antiga cria aquela atmosfera particular, que acaba transformando a alegria com que o instrumento é tocado em algo fantasmagórico, nostálgico, longínquo, quase assombrado. É profundamente assustador e de alguma forma um pouco edificante, pois o som é ambíguo e nunca dá a certeza de estar celebrando a vida ou a morte. O caminho tomado pela trilha é o de explicitar ainda mais esse caráter, construindo um mundo de sons no qual tanto o órgão quanto os personagens habitam em estranha comunhão. Mas a música de Fats Waller não é uma constante. Ela aparece em momentos-chave da trilha, às vezes mais ao fundo do que outras. Em segundo, a música *In Heaven*, cantada no filme pelo personagem da “Moça do Radiador”. Na letra e, principalmente, em sua forma, a música é uma espécie de hino idílico que, por sua delicadeza de timbre e melodia, serve como um escape imediato ao pesadelo sonoro do filme, representando para o protagonista uma fonte de calor e

conforto. A canção adquiriu vida própria fora de *Eraserhead* e ficou famosa no mundo do rock *indie* quando foi cantada pela banda Pixies, em EP homônimo lançado no ano de 2002.

Outras vozes da mídia especializada reconhecem a contribuição da trilha sonora do filme. Na opinião de Mark Richardson (2012), apesar da proeza visual e do humor negro do filme, o aspecto mais poderoso de *Eraserhead* é sua sonoridade: zumbidos, estalos, assobios e explosões dos fornos daquele universo industrial são trazidos à vida graças ao particular e inteligente uso do som.

Na saga, o protagonista é imediatamente aprisionado a desagradáveis obrigações e afazeres gerados na e pela linguagem. Ele tenta libertar-se pela música, comunicação não verbal.

A abertura do filme mostra Henry flutuando no espaço, com um planeta ao fundo e uma trilha sonora que acompanha esse ambiente espacial: densa, texturizada e, aparentemente, ancorada em referências reais, ou seja, em sons espaciais. Logo em seguida, surge o personagem das alavancas, e então a trilha sonora acompanha a mudança. Ainda texturizada e densa, porém mais abafada e com um barulho de tique-taque. A cena é dramatizada pela fotografia em preto e branco e pela interpretação do ator. Em seguida, alternam-se cenas entre Henry e o personagem das alavancas, variando também a composição sonora presente em cada uma dessas cenas. Ambas as composições contemplam camadas sonoras de sons indistintos, ruídos e chiados sobrepostos que constroem uma paisagem sonora claustrofóbica. Tal sobreposição é usada para manter a paisagem sonora enervante e a tensão subliminar nas duas cenas. O personagem com o rosto ferido puxa as

alavancas. Em seguida, é mostrada a imagem de uma fecundação e, o que aparenta ser um espermatozoide, mergulha num tipo de líquido opaco. Aparece, logo em seguida, uma paisagem industrial suja, irrigada por uma luz áspera. Um homem olha com espanto sobre os ombros. Esse homem, cujo nome ainda não sabemos, tem uma aparência de surpresa e confusão – e seu cabelo é um item indispensável para transmitir essa impressão. Nos minutos seguintes, o protagonista atravessará, com seu passo hesitante e carregando um misterioso pacote de papel na mão, o relevo industrial e seus pequenos montes de entulho, sua lama e seu lixo até chegar ao edifício onde mora. Ouvem-se ruídos industriais indistintos, fragmentos de outros sons, como sinfonias e ventos, entre outros. Novamente, a trilha sonora contracena como um elemento desestabilizador, agregando um alto nível de tensão e contribuindo para colorir o que a fotografia, o roteiro e a atuação sugerem.

David Lynch manteve a trilha sonora em todos os momentos: embora haja variações de tom, frequência, volume, é massiva a presença de um ruído branco ao fundo, com exceção dos raros momentos em que há a presença de música. É como se o diretor tivesse encapsulado o filme numa mesma paisagem sonora densa, claustrofóbica, sem possibilidade de respiro. Essa descrição parece mesmo representar a opinião de Lynch acerca da *paisagem sonora* de um filme. Para Lynch:

"É importante que um filme tenha um volume alto e espero que as pessoas concordem com isso. Você deve estar dentro do filme quando vai ao cinema. (O filme) não deve estar na sua frente. Deve estar ao seu redor, te cercando e envolvendo de modo que você viva como se estivesse dentro de um sonho. E esse é o modo que (um filme) deve ser, na minha opinião". (HARTMANN, 1996, tradução nossa)

O som de *Eraserhead* é grave, derramado pela cena; não permite ao espectador localizar sua fonte sonora e, por isso, potencializa a sensação de mal-estar, reforçando o estranhamento causado pela angustiada estética visual do filme. Posteriormente, o choro incessante do bebê será um dos elementos principais para conduzir a obra ao seu clímax de tensão. À medida que Henry avança pelo descampado industrial, pouco a pouco, aparenta estar mais seguro de suas ações. Quando finalmente chega ao seu prédio, sobe por um elevador antigo e, ao destrancar sua porta, é identificado por uma vizinha morena e atraente (Judith Anna Roberts). Aos 10 minutos, ela pronuncia as primeiras palavras do filme. Ela lhe diz que sua namorada o esperava para jantar com seus pais, em sua casa, naquela noite mesmo. Aparentemente surpreso pelo aviso, Henry não sabe como reagir. Claramente, ele havia se esquecido, inclusive, de que tinha uma namorada. As palavras da vizinha parecem convocá-lo para uma vida da qual o protagonista não demonstra estar completamente ciente e que lhe apresenta um cenário de obrigações e responsabilidades as quais o aprisionam a esta terra bizarra onde se encontra. As palavras, como barras de uma cela, estreitam suas possibilidades de ação e exigem dele atitudes das quais, de outra maneira, estaria livre. Para o autor, os vocábulos pronunciados pela vizinha exemplificam a maneira como a língua funciona em *Eraserhead*. Estes, de forma geral, exigem que o protagonista faça o que ele não quer. Nesse sentido, funcionam como imperativos indiretos, e, por isso, como leis opressoras. Embora Henry já estivesse prisioneiro do plano material (WILSON, 2007), as palavras concretizam e intensificam esse aprisionamento. Depois de ouvi-las, Henry é compelido a ir ao jantar com a namorada, com os pais dela, constrangido neste universo de obrigações que lhe foi comunicado. O

protagonista nem sequer reflete, ele simplesmente se coloca em funcionamento para cumprir a tarefa que lhe foi atribuída. Henry, então, entra em seu apartamento e coloca um disco de Fats Waller numa vitrola antiga. Nessa cena, a oposição entre música e linguagem verbal fica clara: o homem adota esse recurso para escapar, para sentir-se bem. Em 12 minutos de filme, é o único gesto voluntário do protagonista. A música de Fats Waller completa o ambiente acolhedor do apartamento, que resguarda o protagonista do mundo industrializado hostil.

Além disso, o filme deixa clara outra característica: a economia de palavras. Em seu uso parcimonioso, Lynch confere um peso maior a cada diálogo. No desenrolar do filme, Lynch vai desvelando outras facetas da linguagem no universo de *Eraserhead*. A cena do jantar – que também é uma crítica à vida familiar norte-americana da década de 1950, da qual o diretor desfrutou quando criança (OLSON, 2011) – na casa de Mary (Charlotte Stewart), Henry presencia todos os membros da família da namorada atuarem de forma bizarra. Ali, a língua é aplicada de forma inapropriada e esvaziada de sentido. Depois que entra na casa da namorada, Henry sente-se desconfortavelmente no sofá. A mãe logo encadeia uma série de perguntas previsíveis acerca de Henry, da natureza de seu trabalho etc. A cena parece uma paródia do tipo de apresentações que ocorrem na vida real. Da mesma forma, o jantar é repleto de momentos bizarros até que a mãe comunica que o bebê está no hospital e pergunta a Henry, de forma abrupta, se ele e a filha tiveram relação sexual. Novamente, presenciamos o protagonista surpreso. Para o autor, é como se Henry tomasse conhecimento pela primeira vez de coisas como “bebê” e “relação sexual”. Assim, testemunhamos de novo a língua operando como um imperativo indireto, ao invés de ser uma ferramenta para a construção de sentido. Ela ancora

ainda mais o personagem numa realidade com a qual ele não parece estar totalmente familiarizado e, simultaneamente, introduz mais obrigações com que ele não deseja arcar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“People call me a director, but I really think of myself as a sound man”
(David Lynch)

Essa dissertação baseou-se nas obras de Ney Carrasco, Tony Berchmans, Michel Chion e Rick Altman para a contextualização histórica da evolução do cinema sonoro. Para fundamentar a análise do modo como o som opera na construção da estética lynchiana em *Eraserhead*, foi escolhido o conceito do pesquisador canadense Murray Schafer de “paisagem sonora”. Em seu livro *A afinação do mundo* (2011), Schafer relata a evolução da paisagem sonora desde os tempos antigos até o século XX por meio de referências literárias. Segundo o autor (2011), a partir da Revolução Industrial, uma paisagem sonora moderna, industrial, difusa e penetrante se configurou. Pelo seu olhar diferenciado à modernidade e seus sons e pela amplitude do conceito que forjou, escolhemos a noção de paisagem sonora para examinar a trilha de “*Eraserhead*”. Sua modernidade fria e inumana e o caos daquele universo se manifestam na estética sombria e árida; entretanto é a trilha sonora que potencializa o primor visual do filme, elevando-o à categoria de pesadelo sensorial.

A atualidade e relevância da reflexão trazida neste trabalho podem ser confirmadas se considerarmos a progressiva produção acadêmica sobre o assunto e, mesmo no contexto nacional, o aumento de estudos apresentados em associações como a INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos

Interdisciplinares da Comunicação – e a SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Esse aumento indica a crescente necessidade de entendimento da dinâmica relacional entre som e imagem.

Cada cineasta atribui diferentes níveis de importância à trilha sonora. A aproximação de Lynch com o som é evidente: ele geralmente conduz as gravações de seus filmes ouvindo a trilha e dirige suas cenas para que funcionem em conjunto com a música ou o som (PAES, 2012). Além disso, nos últimos anos, Lynch se dedicou também à carreira de música, já tendo lançado dois álbuns.

A relação com o som é comentada pelo próprio diretor em entrevistas e pode ser melhor compreendida a partir do seu apreço pela pluralidade e pela fragmentação. Som e imagem, para ele, não disputam; pelo contrário, se complementam como ferramentas criativas. Rogério Ferraraz (2003) afirma que o conceito de fragmentação é a chave para compreender o diretor e sua obra. Segundo o pesquisador (2003), Lynch trabalha com fragmentos o tempo todo: seja na narrativa, na imagem e no som, nas imagens em que aparecem o corpo humano fragmentado – ou ainda, na combinação de fragmentações. Lynch (2002 apud FERRARAZ, 2003) afirmou gostar do conceito porque “[...] tudo vem de um campo unificado. Quando você sabe disso é uma grande pista para muitas coisas. Tudo é fragmento e eles fazem o todo” (LYNCH, 2002 apud FERRARAZ, 2003). Ou seja, em seu entendimento, a combinação de elementos antagônicos, similares ou simplesmente diferentes – como som e imagem – é o que confere riqueza, não apenas na arte, mas também na vida. É no acréscimo e não na redução que o diretor aposta.

A trilha de *Eraserhead* é usada exatamente neste sentido, acrescentando às imagens a ambiência daquele universo fílmico. Com "*Eraserhead*", Lynch nos mostra como o som é poderoso. É também digno de nota que Lynch tenha burlado os padrões e surpreendido ao usar um material composicional baseado em ruídos. Enquanto a música implica uma estrutura rítmica e melódica, a trilha do filme é um contínuo sonoro que se espalha ao longo dos 89 minutos da história. Na maioria dos momentos, não há refrão ou qualquer outra referência conhecida, apenas uma persistente camada de sons e ruídos – o que causa, inicialmente, um incômodo e, posteriormente, uma angústia. As poucas músicas – duas no total – são usadas em momentos bastante específicos e, na maioria das vezes, dentro da diegese do filme; não chegando a alterar a sensação de ruído constante gerada pela trilha.

Regidos por um roteiro enxuto e com uma narrativa muitas vezes não linear, todos elementos de som e imagem reforçam uns aos outros. Por exemplo, a penumbra criada pela fotografia e os ruídos, músicas e diálogos sobrepostos da trilha apagam os limites sonoros e visuais do filme, aumentam sua voltagem sinestésica e cercam o mundo de Henry de uma aura claustrofóbica. A contextualização de figurinos e cenários encontra paralelo na trilha musical: ambos remetem a uma interpretação nostálgica e, ao mesmo tempo, fantasmagórica da década de 1950. Outro exemplo é a atuação não naturalista dos atores reforçada pelo trabalho de voz feito com o elenco. Como se nota pelos exemplos dados, a concepção de Lynch foi bastante consistente ao trabalhar todos os elementos – visuais e sonoros – num único sentido.

Em suma, Lynch deixa de fazer um filme “sobre” a desrazão, a angústia e a opressão para fazer um filme que “encarna” esses atributos na sua estrutura; ou seja, o cineasta constrói uma estética fílmica angustiante, opressiva e desrazoada, em que o argumento é tecido no som e na imagem. Por essa razão, podemos dizer que a trilha sonora não só contribui para a construção da estética fílmica de *Eraserhead*, como é um dos seus elementos principais – junto com as imagens e o enredo. Os discursos sonoro, imagético e o enredo formam um complexo recursivo de elementos que fabricam o universo fílmico de *Eraserhead*. Como resultado, temos uma obra perturbadora, que assalta os sentidos da audiência.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. Dialética do esclarecimento. Rio de Janeiro: J. Zahar Editor, 1996. 285 p.

ALTMAN, Rick. Sound theory, sound practice. Nova Iorque: Routledge, 1992. 291 p.

BARBOSA, Jorge Luiz. A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social. GEOgraphia, Niterói, v. 2, n. 3, p. 69-88, 2000. Disponível em: <<http://www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/view/30/28>>. Acesso em: 20 set. 2012.

BARNEY, Richard A. Interviews. Mississipi: University Press of Mississipi, 2009. 274 p.

BERCHMANS, Tony A. A música do filme: tudo que você gostaria de saber sobre a música de cinema. 2. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2006. 165 p.

BLANC, Michelle Le; ODELL, Colin. The Pocket Essencial David Lynch. Herts, Great Britain: Old Castle Books, 2000. 192 p.

CALDWELL, Thomas. David Lynch. 2002. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2002/great-directors/lynch/>>. Acesso em: 25 out. 2012.

CARRASCO, Claudiney Rodrigues. Trilha musical: música e articulação fílmica. 1993. 131 f. Tese de doutorado (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo. Disponível em: <webensino.unicamp.br/.../apoio/4/Trilha_Musical_TESE_NEY.pdf>. Acesso em: 20 set. 2012.

CHION, Michel. A audiovisualização: som e imagem no cinema. Tradução Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011. 175 p.

_____. El sonido. Tradução Enrique Folch González. Barcelona: Paidós, 1999. 413 p.

_____. David Lynch. 2. ed. Tradução Robert Julian. Londres: British Film Institute, 2006. 246 p.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Cultura Midiática e tecnologias do imaginário: Metodologias e pesquisas. In: GUTFREIND, Cristiane Freitas. Cinema: uma forma de tradução do pensamento. Porto Alegre: Edipucrs, 2005, p. 34. 219 p.

EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, Serguei. A forma do filme. Rio de Janeiro: Zahar, 1997, p. 225-226. 236 p.

EIKMEIER, Martin. O som no cinema: do artesanal ao industrial. Revista Pré-Univesp, n. 31, maio de 2013. Disponível em: <<http://www.univesp.ensinosuperior.sp.gov.br/preunivesp/4956/o-som-no-cinema-do-artesanal-ao-industrial.html>>.

ERASERHEAD. Direção e Produção David Lynch. Intérpretes: Jack Nance, Charlotte Stewart e Allen Joseph. Estados Unidos, 1977. 1 videodisco (89 min), son., color.

FERRARAZ, Rogério. As marcas surrealistas no cinema de David Lynch. Revista Olhar, São Paulo, v. 1, n. 5, p. 1-8, jan./dez. 2001. Disponível em: <www.olhar.ufscar.br/index.php/olhar/article/viewFile/60/51>. Acesso em: 24 set. 2012.

_____. Nas fronteiras do ser: o cinema limítrofe de David Lynch. In: Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, 24., 2001, Campo Grande. A mídia impressa, o livro e o desafio das novas tecnologias. p. 1-16. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP7FERRARAZ.PDF>>. Acesso em: 23 jan. 2012.

_____. O cinema limítrofe de David Lynch. 2003. 218 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

GRÜNNEWALD, José Lino. A ideia do cinema. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969. 152 p.

GUTIERREZ, Maria Alzuguir. Glauber Rocha, o autor em *Claro*. In: JORNADA DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS DA ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES, II, 2011, São Paulo. Anais da II Jornada Discente – PPGMPA ECA/USP. São Paulo: ECA/USP, 2011, p. 1-15.

JAMESON, Frederic. As marcas do visível. São Paulo: Graal, 1995. 262 p.

JOUSSE, Thierry. Masters of cinema: David Lynch. Londres: Phaidon Press, 2010. 102 p.

KORAKIDOU, V.; CHARITOS, D. Creating and perceiving abstract animation. 2006. Disponível em: <www.media.uoa.gr/>. Acesso em: 1 nov. 2012.

MCGOWAN, Todd. The impossible David Lynch. Nova Iorque: Columbia University Press, 2007. 102 p.

MORIN, Edgard. O cinema ou o homem imaginário. Lisboa: Moraes Editores, 1970, p. 112.

NOCHIMSON, Martha P. The passion of David Lynch: wild at heart in Hollywood. Austin: University of Texas Press, 1997. 272 p.

OLSON, Greg. David Lynch: beautiful dark. Maryland: Scarecrow, 2011. 733 p.

PAES, Carlos. O som do cinema e a evolução do cinema digital. Academia Internacional de Cinema. 2012. Disponível em : <<http://www.aicinema.com.br/o-som-do-cinema-e-a-evolucao-do-cinema-digital/>>. Acesso em : 1 dez. 2013.

POMMER, Mário Eduardo. O inconsciente segundo Lynch e Hitchcock. In: Socine (Org.). Estudos de cinema: Socine II e III. São Paulo: Annablume, 2000, p. 296-299. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/89224034/II-III>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

PRETTY as a picture: the art of David Lynch. Produção Toby Keeler. Estados Unidos, 1997. 80 min.

RICHARDSON, Mark. David Lynch/Alan Splet. Resenha de RICHARDSON, Mark. Eraserhead: original soundtrack recording, Estados Unidos, 1977. Pitchfork, 2012. Disponível em: <<http://pitchfork.com/reviews/albums/16948-eraserhead/>>. Acesso em: 24 set. 2012.

RODLEY, Chris. Lynch on Lynch. Londres: Faber and Faber, 2005. 304 p.

SCHAEFFER, Pierre. Ensaio sobre o rádio e o cinema: estética e técnica das artes-relé, 1941-1942. Tradução Carlos Palombini. Belo Horizonte: UFMG, 2010. 183 p.

SCHAFER, Murray R. A afinação do mundo – uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. 2. ed. Tradução Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Unesp, 2011. 382 p.

SIDER, Larry. David Lynch. In: SIDER, Larry. Soundscape: the school of sound lectures, 1998-2001. London: Wallflower Press, 2003. 249 p. Disponível em: <focusfeatures.com>. Acesso em: 17 ago. 2012.

SIX figures getting sick. Direção e Produção David Lynch. Pensylvania: Pensylvania Academy of Fine Arts, 1966. 4 min, son., color. Disponível em: <<http://youtu.be/Jg-WbSmoWWk>>. Acesso em: 03 jul.2012.

SZE, Bernardo. Introdução às sonoridades do cinema: história, conceitos, paradigmas e experimentações. Belo Horizonte: FUMEC, 2013. 99 f.

THE ALPHABET. Direção David Lynch. Produção H. Barton Wasserman. Estados Unidos, 1968. 3 min, son., color. Disponível em: <<http://youtu.be/lpxXx5Qf4HA>>. Acesso em: 03 jul. 2012.

THE GRANDMOTHER. Direção e Produção David Lynch. Intérpretes: Richard White, Dorothy McGinnis, Virginia Maitland, Robert Chadwick. Estados Unidos, 1970. 34 min, son., color. Disponível em: <<http://youtu.be/FdEunRJC0bU>>. Acesso em: 15 set. 2012.

THE PERVERT'S guide to cinema. Direção Sophie Fiennes. Roteiro Slavoj Zizek. Reino Unido, 2006. 150 min, son., color.

THE SHORT films of David Lynch. Direção David Lynch. Produção: David Lynch, Arash Ayrom, H. Barton Wasserman. Intérpretes: Dorothy McGinnis, Richard White, Virginia Maitland, Robert Chadwick, Jeffe Alperi. Estados Unidos: Absurda/RYKO, 2006. 1 fita de vídeo (97 min), son., color.

THE SPROCKET SOCIETY. Silent Magic: trick films and special effects. 2013. Disponível em: <<http://sprocketsociety.org/library/>>. Acesso em: 03 nov. 2013.

WILSON, Eric G. The strange world of David Lynch: transcendental irony from Eraserhead to Mulholland Dr. Nova Iorque: Continuum, 2007. 177 p.

ANEXOS

ANEXO A – DVD *Experimento Trilhas Sonoras*