

Reafirmando o conceito de cinema limítrofe: análise comparativa  
entre os primeiros filmes e os últimos projetos audiovisuais de  
David Lynch

*Giovana Del Massa Silveira*<sup>1</sup>

*Rogério Ferraraz*<sup>2</sup>

## Resumo

O cinema do diretor norte-americano David Lynch se mantém em uma linha fronteira entre temas opostos, ao trabalhar com contrastes e analogias. Algumas dessas oposições foram extraídas do expressionismo, como o uso do claro e do escuro, também visto no cinema *noir*. Mas o traço marcante do diretor é a questão onírica, inspirada no surrealismo. Dessa forma, Lynch mistura o cinema narrativo clássico e o filme de gênero com os cinemas de vanguarda e o filme experimental, causando estranhamento e angústia, realizando o que pode ser chamado de “cinema limítrofe” (FERRARAZ, 2003). Com base em tais considerações, busca-se aqui apontar se estes traços autorais, notados nas primeiras obras do cineasta, continuam sendo empregados em seus últimos trabalhos, especialmente a partir do filme *Cidade dos sonhos* (2001), voltando as atenções também para suas obras audiovisuais feitas para TV, vídeo e internet. Assim, essa pesquisa de IC vincula-se ao projeto *Autoria e gêneros(s) no cinema limítrofe de David Lynch*, desenvolvida e supervisionada pelo orientador Rogério Ferraraz.

---

<sup>1</sup>Estudante do 4º período de Comunicação Social- Rádio e Tv na Universidade Anhembi Morumbi. Trabalho desenvolvido como parte da pesquisa de Iniciação Científica “Autoria e gênero(s) no cinema limítrofe de David Lynch: análise das obras do diretor feitas para televisão, vídeo e internet”, feita com bolsa PIBIC/CNPq. E-mail: giovanadms@hotmail.com.

<sup>2</sup>Professor permanente do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi e orientador dessa pesquisa de IC. Desenvolve no momento o projeto “Autoria e gênero(s) no cinema limítrofe de David Lynch”, ao qual essa IC está vinculada. E-mail: rogerioferraraz@anhembimorumbi.edu.br.

## Introdução

Valendo-se da tese de doutorado *O cinema limítrofe de David Lynch*, de Rogério Ferraraz (2003), como base teórica, adotamos o conceito de limítrofe como correspondente a um cinema que não tende a determinado pólo estético-narrativo ou outro, mas que opera na linha de intersecção entre eles. Como foi observado por Ferraraz, é por intermédio de contrastes e analogias que o cineasta norte-americano David Lynch explora o meio entre dois opostos, resgatando a força expressiva entre esses limites, o que gera complexidade, múltiplos significados e a arte propriamente dita. Neste cinema entre fronteiras, foi visto que, em suas produções realizadas até 2003 (ano de defesa da tese), Lynch confrontou formas e temas, ilusão e realidade, bem e mal, sanidade e loucura, ilusionismo e anti-ilusionismo, entre outros elementos de composições estética, temática e narrativa.

Exemplificando: num mesmo filme de Lynch, podem ser observadas regras da narrativa clássica tradicional sendo conflitadas com propostas de vanguarda, ou ainda traços do cinema de gêneros contrastando com elementos dos filmes experimentais.

A elaboração destes contrastes conta com elementos extraídos do expressionismo, como o uso do claro e do escuro e as duplas personalidades; do *noir*, como a narrativa policial associada a uma trama romântica; e do surrealismo, como as manifestações do inconsciente, o mundo onírico e a quebra da continuidade espaço-temporal.

No longa *Veludo azul* (*Blue Velvet*), dirigido e roteirizado por Lynch em 1986, é repetido algumas vezes pelos personagens que "este é um mundo estranho". Esta definição pode ser estendida a vários dos mundos que o cineasta criou em suas produções, em especial as ficcionais, mas não pela obscuridade e pelos elementos bizarros que ele trouxe, mas pelo casamento ambíguo com o tradicional e o belo.

A proposta deste artigo é observar como este trabalho entre fronteiras se articula nos conteúdos criados por Lynch, ressaltando o que dos curtas iniciais do diretor permanece nos últimos trabalhos por ele criados. Levando-se em conta *Six men getting sick* (1966) e *Interview project* (2009), respectivamente, o mais antigo e o mais recente trabalho de Lynch, a impressão é a de que a carreira do cineasta, até o momento, tem extremos bem definidos. O curta foi criado enquanto Lynch cursava a Academia de Belas Artes da Pensilvânia, na Filadélfia, e é como um verdadeiro mantra experimental, que se repete de forma inquietante em uma experiência subjetiva. Como um filme pintado, nesse breve *stop*

*motion*<sup>3</sup>, não só os seis personagens sofrem repetitivamente, mas também o espectador, que revive em *loopings* a mesma cena, ao som de sirenes agonizantes. Por outro lado, *Interview project* traz ao público grande sensibilidade em histórias verídicas, contadas por pessoas comuns, escolhidas ao acaso durante uma viagem de 70 dias de Lynch e sua equipe por todos os cantos dos Estados Unidos. Esta viagem deu origem a 121 entrevistas, compiladas em curtos vídeos, que se fecham em si próprios, ou seja, não há uma relação direta entre os depoimentos. Este material foi disponibilizado em um site<sup>4</sup> destinado ao projeto. Esta é uma obra que se diferencia dos outros trabalhos de Lynch, por ter uma narrativa exclusivamente documental, linear, não-ficcional, coletiva e decorrente da cultura participativa.

O primeiro e o mais recente dos trabalhos audiovisuais de Lynch são claramente distintos. Um é experimental, com uma narrativa cíclica e imagens grotescas; e o outro, documental, verídico, sensível e linear. Entre eles se passaram 43 anos, durante os quais o cineasta produziu diversos curtas e longas, que não são tão facilmente classificáveis, uma vez que mesclam diferentes temas, narrativas e estilos.

## 0 início da carreira

Seguido de *Six men getting sick*, Lynch criou mais três curtas. *The alphabet* (1968) originou-se com base no relato do pesadelo de sua sobrinha. Neste segundo trabalho, o cineasta repete o tipo de técnica, um *stop motion* de ilustrações, mas agora alternando com filmagens de uma garota. A personagem tem o rosto empalidecido e, além disso, tanto suas roupas quanto os lençóis de sua cama são brancos, elementos que contrastam em relação ao ambiente escuro. Para acentuar a discordância visual, tons de vermelho são inseridos tanto nas ilustrações quanto nas filmagens, como nas cenas em que o sangue jorra da boca da menina. Apesar de este curta ter mais cenas que o anterior, seu enredo é também desconexo, mostra, mas não explica o que acontece, deixando o espectador preso em um pesadelo, junto com a menina e seu alfabeto sufocante. Assemelha-se também ao curta

---

<sup>3</sup>*Stop motion* é uma técnica de animação em que fotografias são dispostas em uma sequência simulando um movimento, de objetos inanimados ou ilustrações, por exemplo.

<sup>4</sup>Link para o site do *Interview project*: <http://interviewproject.davidlynch.com/www/#/about>

anterior a trilha sonora: cíclica, agora com crianças repetindo diversas vezes as letras do alfabeto, e estridente, com chiados e zumbidos.

Já no terceiro curta de Lynch, *The grandmother* (1970), as imagens grotescas são menos sutis e o enredo um pouco mais decifrável, com a realidade pesadelar de um menino que convive com os maus-tratos dos pais, mas encontra afeto e consolo em uma senhora, que, dado pelo nome do curta, supõe-se que corresponda à figura de uma avó. Após plantar uma semente em sua cama e adicionar terra, o menino observa o crescimento de uma planta incomum, acinzentada e com espinhos, da raiz desta árvore é que surge a avó, retirada da planta com a ajuda do menino. Apesar de predominarem os tons monocromáticos, o contraste entre o claro e o escuro está mais uma vez presente, e novamente o vermelho ganha destaque, além das cores primárias. Lynch usa novamente a técnica do *stop motion* com desenhos animados, mas agora também com os próprios atores, deixando os movimentos menos naturais, e gerando mais apreensão.

Quatro anos mais tarde, Lynch divulgou seu quarto curta, *The amputee* (1974). Aqui uma tomada única e uma câmera fixa mostram uma mulher, sentada e com as pernas amputadas, ela escreve uma carta enquanto um enfermeiro troca seus curativos, mas o procedimento sai do controle e um líquido começa a jorrar do meio das gazes. Além do áudio da cena, escutamos em *off* um confuso relato amoroso. O curta é todo em preto e branco, e o grotesco é acentuado pela sonoplastia exagerada do procedimento médico.

Em 1977, Lynch lançou seu primeiro longa, *Eraserhead*, que congrega um pouco de tudo aquilo que ele mostrou em seus curtas anteriores. Aqui drama e grotesco se misturam na vida frustrada de Henry Spencer (Jack Nance), que tem que lidar com o ambiente industrial, o abandono de sua namorada estressada, seus pesadelos, suas relações amorosas mal sucedidas e as crises de choro de seu bebê deformado. Fatores que transformam tanto o mundo real quanto o onírico de Henry em um pesadelo, mesmo que não haja uma distinção clara entre um e outro. Deformidades, doenças e entranhas são expostas e chamam a atenção, restando ao espectador apenas suposições para as perguntas que surgem sobre o enredo. Aqui se repete o sofrimento cíclico de *Six men getting sick*, os pesadelos e angústias da infância de *The alphabet*, as relações familiares conturbadas de *The grandmother*<sup>5</sup> e as amputações de *The amputee*.

---

<sup>5</sup>No quarto de Henry há uma planta que nasce de uma porção de terra, colocada sobre um móvel, semelhante ao que se vêem *The grandmother*.

Desse conjunto de primeiras obras de Lynch, devem ser ressaltados alguns traços que se repetem. Começando pela estética, predominam as cores monocromáticas ou ainda só o preto e branco, os contrastes entre claro e escuro, e a saturação de cores primárias (apenas nos três primeiros trabalhos), as imagens granuladas e ruidosas, e o casamento das ilustrações com a filmagem. A sonoridade estridente das obras, composta de zumbidos, sirenes, ruídos graves, assobios, gera, por vezes, mais incômodo do que as próprias histórias. Além disso, a sonoplastia é discordante, em diversas vezes, da imagem, ou seja, nem sempre o som concorda com a ação.

Visualmente, o espectador também é perturbado com deformidades, gosmas, doenças, fluidos e amputações, elementos recorrentes à temática lynchiana. São atmosferas de pesadelos, mundos surreais que dialogam com os filmes de vanguarda, especialmente o surrealismo, com o expressionismo alemão e com o *noir*. Nesta primeira etapa, são também temas das obras o aspecto grotesco, as descobertas da infância, o inconsciente, a figura da mulher indecifrável, objetivos inatingíveis<sup>6</sup> e a subjetividade.

Acerca da narrativa, pode ser destacada até aqui a incoerência entre espaço e tempo, os quais não são lineares, ou claramente definidos. Canizal usou como referência ao cinema surrealista o longa *Um cão Andaluz* (1929) e afirmou sobre o gênero: "as ações imitam de maneira persistente o fluxo desconexo dos sonhos e, por meio desse recurso, dilui-se o princípio da continuidade espaço-temporal" (CANIZAL, 2006, p.152). Além disso, não se distingue começo, meio e fim. Alguns trabalhos de Lynch parecem recortes incompletos de alguma história, sem que haja uma contextualização ou apresentação dos personagens, traço que poderá ser notado mais tarde em *Rabbits* (2002), conforme veremos adiante. Por fim, a fragmentação define as montagens de Lynch, ora com *stop motion* ora com cortes secos e mudanças imprevisíveis de contexto.

Imagens, sons, narrativas e corpos são fragmentados nessas histórias, e não só o que Lynch mostra gera incômodo, mas também o que não é explicado, os personagens não apresentados. O espectador se perde em contextos e ainda fica com o encargo de supor o que se passa nas vidas embaralhadas de personagens solitários, angustiados, que buscam afeto e conforto em situações que nunca estão sob seus controles.

---

<sup>6</sup>Segundo Canizal, surgem nas temáticas surrealistas os objetos de desejo inatingíveis, "a liberdade [...] aparece como uma espécie de metáfora de um objeto de desejo inatingível e, justamente por isso, sempre procurado". (CANIZAL, 2006: 152)

## As obras mais recentes

Nos vinte e quatro anos que se seguiram após *Eraserhead*, Lynch lançou novas obras<sup>7</sup> que contribuíram para o seu reconhecimento e consagração como cineasta. Em 2001, foi a vez de *Cidade dos sonhos* (Mulholland Dr.), longa que lhe rendeu indicações a três premiações (Oscar, Globo de Ouro e Cannes) e o prêmio de melhor diretor no Festival de Cannes. Segundo Jousse, este filme marca o início de uma terceira fase na carreira de Lynch, a qual ainda está em vigor (JOUSSE, 2010, p.81). Essa distinção de fases se justifica com os novos traços que Lynch aderiu em seus trabalhos, tanto no cinema como na internet, como a abordagem de novas temáticas, a crítica à indústria cinematográfica, o uso da gravação digital em vez da filmagem analógica, a narrativa dual e ambígua<sup>8</sup>, os elementos do gênero documental, a divulgação de trabalhos pela internet, entre outros.

No misterioso enredo de *Cidade dos sonhos* é possível apontar duas partes distintas, em que as mesmas atrizes interpretam duas personagens em diferentes contextos. Esta dualidade é um dos princípios fundadores do filme. Na primeira parte do longa, duas histórias se entrelaçam, a de Betty (Naomi Watts), uma inocente e gentil aspirante a atriz, recém-chegada a Los Angeles, que é otimista e se prepara para as novas oportunidades, e a de Rita (Laura Harring), que perde a memória após sofrer um acidente de carro. As duas se conhecem por acaso e se unem para investigar o passado desconhecido de Rita. Enquanto investigam, Betty e Rita, que agora vivem um *affair*, decidem ir ao Clube do Silêncio. Durante um show em que a cantora é tirada do palco após desmaiar, Betty encontra em sua bolsa uma caixa azul. Na segunda parte do filme, Lynch oferece uma total reinterpretação dos eventos, agora envoltos numa atmosfera sombria, fantástica e labiríntica. Após a abertura da caixa, a história sofre uma reviravolta, Naomi Watts é agora Diane, uma atriz fracassada não só profissional, mas também pessoalmente, e Laura Harring é Camila, também atriz, que ganhou o papel principal no filme que Betty tentou participar, e se casará com o diretor.

Segundo McGowan, *Cidade dos sonhos* pode ser avaliado sob a perspectiva da dualidade entre desejo, quando se objetiva buscar algo que falta; e fantasia, que seria a

---

<sup>7</sup>Apenas para citar os longas feitos para cinema nesse período: *O homem elefante* (The Elephant Man, 1980), *Duna* (Dune, 1984), *Veludo azul* (1986), *Coração selvagem* (Wild at Heart, 1990), *Twin Peaks – os últimos dias de Laura Palmer* (Twin Peaks – Fire Walk With Me, 1992), *A estrada perdida* (Lost Highway, 1997), *História real* (The Straight Story, 1999).

<sup>8</sup>Além das ficções *Cidade dos sonhos* e *Império dos sonhos* (Inland Empire, 2006), os personagens e narrativas ambíguos podem ser vistos em obras anteriores a esta fase, como em *Veludo azul* e no seriado televisivo *Twin Peaks* (1990-1991).

satisfação dos desejos. Para o autor, a primeira parte do longa corresponde ao mundo da fantasia, comum nos filmes de narrativa clássica, mas é justamente a intersecção entre esses opostos o ponto traumático de *Cidade dos sonhos*, da coexistência dos gêneros opostos, de um lado os desejos do *noir*; de outro, o estilo tranquilizador e carregado de fantasias de Hollywood (McGowan, 2004, p.80).

Sobre a primeira metade do longa há na narrativa uma noção clara de espaço e tempo, as cenas e diálogos fluem com destreza. No que se refere à temática, predominam as realizações amorosas e profissionais, as descobertas e o prestígio da indústria hollywoodiana. A estética também concorda predominantemente com a narrativa clássica, as cenas são bem iluminadas, não há grandes contrastes. Já na segunda parte do longa, no que se refere à narrativa, perde-se a percepção temporal, as edições e diálogos ganham pausas longas e desconfortáveis. A temática ganha mistério, humor negro, subjetividade, surgem obstáculos e experiências de fracasso e repreensão. Já na estética da segunda metade destaca-se a iluminação artificial, ora superexposta ora com luzes vermelhas e azuis, destoando do contexto, além disso, são empregados efeitos especiais incomuns, como a fumaça que surge após o suicídio de Diane.

Em 2006, com o lançamento de *Império dos sonhos*, Lynch novamente faz opostos coexistirem no mesmo filme, como confirmam as autoras Sheen e Davison, que declararam sobre o longa: "*we are trapped between our horror and our attraction to the scenes unfolding on the screen before us.*" (DAVISON, SHEEN, 2007, p.81). Em meio a este conflito de horror e atração, comentado pelas autoras, há um quebra-cabeça cujas peças foram embaralhadas, no que parece ser um filme dentro de outro, com histórias fragmentadas que se transformam de dentro para fora, sem começo ou fim.

A protagonista Nikki (Laura Dern) é no início do longa uma atriz em busca de resgatar sua carreira artística, objetivo que começa a se satisfazer quando ela descobre que conseguiu o papel para um filme. Mas quando a vida profissional e a pessoal de Nikki se misturam de forma desconexa, a personagem assume uma postura dual, que vai ganhando novas camadas de personalidades à medida que fragmentos de outros contextos são adicionados à história inicial. Os personagens entram em portas, olham através de janelas, buracos e frestas que revelam novas realidades e histórias que vão se entrelaçando e permitindo múltiplas leituras.

Um dos fragmentos de história com que *Império dos sonhos* interage é *Rabbits*, um compilado de curtos vídeos que Lynch divulgou em 2002 em seu site na internet.<sup>9</sup> Aqui uma câmera fixa filma uma sala, em que três personagens com cabeças de coelhos entram e saem de cena, e dialogam por meio de frases sem relação umas com as outras, ou ainda dizem palavras aleatórias e recitam poesias. Aqui a atmosfera de mistério e suspense é confrontada com a banalidade e os elementos das comédias *sitcom*.<sup>10</sup> Ao mesmo tempo em que é seguida uma estética sombria, com a projeção de sombras incomuns, e ainda momentos em que as luzes principais são apagadas e substituídas pela iluminação atenuada e vermelha; tem-se também o formato das séries de comédia, caracterizadas pelo ambiente familiar, pelo cenário domiciliar e o sofá como objeto de cena, deste formato são também aderidos as trivialidades, assuntos banais e a presença da plateia, que em *Rabbits* é simulada por áudios de risos e aplausos em *off*. Este casamento entre opostos exala um tom de ironia, que se ressalta como tema da obra. A narrativa de *Rabbits* é lenta, até por ser praticamente um plano-sequência, além disso, há grandes intervalos entre os diálogos, preenchidos de modo desconfortável pelo silêncio, não há também uma contextualização do espaço e tempo, nem a distinção clara entre começo, meio e fim.

De volta a *Império dos sonhos*, segundo Jousse, o que vemos é na verdade o universo psíquico da protagonista Nikki em contextos diferentes, ora ela é uma esposa polonesa, uma trabalhadora do subúrbio, uma prostituta ferida, ou ainda uma atriz em perigo (JOUSSE, 2010, p.90-92). Nesta exploração, Lynch adentra no universo feminino regido pela confusão entre sonhos e memórias, ficção e realidade, em que mulheres são brutalizadas pelo sistema hollywoodiano "*onde as estrelas fazem os sonhos, e os sonhos fazem as estrelas*", como é dito pelo personagem de William H. Macy, no início do filme. Para Nochimson, a temática do longa gira em torno da crítica ao marketing industrial e às trivialidades do comportamento humano, gerados pelo entretenimento preestabelecido (os *inserts* de *Rabbits* reafirmam esta crítica), além disso, para a autora, a presença de uma protagonista feminina que elimina os personagens masculinos da narrativa e se torna o ponto central da história é não só tema deste filme, mas um traço recorrente das obras lynchianas (NOCHIMSON, 2007, p.11-13).

<sup>9</sup> [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com)

<sup>10</sup> Sitcom é uma abreviação de *situation comedy*, usada para designar um formato de seriados de comédia, caracterizados pela curta duração dos episódios, geralmente gravados em estúdio com a participação de plateias.



A montagem de *Império dos sonhos* é fragmentada, o que vemos é um compilado de histórias que nem sempre se relacionam entre si, os *takes* são longos e a não linearidade desconcerta o espectador. Esta quebra da continuidade tanto temporal quanto espacial rompe com a coerência no enredo. As câmeras são bastante opressivas, Lynch dá preferência aos *closes*, esses recortes específicos entram no lugar de planos mais abertos, favorecendo uma dinâmica entre campo e contra-campo, esse esquema realça as expressões e emoções dos personagens em relação aos cenários e ao conjunto da ação como um todo.

Segundo Paraskeva, Lynch explora em cada um dos seus filmes, e principalmente em *Império dos sonhos*, as referências ao modernismo. Para o autor, o cinema modernista pode ser identificado com as montagens filmicas descontínuas e com as subjetividades imprevisíveis que alteram a estrutura do filme, pela falta de coerência e continuidade (PARASKEVA, 2012, p.2).

A estética deste longa assume grande importância na composição. Sua obscuridade acaba se tornando uma das protagonistas da obra. A tecnologia digital foi uma das principais contribuições deste processo. Ao substituir pela primeira vez o meio analógico pelo digital, Lynch explorou um processo mais flexível e prático de trabalho. Usando imagens de baixa qualidade, tremidas, aproximações desfocadas e sombras, criou-se uma referência sombria e misteriosa. Além da tecnologia, a iluminação contribui com a proposta do longa, luzes naturais, subexpostas e superexpostas são intercaladas, ora tornando as cenas mais artificiais, ora produzindo autenticidade e verdade que acentuam a atmosfera de mistério. Este conjunto de imagens ruidosas e distorcidas é também sustentado pela estética *noir*.

Há entre *Império dos sonhos* e o trabalho seguinte de Lynch uma expressiva ruptura em todos os aspectos. Não há ficção em *Interview project*, nem deformidades, cenas grotescas, humor negro, ou ainda usos muito elaborados da iluminação. Como foi dito anteriormente, este último trabalho de Lynch tende para o gênero documental. Em cada episódio, pessoas escolhidas ao acaso são protagonistas de suas próprias histórias, ao contarem um pouco sobre suas vidas, muitas vezes direcionadas por questões como arrependimentos, planos, experiências e conquistas, o que faz deste um trabalho sensível, em que pessoas comuns têm a oportunidade de compartilhar das mais banais às mais memoráveis histórias de suas vidas. Se até aqui Lynch inseriu rupturas e fragmentos, tanto com membros arrancados quanto com a junção de cenas sem coerência entre si,

agora, apesar de haver vários vídeos únicos, os episódios fecham em si próprios, seguindo uma lógica de começo, meio e fim, em que todos os personagens são apresentados.

Por tanto, a narrativa seguida é linear. Além disso, os vídeos são editados de modo a reunir o máximo de informações importantes em um curto período, diferentemente dos longos intervalos de silêncio notáveis nas obras anteriores. A estética deste projeto também se difere de tudo o que foi feito por Lynch, não há colagens, ou iluminações artificiais, nem cenários sombrios, pelo contrário, aqui as expressões e as personagens são os únicos elementos destacados em cena.

A temática é o centro das atenções deste projeto. Aqui a estética e a narrativa abrem espaço para dar destaque aos assuntos abordados. *Interview Project* fala de singularidades e banalidades da vida, da passagem do tempo, que é irreversível, mas pode ser manipulado, e da reinvenção e preservação do meio analógico no digital. Sobre este projeto, Jersley comentou que a evolução de Lynch do analógico para o digital foi contraditória, já que o diretor teve receio de que a tecnologia digital prejudicasse o senso de "indexabilidade"<sup>11</sup> dos depoimentos, ou seja, a preocupação era a de que a qualidade superior da gravação em digital fizesse o público questionar a veracidade das entrevistas. Sendo esta uma produção de caráter documental, a intenção é provar que não se trata de simulações, mas de situações reais (JERSLEV, 2014, p.292).

### A confirmação do cinema limítrofe

Dessa forma, excluindo-se por enquanto *Interview Project*, tanto os primeiros quanto os mais recentes títulos que compõem a filmografia de Lynch rompem fronteiras, entre sonho e realidade, consciente e inconsciente, deixando pistas ao longo de um fluxo indigesto e desconexo de informações, em que narrativa, som, cena e corpos são inquietantemente fragmentados. Aliando-se ao surrealismo, o cinema lynchiano passa a permitir uma incoerente mistura de presente, passado e futuro, além do humor negro calcado no absurdo e na violência. Essa autêntica suspensão do tempo linear povoa de dúvidas, incertezas e angústias o espectador e suas frustradas tentativas de interpretação.

Nem todas as marcas típicas do cineasta sempre estiveram presentes, algumas características foram sendo acrescidas nos filmes em diferentes doses, como é o caso da

---

<sup>11</sup>Referente ao índice definido pela semiótica de Pierce como o signo que estabelece relação de semelhança com o referente o qual ele representa.

coexistência de gêneros, por vezes conflituosa, e que foi se tornando cada vez mais marcante. *Coração Selvagem* exemplifica o caso, visto que é romântico, erótico, policial e engloba ainda elementos do *road movie* e do suspense, ou ainda *Cidade dos sonhos*, em que de um lado nota-se o obscuro mundo dos desejos do *noir*; e, de outro, o estilo tranquilizador e carregado de fantasias de Hollywood. Não só os gêneros convivem entre si nos mesmos longas, mas também diferentes universos, mundos de desejos e fantasias, de sonhos e realidade. A mágica e maravilhosa vida de Betty duela com a ruína de Diane, em *Cidade dos sonhos*, isso sem falar dos incontáveis contextos diferentes que Nikki precisa enfrentar em *Império dos sonhos*.

Além desses dois exemplos, o conflito de personalidades também é recorrente nesse cinema, é comum encontrar personagens com caráter e atitudes contraditórias, personagens bons com más intenções, como Sailor, o protagonista de *Coração Selvagem*. Há ainda os casos em que elementos externos à atuação criam uma situação de dualidade, como é o caso da música tema de Frank Booth, o verdadeiro ícone da insanidade de *Veludo Azul*. Esse vilão sádico e violento revela-se ainda pior ao alimentar seu vício de inalar gás, espalhando uma atmosfera de pesadelo por onde passa, papel que destoa de sua música tema '*In Dreams*', de Roy Robson, e que fala justamente do bonito mundo que visitamos ao sonhar.

Outra novidade dos últimos trabalhos de Lynch é a referência à televisão, o modelo dos seriados de comédia é ironizado em *Rabbits*, e reprisado em *Império dos sonhos* com *inserts*. Já em *Interview Project*, o modelo televisivo dividido em episódios é empregado não mais como ironia, mas como meio de divulgação do projeto, método que contribuiu com a autenticidade dos episódios.

Uma novidade que se intensificou na temática lynchiana foi a metalinguagem, especialmente com *Cidade dos sonhos* e *Império dos sonhos*. Nesses últimos longas, a indústria cinematográfica ganhou papel de destaque como a vilã a ser derrotada pelas protagonistas no filme, mas esta é uma batalha que extrapola o nível da ficção, já que Lynch busca discutir a questão com o espectador. Ele tenta derrubar as fundações ilusórias da indústria dos sonhos e o faz acessando o inconsciente do público por meio da arte. Enquanto em *Cidade dos sonhos* essa crítica é elaborada com a exibição de tomadas clássicas, optando pelo glamour e pela sedução, em *Império dos sonhos* estes tradicionais códigos são invertidos como uso de pequenas câmeras digitais de mão, que exibem múltiplos desvios da história inicial.

Outra distinção da obra de Lynch é a forma como os obstáculos e o sofrimento são representados. O que no início de sua carreira eram feridas, amputações, fluidos, deformidades e gosmas, agora são também sentimentos de arrependimento, culpa, angústia e raiva. Ou seja, as problemáticas passaram a dividir-se entre feridas externas e sofrimento interno, fato que não deixou de proporcionar aflição e angústia no espectador, pelo contrário, a reprovação que o fracasso de Diane provocou é tão inquietante quanto os homens que vomitam em *Six men getting sick*, ou ainda a orelha decepada que Jeffrey encontra em *Veludo azul*. Já com *Interview Project* é como se todos aqueles medos e incertezas que Lynch sempre expôs fossem para um nível mais tangível, e o que antes eram dúvidas agora são experiências de vida, tanto boas quanto ruins, mas que surgem inevitavelmente de uma forma ou de outra na ficção e na realidade.

Explorando os limites desses contrastes e oposições, em meio a cortinas vermelhas, luzes intensas, desconstruções e construções, universos reais e oníricos, fragmentando e confundindo tempo e espaço, em movimentos de câmera opressivos e recortes exagerados, estão os personagens de Lynch à procura de suas identidades, em busca de se libertarem de desejos inatingíveis em situações que sempre saem de seus controles. A autenticidade e a singularidade com que cada um desses projetos foram executados talvez permitam, através das análises aqui feitas, demonstrar que, apesar de identificarmos fases distintas na carreira de Lynch, em que códigos são renovados, técnicas são substituídas e estilos são adaptados, ainda assim se conservam marcas autorais que permitem o reconhecimento do cinema limítrofe desenvolvido por esse realizador.

### Referências bibliográficas

CANIZAL, Eduardo Penuela. "Surrealismo". In MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 152.

DAVISON, Annette; SHEEN, Erica. *The Cinema of David Lynch: American Dreams, Nightmare Visions*. University of California: Film Quarterly Vol. 61, No. 1, 2007. p.81-82. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2007.61.1.81>> Acesso em out. 2014.

FERRARAZ, Rogério. *O cinema limítrofe de David Lynch*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC, 2003.

JERSLEY, Anne. "David Lynch Between Analogue and Digital: Lost Highway, The Straight Story and Interview Project". In: JERSLEY, Anne. NAGIB, Lúcia (org.). *Impure Cinema: Intermedialand intercultural approaches to film*. Nova Iorque. Editora: I.B.Tauris. 2014. p.282-287.

JOUSSE, Thierry. *David Lynch*. [Coleção Masters of cinema]. Paris: Cahiers du Cinema, 2010.

MCGOWAN, Todd. *Lost on Mulholland Drive: Navigating David Lynch's Panegyric to Hollywood*. University of Texas (Society for Cinema & Media Studies Stable): Cinema Journal, Vol. 43, No. 2, 2004. p. 67-89. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/1225915>> Acesso em set. 2014.

NOCHIMSON, Martha P. *Inland Empire*. University of California: Film Quarterly, Vol. 60, No. 4, 2007. p. 10-14. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2007.60.4.10>> Acesso em out. 2014.

PARASKEVA, Anthony. *Digital Modernism and the Unfinished Performance in David Lynch's Inland Empire*. Film Criticism, 2012. (p.2-18).