

**DO SUBJETIVO AO VISÍVEL: UM DIÁLOGO ENTRE OBRAS DE EDWARD
HOPPER E DAVID LYNCH**

***FROM SUBJECTIVE TO VISIBLE: A DIALOGUE BETWEEN EDWARD
HOPPER AND DAVID LYNCH***

Melissa Vassalli / UNESP
Fábia Kadayán / UNESP

RESUMO

Este artigo pretende estabelecer uma aproximação entre filmes do cineasta David Lynch e quadros do pintor Edward Hopper. Para isso, primeiro destacamos algumas relações que podem ser estabelecidas entre pintura e cinema. Depois, apresentamos alguns aspectos temáticos e estéticos da obra de Lynch e de Hopper que coincidem, para enfim fazer uma comparação entre fragmentos das cenas escolhidas e dos quadros correspondentes.

PALAVRAS-CHAVE: David Lynch; Edward Hopper; Cinema e pintura.

ABSTRACT

This article intends to establish an approximation between David Lynch's films and Edward Hopper's paintings. For this, we first highlight some relationships that can be established between painting and film. Then, we present some thematic and aesthetic aspects of the work of Lynch and Hopper that coincide, to finally do the analysis, from fragments of the chosen scenes and the corresponding pictures.

KEY WORDS: David Lynch; Edward Hopper; Film and painting.

A citação pictórica no cinema

Para Jacques Aumont (2004), embora o cinema e a pintura guardem relações intrínsecas entre si, a tentativa de fazer uma citação pictórica no fílmico é quase sempre gratuita, uma “nostalgia ruim” (AUMONT, 2004, p. 20), já que isso representaria o reconhecimento do cinema como uma “arte menor”, que precisa recorrer à tradição para elevar-se.

Esse pensamento nos remete a Walter Benjamin (1994), que fala sobre a questão da aura da obra de arte. Para Benjamin, a aura é uma figura singular, composta por elementos espaciais e temporais que garantem a autenticidade da obra e tornam possível reconstituir sua história. Assim, uma obra de arte reproduzida – e especialmente a tecnicamente reproduzida, como o cinema – seria destituída de aura. Para Benjamin, o que se coloca diante da câmera num estúdio cinematográfico não é arte, assim como sua futura reprodução também não será. Para o autor, se houver algo artístico em um filme surgirá durante a montagem, quando são organizados os fragmentos daquilo que foi fotografado.

Considerando o que Benjamin diz, é fácil entender a posição de Aumont. Os filmes pictóricos correm sempre um risco de parecer pretensiosos e vazios, como se quisessem restituir a aura que o cinema, por sua natureza, não tem. Assim, quando reflete sobre cinema e pintura, Aumont procura estabelecer relações mais profundas, a partir de um viés histórico, preterindo as citações de pinturas em filmes.

Mas não seria a própria aproximação histórica que permitiria as associações mais diretas entre cenas de filmes e pinturas? O cinema contemporâneo utiliza a paródia e a citação para revisitar estéticas anteriores, atualizá-las e eliminar barreiras entre elas, gerando um ecletismo de forma, estilo e paradigmas. Mas desse ecletismo pode resultar uma obra autoral que, ainda que faça citação a outras, se torna inovadora e única.

Edward Hopper tem sido citado por vários cineastas ao longo dos anos. David Lynch é um deles. As obras destes artistas guardam ampla semelhança visual e psicológica quanto à representação da sociedade americana, ainda que eles sejam de épocas diferentes. Lynch, além de cineasta, é também pintor. Talvez venha daí o seu fascínio pelas obras de Hopper. Mas Hopper, que nasceu em 1882, poucos anos

antes da primeira projeção cinematográfica, também foi influenciado por uma estética vinda do cinema.

Assim, através de uma comparação entre obras desses dois artistas, tentaremos encontrar uma intertextualidade entre cinema e pintura, onde a citação a um quadro preexistente possa estabelecer com ele um diálogo sem hierarquias, para ressignificá-lo.

Hopper e Lynch, o pintor e o cineasta

Cenas de pequenas cidades americanas, escritórios, cafés, quartos, pessoas solitárias em casa ou em espaços públicos fazem parte do universo imagético de Edward Hopper e de David Lynch. Mas por que um pintor moderno se tornaria referência para um cineasta contemporâneo?

Foi o interesse pela pintura que levou Lynch até o cinema. Ainda estudante da Academia de Belas Artes da Pensilvânia, Lynch queria criar pinturas que se movessem.

[...] Havia um quadro em andamento; um jardim à noite. Era uma tela muito sombria, com plantas emergindo da escuridão. De repente, tive a impressão de que as plantas se moviam, e cheguei até a ouvir o vento. [...] E comecei a pensar se o filme não seria uma forma de pôr a pintura em movimento (LYNCH, 2015, p. 19).

Lynch decidiu participar de um concurso onde apresentaria um quadro em movimento: fez uma tela grande – 1,82m x 2,5m – e projetou um filme sobre ela, que se chamava *Six Figures Getting Sick*. Um estudante mais velho que viu a obra de Lynch financiou um projeto seguinte. E foi assim, narra o cineasta, que pouco a pouco ele se apaixonou por esse veículo (LYNCH, 2015).

Rogério Ferraraz (1998) classifica Lynch como um cineasta neossurrealista. Isso porque, embora muitos elementos surrealistas estejam presentes em seus filmes, como a estranheza causada pelo choque de realidades distintas, o amor louco, que precisa romper com todas as normas sociais para se concretizar (e, por isso, libertador), o humor negro, o acaso e o mistério, além da quebra da linearidade de tempo e espaço, Lynch se apropria desses elementos e os coloca a serviço de uma

estética contemporânea, onde gêneros e personagens clássicos são subvertidos através de situações bizarras e grotescas.

Já para Michael Atkinson (2002) os filmes de Lynch estariam ainda menos ligados ao surrealismo e ao mistério, e mais a uma realidade perturbada, onde o onírico representaria uma espécie de devaneio. De fato, o inconsciente humano e seus duplos são temática recorrente na obra de Lynch, e em seus filmes mais radicais, como *Inland Empire*, já não é mais possível distinguir o que é sonho e o que é realidade.

Mas, além da aproximação com o surrealismo, Lynch traz outras referências da história do cinema em suas obras. Do expressionismo alemão vem justamente a questão do duplo e personagens que estão no limite entre a normalidade e a loucura. Elementos da estética expressionista, como o contraste entre luz e sombra, também estão presentes. Do cinema clássico, há referências ao *film noir*: a trama policial e seus personagens característicos, o gângster, o detetive, a *femme fatale*, além dos ambientes e, novamente, a iluminação. Do terror, personagens misteriosos e assustadores.

Para unir esses elementos, o cinema de Lynch é marcado por um espaço plástico muito bem constituído. Em seus primeiros filmes, como *Eraserhead* e *The Elephant Man*, além do jogo de iluminação, a película em preto e branco também faz lembrar o expressionismo. Quando as cores aparecem, como em *Blue Velvet*, não se trata de uma escolha arbitrária. É justamente do contraste entre o universo colorido que é inicialmente apresentado e todos os eventos obscuros que acontecem sob a suposta ordem da pequena cidade de Lumberton o que mais nos perturba.

Além dos efeitos gerados pelo jogo de iluminação a própria luz é tema de interesse para Lynch. A luz de um projetor, ou a própria imagem projetada em uma superfície, as lâmpadas com defeito, que acendem e apagam, a iluminação pontual por abajures, que destacam determinados objetos do cenário, fazem parte do universo imagético do diretor.

E, se em seus últimos filmes Lynch trocou a película pelo vídeo digital, não foi apenas para reduzir custos e ter mais liberdade para trabalhar. Utilizando uma

câmera de vídeo digital inferior à HD, Lynch propositalmente diminuiu a definição da imagem, pois “a mente divaga, quando existe alguma dúvida sobre o que se está vendo ou algum canto escuro no quadro. Se tudo está claro na tela, ela se limita a ser o que é” (LYNCH, 2015, p. 169).

Mas por que Hopper é uma influência tão forte em sua obra?

O diretor de arte Jack Fisk, que já trabalhou com diretores como Terrence Malick, Paul Thomas Anderson, Alejandro González Iñárritu e também com David Lynch, nos dá alguns indícios sobre isso. Ele diz que quando está trabalhando em um filme, as inspirações podem vir de tudo o que está ao seu redor, como locais, histórias ou pessoas que ele conhece. E que no caso da pintura, o que mais o inspira é que os pintores não fazem apenas uma representação factual sobre as coisas, mas sim o registro de um sentimento sobre o que eles veem. E, para ele, Edward Hopper é o melhor diretor de arte que conhece, pois com apenas alguns objetos ele conta uma grande história¹.

As transformações tecnológicas ocorridas na modernidade impactaram o imaginário visual e tiveram forte influência na construção da linguagem cinematográfica. Hopper nasceu em 1882, poucos anos antes da primeira projeção de um filme, e, influenciado pela modernidade e pelo cinema que se desenvolvia, construiu o seu próprio imaginário visual.

Embora ele não procurasse retratar o movimento – são poucos os seus quadros que buscam esse efeito e seus personagens estáticos guardam mais uma relação de semelhança com a fotografia – a aproximação com o cinema se dá pela organização visual dos quadros de Hopper: a continuidade do espaço para além da tela (o cenário é cortado pelo enquadramento); ângulos de representação que lembram enquadramentos cinematográficos, como o *plongée*; a limitação da perspectiva, tal como o olhar da câmera torna possível no cinema; a importância do cenário (que muitas vezes é o próprio assunto da obra, com ausência de figuras humanas). Soma-se também a utilização da luz e da cor, que guiam nosso olhar para pontos específicos da tela e tornam possível a realização de uma montagem interna, assim como a montagem do cinema, ainda que com os elementos estáticos da pintura (KURTINAITIS, 2010).

KADAYAN, Fábila; VASSALLI, Melissa. Do subjetivo ao visual: um diálogo entre obras de Edward Hopper e David Lynch. In Anais do 27º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27º, 2018, São Paulo. Anais do 27º Encontro da Anpap. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p.603-618.

E, ainda, a “construção austera, a sua limitação temática e o tratamento experimental da luz criam a impressão de silêncio e concentração” (RENNER, 2003, p. 85). O silêncio na obra de Hopper, amplificado pela solidão ou falta de interação entre os personagens, deixa de ser o silêncio inerente à pintura e passa a ser sentido, assumindo uma função narrativa, tal qual exerce no cinema.

Renner (2003) afirma ainda que os traços realistas de Hopper são por vezes tão exagerados que fazem o real parecer fantástico e nos permitem ver além da pintura. A recodificação psicológica das situações realistas de seus quadros traz uma diversidade de significados e criam possibilidades diferentes para cada observador. Na contramão dos pintores realistas americanos contemporâneos a Hopper, como os pintores do *American Scene* (movimento ao qual Hopper é erroneamente associado), seus quadros não se apresentam como contexto fechado; mas esperam por uma reação do observador.

Essa subjetivização da realidade é uma tendência do final do modernismo e início do pós-modernismo. Os quadros de Hopper já esboçavam uma “técnica da codificação dupla, da integração da percepção inconsciente e de caráter sexual em quadros que parecem realistas” (Renner, 2003, p. 92). E, para além do visível, é o caráter psicológico dos quadros de Hopper o que mais permite a associação de seu universo com o de David Lynch.

Do subjetivo ao visível: citações a Edward Hopper em filmes de David Lynch

As citações a Hopper são recorrentes nos filmes de Lynch. Apresentamos aqui cinco momentos, em diferentes longas do diretor, em que elementos presentes na obra de Hopper foram ressignificados por ele.

Nos quadros de Hopper, é frequente a representação de mulheres, nuas ou vestidas, em ambientes interiores, em situações comuns e que registram um momento de intimidade. Em algumas telas, as mulheres retratadas por ele nos trazem inclusive um sentimento de opressão e alienação em relação ao mundo em que vivem, o que coincide com a temática de alguns filmes de Lynch, em que as mulheres apareçam como vítima de alguma violência de gênero.



Figura 1: Blue Velvet. Filme, cor, 1986. David Lynch.

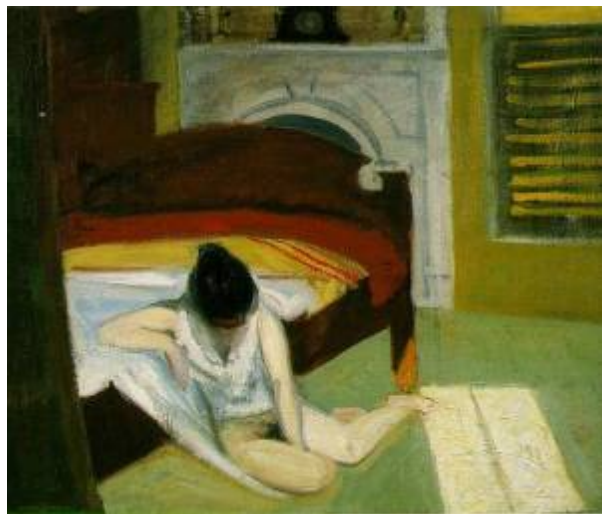


Figura 2: Summer Interior. Edward Hopper, 1909, óleo sobre tela. Coleção do Whitney Museum of American Art.

No filme *Blue Velvet*, na cena em que a cantora Dorothy chega em seu apartamento e recebe o telefonema ameaçador de Frank (Figura 1), encontramos similaridade com a figura feminina de *Summer Interior* (Figura 2).

O voyeurismo em arte não é uma característica exclusiva do cinema, mas esta linguagem certamente foi uma das que mais se apropriou deste conceito. O cinema é voyeurista por excelência. É o prazer de observar sem ser visto que nos mantém dentro de uma sala de projeção por horas, e este é um dos elementos presentes na obra de Hopper que o aproximam de uma estética cinematográfica.

No quadro de Hopper nossa posição de *voyeur* é dada a partir de uma cortina ao pé da cama que divide a tela entre a mulher que está dentro do quarto e nós, que a vemos de fora. Há uma leve inclinação do ângulo de representação, como se observássemos a personagem de cima, como seria o plano *plongée* do cinema, e que diminui a mulher em relação ao cenário, trazendo a sensação de solidão.

Em *Blue Velvet* o voyeurismo está expresso em dois planos: com os espectadores do filme e com Jeffrey, que acompanha o desespero da personagem, escondido em um guarda-roupa. O seminú de Dorothy, que assim como a mulher de *Summer Interior* está curvada sobre si mesma, apoiada ao chão, denota sua fragilidade diante da situação: ela é ameaçada por um homem e, em um momento de intimidade, é vista por outro, de quem desconhece a presença.

Em *Mulholland Drive*, toda a sequência em que a personagem de Naomi Watts desperta do sonho em que ela era Betty para a realidade em que ela é Diane traz elementos que lembram quadros de Hopper (Figura 3).



Figura 3: Mulholland Drive. Filme, cor, 2001. David Lynch.



Figura 4: Hotel Room. Edward Hopper, óleo sobre tela, 1931, Museo Thyssen-Bornemisza.

Nas telas de Hopper “o objeto sobre o qual as figuras femininas são atraídas muda com o ambiente, mas é sempre um momento de meditação solitária numa situação íntima que é descrito” (KRANZFELDER, 2006, p.46), como vemos nos quadros *Morning Sun* e *Hotel Room* (Figura 4). Faz sentido que esses quadros sejam evocados no momento em que Diane desperta – ainda que seja uma cena breve, a personagem fita o quarto tentando se situar após seu confuso pesadelo (Figura 3). Além disso, esses quadros trazem uma sensação de isolamento e solidão, aspectos do cotidiano mais recorrentes em Hopper, e condizem com a nova perspectiva em que Diane está inserida.

Há ainda em *Mulholland Drive* outra citação a Edward Hopper que gostaríamos de destacar. Há semelhanças visuais entre o quadro *Chop Suey* (Figura 5) e a cena do café (Figura 6): a reprodução do esquema de cores, com o amarelo e vermelho em destaque; o isolamento das personagens, além das janelas, que no quadro de Hopper delimitam o ambiente interno, oferecendo pouca vista para fora, e no filme aparecem desfocadas, solucionando a correspondência com a diminuição da profundidade de campo.



Figura 5: Chop Suey. Edward Hopper, 1929, óleo sobre tela. Collection of Barney A. Ebsworth.

A luz é a matéria-prima do cinema. É o que permite tanto a captação quanto a projeção de imagens. E o jogo entre luzes e sombras funcionam também como recurso narrativo. Nos três quadros de Hopper apresentados até agora, podemos notar que ele trabalha com uma iluminação pontual, que gera contrastes na imagem. O tratamento que ele dá à luz é quase cinematográfico. O pintor tinha de fato um interesse muito grande pela iluminação, e chegou a fazer a seguinte declaração: “Talvez não seja muito humano. Minha intenção era pintar a luz solar sobre a parede de uma casa” (HOPPER apud RENNERT, 2003, p. 85) – o que ele de fato chegou a fazer algumas vezes.



Figura 6: Mulholland Drive. Filme, cor, 2001. David Lynch

Na cena acima e no quadro *Chop Suey* percebemos também a escolha pela mesma fonte de luz – as janelas.

Mas, além das semelhanças visuais apontadas, podemos fazer outra comparação. Em *Chop Suey* as personagens femininas parecem ser um duplo, não apenas por usarem roupas parecidas, já que por estarem no mesmo contexto isso seria normal. Mas sim porque, apesar da semelhança, suas ações são contraditórias, já que uma apoia as mãos sobre a mesa, enquanto a outra as esconde; uma se coloca visível para o espectador, enquanto a outra permanece de costas. E, de alguma maneira, projetamos o rosto que vemos naquele que não vemos. Em *Mulholland Drive*, embora Rita/Camilla e Betty/Diane sejam pessoas diferentes, suas personalidades se confundem o tempo todo. E é também no café que descobrimos a relação dos nomes Betty e Diane, duplos de uma mesma personagem.

Outro tema característico da obra de Hopper é o conflito entre a natureza e a civilização. Estradas, carros, trilhos de trem, pontes, faróis e postos de gasolina aparecem em Hopper como símbolos do progresso técnico, mas a natureza surge como um elemento limitador desse progresso. Para Renner (2003) essa limitação, dada através da perspectiva, é uma reação de Hopper à ideologia e à estética do Futurismo. Se para estes o homem é capaz de realizações infinitas, em Hopper haverá sempre limitação.

Para Kranzfelder (2006), no que diz respeito à arquitetura, Hopper tem uma gama variada de representações da relação natureza x civilização. Em *Dauphinée House* (Figura 7), por exemplo, “a casa aparece como um corpo estranho na Natureza, mas também pode ser um elemento que, graças a materiais como a madeira ou o barro, se integra ao meio ambiente” (p. 89).



Figura 7: Dauphinée House. Edward Hopper, óleo sobre tela, 1932.

Esses mesmos símbolos do progresso aparecem na filmografia de Lynch e estabelecem relações com a natureza ao seu redor. *Blue Velvet* e *Twin Peaks* têm suas tramas desenroladas em cidades madeireiras, por exemplo. Lynch cresceu na mata e para ele as florestas têm algo de mágico e misterioso, sobretudo para uma criança (LYNCH, 2015). Poderíamos fazer uma leitura de que as cidades madeireiras representam a infância (irrecuperável) de Lynch, mas isso é só uma suposição, pois o diretor não gosta de dar muitas explicações sobre sua vida e sua obra. Ainda assim, em entrevista para a tese de Rogério Ferraraz (2003), Lynch afirma que seu pai e seu avô tinham oficinas de marcenaria em suas casas, e que lhe interesse estar no limite entre uma coisa natural e uma feita pelo homem, o que faz lembrar a mesma sobreposição entre homem e natureza nos quadros de Hopper.

The Straight Story é o filme que mais destoa do universo de David Lynch. Foi o único de seus filmes em que ele não teve participação no roteiro e sua narrativa se desenvolve linearmente. A história é sobre Alvim Straight, um idoso que não fala com seu irmão há mais de dez anos, mas resolve visitá-lo quando descobre que ele sofreu um infarto. Sem licença para dirigir por conta da sua idade, Alvim decidiu ir até o estado em que seu irmão mora utilizando um cortador de grama.

Se a narrativa do filme pouco tem a ver com outros filmes de Lynch, a composição visual tem. As marcas fronteiriças entre civilização e natureza se repetem durante todo o filme, através das casas em meio ao ambiente rural e das estradas cercadas pela mata (Figura 8).



Figura 8: *The Straight Story*. Filme, cor, 1999. David Lynch.

Há um último aspecto de aproximação entre Lynch e Hopper que vamos colocar aqui: a escolha de cinemas e teatros como espaços públicos que denotam não apenas o isolamento dos personagens, mas principalmente à representação. Mesmo os quadros de Hopper que estão em outros ambientes parecem ter algo de encenado – o distanciamento e alienação dos personagens; a luz, que em Hopper lembra a luz teatral e a cinematográfica; o jogo entre ver e ser visto. Lynch também deixa a questão da encenação em evidência. “*No hay banda*”, “*It’s all an illusion*”, escutam as personagens Betty e Rita na cena do Club Silencio, em *Mulholland Drive*. O que acontece no palco do Club Silencio é importante pois nos dá pistas para entender a história, mas é igualmente importante a reação das personagens na plateia.

Hopper, quando recorre aos ambientes mencionados, também quase sempre dá preferência para as figuras anônimas da plateia, e não as do palco. Em *New York Movie* a vista criada pela janela é substituída pela tela do cinema, mas ela é só um detalhe no canto do quadro (Figura 9). Renner (2003) observa que a imagem projetada quase desaparece pela monumentalidade da arquitetura, e que as dinâmicas causadas pelas perspectivas contrastam com a imobilidade da funcionária, que absorvida em si mesma e atrás da coluna, não pode ver o filme.

Um cinema muito parecido ao de *New York Movie* é retratado em *Inland Empire*, com as mesmas formas monumentais e o mesmo esquema de cores. Mas não só os cinemas são parecidos, há semelhança também entre as mulheres representadas, isoladas – no quadro a mulher se isola pela própria composição do espaço, no filme a plateia está vazia (Figura 10).



Figura 9: New York Movie. Edward Hopper, óleo sobre tela, 1939, The Museum of Modern Art (NY).

Inland Empire é um dos filmes mais complexos de David Lynch. Há uma atriz, representada por Laura Dern, que é convidada para atuar em filme cuja gravação havia sido interrompida anteriormente por causa da morte dos protagonistas. Ela se envolve com seu parceiro de cena e a partir de então realidade e ficção começam a se misturar. Essa descrição seria a sinopse mais simples para o filme, mas Lynch é ainda mais sintético: para ele, *Inland Empire* é um filme sobre uma mulher com problemas. Mas é claro que sendo um filme de Lynch, nada é tão óbvio. Em *Inland Empire* perdemos o referencial da realidade. Tudo pode ser representação, mas tudo pode ser delírio também. A atriz que aparece no começo do filme representa a prostituta que aparece depois ou a prostituta é que sonha que é uma atriz? Esses limites se perdem no filme, e tudo pode ser qualquer coisa. Na cena do cinema, a mulher em questão vê a si própria projetada numa tela. A atriz se torna também espectadora, mas ela já foi tanta coisa antes disso... Daí a importância desse encontro acontecer numa sala de cinema – Munsterberg, o primeiro teórico do cinema (STAM, 2011), já dava conta de explicar os aspectos psicológicos do meio: a realidade tridimensional organizada pela lógica do pensamento, um jogo de experiências mentais.



Figura 10: Inland Empire. Filme, cor, 2006. David Lynch.

Considerações

Ainda que os quadros de Hopper, quando apropriados pelo cinema percam o valor de culto e passem a ter valor de exposição, dada à reproduzibilidade técnica inerente ao meio, isso não destitui a aura dos quadros originais, que sempre conservará seu valor de culto. Já as citações a Hopper nos filmes de Lynch, ainda que não tenham aura, não deixam de ser arte. Ao evocar os quadros de Hopper em seus filmes, Lynch traz novas intenções para a imagem original, num trabalho realizado em conjunto com cenógrafos, figurinistas e fotógrafos, que colocam no plano visual os elementos que nos lembram de Hopper; com atores, que dão vida às personagens e levam as figuras antes fixas em um único quadro para outras vistas; além da narrativa que conduz de um plano a outro e da montagem, que estabelece relações entre todos esses planos. O próprio Walter Benjamin (1994), ao falar sobre a fotografia, questionava se a natureza da arte não havia sido alterada. Então nos parece limitador acreditar que só a montagem é arte no cinema.

David Lynch não gosta de explicar seus trabalhos. Ele prefere confiar no espectador, que para ele sempre entenderá mais do que acha que entendeu sobre seus filmes, como já afirmou em diversas entrevistas. Para ele, “embora as tomadas de um filme sejam sempre as mesmas [...] cada exibição é diferente. Às vezes a diferença é muito sutil, mas está lá [...]. Cada pessoa tem sua própria maneira de olhar, de pensar e de sentir” (2015, p. 27). Esse é um último elemento em comum entre o seu trabalho e o de Edward Hopper que gostaríamos de mencionar – as telas de Hopper, por mais realistas que sejam, deixam sempre algo de subjetivo para entendimento do público.

Notas

¹ Declaração retirada da entrevista “Designing for the Screen: An Interview with Jack Fisk”. *The Criterion Collection*, © 2016. Disponível em: <<https://www.criterion.com/current/posts/3923-designing-for-the-screen-an-interview-with-jack-fisk>>. Acesso em: 22 out. 2016.

Referências

- ATKINSON, Michael. *Veludo Azul*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- FERRARAZ, Rogério. *O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista*. 1998. Dissertação (Mestrado em Mídias), Instituto de Artes da Unicamp, Campinas, 1998.
- _____. *O cinema limítrofe de David Lynch*. 2003. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.
- KRANZFELDER, Ivo. *Hopper: visão da realidade*. Taschen, 2006.
- KURTINAITIS, Marcos. Edward Hopper e a imagem cinematográfica. *Ide* (São Paulo), São Paulo, v. 33, n. 51, p. 161-176, dez. 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010131062010000200017&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 17 out. 2016.
- LYNCH, David. *Em águas profundas: criatividade e meditação*. Rio de Janeiro: Gryphus, 2015.
- RENNER, Rolf Günter. *Hopper: Transformações do real*. Taschen, 2003.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: 2011, 5ª Ed.

Melissa Vassalli

Bacharel em Cinema e Audiovisual pelo CEUNSP (2013) e Especialista em Fundamentos da Cultura e das Artes pela UNESP (2016). Tem experiência em produção e direção de arte para cinema, e realiza oficinas sobre a história e prática cinematográfica. É membro integrante do grupo Labidic – Laboratório de Pesquisa em Identidade e Diversidade Cultural no Instituto de Artes da UNESP e Mestranda em Artes Visuais pela mesma instituição.

Fábia Kadayan

Graduada em Pedagogia e em Direito. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem, na prefeitura de São Paulo, onde atua desde 1998. É pós-graduada em Arte e Educação, Estética, História da Arte e em algumas áreas do Direito. É membro integrante do grupo Labidic – Laboratório de Pesquisa em Identidade e Diversidade Cultural no Instituto de Artes da UNESP e Pós-graduanda em Artes Visuais da UNESP.