

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

MARINA MAPURUNGA DE MIRANDA FERREIRA

**CULINÁRIA SONORA:
UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO SONORA D'O GRIVO EM CINCO
“MICRO-DRAMAS DA FORMA” DE CAO GUIMARÃES**

Niterói, RJ
2014

MARINA MAPURUNGA DE MIRANDA FERREIRA

**CULINÁRIA SONORA:
UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO SONORA D'O GRIVO EM CINCO
“MICRO-DRAMAS DA FORMA” DE CAO GUIMARÃES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Políticas e Análise do Cinema e do Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. FERNANDO MORAIS DA COSTA

Niterói, RJ
2014

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

F383 Ferreira, Marina Mapurunga de Miranda.
Culinária sonora : uma análise da construção sonora d'O Grivo em cinco “micro-dramas da forma” de Cao Guimarães / Marina Mapurunga de Miranda Ferreira. – 2014.
139 f. : il.
Orientador: Fernando Morais da Costa.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014.
Bibliografia: f. 128-139.

1. Som. 2. Cinema brasileiro. 3. Multimeio. 4. Guimarães, Cao, 1965-. 5. O Grivo (Sonorização). I. Costa, Fernando Morais da. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD 791.430981

MARINA MAPURUNGA DE MIRANDA FERREIRA

**CULINÁRIA SONORA:
UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO SONORA D'O GRIVO EM CINCO
“MICRO-DRAMAS DA FORMA” DE CAO GUIMARÃES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Políticas e Análise do Cinema e do Audiovisual.

Aprovada em 22 de Maio de 2014.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Fernando Morais da Costa (Orientador)
UFF- Universidade Federal Fluminense

Prof^a Dr^a Simone Pereira de Sá (Examinadora)
UFF – Universidade Federal Fluminense

Prof^a Dr^a Suzana Reck Miranda (Examinadora)
UFSCar – Universidade Federal de São Carlos

Ao meu avô Alfredo Miranda, o anjo do pife, alquimista dos sons, dos licores, dos sabores e dos saberes da Serra da Ibiapaba, quem me influenciou e me encaminhou ao Universo dos Sons.

AGRADECIMENTOS

A Deus, ao Mar.

A minha mãe e meu pai, por me apoiarem, me questionarem e me instigarem.

A Descartes Gadelha, por colocar fermento em minhas ideias.

Ao Prof. Dr. Fernando Morais, pela sua participação direta neste passo a caminho do nosso engrandecimento profissional, nos ensinando a conciliar momentos de austeridade e ternura, fatores primordiais na realização de um trabalho científico, meu eterno agradecimento.

AO Grivo, Marcos Moreira Marcos (Canário) e Nelson Soares, que disponibilizou suas obras e fora receptivo à entrevista relacionada a esta pesquisa. A Cao Guimarães que disponibilizou seus curtas-metragens para este trabalho.

Aos professores(as) que contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho seja em aulas, em congressos e/ou em conversas, Rodolfo Caesar, Suzana Reck Miranda, Simone Pereira de Sá, Cezar Migliorin, Maurício Bragança, Rodrigo Cicchelli e Beatriz Furtado.

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da UFF, onde tive a oportunidade de dar um importante rumo ao crescimento científico profissional.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI) por financiarem esta pesquisa.

A minhas avós, Marina e Terezinha, e aos demais familiares que sempre estiveram na torcida para que este trabalho se concretizasse.

Ao Paulo Regis, pela companhia e pelas reflexões durante o processo de mestrado. A Michelline Helena, pelo apoio e instigação de sempre. Ao Guigui, por seguir junto em todas as viagens. Ao Mileno, sem ele esse trabalho se estenderia por mais tempo. Ao Marcelo, Nino e Viola, por acalmarem minh'alma com seus sons. Ao Ére, eterníssimo amigo-irmão.

Às companheiras da *Casa de las nueve mujeres*, Clau, Néia, Érika, Carol, Fê, Nicolý, Rubi, Ana e Hanna.

Aos amigos musicais, Alexandre, Azael, Bené, Rafael e Fabiano.

Ao apoio de Ana Paula Nunes, Cláudio Manoel Duarte e Inara Rosas.

Aos meus alunos.

Aos amigos do PPGCOM-UFF, com os quais foram compartilhados conhecimentos, angústias, alegrias, realizações e congressos. Especialmente, Carol, Andreson, Marcela, Há, Giu, Mônica, Nina, Gy, Caio, Thalita, Pedro, Simplício. Às queridas Silvinha e Luciana.

E a Ólafur Arnalds, Bach e Estas Tonne, que com seus sons embalaram grande parte do preparo desta dissertação.

O som é um objeto subjetivo, que está dentro e fora, não pode ser tocado diretamente, mas nos toca com uma enorme precisão. (José Miguel Wisnik)

RESUMO

A presente dissertação é um estudo analítico da construção sonora, realizada pelo duo O Grivo, dos curtas-metragens *Hypnosis* (2001), *Nanofania* (2003), *Da janela do meu quarto* (2004), *Quarta-feira de cinzas* (2006) e *Sin Peso* (2007) realizados por Cao Guimarães. Ambos os filmes são designados pelo realizador como “micro-dramas da forma”. Estes são filmes que as imagens são captadas por estímulo, perplexidade ou espanto, pelo desejo que move o artista a filmar algo. Todos fazem parte também do Cinema de Cozinha de Cao Guimarães, o cinema que experimenta. É dentro deste Cinema que provamos a culinária sonora do duo de arte sonora O Grivo que nos apresenta seu *minimalismo amplificado*, por meio de seus objetos, instrumentos, mecanismos e máquinas sonoras. Propomos uma análise sonora em duas vias: *stricto sensu* e *lato sensu*. *Lato sensu*, relacionamos imagem sonora à imagem visual, tendo como base conceitos como o *tri-cercle des sons* (Michel Chion), o *fantastical gap* (Robynn Stiwell), os usos *isomórfico* e *icônico* do som (Scott Curtis) e os princípios da música citados por Claudia Gorbman. Baseamo-nos, também, em processos de *sound design*. *Strictu sensu*, temos como base os elementos fundamentais dos sons para descrevê-los nos filmes. Para este estudo analítico foi utilizado o *software* livre de análise de filmes *Lignes de Temps*. Assim, temos como objetivo examinar como se dá a articulação destes conceitos com a construção sonora dos cinco curtas-metragens em estudo e, conseqüentemente, como o trabalho minucioso de criação e expressão sonora d'O Grivo vem contribuindo tanto para estas obras como para os estudos de som no audiovisual.

Palavras-chave: som. audiovisual. cinema. O Grivo. Cao Guimarães.

RÉSUMÉ

Dans cette thèse, nous étudions la construction des sons créés par le duo O Grivo dans des courts métrages *Hypnosis* (2001), *Nanofania* (2003), *Da janela do meu quarto* (2004), *Quarta-feira de cinzas* (2006) et *Sin Peso* (2007) réalisés par Cao Guimarães. Les images de ces films sont capturées par un stimulus, une surprise ou l'étonnement, par le désir qui se déplace à l'artiste de créer quelque chose. Tous ces films font également partie de le Cinéma de Cuisine de Cao Guimarães, le cinéma qu'expérimente. Dans ce cinéma, nous avons prouvé la cuisine sonore fait par O Grivo. Le duo nous présente son *minimalisme amplifié*, par ses objets, instruments, mécanismes et machines sonores. Nous proposons ici une analyse de son de deux manières: *stricto sensu* et *lato sensu*. *Lato sensu*, nous rapportons l'image sonore et l'image visuelle, basée sur des concepts comme le tri-cercle des sons (Michel Chion), le *fantastical gap* (Robynn Stiwell), les emplois isomorphe et emblématique de son (Scott Curtis) et les principes de la musique cités par Claudia Gorbman. Aussi, nous nous sommes appuyés sur les processus de *sound design*. *Strictu sensu*, nous soutenons dans les éléments clés des sons pour les décrire dans les films. Pour cette étude analytique, nous avons utilisé le logiciel d'analyse filmique *Lignes de Temps*. Donc, nous visons d'examiner comment est la relation de ces concepts à la construction sonore de cinq courts métrages à l'étude et, par conséquent, comme le travail minutieux de la création et de l'expression sonore de O Grivo a contribué à ces œuvres et pour les études de son dans l'audiovisuel.

Mots-clés: son. audiovisuel. cinéma. O Grivo. Cao Guimarães.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. 1 Frame do curta-metragem *Between: Inventário de Pequenas Mortes*, a sementinha caindo dentro do aparelho sanitário.
- Fig. 2 Uma das fotografias da exposição Gambiarras.
- Fig. 3 Frame de *Rua de Mão Dupla*.
- Fig. 4 O Grivo em Concerto. Nelson Soares (à esquerda) e Marcos Moreira Marcos, o Canário (à direita).
- Fig. 5 Marcos, o Canário, (d'O Grivo) atuando em *Otto, eu sou um outro*.
- Fig. 6 O Grivo, em concerto, sonorizando ao vivo os filmes de Cao Guimarães.
- Fig. 7 Uma das radiolas da instalação *Octeto de radiolas* (2009).
- Fig. 8 *Conta Gotas*, instalação exposta em 2012 no Centro Cultural Hélio Oiticica no Rio de Janeiro.
- Fig. 9 *Alarm Floor*, coreografia de Thembi Rosa sobre o *Alarm Floor* de Rivane Neuenschwander com trilha de O Grivo.
- Fig. 10 Formas de onda na frequência 440Hz (lá central).
- Fig. 11 Pierre Schaeffer com o *pupitre d'espace*.
- Fig. 12 Amostragem e Quantização do áudio digital.
- Fig. 13 DAW com pistas de áudio de um filme.
- Fig. 14 Tricírculo dos Sons.
- Fig. 15 Tricírculo dos Sons revisto.
- Fig. 16 Pavilhão da Philips, onde foi realizada a obra de Edgar Varèse – *Poème Electronique*.
- Fig. 17 Partitura de *Imaginary Landscape n. 4* de John Cage.
- Fig. 18 *Software* livre utilizado em nossa análise: *Lignes de Temps*.
- Fig. 19 Transição *crossover* em *Hypnosis*, do 2º P-V ao 3º P-V.
- Fig. 20 *Hypnosis*, 5º P-V.
- Fig. 21 *Hypnosis*, 17º P-V.
- Fig. 22 Frame de *Nanofania*.
- Fig. 23 Frame de *Da Janela do Meu Quarto*.
- Fig. 24 Frame de *Quarta-feira de cinzas*.
- Fig. 25 Frame de *Sin Peso*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. CAO GUIMARÃES, O GRIVO E SUAS TRANSVERSALIDADES	9
1.1. CAO GUIMARÃES: O CINEASTA-COZINHEIRO	9
1.1.1. CONTEMPLANDO O LAGO	9
1.1.2. AS RELAÇÕES COM O LAGO	21
1.1.3. JOGANDO A PEDRA NO LAGO	23
1.1.4. MERGULHANDO NO LAGO	28
1.1.5. CAMINHANDO SOBRE O LAGO	29
1.2. O GRIVO: OS MÚSICOS-COZINHEIROS	31
1.2.1. O INÍCIO	32
1.2.2. O GRIVO E CAO GUIMARÃES	33
1.2.3. O GRIVO, A INSTALAÇÃO SONORA E OUTROS	37
2. O SOM NO AUDIOVISUAL	41
2.1. AS IMAGENS: VISUAL E SONORA	42
2.2. DO SILENCIOSO AO SONORO	46
2.3. O SOM <i>STRICTO ET LATO SENSIBUS</i>	49
2.4. A MÍNIMA PARTE DO SOM, O <i>FRAME SONORO</i>	56
2.5. PLANOS, PISTAS, CAMADAS E ZONAS SONORAS	58
2.6. RELAÇÕES ESPACIAIS E RÍTMICAS ENTRE IMAGEM SONORA E IMAGEM VISUAL	64
2.6.1. ESPAÇO DIEGÉTICO VISUALIZADO (EDV), ESPAÇO DIEGÉTICO ACUSMÁTICO (EDA),	

ESPAÇO EXTRADIEGÉTICO (EE)	64
2.6.2. O ENTRE-ESPAÇO SONORO, <i>THE FANTASTICAL GAP</i>	67
2.6.3. USOS ISOMÓRFICO E ICÔNICO DO SOM	68
2.7. RECONSTRUÇÕES E RESSIGNIFICAÇÕES SONORAS	70
2.7.1. A ABERTURA DA MENTE AOS SONS: DAS TENDÊNCIAS MUSICAIS DO SÉCULO XX À ARTE SONORA	70
2.7.2. RUÍDOS E SILÊNCIOS	79
2.7.3. PAISAGEM SONORA, CENOGRAFIA SONORA E TERRITÓRIO SONORO	84
2.7.4. MÚSICA	87
2.7.5. VOZ	91
3. ANÁLISE DOS CURTAS-METRAGENS DE CAO GUIMARÃES COM PARCERIA DO DUO O GRIVO	93
3.1. PASSOS PARA O PROCESSO ANALÍTICO	94
3.2. ANÁLISE DE CASOS	96
3.2.1. <i>HYPNOSIS</i> (2001)	96
3.2.2. <i>NANOFANIA</i> (2003)	102
3.2.3. <i>DA JANELA DO MEU QUARTO</i> (2004)	108
3.2.4. <i>QUARTA-FEIRA DE CINZAS</i> (2006)	114
3.2.5. <i>SIN PESO</i> (2007)	117
CONCLUSÃO	123
REFERÊNCIAS CITADAS	128
REFERÊNCIAS CONSULTADAS	134
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	136

INTRODUÇÃO

Esta dissertação trata-se de um estudo de análise da construção sonora, realizada pelo duo O Grivo, dos curtas-metragens *Hypnosis* (2001), *Nanofania* (2003), *Da janela do meu quarto* (2004), *Quarta-feira de cinzas* (2006) e *Sin Peso* (2007) realizados por Cao Guimarães. Logo, a pesquisa proposta situa-se no campo dos estudos de som no cinema e no audiovisual. Convém para o desenvolvimento do estudo, compreender como algumas teorias do som podem ser aplicadas a uma forma independente e autoral de se construir o som em obras audiovisuais contemplativas do cinema brasileiro contemporâneo, em que se localiza parte da obra de Cao Guimarães. Também pretendemos compreender como o trabalho minucioso de criação e expressão sonora d'O Grivo vem contribuindo tanto para estas obras específicas como para as teorias do som apresentadas aqui. Para este fim, esta dissertação foi organizada em três capítulos. O primeiro capítulo tem o objetivo de trazer ao leitor um pouco do que são as obras de Cao Guimarães e do duo O Grivo, o que as atravessam e como se articulam dentro da arte contemporânea brasileira. No segundo capítulo, apresentamos os conceitos e reflexões acerca do som no audiovisual. E no terceiro capítulo, articulando os conceitos explanados às obras em questão, trazemos a análise em si.

Os filmes de Cao Guimarães se encontram em um cinema de artista, um cinema realizado por autores que circulam no circuito da arte que no Brasil também se confunde com o cinema experimental. Como o próprio realizador aponta, seu cinema é um Cinema de Cozinha, que surge de experimentos, sem receitas prontas, mas provando os sabores dos diferenciados temperos cinematográficos. O Cinema de Cozinha, assim como a culinária, precisa percorrer por todo o processo de feitura/criativo que perpassa pela escolha e

experimentação dos ingredientes, pelo preparo e, por fim, pela digestão da comida/do filme no estômago do outro. Dessa forma, é o público quem saboreia esses filmes e ajuda o cineasta-cozinheiro a entender sua própria culinária.

Por volta da segunda metade do século XX, quando sucede a transição do modernismo à arte contemporânea, o cinema se desloca ao museu. Ocorre o esfacelamento das fronteiras entre as artes. A videoarte emerge na Europa e nos Estados Unidos com realizadores oriundos de outras artes. As artes plásticas se mesclam ao audiovisual. A “forma cinema”, que se constituiu como dominante com sua sala escura de cinema, com a projeção da imagem em movimento e com o filme que conta uma história, não é a única forma em que o cinema vai se encontrar. O cinema se desvia, sendo múltiplo, variado, com ramificações e imbricações. Assim, abordamos como o modelo de representação da “forma cinema” vem se transformando em outros cinemas, como o *cinema expandido* (Gene Youngblood) os *transcineamas* (Katia Maciel) e o *live cinema*. O cinema está em constante transformação, se reinventando de diversas maneiras, não está estagnado. Isso é perceptível na obra de Cao Guimarães que atravessa não só o cinema, mas as artes plásticas. Além de encontrarmos obras fotográficas e cinematográficas, também nos deparamos com suas obras instalativas. Em alguns momentos desta dissertação, preferimos nos referir a sua obra como “obra audiovisual”, pela mistura de suportes, registros e pela variedade de espaços onde sua obra é exibida.

Cao Guimarães, ao explanar sua obra, a divide em três modos, agora, com suas ficções, em quatro. Estes modos estão relacionados à postura do observador diante de um fenômeno. Ou seja, a atuação de Cao com a sua matéria-prima, a realidade. O realizador utiliza a metáfora do lago para explicar essa relação. A realidade é a superfície do lago.

A primeira metáfora está relacionada à contemplação do lago, em que o observador senta em um barranco e contempla esta superfície, a realidade. Esta seria filtrada pelos sentidos e transformadas em “micro-dramas da forma”. Estes micro-dramas dão vida às coisas que não têm vida (como por exemplo: uma bolha de sabão em *Nanofania*), destacam o que há de expressivo nas formas, na geometria, nas cores, nas texturas, nos sons e criam um novo universo por meio de uma “visão” *macro*. Estes micro-dramas são essas vidas, esse universo efêmero, onírico, que nos atravessa em nosso cotidiano e às vezes não o percebemos. Cao Guimarães e O Grivo nos permite *audiovisualizar* em alguns minutos esse mundo filtrado por seus sentidos e configurados em imagens visuais e sonoras por meio da

montagem audiovisual. Os filmes em estudo nesta dissertação fazem parte dessa contemplação da realidade. Em *Hypnosis* (2001), Cao contempla as formas geométricas que se constroem pelas luzes de um parque de diversões durante a noite de Londres, enquanto que O Grivo reconstrói sonoramente sons *sampleados* e *loops* que remetem ao movimento luminoso dos brinquedos. Em *Nanofania* (2003), bolhas de sabão que explodem e moscas que saltam são contempladas ao som de uma peça musical d'O Grivo, criada a partir de notas musicais emitidas por caixinhas de música e acompanhadas percussivamente pelo pêndulo de um relógio. Em *Da janela do meu quarto* (2004), Cao observa duas crianças que brigam, brincam e se amam em meio a chuva amazônica, enquanto que O Grivo transforma o som da chuva a partir da dinâmica dos movimentos dos personagens e da micro-narrativa que se desenrola pelo acaso. Em *Quarta-feira de cinzas* (2006), enquanto Cao, juntamente a Rivane Neuenschwander, contempla e intervém com confetes multi-coloridos nas formigas que caminham em direção ao formigueiro, O Grivo recria um samba orgânico dentro de um universo *formicário*, reproduzindo sons macros de formigas. E em *Sin Peso* (2007), Cao admira os toldos coloridos de uma feira na cidade do México, enquanto O Grivo contempla a sonoridade e musicalidade dos feirantes.

O segundo modo de lidar com essa metáfora (do observador com o lago) é mexer com a superfície do lago, pegar uma pedra e lançá-la à realidade. A pedra é uma ideia, um conceito anterior ao filme. A pedra é o dispositivo. Este também será abordado nesta dissertação. A ideia da pedra é de embaralhar as realidades. Neste modo predominam os longas-metragens e instalações de Cao Guimarães como, por exemplo, *Rua de Mão Dupla* (2002).

No terceiro modo, o observador se lança inteiro no lago. Afunda, imerge em águas misteriosas. Há uma vontade de imersão dentro de uma realidade, onde o observador a compartilha com o outro. Encontramos nesse modo filmes como *Andarilho* (2006) e *A Alma do Osso* (2004) em que Cao e O Grivo acompanham por alguns dias os andarilhos e o ermitão.

Podemos apontar ainda que há um quarto modo que é caminhar sobre a superfície do lago. Ver uma realidade bem de perto, mas sem se molhar, sem imergir nas águas. Ser onisciente e omnipresente desta realidade, mas não estar de corpo inteiro nela. Estão contidos nesse modo os filmes de ficção, *Ex-isto* (2010) e *O Homem das Multidões* (2013).

Estes modos não são estáticos, ambos se atravessam, são líquidos. Podemos localizar

a contemplação ao mergulhar, ao caminhar e, mesmo, ao jogar uma pedra sobre o lago. Os filmes tem suas formas que predominam, mas umas perpassam outras.

Foi a partir destas metáforas que resolvemos intitular parte dos nossos subcapítulos da primeira parte desta dissertação, ou seja, do primeiro capítulo: *Contemplando o lago*; *As relações com o lago*; *Jogando a pedra no lago*; *Mergulhando no lago* e *Caminhando sobre o lago*. É neste capítulo que explanaremos a obra de Cao e d'O Grivo, que conheceremos um pouco mais sobre estes realizadores audiovisuais e os trabalhos que estes desenvolvem.

Também foi a partir de uma metáfora de Cao Guimarães, a do Cinema de Cozinha, que surgiu o título de nosso trabalho: “Culinária Sonora”. A *culinária* representa uma cozinha mais artesanal, local, é uma expressão artística e cultural de um povo e uma percepção do mundo por meio dos alimentos. Temos como foco neste trabalho o som, a construção sonora d'O Grivo, que atravessa esse Cinema de Cozinha.

O Grivo é um duo de arte sonora formado por Marcos Moreira Marcos (conhecido como Canário) e Nelson Soares. Eles trabalham com música experimental, instalações e esculturas sonoras, *lutheria* criativa, *sound design*, trilha sonora/musical e captação de som. Também realizam pesquisas no campo da Nova Música (as tendências musicais do século XX) para a criação de suas obras sonoras. O duo trabalha também em uma cozinha, uma cozinha sonora, desenvolvendo sua própria culinária, experimentando sons, testando ruídos, (re)descobrimo sonoridades, desenvolvendo sua *culinária sonora*. Assim como Cao Guimarães trabalha com suas *gambiarras* e traz essa palavra além de seu significado, metamorfoseando-a em um conceito que ele traz para si e para seu trabalho, O Grivo também tem suas gambiarras e suas obras carregam esse conceito. São engrenagens, traquitanas, maquininhas, geringonças, matérias orgânicas, objetos reutilizados e ressignificados. Há um quê de *gambiarra sonora*. O Grivo vai criando sua *culinária sonora* em meio a fios, folhas, arames, pedaços de madeiras, crinas, cordas, gotas d'água, recipientes, instrumentos musicais e sonoros, mesclando isso a sensores, controladores, *samplers*, *softwares*, computadores, alto-falantes de todos os tipos, espacializando e amplificando esses sons. Estes e outros são os ingredientes e temperos sonoros d'O Grivo, destes músicos-cozinheiros.

Meu primeiro contato com os “micro-dramas da forma” de Cao Guimarães se deu por uma relação de escuta. Quando, no ano de 2008, Marcos Moreira Marcos (o Canário) d'O Grivo foi à Fortaleza, cidade onde eu morava na época, ministrar uma Oficina de Trilha Sonora na Vila das Artes. Lá, Marcos nos apresentou os curtas-metragens contemplativos de

Cao Guimarães. Mas não só isso. Marcos nos mostrou como preparava aqueles sons. Havia alguns *cases* com microfones direcionais e algumas quinquilharias, miudezas. Com um copo de plástico descartável, Marcos “tirava um som”. E comentou o processo criativo sonoro de alguns daqueles curtas-metragens. Foi a partir daí que surgiu o interesse em estudar o trabalho desta parceria: Cao Guimarães e O Grivo. A delicadeza desses sons mínimos em *macro* formulados e reformulados minuciosamente pelo Grivo junto ao universo visual de texturas, formas e cores de Cao Guimarães foi o que primeiramente chamou minha atenção para estudá-los, ter suas obras como meu objeto de estudo. Secundariamente, fora o processo de criação sonora dos curtas. Assim, comecei a analisar *Hypnosis* e sua relação com as tendências musicais do século XX durante a Especialização em Audiovisual em Meios Eletrônicos na Universidade Federal do Ceará- UFC. No mestrado, decidimos ampliar o *corpus*. Percebemos que para cada curta-metragem havia uma forma, ou melhor, não havia uma forma, mas processos criativos diferentes e, assim, construções sonoras que nos levaram a análises diferenciadas.

Para essas análises, escolhemos um corpo teórico o qual foi pensado durante os dois anos de mestrado. Estas teorias são expostas em nosso segundo capítulo. Abrimos esse capítulo abordando o advento do som no cinema e trazendo um termo que vamos utilizar durante toda a dissertação: *imagem sonora*. Defendemos que o termo imagem não se trata apenas do visual, mas também do sonoro. A palavra imagem está relacionada ao imaginário, este pode ser construído por vários sentidos, destacamos aqui os da visão e da audição, os principais sentidos que vão compor nosso atual *audiovisual*. Defendemos, então, o ato de assistir a um filme *audiovisualizando-o*.

Propomos, ainda, uma análise sonora em duas vias: *stricto sensu* e *lato sensu*. *Lato sensu*, relacionamos imagem sonora à imagem visual, tendo como base conceitos que vão sendo apresentados no desenrolar do capítulo. Baseamo-nos no *tri-cercle des sons* do teórico francês, pesquisador do som no cinema, Michel Chion, que relaciona espacialmente as imagens sonoras e visuais em campos diegéticos (*in* e *fora de campo*) e extradiegético (*off*); no *fantastical gap*, o entre-lugar dos espaços diegético e extradiegético, proposto pela autora Robynn Stiwell; na relação rítmica entre imagem visual e sonora proposta por Scott Curtis com os usos *isomórfico* e *icônico* do som e nos princípios da música apresentados por Claudia Gorbman em sua obra *Unheard Melodies*.

A via *stricto sensu* é proposta para as descrições dos sons a serem estudados. Estas

descrições, as quais nos ajudarão a caracterizar, diferenciar e relacionar os sons, são baseadas nos elementos fundamentais dos sons: intensidade, altura, contorno, duração, andamento, timbre e localização espacial. Estes elementos são úteis ao explanarmos os planos sonoros, se estes estão em PP (primeiro plano), PM (plano médio) ou PG (plano geral), se são graves ou agudos, como se delineiam, o quanto duram, se são lentos ou rápidos, entre outras características sonoras.

Além de trazermos conceitos de teóricos do som no cinema, conduzimo-nos também a conceitos relacionados à prática, como a organização sonora do montador, editor de som e *sound designer* Walter Murch. Este utiliza-se das cores do espectro do arco-íris para dispor seus arquivos sonoros na DAW (*Digital Audio Workstation*, estação de trabalho de áudio digital). Murch vai delimitar seus sons como *codificados* e *encarnados*, estes mais subjetivos e aqueles mais objetivos. Tratando dessa disposição dos sons em uma DAW, vamos refletir como se constroem as zonas, as camadas e os planos sonoros até chegarmos ao seguinte questionamento: “Qual seria a mínima parte do som? Seria um *sample*? E o que viria a ser um *frame sonoro*?”.

Ainda no segundo capítulo, relacionamos as tendências musicais do século XX (impressionismo, politonalidade, atonalidade, expressionismo, dodecafonismo, música concreta, música eletrônica, música aleatória, serialismo, entre outras) com a “abertura dos ouvidos aos sons” à arte sonora e, conseqüentemente, à construção sonora fílmica. As obras de John Cage, Pierre Schaeffer, Edgar Varèse, Stockhausen, dentre outros compositores dão abertura a uma *além-música*. A composição musical se amplia, se ramifica também. Logo, o compositor musical se esbarra com diversas atividades de criação no século XXI, são várias invenções sonoras contidas no ramo da música, do cinema, das artes plásticas, do teatro, da literatura, das novas mídias, do *marketing*, da publicidade, dos *games*, da engenharia de som, entre outros. Tratamos aqui O Grivo como compositores da arte dos sons, da arte sonora, como o compositor múltiplo que está nas galerias, nos filmes, nos palcos e em meios acusmáticos.

A partir destas discussões, vamos nos aproximar dos elementos sonoros que constituem um filme como ruídos, silêncios, sons ambientes, músicas e vozes. Em *Ruídos e Silêncios*, refletimos sobre o que é o ruído e o silêncio no filme a partir de apontamentos de Miguel Ratton, Murray Schafer, Giuliano Obici, Pierre Schaeffer, John Cage e Andrei Tarkovski. Vemos ainda como a *escuta reduzida* trazida por Pierre Schaeffer nos apoia ao

voltar nossos ouvidos aos diversos *objetos sonoros*.

Em *Paisagem Sonora, Cenografia Sonora e Território Sonoro*, trazemos a esta pesquisa conceitos que não são dos estudos de cinema e audiovisual como Paisagem Sonora (Murray Schafer) e Território Sonoro (Giuliano Obici). Porém, esses conceitos nos ajudam a pensar e analisar um possível “ambiente acústico” dos filmes. Schafer classifica a Paisagem Sonora em três critérios distintos: *som fundamental*, *sinal sonoro* e *marca sonora*. Esses critérios estão relacionados a noção de figura *versus* fundo da Gestalt. Assim, Schafer relaciona esses três termos da seguinte forma: a figura seria o *sinal* ou a *marca sonora* e o fundo seria os sons do ambiente, que podem ser os *sons fundamentais*. Adaptamos estes termos a obras audiovisuais e trazemos o conceito de *Cenografia Sonora* de Virgínia Flôres para substituir a ideia de *som fundamental*. Quanto ao conceito de *Território Sonoro* trazido por Giuliano Obici, baseado na noção de *territorialização*, *desterritorialização*, *reterritorialização* e *ritornelo* de Deleuze e Guatarri, relacionamos como os sons em um filme podem territorializar, desterritorializar e reterritorializar o espaço e os personagens no percurso da narrativa.

No tópico *Música*, explanamos os conceitos de *música empática* e *anempática* de Michel Chion que nos serão úteis também para a aplicação nas demais categorias de sons; de *música de fosso* e *de tela* (em que Chion relaciona a música aos espaços extradiegético e diegético) e, por fim, os sete princípios de composição, edição e mixagem para a música de filmes clássicos hollywoodianos apresentados por Claudia Gorbman. Estes serão adaptados em nossa análise para nosso objeto de estudo que se encontra no cinema brasileiro contemporâneo. No último tópico do segundo capítulo, *Voz*, comentamos nossa escolha de se trabalhar somente a materialidade das vozes nos curtas-metragens analisados.

A partir de todas estas discussões, partimos para o terceiro capítulo, a análise dos curtas-metragens. Como editora de som, pretendi pensar, nesta dissertação, a análise e a realização juntas, a partir de uma visão de *sound design*. Portanto, inserimos nessa pesquisa um *software* chamado *Lignes de Temps* que nos apoia a analisar os filmes em uma *timeline*, dando-nos uma meia-visão de montador e meia-visão de analista. O *Lignes de Temps* foi desenvolvido pelo Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) do Centre Pompidou, é um *software* livre com código aberto e propõe uma representação gráfica dos filmes em que o pesquisador possa marcar as sequências e/ou os pontos de corte dos planos, inserindo anotações e/ou gravações em áudio da análise na *linha do tempo* (*lignes de temps*) do filme.

Infelizmente, não tivemos acesso aos trabalhos d'O Grivo dispostos no Logic e no Vegas, *softwares* de áudio e vídeo com os quais o duo trabalha. Assim, poderíamos analisar os planos sonoros pelas regiões/arquivos de áudio, as disposições destes materiais, identificar o que foi gravado em cada *track* (trilha), a organização dos sons em camadas, as manipulações, as transições e os cortes sonoros. Por serem, em parte, os primeiros curtas-metragens com os quais o duo trabalhou com Cao, segundo Marcos (o Canário), parte do material já havia sido perdido ou estava “preso” em máquinas já precárias.

Justificamos o uso do *software Lignes de Temps* pela proximidade que este traz à realização (montagem) ao processo analítico, em que podemos decupar o filme e fazer anotações dentro do próprio *software*. Pensamos uma decupagem sonora em relação a uma decupagem visual, apontando os tipos de planos (PPP, PP, PM, PG). Também pensamos em zonas, não associando cores da imagem visual aos timbres da imagem sonora, mas relacionando cores frias a sons mais objetivos e cores quentes a sons mais subjetivos. Relacionamos também o termo zonas às camadas: SD, ADR, AMB, FX, MUS.

A ordem de análise dos filmes foi cronológica, pois assim poderíamos observar como se deu o processo de construção sonora d'O Grivo junto aos “micro-dramas da forma” no decorrer dos anos de 2001 a 2007. Na análise de cada filme, chegamos a fazer comentários sobre o processo criativo sonoro, estes foram possíveis devido à entrevista realizada em fevereiro de 2014 com Marcos – o Canário. Durante a entrevista, percebemos que para cada filme havia um processo, o que acabou por influenciar nossa análise. A cada filme, um processo analítico.

Nesse sentido, temos como objetivo analisarmos nesta dissertação como a arte sonora d'O Grivo tem contribuído para a construção sonora destes cinco curtas-metragens de Cao Guimarães e como a partir dessa intervenção (arte sonora - audiovisual) podemos expandir as teorias dos estudos de som em obras audiovisuais.

Esperamos que a pesquisa proposta aqui contribua não só para teóricos, pesquisadores e analistas do som no cinema e no audiovisual, mas também para artistas e profissionais interessados pelo processo de construção sonora fílmica. Que este trabalho possa gerar uma reflexão especial ao caro leitor no que diz respeito tanto à análise fílmica em geral e a feitura sonora, quanto às questões aqui trazidas como a mínima parte do som, *o frame sonoro*, métodos de análise sonora, a presença da arte sonora no audiovisual, a contribuição das tendências musicais do século XX no pensamento de construção sonora fílmica, entre outras.

1. CAO GUIMARÃES, O GRIVO E SUAS TRANSVERSALIDADES

1.1. CAO GUIMARÃES: O CINEASTA-COZINHEIRO

1.1.1. CONTEMPLANDO O LAGO

Cao Guimarães é fotógrafo, artista plástico e cineasta, nascido na cidade de Belo Horizonte, em 1965. Aos três anos de idade Cao foi morar com seus avós e foi lá que passou a se deslumbrar com o mundo da fotografia. A influência fotográfica surgiu por meio de seu avô que, além de médico e pediatra, era fotógrafo e cineasta amador, aquele que filmava e fotografava tudo o que via. Este havia montado em casa um laboratório de fotografia em preto e branco, era um quarto todo escuro em que as imagens iam surgindo diante dos olhos de Cao. Como, durante sua infância, ainda não havia a forte presença do televisor, os primeiros momentos de relação com a imagem foi vê-la aparecer naquele quarto escuro. Aquele surgimento da imagem era fascinante, um espanto, transcendente, quase que religioso para o menino Cao.

Na década de 1980, havia muitos cineclubes e alguns eventos de artes plásticas em Belo Horizonte. Mesmo estando mais envolvido com as artes plásticas, a relação de Cao com o cinema era muito mais intensa e o fazer cinema naquela época era muito complicado, na cidade havia somente uma câmera de 35mm da PUC. Mas Cao herdou um equipamento de fotografia, Super-8, de seu avô. Seu desejo era sempre um pouco de fazer cinema e, por acaso, Cao começou fazendo cinema em Londres, com filme Kodachrome, com Super-8 que

comprava na banca de revista, a partir de 1996, enquanto cursava seu mestrado em *Arts in Photographic Studies* na Universidade de Westminster. O cinema para Cao Guimarães nasceu deste “pequeno exercício diário de observação solitária do mundo”. Ficava filmando “banalidades cotidianas”, pois comenta que não tinha muito o que fazer em Londres. Essas “banalidades cotidianas” eram registros de curta duração do ordinário, do dia-a-dia, como a luz do Sol que bate no azulejo, a sementinha que entra pela janela e cai no aparelho sanitário (figura 1), entre outros. Lembremos aqui dos Irmãos Lumière que nos primórdios do cinema filmavam acontecimentos do cotidiano, como, para citar alguns, os operários saindo da fábrica, o trem chegando à estação, o bebê comendo e homens jogando cartas. No final da década de 1980, Cao já trabalhava com fotografia e já expunha seus trabalhos fotográficos em diversas galerias e museus internacionais e nacionais.

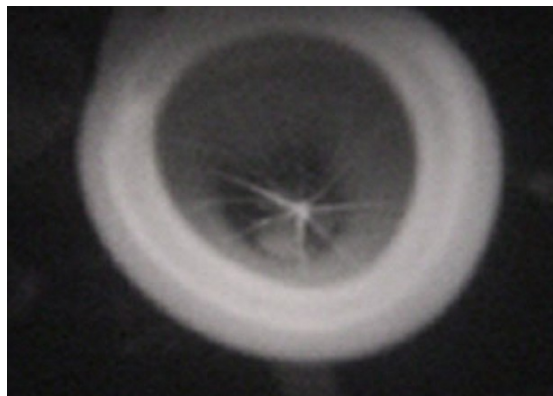


Figura 1: Frame do curta-metragem *Between: Inventário de Pequenas Mortes*, a sementinha caindo dentro do aparelho sanitário.

Após filmar suas “banalidades cotidianas”, Cao pegava o rolinho de Kodachrome e postava nos correios para a Kodak. A Kodak revelava e o devolvia novamente. Era como se ele estivesse enviando uma correspondência para si mesmo, ficando a espera de seu próprio filme enviado. Como Cao Guimarães comenta: “A graça era que, para revelar o que eu tinha filmado na semana, eu tinha que enviar o filme pelo correio para a Kodak e ela me devolvia uma semana depois. Era como se eu estivesse durante 2 anos mandando toda semana uma carta para mim mesmo.” (REVISTA DE CINEMA, 2005). E então, após recebê-lo, Cao pegava o rolinho recém-chegado da Kodak e projetava na cozinha de sua casa. Tinha o hábito de chamar os amigos para assistir seus micro-filmes. Como aponta o próprio realizador, era uma forma muito doméstica, uma forma muito artesanal de fazer filme. E a partir daí, surge

seu “cinema de cozinha”, um cinema que surge de experimentos, sem receitas prontas, mas experimentando os sabores dos diferenciados temperos que tinha a sua disposição naquele determinando momento.

“Cinema de cozinha” é uma metáfora utilizada por Cao em que compara o ato de fazer cinema ao ato de cozinhar. O “cinema de cozinha” é um cinema que experimenta. Os filmes estudados nesta dissertação fazem parte deste cinema, que testa estranhos ingredientes para fermentar pequenos curtas-metragens a serem saboreados por espectadores famintos por novos sabores. Nesse cinema, a cozinha funciona “como oficina de experimentos, liberdade de expressão que produz cheiro e saliva, felicidade fácil provida pelos sentidos” (GUIMARÃES, 2008a, p. 2). O cinema, assim como a culinária, precisa percorrer por todo o processo: da escolha e experimentação dos ingredientes, da feitura e, por fim, da comida/filme sendo digerida pelo estômago do outro. É o público quem vai experimentar esses filmes e ajudar um pouco ao cineasta-cozinheiro entender sua própria culinária.

O cinema, assim como a culinária, precisa per fazer todo este processo, não podemos desconsiderar que fazemos filmes para que alguém os veja, e mais que isso, para que alguém reinvente o tempero através da saliva, reinvente a imagem através do líquido ocular, do prisma ocular, das veias oculares que transportam toda a informação para ser processada em um cérebro único, personificado, individual, reinventando o filme, multiplicando-o. (GUIMARÃES, 2008a, p. 1)

A cozinha é ainda o lugar da casa onde todos se encontram e se aglomeram. É o lugar do outro, do diferente do eu (cineasta-cozinheiro). Foi o lugar onde foram projetadas as primeiras imagens em movimento feitas por Cao Guimarães, lugar de suas primeiras impressões, do exercício do afeto diário. O cinema de cozinha fermenta no tempo, irradia e potencializa uma existência, vem de dentro da casa, “da luz da tarde que brilha no azulejo, do grão de feijão que cai da peneira, cheio de presença e vida, diante dos olhos abobalhados de uma criança curiosa.” (GUIMARÃES, 2008a, p. 2). A partir destas experimentações, Cao começou a telecinar, passar o filme para vídeo, e, ainda em Londres, chegou a montar o Super-8 em moviola¹.

Uma vez, Cao escreveu um texto chamado *Inventário de Pequenas Mortes* e Lisette Lagnado, crítica de arte, curadora e jornalista brasileira, leu esse texto que lhe interessou. Ela perguntou a Cao porque que ele não fazia um filme ou algo com aquele texto para uma exposição que ela iria montar no Itaú Cultural em 1999. A partir disso, Cao juntou sua

1 Mesa de montagem de filme.

coleção de material em Super-8 que havia registrado ali, montou para a exposição e criou o curta-metragem *Between: Inventário de Pequenas Mortes*. A sinopse do filme é a seguinte:

Estamos acostumados a falar apenas de uma morte. Como se o limite de uma vida fosse marcado de um lado pelo nascimento e de outro pela morte. Se começássemos a ampliar o conceito de morte, deduziríamos vertiginosamente que ela está presente em tudo, em cada micropartícula de uma vida, e que os limites são expansivos. Os limites são justamente este lugar onde morte e vida se misturam na tênue expressividade de uma mudança. Em cada segundo morrem milhões de células em nosso corpo, em cada segundo enchemos e esvaziamos os pulmões de ar. *Between* é o lugar e o momento de passagem. O que separa o que está dentro do que está fora, o que passa do que fica, o que atravessa do que resta.²

Cao (2013) aponta que esse pode ser considerado seu primeiro filme. Diante disso, começou a fazer estes filmes de curta duração, fez muita coisa também com parceria de Rivane Neuenschwander, artista plástica mineira que também morava em Londres, onde era artista residente no *Royal College of Art* entre os anos de 1996 a 1998. Foi nesse período de estada em Londres que Cao, como tinha mais acesso aos museus, percebeu que as artes plásticas abria um leque para outras experiências, dando espaço a esses trabalhos audiovisuais mais experimentais, autorais, que não se encaixavam no mercado de cinema. Havia muitas obras audiovisuais nos museus, nas galerias de arte e até mesmo nas ruas que não se encaixavam no espaço da sala de cinema, não apenas por sua forma (formatos, situações de projeção, duração, por exemplo), mas também por seus conceitos. É aí que enxergamos o cinema de artista, o cinema realizado por autores que circulam no circuito da arte, que, na maioria dos casos, no Brasil, se confunde com o cinema experimental, pois o cinema de artista é responsável por grande parte do que se fez no país em cinema experimental.

No caso do Brasil, o cinema de artista é responsável por grande parte do que se fez aqui em termos de cinema experimental. Com raras exceções, o cinema experimental brasileiro se confunde com o cinema de artista. [...] Recorremos ao termo “cinema de artista” apenas no sentido de demarcar a produção “cinematográfica” de autores que circulam no circuito da arte e que, portanto, são considerados artistas. Todo cineasta é sem dúvida artista, mas há uma diferença muito grande entre um cineasta cujas obras são reconhecidas no circuito de arte ou no do cinema. [...] não é à toa que os artistas raramente filmavam no formato 35mm, raramente realizaram longas-metragens (a não ser mais recentemente, quando um longa-metragem pode ser feito com uma câmera de fotografia e uma pequena produção), e sobretudo não se deixaram aprisionar pelos cânones do cinema de sala. Sem dúvida, muitos artistas/cineastas aqui discutidos, por razões de escolha pessoal ou outra, trilharam os dois circuitos. E na verdade muitos deles, como Sandra Kogut, **Cao Guimarães**, Alexandre Veras, Lucas Bambozzi, Katia Maciel e eu mesmo [André Parente] pudemos em um momento ou outro, decidir de antemão se estamos fazendo algo para o cinema ou para o campo das artes plásticas,

2 Sinopse disponível do *website* de Cao Guimarães: <http://www.caoguimaraes.com/obra/between-inventario-de-pequenas-mortes/>

embora as coisas não sejam tão simples assim. Mas isto se deve a uma série de mudanças proporcionadas sobretudo pelas tecnologias digitais. (PARENTE, 2013, p. 11, **negrito e colchetes nossos**)

Observamos que André Parente já cita Cao Guimarães como um artista/cineasta que trilhou pelos dois circuitos, o do cinema e o das artes plásticas, podendo decidir de antemão a que circuito estaria fazendo sua obra audiovisual.

Retornando ao Brasil, Cao Guimarães resolveu entrar em sua re-descoberta do país, viajando por dez estados brasileiros, pelo interior, pesquisando profissões em extinção e se deparando com suas riquezas criativas. Dessa viagem, saiu seu primeiro longa-metragem, *O fim do sem fim* (2001), dirigido juntamente com Lucas Bambozzi e Beto Magalhães. Nessa época, Cao iniciou também seu trabalho de registro sobre as Gambiarras, várias fotografias que registram improvisos brasileiros que buscam alternativas para resolver problemas/desafios do cotidiano. Assim, o brasileiro vai *ressignificando* e adaptando objetos a novas situações, como, por exemplo, um arame no lugar das pernas quebradas de um óculos para que esse possa ser reutilizado e não descartado (figura 2); um coco servindo como apoio de cabeça; um retrovisor quebrado como espelho de banheiro; um limão espremido como cinzeiro; um tijolo como porta-vassouras.



Figura 2: Uma das fotografias da exposição *Gambiarras*.

Cao Guimarães, através de seu olhar, dá a esse improviso um *status* de arte, expondo estes (re)arranjos como fotografias nas galerias. Mas a gambiarra não é somente um registro para Cao, mas sim um conceito que vai percorrer por toda sua obra, de seus parceiros (O Grivo e

Rivane Neuenschwander) e de vários personagens de seus filmes, como afirma o próprio realizador em entrevista a Carla Zaccagnini (2009, p. 3):

O meu conceito de gambiarra é algo em constante ampliação e mutação. Ele deixa de ser apenas um objeto ou engenhoca perceptível na realidade e se amplia em outras formas e manifestações como gestos, ações, costumes, pensamentos, culminando na própria idéia de existência. A existência enquanto uma grande gambiarra, onde não cabe a bula, o manual de instrução, o mapa ou o guia. A gambiarra enquanto '*phania*' ou expressão, uma manifestação do estar no mundo. A gambiarra é quase sempre um 'original' e não uma cópia, uma reprodução. E por isso é uma entidade viva, em constante mutação. Registrá-la é torná-la reproduzível, multiplicá-la modificando sua função fundamental. Este conceito da gambiarra, do precário, do não oficioso, da falta de bulas e manuais está presente em quase todo o meu trabalho, seja em filmes, textos, fotografias ou vídeos. Tanto na escolha do assunto quanto no método de trabalho. Tanto na forma de mero registro ou documentação quanto na ficcionalização da idéia de gambiarra (por exemplo no vídeo *Mestres da gambiarra* (2008), na parte intitulada '3 maneiras de secar um tênis em dia de chuva'). Está presente também nos trabalhos e idéias dos parceiros que tive para realizar algumas destas obras, nos trabalhos sonoros do grupo O Grivo, no trabalho da artista Rivane Neuenschwander, na vida de vários dos personagens dos meus filmes. (ZACCAGNINI; GUIMARÃES ; 2009, p. 3).

Relacionando o conceito de gambiarra e a metáfora cinema de cozinha ao experimental, há uma discussão acerca deste termo – experimental – no cinema. Não se sabe ao certo, no ponto de vista histórico, onde esse cinema começa. André Parente (2000, p. 88) comenta que para alguns, surgiu na década de 1940 ou 1950, com a “vanguarda americana”; para outros iniciou com o “cine-olho”, com o cineasta russo Dziga Vertov e ainda há os que citam ter surgido na década de 1920, com a “vanguarda francesa”. O autor acrescenta que para Kirby e Noguez o cinema experimental começou a partir do manifesto futurista em 1916 e para alguns críticos e cineastas experimentais, ele surgiu com Meliès e Lumière. Parente (2000) coloca também que há, além do problema histórico, um problema conceitual relacionado à abrangência do cinema experimental em diferentes filmes, autores e movimentos. Os filmes experimentais estariam unidos por um desconhecimento e estes estariam ligados “ao problema da narração no cinema, tal como colocado pela semiologia” (2000, p.89). A visão semiológica de narrativa reduziria o cinema a uma sintaxe narrativa que voltaria à gramática e conceberia conceitos que não correspondem a todo o cinema, assim os filmes não-narrativos, ou melhor, os filmes que não têm uma narrativa linear se tornariam exclusivos.

Em torno da segunda metade do século XX, período pós-guerra, quando ocorre a transição do modernismo à arte contemporânea, ocorre esse deslocamento do cinema ao museu. A videoarte, pioneira em experimentar, também chamada de vídeo experimental,

vídeo de artista, televisão de artista, 'a nova televisão', emergia na Europa e nos Estados Unidos. Seus artistas eram altamente influenciados por movimentos e ideias do Grupo Fluxus (promovendo o uso de novos meios), da performance, da Body Art, da Arte Povera, da Pop Art (com suas apropriações da imagem), do minimalismo (levantando a questão da participação do espectador), da Arte Conceitual (em que a situação se torna mais importante do que o objeto de arte), da música de vanguarda, do filme experimental, da dança e do teatro contemporâneos e de uma série de atividades culturais e discursos teóricos (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 2). Meigh-Andrews (2006, p. 2) aponta que a videoarte é um fenômeno internacional, práticas que eram distintas de um país foram sendo enxertadas em outro. Os primeiros artistas que trabalhavam com vídeo não tiveram somente diversas influências culturais, mas também importaram ideias e atitudes além das fronteiras nacionais, enriquecendo a prática da arte e re-apropriando ideias e discursos de outras disciplinas e mídias.

Quanto às primeiras experiências de videoarte no Brasil, é difícil dizer exatamente quando surge. Para Eduardo Kac (2004, p. 396, apud MACHADO, 2003, p. 15), as intervenções de Flávio de Carvalho nos programas de televisão dos anos 1950 podem ser consideradas como as primeiras experiências brasileiras de videoarte. Arlindo Machado (2003, p. 15-16) cita que o primeiro *tape* encontrado é o *M 3x3*, que se trata de uma coreografia para vídeo executada pela bailarina Analívia Cordeiro, gravada pela TV Cultura em 1973. Porém, o próprio autor afirma que os relatos referentes às primeiras experiências com o vídeo no Brasil são obscuros e contraditórios. Christine Mello (2006, p. 75-76) aponta *Limite* (1929-1931) de Mário Peixoto, como a obra cinematográfica que instaurou no Brasil um discurso limítrofe nos meios audiovisuais, por ser poético, fragmentário, descontínuo e não-linear, tendo afinidades com as vanguardas russas e francesas. Poderia, então, ter a produção experimental brasileira surgido antes da chegada do vídeo no Brasil.

A produção artística brasileira em vídeo, entre 1970 e 1990, se apresenta, segundo Mello (2006 p. 111), diferenciada e descentralizada. Essa descentralização é a pluralização e a heterogeneidade dessa arte. Arlindo Machado (2007, p. 15-21) aponta três gerações de realizadores de vídeo no Brasil. Na primeira geração de videastas brasileiros, o autor comenta que o vídeo era encarado mais como um meio de expressão estética. Isso se explica por os artistas desta serem em sua maioria artistas plásticos que procuravam novos suportes para a produção de suas obras, entre eles estão Letícia Parente, Antonio Dias, Paulo Herkenhoff e

Miriam Danowski. A segunda geração, no início dos anos 1980, conhecida como geração do vídeo independente, era formada por jovens recém-formados de universidades “que buscavam explorar as possibilidades da televisão como um sistema expressivo, e transformar a imagem eletrônica num fato da cultura de nosso tempo” (MACHADO, 2007, p. 18). Desta geração, surge a TVDO (TV Tudo) e o grupo Olhar Eletrônico. A terceira geração, anos 1990, parte para um trabalho mais pessoal, autoral e menos militante que as gerações que a antecedem. Machado vai citar Sandra Kogut, Eder Santos, Lucila Meirelles, Walter Silveira, Lucas Bambozzi e Carlos Nader como videastas da terceira geração. O autor cita novamente estes dois últimos como artistas da novíssima geração. Além deles, Machado cita outros videastas que estão atualmente com suas obras em consolidação, entre eles está Cao Guimarães. Essa geração que vem se consolidando aproveita o trabalho das gerações anteriores para partir para “um trabalho mais maduro, de solidificação das conquistas anteriores. A maioria dos representantes dessa nova geração vem do ciclo do vídeo independente.” (MACHADO, 2003, p. 19). Estes artistas têm um trabalho mais pessoal e autoral, menos militante do que as gerações anteriores.

André Parente, no primeiro volume de *Cinmáticos* (2013), pesquisa em andamento que resultará ainda no segundo e terceiro volumes, opta por uma abordagem não cronológica e não somente descritiva para explicar o cinema de artista. Parente vai focar este cinema sistematicamente, em função de certas tendências transversais. Assim, sistematiza o cinema de artista em: “audiovisual: do quase ao pós-cinema” em que descreve a técnica e o contexto em que os audiovisuais emergiram como novos meios empregados pelos artistas dos anos de 1970, como Frederico Moraes, Paulo Fogaça, Letícia Parente, Hélio Oiticica e Neville d'Almeida; do “marginal/super-∞”, o qual artistas, como Ivan Cardoso, Antonio Manuel, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Luiz Alphonsus, flertam com o cinema marginal; do “conceitual/estrutural”, no que encontramos o cinema de tendência experimental e conceitual de Antonio Dias, Arthur Omar, Paulo Bruscky, Anna Maiolino e André Parente; do “corpocinema” em que se destaca a videoarte, com instalações que utilizavam a televisão, e anos mais tarde o surgimento do vídeo nos trabalhos de Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff, Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi; das “passagens: entre fotografia e cinema”, onde percebemos as passagens entre imagem fixa e imagem em movimento na arte contemporânea, encontrando uma mescla entre as práticas do pré-cinemas ao pós-cinemas – da pintura, fotografia e diversos dispositivos ópticos ao

vídeo, imagem digital, infografia e interatividade; do “cinema em contracampo” com instalações que recriam, problematizam, espacializam o campo e o contracampo; do “circumambulatio” com vídeos, objetos e videoinstalações que recorrem ao giro, ao contrário da “forma cinema”³, que nos instaura um cinema onde permanecemos estáticos diante de uma tela em uma sala escura onde assistimos a uma projeção com uma narrativa, a ideia do giro é pôr o corpo para percebermos o mundo, dar ao espectador uma espécie de onnipresença diante das imagens que o rodeia. A continuação dessa sistematização se daria com a cinepoesia; o documental; a imagem-informação; *high tech/low tech*; cinema de arquivo; atempo; instalações panorâmicas; vídeo-vigilância; *vjing* e o real no virtual. A partir disso, podemos perceber como o cinema de artista vai se desdobrando, seja recorrendo a ideias iniciadas no pré-cinema, seja com novos meios de expressão ou/e com novas tecnologias.

Cao Guimarães vai comentar em entrevista que o cinema é uma arte recente com pouco mais de cem anos, em comparação à pintura e a escultura, que o cinema ainda está no berço. Relata também sobre outro cinema que nasce ou um tipo de cinema que está começando, principalmente com essa revolução tecnológica surgem milhões de possibilidades para o audiovisual. Cada realizador pode fazer seu tipo de audiovisual.

O cinema já nasce como um experimento e se mantém assim até hoje, investigando novas ferramentas a partir das tecnologias de nosso tempo. O cinema sempre foi um campo de pesquisa, como coloca Katia Maciel (2009, p. 13):

Como criar uma imagem em movimento? Como projetar? Como isolar o ruído do projetor? Como trabalhar com cor, som, profundidade? O cinema implicou, de maneira definitiva, questões tecnológicas e formais, permitindo que questões da arte, da literatura, do teatro, da pintura e da fotografia fossem aprofundadas e combinadas em montagens inauguradas pela linguagem cinematográfica. Hoje, novas possibilidades tecnológicas, surgidas a partir do uso do computador e das redes telemáticas, produzem outras pesquisas de imagens que habitam não só os cinemas, como também museus e galerias, sob a forma das instalações contemporâneas.

Arlindo Machado (1997, p. 211) disserta que se pensarmos em um sentido mais expandido do cinema, seguindo a etimologia da palavra cinematográfico – do grego: *kínema-ématos* + *gráphein*, escrita do movimento, o cinema seria uma das formas de expressão mais antigas da humanidade, nascida já na pré-história, quando o homem projetava imagens em sombras, formadas por suas mãos, nas paredes das cavernas. Assim, o autor comenta que

3 O termo “forma cinema” é citado por André Parente (2009, p. 24) como o cinema convencional. “Trata-se de um modelo de representação: 'forma narrativa-representativa-industrial' (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), 'modelo-representativo-institucional' (M.R.I., empregado por Noël Burch) ou 'estética da transparência' (utilizado por Ismail Xavier).”.

nesse sentido expandido de arte do movimento, o cinema se transforma substancialmente, garantindo a permanência de sua hegemonia nas demais formas de cultura. Do teatro das sombras, que já foi a Caverna de Platão e a lanterna mágica, do praxinoscópio⁴ (Reynaud), do fenaquistiscópio⁵ (Plateau), da cronofotografia (Marey) à cinematografia (no sentido de Lumière), o cinema sofre um novo recorte em sua história para se tornar cinema eletrônico. Essa transformação do cinema, esses pós-cinemas que, de certa forma, retoma os pré-cinemas, ocorre pela busca de soluções inovadoras, rompendo com formas e práticas já “fossilizadas” pelo excesso de repetição.

Temos uma “forma cinema” que se constituiu como dominante, o cinema convencional, uma forma de cinema que se tornou hegemônica. Segundo Parente (2009), este envolve três elementos de três dimensões distintas que convergem entre si: a sala escura de cinema (com sua arquitetura herdada do cinema italiano), a projeção da imagem em movimento (com a tecnologia de captação e projeção, padrão criado no final do século XIX) e o filme que conta uma história (com sua forma narrativa, adotada pelos filmes no início do século XX). Na forma cinema, “a experiência do cinema esteve confinada nos contornos da tela e na linearidade temporal. O que estava na tela era o filme e o que se anunciava fora dela, o extrafilme, chamados no âmbito do cinema, de campo e extracampo cinematográficos.” (MACIEL, 2009, p. 15).

Porém, o cinema não se confina a esta “forma cinema”, pois esta é apenas uma das formas em que o cinema pode se encontrar. O cinema está para além de uma sala escura, de uma projeção e de uma história. O cinema se desvia, é múltiplo, variado, com ramificações e imbricações. Isso porque o cinema se reinventa de diversas maneiras. Cao Guimarães (2008b, p. 3) comenta que a gramática do cinema imprimiu ao cinema um *status* artístico que o aproximou da literatura e do teatro, mas acabou por aprisioná-lo a uma “essencialidade que não era a sua, importada de outras artes, deixando de lado uma possível verdadeira busca de dizer a que veio.”. O cinema pede mais do que sua forma cinema, há mais camadas. Ele é uma espécie de *container*, como coloca Cao Guimarães (2008b, p. 3), é um útero, “não é apenas um lugar para os olhos. A criança quer estar inteira, multi-sensorial, neste lugar. A

4 O praxinoscópio é um cilindro, derivado do zootropo, contendo vários espelhos que permitem uma projeção em sequência de figuras desenhadas sobre fitas transparentes. Essa projeção sequenciada possibilita a ilusão de movimento.

5 O fenaquistiscópio é um aparelho em que vários desenhos de um mesmo objeto são distribuídos em uma placa circular lisa em diferentes posições. Ao girar a placa em frente a um espelho, temos a ilusão de que há movimento na imagem.

criança quer conter e estar contida”.

Ao entrarmos em um museu nos deparamos com inúmeras formas de exibir uma obra, levando em conta aspectos arquitetônicos, cenotécnicos, a virtualidade, o ilusionismo, etc. Suas vísceras de luz, seus intestinos de cabos, de novo reecontram aquele velho rebento despudorado, ansioso ainda para reaprender a falar, reencontrar sua essencialidade, interagir com o público, levando em conta o acaso de ser e o acalento de estar. (GUIMARÃES, 2008b, p. 3).

Vários conceitos surgem para explicar este outro cinema que vai surgindo. Para citar alguns, em 1970, na transição entre a Era Industrial e a Era Cibernética, Gene Youngblood vai lançar seu livro *Expanded Cinema* (Cinema Expandido). Esse Cinema Expandido não seria filmes de computador, luzes atômicas ou projeções esféricas. Ele não seria somente um filme, seria “um processo de se tornar uma unidade histórica contínua do homem para manifestar sua consciência fora de sua mente, à frente de seus olhos”⁶ (YOUNGBLOOD, 1970, p.41). Ou seja, o Cinema Expandido seria um processo de expansão, de *externalização*, das ideias do homem, como uma forma de aprimorar a percepção humana. Esse cinema não estaria ligado apenas a uma disciplina, mas a várias relações no ambiente, especialmente à rede intermídia do cinema e da televisão, que funcionaria como o “sistema nervoso da humanidade”. Dentro de sua obra, Youngblood cria várias vertentes para esse Cinema Expandido. Entre elas está o cinema *sinestésico* (*synaesthetic cinema*) que sai da mente e transforma-se em visualidade, gerando sentidos além da visão que são estimulados pelo processo criativo. O cinema *sinestésico* é, para Youngblood (1970, p. 77, tradução nossa),

a única linguagem estética adequada ao ambiente feita pelo homem pós-industrial, pós-alfabetizado com sua rede multi-dimensional *simulsensorial* de fontes de informação. É a única ferramenta estética que se aproxima do *continuum* da realidade da existência consciente na não-uniforme, não-linear, não-conectada atmosfera eletrônica da Idade Paleocibernética. [...] o cinema *sinestésico* transcende as restrições de drama, história e enredo e, portanto, não pode ser chamado de um gênero.⁷

Nos anos 2000, especificamente em 2009, Katia Maciel nos traz o conceito de *transcinema*, o qual ela utiliza para

6 “It's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41).

7 “Synaesthetic cinema is the only aesthetic language suited to the post-industrial, post-literate, man-made environment with its multi- dimensional simulsensory network of information sources. It's the only aesthetic tool that even approaches the reality continuum of conscious existence in the nonuniform, nonlinear, nonconnected electronic atmosphere of the Paleocybernetic Age. [...] synaesthetic cinema transcends the restrictions of drama, story, and plot and therefore cannot be called a genre.” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 77).

definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do *participador*⁸ ativa a trama desenvolvida. Trata-se de imagens em metamorfose que podem se atualizar em projeção múltipla, em blocos de imagem e de som, e em ambientes interativos e imersivos. (MACIEL, 2009, p. 17).

Os *transcineamas* seriam formas híbridas entre as artes visuais e o cinema que envolvem o espectador sensorialmente em um espaço criado. Os *transcineamas* representariam o cinema como interface, “como uma superfície em que podemos *ir através*” (MACIEL, 2009, p. 17, itálico da autora). Maciel vai citar, como exemplo de *transcinema*, instalações cinematográficas nas quais podemos, como *participadores*, atravessar o espaço da tela, não apenas mental e visualmente como também fisicamente. O *participador* “experimenta sensorialmente as imagens espacializadas, de múltiplos pontos de vista, bem como pode interromper, alterar e editar a narrativa em que se encontra imerso” (MACIEL, 2009, p. 18).

Outro cinema é o *live cinema*, como o próprio nome já aponta é o cinema ao vivo. Este não é como o cinema do início do século passado, em que os músicos executavam a música ao vivo durante a projeção de um filme silencioso. Esse *live cinema* de hoje iniciou no Brasil e no mundo nos anos 2000 com a figura do VJ⁹,

uma peça fundamental para o seu desenvolvimento e integração com a cultura POP. Dos vídeos clipes da MTV da década de 1980 aos remixes audiovisuais dos VJs das décadas de 1990/2000, o que vemos e experimentamos desde então são formas, não novas, mas sim atualizadas de se ver e experimentar um audiovisual que pelo uso das tecnologias e técnicas disponíveis invadiram nossa vida de forma nunca antes imaginada.¹⁰ (MOSTRA LIVE CINEMA, 2014).

O *live cinema* é permeado por imagens visuais e sonoras transformáveis, vivas, recombinantes e transmutáveis por meio de manipulações, reconstruções e ressignificações em tempo real. O lugar do cinema não é mais uma sala escura com uma projeção em que há uma narrativa já pronta, fechada, delimitada. O cinema é repensado, re-formado, a “forma cinema” cai, assim como nos *transcineamas*. O *live cinema* é uma apresentação de artista(s) que se utiliza(m) de elementos visuais e sonoros que são manipulados ao vivo.

[...] hoje o termo “LIVE CINEMA” diz respeito à execução simultânea de imagens, sons e dados por artistas visuais, sonoros ou performáticos que

8 “Conceito criado pelo artista plástico brasileiro Hélio Oiticica para tornar o espectador parte da obra, que não existe sem a sua participação. Por exemplo, um *Parangolé*, sem que o participador o vista, é apenas uma capa pendurada num cabide.” (MACIEL, 2009, p. 17, nota da autora).

9 VJ: *Video Jockey*, como DJ, *Disco Jockey*. Enquanto este está relacionado à música, aquele está à imagem visual.

10 Texto retirado do *website* da Mostra Live Cinema: <http://www.livecinema.com.br/artigo/77>

apresentam suas obras ao vivo diante da platéia. São apresentações onde a improvisação e o acaso fazem parte de um processo que resulta na possibilidade de criação e vivência, por parte do público, de uma experiência audiovisual expandida, agora mais do que nunca, também entendida como sensorial e imersiva.¹¹ (MOSTRA LIVE CINEMA, 2014).

Os *softwares* de edição, programação e mapeamento visual e sonoro em tempo real, como Isadora, Processing, Modul8, Video MadMapper, Ableton Live, Max/MSP, entre outros, têm sido importantes ferramentas para os artistas de *live cinema*. Cineastas como Francis Ford Coppola e Peter Greenway e artistas multimídia como os japoneses Ryoji Ikeda e Daito Manabe estão agregados e desenvolvendo pesquisas neste cinema que tem se tornado mais visível ao longo destes últimos anos.

Porém, com todas essas transformações, o cinema não deixa de ser cinema. Como afirma Parente, não se trata necessariamente de uma crise da forma dominante de cinema. O cinema é simultaneamente o mesmo e o outro, criando novas subjetividades.

Como um duplo movimento que se desdobra em um eu e em um outro, como em um deslocamento que cria uma tensão entre o cinema dominante e seus desvios, o cinema contemporâneo cria novas subjetividades que ultrapassam o dualismo e que só podem se apresentar nesse ato simultaneamente ativo e passivo, subjetivo e objetivo, verdadeiro e falso, narrativo e a-narrativo. Se, hoje, as produções visuais reinventam o cinema de diversas maneiras, multiplicando telas, diluindo narrativas, espacializando as imagens, é porque a subjetividade-cinema está profundamente interiorizada em todos nós, e é essa interiorização que torna possível o diálogo com outras modalidades de fazer cinema sob outros regimes técnicos e estéticos. (PARENTE, 2013, p. 27-28).

1.1.2. AS RELAÇÕES COM O LAGO

Cao Guimarães se utiliza de mais uma metáfora, que envolvem três submetáforas, para falar de seu trabalho com o audiovisual. Seriam três modos, três posturas do observador diante de um fenômeno, a atuação de Cao com o que ele considera sua matéria-prima primeira que é a realidade ou as realidades. Foi a partir destas três metáforas que intitulamos nossos subcapítulos em relação a obra de Cao. A realidade seria como a superfície de um lago e haveria três formas de *approach*, de lidar com essa superfície.

A primeira metáfora seria sentar no barranco e ficar contemplando o lago, “como um bom mineirinho ali”, comenta Cao (2013). Neste caso, a realidade seria filtrada pelos sentidos, no caso de Cao, seria, principalmente, filtrada pelo olhar, no caso d'O Grivo,

¹¹ Texto retirado do *website* da Mostra Live Cinema: <http://www.livecinema.com.br/artigo/77> .

especialmente, pelos ouvidos. Essa primeira metáfora seria uma forma contemplativa e mais passiva de relação com o lago, Cao comenta também que estes filmes seriam “micro-dramas da forma”. Sobre estes filmes ele comenta:

Prefiro definir estes trabalhos como ‘**micro-dramas da forma**’. Acho que nós ocidentais estamos muito impregnados pela idéia da representação do humano e esquecemos das outras coisas. Uma folhinha que cai ao vento é tão expressiva quanto um ator em um filme e o ruído da água dentro de um cano é tao expressivo quanto uma soprano em uma ópera. E o cinema principalmente se vinculou demais ao teatro e à literatura. É ainda uma arte muito nova e tem muito a descobrir. A realidade das coisas está aí para ser transformada em imagem e som e este é um universo simplesmente infinito que não pode ser restrito ao homem e ao que este imagina ser o mundo. Antes de que se possa imagina-lo o mundo já é! (REVISTA DE CINEMA, 2005, negrito nosso).

A maioria dos trabalhos mais contemplativos de Cao são seus curtas-metragens, tanto que sua coleção de curtas feitos em Londres está nesse meio. Neste modo contemplativo, encontramos imagens que Cao vai capturando da realidade sem um conceito anterior ou uma ideia preconcebida. São imagens que simplesmente são captadas por estímulo, perplexidade ou espanto. É o desejo que move o artista de filmar algo. Todos curtas-metragens que delimitamos para nosso estudo analítico estão situados neste modo de contemplação da realidade. Em *Hypnosis* (2001), Cao contempla as formas geométricas que se constroem pelas luzes de um parque de diversões durante a noite de Londres; em *Nanofania* (2003), contempla bolhas de sabão que explodem e moscas que saltam; *Da janela do meu quarto* (2004), observa duas crianças que brigam, brincam e se amam em meio a chuva amazônica; em *Sin Peso* (2007), admira os toldos coloridos de uma feira na cidade do México e em *Quarta-feira de cinzas* (2006), contempla e intervém, juntamente a Rivane Neuenschwander, com confetes multi-coloridos, nas formigas que caminham em direção ao formigueiro. A textura do Super-8 é bastante marcante na maioria de seus filmes contemplativos que carregam um quê de onírico e efêmero pela textura granulada, desgastada, algo passageiro, que se dá naquele instante, em um outro mundo criado por Cao e/ou por nossa imaginação.

Um segundo modo de lidar com o lago, seria pegar uma pedra e jogar em sua superfície, ou seja, mexer com a realidade, interagir e não apenas contemplar. Essa pedra seria como um conceito, uma proposição para que essa superfície se agite, se reverbere, para que as realidades se embaralhem. Neste modo predominam longas-metragens e instalações como, por exemplo, *Rua de Mão Dupla* (2002) que tem uma proposta anterior, que se utiliza de um dispositivo para que as realidades se corrompam, se mesclem. Em *Rua de Mão Dupla*,

peessoas que não se conhecem trocam de casa simultaneamente durante vinte e quatro horas. Cada um leva uma câmera para filmar a casa do outro e tenta elaborar o que seria esse outro a partir dessa experiência, observando seus objetos e seu universo domiciliar.

O terceiro modo seria se lançar dentro do lago. “Jogar-se no lago afundando em suas águas misteriosas.” (REVISTA DE CINEMA, 2005). Neste, há uma vontade de imersão dentro de uma realidade, onde a presença inteira desse observador compartilha essa realidade com o outro. São os trabalhos imersivos de Cao Guimarães, principalmente seus longas-metragens, em que ele conviveu com os andarilhos Gaúcho, Nercino e Paulão (*Andarilho*, 2006) ou com o ermitão Dominginhos (*A Alma do Osso*, 2004).

Estes modos predominam em determinados filmes, porém eles acabam por se misturar em suas obras. Por exemplo, em *Andarilho*, por mais que seja um trabalho de imersão em que o artista-cozinheiro mergulha nesse lago, há uma ideia anterior e há muito de contemplativo. A contemplação está quase sempre presente na obra de Cao Guimarães, marcada pelas texturas (da mistura de suportes como vídeo, Super-8 e 16mm) e enquadramentos da fotografia, assim como também pelo experimentalismo sonoro d'O Grivo.

De 2010 para 2012, Cao tem realizado filmes de ficção. Sua primeira ficção foi *Ex-isto* (2010) livremente inspirada na obra *Catatau* de Paulo Leminski e sua última, com parceria do cineasta pernambucano Marcelo Gomes, fora *O Homem das Multidões* (produzido em 2012, ainda a ser lançado, mas já exibido no circuito dos festivais de cinema em 2013), livremente inspirada em um conto homônimo de Edgar Allan Poe, *The Man of the Crowd* (1840). Cao no seminário *Cinemáticos*, ocorrido no MAR (Museu de Arte do Rio) em novembro de 2013, comentou sobre um quarto modo, uma quarta metáfora, para esta sua fase da ficção, seria andar na superfície do lago.

1.1.3. JOGANDO A PEDRA NO LAGO

Quando o cineasta-cozinheiro joga uma pedra no lago, ele o agita, propõe e/ou oferece algo para transformar e/ou desterritorializar essa realidade. Nesse modo de se relacionar com a realidade, Cao se confronta com estéticas, éticas e métodos ao filmar o “outro”. Podemos dizer que essa pedra é um dispositivo. Cao (2013) comenta que para ele é muito importante a simplicidade dessa pedra (dispositivo) de poder gerar uma íntima conversa com o acaso, com o que pode ocorrer. Esse fato abriria os poros do realizador, sua percepção durante o processo

criativo, à produção da obra. Ele compara isso às entidades do candomblé, como se a obra fosse uma espécie de entidade e que o realizador só estivesse ali para recebê-la, com seus poros abertos, e levá-la aonde ela quisesse ser guiada.

Segundo Parente (2009, p. 25), o termo dispositivo surgiu nos anos 1970 entre os estruturalistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel. Ambos definiam a disposição do espectador de cinema que se aproximava a uma condição de sonho e de alucinação. O autor aponta que, de acordo com Baudry,

o dispositivo cinematográfico – a projeção, a sala escura, a imobilidade do espectador – reencena o estádio do espelho descrito por Lacan, no qual uma criança entre oito e 18 meses, ao ver-se no espelho, constitui-se em sujeito por meio de sua identificação com a imagem de seu corpo unificado. (PARENTE, 2009, p. 27).

Esta situação em que a criança se encontraria seria análoga a do espectador de cinema, pois ambos seriam vítimas de uma “submotricidade” e de uma “superpercepção”. Parente (2009, p. 27) explana ainda que Baudry nos leva a duas observações. A primeira seria que para ele (Baudry) o dispositivo despreza transformações históricas por ser fruto de uma visada sincrônica. A segunda seria por deixar à margem a organização discursiva do cinema em sua crítica do cinema dominante, talvez por sua preocupação com a questão de especificidade. Parente (2009, p. 28-30) comenta ainda que o conceito de dispositivo tem forte história filosófica com os filósofos pós-estruturalistas. Entre eles estão Michel Foucault que discorre sobre dispositivos de poder e de saber; Gilles Deleuze, sobre dispositivos de produção de subjetividade e Jean-François Lyotard, sobre dispositivos pulsionais. Estes filósofos vão relacionar o dispositivo tanto às imagens, quanto às palavras, aos corpos, aos pensamentos e aos afetos. Assim, vários teóricos do cinema contemporâneo vão problematizar a questão do dispositivo se baseando nas ideias destes filósofos. Esses teóricos mostram que o cinema como dispositivo

produz uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, à linguagem e às suas cadeias significantes, à significação como processo de reificação. Em segundo, para enfatizar, por trás das alianças estabelecidas pelo cinema com outros dispositivos e meios de produção imagética, um processo de deslocamento do primeiro em relação às suas formas de representação dominantes. (PARENTE, 2009, p. 30).

Assim, para comentar o encontro entre o cinema e as imagens eletrônicas e digitais, Raymond Bellour lança o conceito de *entre-imagens* e Serge Daney reflete sobre os *feitos maneiristas*. Em relação ao hibridismo entre cinema e artes plásticas, Phillipe Dubois analisa o *efeito*

filme. Para relacionar o cinema à pintura, Jacques Aumont concebe a ideia de *olho interminável*.

Parente (2009, p. 34) explana que a noção de dispositivo, remetendo a um conjunto heterogêneo de elementos que “podem se cristalizar numa formação ou 'episteme' dominante, como a do cinema-representativo instituído”, pode contribuir para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo à ideia de um cinema expandido e de suas modalidades.

Anne-Marie Duguet (2009, p. 54-55) cita que o artista conceitual Douglas Huebler dizia que o importante, a propósito de um objeto de arte, em vez de produzir uma imagem a mais, “é tornar manifesto o processo de sua produção e revelar as modalidades de sua percepção por meio de novas proposições.”. Assim, a autora comenta que a noção de dispositivo é central a esse respeito. O dispositivo está relacionado à produção de efeitos específicos, tanto como máquina e maquinação.

De início, esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” é um sistema gerador que, a cada vez, estrutura a experiência sensível de maneira específica. Mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo põe em jogo diferentes instâncias enunciadoras ou figurativas, e implica tanto situações institucionais quanto processos de percepção. Apesar de o dispositivo pertencer necessariamente à ordem da cenografia, não é por essa razão apenas o resultado das instalações. Nos filmes, atualizam-se também certas regulagens do olhar ou modos particulares de implicação do espectador. (DUGUET, 2009, p. 55)

Em um trabalho artístico com dispositivo, a representação não é pensada apenas em imagens, mas também como um processo, seja técnico, sensível e/ou mental.

O dispositivo (a pedra) seria uma ideia preconcebida à obra que está fortemente presente em *Acidente* (2006), *Rua de Mão Dupla* (2002) e *Histórias do Não Ver* (2001). *Histórias do Não Ver*, livro e vídeo-instalação, se trata de vários sequestros, experiências vivenciadas a partir de uma proposição anterior. Cao Guimarães pede para que algumas pessoas, em diversas cidades do mundo, o “sequestrem” com os olhos vendados. Esse “sequestro” é registrado por ele com uma câmera fotográfica, a qual ele faz uma foto-cega em cada lugar que é levado, sem informação alguma destes lugares. Durante horas o artista não vê nada. Ao chegar em casa, escreve um pequeno texto sobre as impressões dessa experiência. Após isso, revela as fotografias. Foi por meio desse “sequestro” e de fotografar um lugar sem ter informação alguma sobre este com os olhos vendados que Cao decidiu experimentar a realidade (o lago) sem o sentido que lhe é mais dominante: a visão. Essa era sua proposta, seu dispositivo.

Em *Rua de Mão Dupla*, a ideia preconcebida de Cao era a tentativa de desorganizar as

realidades de “outros”, pondo em questão as alteridades.

Através de uma câmera de vídeo os participantes inserem sua personalidade (pelo olhar) na personalidade de um outro ausente. Solidões se (con)fundem em algum momento deste fluxo de olhar e ser olhado, de presença ausente e de ausência presente, de identificação e de diferenciação.¹²

Apesar desse dispositivo gerar um controle por existirem regras, há um certo descontrole. “Você controla para descontrolar” aponta Cao (2003) ao falar sobre dispositivo.

Em *Rua de Mão Dupla*, cada personagem passava 24 horas na casa de outro. Estes personagens não podiam ser pessoas completamente desconhecidas, pois Cao comenta que não colocaria qualquer pessoa na casa de alguém. Além disso, ele compôs duplas, classes sociais diferentes e tipos de trabalho parecidos. Consuelo Lins comenta que esta obra é uma espécie de *documentário-jogo*, “no qual não se propõe mais a filmar 'o mundo', nem a interagir ou conversar com seus personagens, mas a estabelecer parâmetros de filmagem e regras específicas a partir dos quais imagens e sons podem - ou não – surgir.” (LINS, 2009, p. 1). Entra aí também a questão de autoria, pois o diretor não filma nem dirige. Ele vai conceber este jogo, determinando suas regras, fornecendo os materiais necessários para que o jogo ocorra e escolhendo os jogadores.



Figura 3: Frame de *Rua de Mão Dupla*.

A primeira versão de *Rua de Mão Dupla* foi uma vídeo-instalação, para a XXV Bienal Internacional de São Paulo ocorrida no ano de 2012, em que foi montada com seis telas separadas, cada uma com um personagem. Como filme (ver figura 3), Cao dividiu a tela em duas deixando uma dupla para cada bloco. Ao todo são três blocos com uma média de 20 a

¹² Trecho da sinopse tirada do *website* de Cao Guimarães: <http://www.caoguimaraes.com/obra/rua-de-mao-dupla/>.

30 minutos. O filme inicia com a seguinte frase: “Eliane Lacerda e Rafael Soares trocaram de casa durante 24 horas, cada um com uma câmera de vídeo. Eles não se conheciam”. E termina com a frase: “Este projeto é dedicado ao outro”. Há várias maneiras de entender os personagens nesta obra. Uma delas, por exemplo, seria pela forma como eles filmam, como utilizam a câmera para filmar a casa do outro é uma forma de lhes revelar. Mesmo que o personagem seja amador, ele escolhe o que filma, seus enquadramentos, planos, movimentos, composições. Outra maneira de entender o personagem é pelo que ele fala do outro, pois quando ele fala do outro, revela muito mais de si, como aponta Consuelo Lins:

A mudança do foco do “eu” para o “outro” faz com que os personagens fiquem menos atentos a auto-controles, censuras e filtros que normalmente acionamos para oferecer a imagem que desejamos de nós mesmos. A maneira como se relacionam com o espaço alheio, o que escolhem filmar, o que dizem, como falam, palavras, sintaxes, entonações que colocam em cena, tudo isso revela muito mais deles mesmos do que poderíamos esperar. São imagens do outro fortemente embebidas da visão de mundo e dos afetos daquele que filma. (LINS, 2009, p. 9)

Em *Acidente*, Cao Guimarães e Pablo Lobato se utilizam das palavras para fazer um filme. Juntos compuseram, segundo Cao (2013) por meio de 200 a 250 tirinhas com nomes de cidades mineiras, vários haicais. Por fim, chegaram a um poema, uma fábula de amor e dor, com 20 nomes de cidades:

HELIODORA
VIRGEM DA LAPA
ESPERA FELIZ
JACINTO OLHOS D'ÁGUA.

ENTRE FOLHAS
FERROS, PALMA, CALDAS
VAZANTE

PASSOS
PAI PEDRO ABRE CAMPO
FERVEDOURO DESCOBERTO
TIROS, TOMBOS, PLANURA
ÁGUAS VERMELHAS
DORES DE CAMPOS

(GUIMARÃES; LOBATO, 2006)

Ambos não conheciam as cidades, logo compuseram o poema pela materialidade das palavras, por seus sons, sentidos, ritmos, tamanhos e formas. Consuelo Lins (2009, p.4) comenta que este é um *dispositivo-poema*. Foi a partir destes nomes que os diretores deram corpo rítmico ao filme, chegando nestas cidades sem conhecê-las e sem fazer uma pré-

pesquisa. A ideia era filmar acidentalmente o que viesse diante da câmera, deixando a percepção aberta para qualquer evento que pudesse se relacionar ao poema. Simplesmente os realizadores chegavam à cidade, andavam pela manhã e começavam a sentir o que era a cidade, o que ela queria dizer ou que relação ela tinha com seu nome. Assim, surgiu um filme com duas camadas narrativas, uma com as vinte micro-histórias que formam uma segunda camada com uma história maior que é a do filme-poema. Em *Acidente*, temos ainda uma presença forte da contemplação, como, por exemplo, em planos mais micros, explorando as texturas das imagens, como nas gotas d'água, próximo ao fim do filme. Raphael Mesquita (2006), em uma crítica para a revista de cinema *Contracampo*, aponta a proximidade quanto ao apuro e o cuidado estético que *Acidente* tem em relação a *Limite* (Mário Peixoto, 1929-1931), uma das obras que instaurou o experimentalismo no Brasil.

E o apuro e cuidado estético de *Acidente* se aproximam muito de *Limite*. O primeiro e único filme de Mário Peixoto desenvolvia um trabalho de composição de imagem bastante específico e determinado. Os interesses dos diretores contemporâneos certamente remontam a vanguarda brasileira da década de 20. Peixoto tinha um especial apreço pelas águas e sua movimentação. Daí tirou belíssimas imagens que estão registradas em seu filme. Com seu tempo específico, em modulações variáveis, a movimentação das águas em *Limite* têm sua representação. (MESQUITA, 2006).

Esses são exemplos de como Cao Guimarães pode interferir nessa realidade, nesse lago. Seja propondo um dispositivo para “desconhecidos”; para seu ato de fazer filme por meio de palavras ou mesmo para se perder cegamente em meio a imagens de lugares os quais desconhece.

1.1.4. MERGULHANDO NO LAGO

Neste modo, temos como elemento principal a imersão do cineasta-cozinheiro no mundo do outro. Diferentemente de *Rua de Mão Dupla*, em que ele propõe o jogo e organiza o tabuleiro para que os participantes possam jogar, ao mergulhar no lago, Cao Guimarães convive com o outro, joga todo seu corpo e sua presença inteira compartilha da realidade com o outro. São exemplos dessa forma, principalmente, seus longas, *A Alma do Osso* (2004) e *Andarilho* (2006), que iniciam sua Trilogia da Solidão, sentimento esse que sempre atravessa sua obra. Estes “outros” (o eremita e os andarilhos), assim como os personagens de *Rua de Mão Dupla*, vivem isolados, refletindo sobre o mundo, sobre suas e outras realidades.

Em *A Alma do Osso*, primeiro filme da trilogia, Cao Guimarães e sua equipe reduzida passaram 15 dias na caverna onde morava Dominginhos, um ermitão que na época de gravação estava com 72 anos de idade. O filme se constrói acompanhando seu cotidiano, realizando suas tarefas diárias, cozinhando e limpando suas coisas e seu espaço, caminhando ao entorno da montanha, cantando e tocando um velho violão. Há a dilatação do tempo, tanto em *A Alma do Osso* como em *Andarilho*, que se faz por meio de longos planos, mais contemplativos como se fossem pensamentos, divagações e/ou alucinações dos personagens. Esses planos contemplativos dentro destes filmes imersivos se dão como planos subjetivos, mesclando, em alguns momentos, documentário com videoarte ou, até mesmo, com ficção ou, ainda, simplesmente um filme sem definições fechadas, livre de categorias. Nestes filmes, além de obtermos a visão do diretor em planos mais objetivos, temos, em certos momentos, a impressão de estarmos sozinhos com estes personagens. Nossos olhos/ouvidos se tornam seus olhos/ouvidos, quase como uma ficção, adentramos aos personagens. Mas afinal, são os olhos/ouvidos dos realizadores, imersos no mundo do ermitão e dos andarilhos, que direcionam nossos sentidos aos sentidos destes personagens.

Sobre *Andarilho*, Consuelo Lins (2007, p. 2) aponta essa mistura entre estas visões objetivas e subjetivas que, em um momento não é o ponto de vista de um nem do outro, mas uma experiência do espectador. Cao Guimarães

Extraí das estradas pelas quais perambulam os andarilhos efetivas visões: imagens explicitamente objetivas - capturadas com a câmera fixa em um tripé durante longos momentos - transformam-se pouco a pouco, ganhando uma estranha subjetividade, a ponto de adquirirem um caráter alucinatório que dissolve distinções. É como se as imagens, inicialmente capturadas do ponto de vista do diretor, contraíssem gradualmente a visão do personagem até o momento em que não pertencessem mais nem a um nem a outro, transformando ao mesmo tempo a própria experiência do espectador. Objetivo e subjetivo, real e imaginário, ficção e documentário perdem o sentido em imagens à beira da abstração: caminhões e motos afundando no fundo da imagem, plantas evanescentes, estradas fumegantes, seres em dissolução. (LINS, 2007, p. 2).

1.1.5. CAMINHANDO SOBRE O LAGO

Ao caminhar sobre o lago, o cozinheiro é cauteloso em não agitar tanto o lago e também não imerge em uma realidade. Ele visualiza com proximidade o fundo do lago, as histórias que se desenrolam ali. Nesta metáfora, podemos encontrar duas formas de caminhar sobre o lago. Uma mais ligada ao acaso, outra mais controlada. Estas duas formas se diferenciam pelo uso do roteiro e pela equipe.

O primeiro filme o qual Cao Guimarães caminha sobre o lago, ou seja, sua “primeira ficção” é o longa-metragem *Ex-Isto* (2010). Este foi feito sem roteiro. O guia para o filme foi a leitura do livro *Catatau* (Paulo Leminski), o qual o filme fora livremente baseado, que tem como hipótese histórica a seguinte frase: “E se René Descartes tivesse vindo ao Brasil com Maurício de Nassau?”. Assim, o personagem Descartes (interpretado por João Miguel) sob efeito de ervas alucinógenas, percorre esse Brasil selvagem e contemporâneo, chegando a diversas questões de geometria e ótica. Cao (2013) comenta que João Miguel lhe perguntou antes da filmagem: “Então, o que vamos fazer na filmagem, não tem roteiro nem nada?” e ele respondeu: “João, você é um filósofo, René Descartes. O que é que um filósofo faz? Pensa. Então você pensa que eu vou filmar você pensando.”. O acaso durante as filmagens acabava por contribuir na construção narrativa do filme, algo que Cao e sua equipe já estavam acostumados ao trabalhar com os longas anteriores. A equipe de *Ex-Isto* também foi bem pequena, com cerca de seis integrantes somente, isso facilitava o deslocamento, o entendimento e a organização entre eles, além da fluidez das filmagens diante do acaso.

Com *O Homem das Multidões* (2013), o qual Cao Guimarães dirige juntamente com Marcelo Gomes, se encerra a Trilogia da Solidão. O filme mostra duas histórias diferentes de solidão que se cruzam: a da Era Analógica, a qual se encontra Juvenal (Paulo André), condutor de trem, que se junta a multidão da cidade grande para que possa enfrentar a sua solidão, e a da Era Digital, a qual se situa Margô (Sílvia Lourenço), controladora da estação e supervisora de Juvenal, que vive em duas realidades, o mundo em que vive fisicamente e o mundo virtual das redes-sociais. Estes personagens se comunicam por seus silêncios, gestos e olhares, por vazios. Diferente de *Ex-Isto*, *O Homem das Multidões* há roteiro, há controle e uma grande equipe. Porém, o experimentalismo de Cao Guimarães e d'O Grivo (responsável pelo som do filme) está bem presente, dos ruídos musicais à fotografia, esta dirigida pelo cearense Ivo Lopes Araújo, em que o formato da tela em 3x3 (três por três) nos remete a uma estética utilizada nestas duas Eras já citadas, Analógica e Digital, com o formato da Polaroid e do Instagram. O formato 3x3 deixa espaços vazios ao entorno da tela da “forma cinema”, reconfigurando-a como uma tela de galeria.

A obra de Cao Guimarães perpassa a fotografia, a vídeo-instalação, a videoarte e o cinema. Nesta dissertação, utilizaremos bastante o termo audiovisual, por ser um termo que engloba estas formas de expressão quebrando as fronteiras que há entre elas, fato que ocorre frequentemente nos trabalhos do artista mineiro.

1.2. O GRIVO: OS MÚSICOS-COZINHEIROS



Figura 4: O Grivo em Concerto. Nelson Soares (à esquerda) e Marcos Moreira Marcos, o Canário (à direita).

Da mesma forma que podemos falar em cinema de cozinha, como esse cinema que experimenta, um cinema artesanal, podemos pensar em uma *culinária sonora*. Preferimos utilizar o termo *culinária* e não *gastronomia*, pelo termo *gastronomia* ser utilizado como um estudo das técnicas de preparo do alimento, com finalidade de tornar este digerível, saudável e atraente aos sentidos e por *culinária* ser um termo considerado como arte que envolve o contexto cultural de uma época, experiências pessoais e a percepção do mundo. A *culinária* representa uma cozinha mais artesanal, local, é uma expressão artística e cultural de um povo por meio dos alimentos. Se formos seguir a etimologia da palavra, gastronomia, do grego, *gaster*: estômago e *nomos*: lei, significa o estudo das leis do estômago; enquanto que a palavra culinária, do latim, *culinarius* é relativo à cozinha (*culina*). Como estamos pensando em “Cinema de Cozinha”; expressão artística, percepção do mundo (as realidades, o lago) e o fazer artesanal, optamos por utilizar o termo *culinária*.

O Grivo é um duo de arte sonora formado por Marcos Moreira Marcos (também

conhecido por Canário) e Nelson Soares (figura 4). O duo trabalha com música experimental⁴, instalações e esculturas sonoras, *lutheria* criativa, *sound design*, trilha sonora/musical e captação de som. Também realizam pesquisas no campo da Nova Música (as tendências musicais do século XX) para a criação de suas obras sonoras, seja no audiovisual quanto em suas instalações sonoras que acabam também sendo plásticas, como suas esculturas sonoras para serem vistas e ouvidas. Algumas características do trabalho d'O Grivo que podemos perceber bem nas galerias e nos concertos é o *minimalismo*, a amplificação e a espacialização sonora, a criação/construção de suas máquinas sonoras e o uso da técnica estendida na execução musical com instrumentos tradicionais. Aqui colocamos o minimalismo não como a tendência musical surgida na década de 1960 nos Estados Unidos, caracterizada pela “mais rebarbativa apresentação da repetitividade: arpejos articulados em tempos variados, como cadências congeladas, são típicos de Philip Glass; motivos melódicos aparentemente simplórios e repetidos com acréscimo gradual de novos elementos são a marca de Steve Reich.” (WISNIK, 1989, p. 174-175). Chamamos aqui de *minimalismo* o uso de sons mínimos, vindos de simples objetos, de materiais reaproveitados (ex.: copo descartável) e/ou de matérias orgânicas (ex.: folhas secas), sons que para serem ouvidos necessitam quase sempre de amplificação, por isso caracterizamos o som d'O Grivo de *minimalismo amplificado*. A amplificação dessas máquinas e mecanismos sonoros se dão por meio de microfones e captadores conectados a diversos tipos de alto-falantes/caixas de som. Além disso, o duo tem como referência o trabalho do músico e compositor John Cage, pensando em uma escuta mais atenta, na economia dos sons e na variação de timbres.

1.2.1. O INÍCIO

O Grivo iniciou-se, na década de 1990, dentro da música experimental, primeiramente formado por três integrantes. Seu primeiro concerto fora neste mesmo ano a convite de Berenice Menegale, pianista e atual diretora executiva da Fundação de Educação Artística (FEA). A FEA foi criada, em 1963, por um grupo de artistas descontentes com o ambiente musical que predominava em Belo Horizonte, tradicionalista e desatualizado. A

⁴ O Grivo possui ainda quatro CDs disponíveis para baixar em seu *website* na internet (<http://ogrivo.com>): *Retrocesso*, *Música Precária*, *Música para Dança* e *Com os pés um pouco fora do chão*. As músicas destes álbuns são realizadas a partir de suas máquinas sonoras, da execução estendida com instrumentos tradicionais e outros recursos.

FEA é uma instituição sem fins lucrativos, fora de âmbito governamental, reconhecida dentro e fora do Brasil, que propõe ações na democratização do ensino de música e no incentivo à criação artística. A escola de música da Fundação forma seus alunos tanto para a música popular quanto para a música clássica. Marcos (Canário) e Nelson foram estudantes desta escola, Marcos tocava guitarra e Nelson, bateria. Em um certo momento, Berenice Menegale comentou a eles que estava na hora de se apresentarem, então ela organizou em um teatro o primeiro concerto d'O Grivo. Nesta época, o duo já se utilizava de um gravador Tascam de quatro canais. Em suas apresentações, disparavam três canais com outros sons para não ficar somente o som da guitarra e da bateria o tempo todo. Assim, eles começaram a se dedicar mais a música experimental. Os eventos de música contemporânea, que ocorriam na cidade e sempre traziam músicos importantes, acabaram por influenciar não só O Grivo, mas vários outros músicos que iam surgindo na cena musical de Belo Horizonte. Para O Grivo, a música contemporânea tem uma forte relação com o som de cinema ao abrir, expandir nossos ouvidos para um mundo de sons.

Nessa mesma época, O Grivo trabalhava também com oficinas sonoras no interior. Nestas oficinas, Marcos (Canário) e Nelson já utilizavam galhos, caixas de fósforos, palitinhos e objetos reutilizados para criar sons. O duo realizava improvisações com o que tinha em mãos. Junto aos alunos, com canetas, lápis, borracha e folhas de papel A3, elaboravam partituras com notas e gráficos como guia das músicas que criavam. A Fundação, os eventos de música contemporânea, os concertos e oficinas d'O Grivo acabaram por conectá-los a outra expressão artística: o audiovisual.

1.2.2. O GRIVO E CAO GUIMARÃES

Dois cérebros e quatro ouvidos, duas entidades delicadas, duas paralelas complementares, em cujos nomes já estão incorporadas as características de cada um: o Nelson é o neossom, e o Canário é um canário. Como nas esculturas de Amilcar de Castro, O Grivo é uma dobra (um dobrado). (GUIMARÃES, 2010).

Segundo Marcos Moreira Marcos, o Canário, em entrevista conosco, O Grivo e Cao Guimarães já se conheciam por algum tempo no meio artístico de Belo Horizonte e pensavam em fazer algo juntos, até tentaram realizar alguns concertos, mas a ideia não se consolidava, ambos estavam começando suas carreiras artísticas e não havia ainda muito dinheiro para concatenar algo. Quando Lucas Bambozzi conseguiu uma verba para dirigir um filme de

curta-metragem em 16mm junto a Cao Guimarães, chamado *Otto, eu sou um outro* (1998), Cao convidou O Grivo para que fizesse a música do filme. *Otto, eu sou um outro* foi realizado no esquema tradicional, com uma equipe maior que a convencional dos filmes de Cao com direção de arte, figurino, contra-regra, efeitos especiais, etc. O Grivo entrou primeiramente para fazer somente a trilha musical, acabou que o Canário chegou até a atuar (ver figura 5). Como Matheus Nachtergaele, quem faria o personagem do filme, de última hora não pôde participar deste filme, Cao pediu para Canário participar de um teste o qual estava fazendo para conseguir um novo ator. Canário passou no teste e acabou por atuar.



Figura 5: Marcos, o Canário, (d'O Grivo) atuando em *Otto, eu sou um outro*.

Canário comenta que a equipe de som era constituída por jovens que ainda não tinham experiência com som e acabaram perdendo o som gravado em uma cena, para regrava-lo, reconstituíram a cena tal qual tinha sido na filmagem. Assim, pegaram o menino que atuava no filme e levaram-no de carro para um lugar super longe, em uma estrada de terra, onde a cena tinha sido rodada. Eles quiseram reconstituir tudo, em vez de reproduzir somente os sons em um lugar mais acessível, já que só estavam gravando o som, não precisavam de nada visual. Porém, na volta, sofreram um acidente na estrada, onde o menino saiu machucado e o microfone, quebrado. Beto Magalhães, o produtor, sem paciência, mandou todos embora. Quando terminou o processo de produção, Canário, Cao e Gibi Cardoso, que também estava no elenco, foram atrás dos arquivos de áudio que tinham sido gravados e perceberam que

ficaram somente com o som direto de dois dias, enquanto os outros dez dias de filmagem ficaram sem áudio. Assim, O Grivo acabou por refazer, recriar, reconstruir os sons que faltavam. Logo depois deste filme, Beto Magalhães já emendou um projeto de longa-metragem de Cao Guimarães com Lucas Bambozzi, *O Fim do Sem Fim* (2001), sobre profissões em extinção. A equipe, desta vez reduzida, viajou quarenta dias pela região sudeste e mais quarenta pelo nordeste. Daí, a parceria entre O Grivo e Cao Guimarães se consolidou até hoje.

A redução da equipe em seus filmes é um fator importante tanto para Cao como para O Grivo. Geralmente, a equipe conta apenas com o próprio diretor na fotografia e na montagem e com O Grivo no som. O Grivo trabalha por completo o som nos filmes de Cao. Este comenta que o duo é os ouvidos dele, é a parte *áudio* que lhe falta do audiovisual. O Grivo trabalha da pré-produção (quando participa da pré) a pós-produção. Em alguns filmes, Cao Guimarães já chega com a montagem pronta, mas sem áudio algum, para que O Grivo na pós-produção inicie o trabalho de criação sonora. Às vezes, Cao põe alguma música, como por exemplo *partitas* de Bach, para que haja um ritmo no momento de sua montagem. Para Cao Guimarães (2011), é fundamental estar com O Grivo durante todo o processo criativo e compartilhar de uma identidade estética muito próxima da deles, pois assim ele deixa mais espaço para o som acontecer de forma a potencializar a narrativa do filme. Ou seja, o som tem seu espaço dentro da montagem, assim som e imagem visual têm a mesma importância no conteúdo audiovisual final.

A cada filme, há uma forma de trabalho, não há modelos preparados, roteiros consolidados, moldes e paradigmas para O Grivo criar o som destes filmes. Eles criam e montam os sons de acordo com o que o filme lhes pede. *Nanofania*, por exemplo, é um curta em que primeiro foi montado o som, a música do filme, para somente depois Cao montar as imagens visuais. Em outros filmes, O Grivo já mostra a Cao o material de áudio com que vai trabalhar, para que ele possa montar o filme de acordo com estes áudios. Em outros casos, Cao e O Grivo acabam por montar paralelamente seus elementos (visual e sonoro). São várias formas de processos criativos, a cada filme um novo experimento.

Nas obras audiovisuais de Cao Guimarães, como já comentamos, podemos perceber a presença das artes plásticas e da fotografia. A maneira como trabalha com o audiovisual é semelhante, por exemplo, ao ato de pintar, de compor uma tela de pintura. As imagens visuais captadas por ele são plásticas, onde nosso olhar se perde (e se encontra) entre linhas,

curvas, traços, formas geométricas, cores. Guimarães também desloca seus filmes das galerias para a “forma cinema” e vice-versa, assim como fazem os videastas brasileiros da primeira geração do vídeo no Brasil. Esse movimento de deslocamento ocorre também com O Grivo que desloca a música das salas de concerto para os cinemas e galerias. Cao Guimarães e O Grivo têm um pensamento plástico, enquanto Cao trabalha plasticamente a imagem visual, O Grivo trabalha plasticamente a imagem sonora. Há um respeito mútuo entre sonoro e visual no trabalho dos dois, podemos perceber isso na montagem entre estas duas instâncias (sonora e visual), uma contribuindo com a outra, respeitando o tempo de respiração, descanso, entrada, saída, *fade*, corte e enquadramento. Como dito por Bernd Schulz (apud LICHT, 2009, p. 3), na arte sonora, o som se torna material, O Grivo são artistas sonoros. Para fazer som para cinema, é preciso recriar sons, construir, não apenas utilizar o som direto da gravação. O Grivo consegue fazer isso com sons musicais e sons *minimalistas* apoiados em suas obras de arte sonora. Seriam as artes plásticas, a fotografia, a música, a arte sonora escolas para as obras audiovisuais.



Figura 6: O Grivo, em concerto, sonorizando ao vivo os filmes de Cao Guimarães.

O Grivo também realiza concertos sonoros em cima da obra de Cao Guimarães, criando e improvisando ao vivo trilhas sonoras para seus filmes (figura 6), quase que um *live cinema*. Este concerto baseado em cima da obra de Cao foi criado para o festival de *live media* Netmage em 2011, também apresentado no Itaú Cultural em 2013. Algo parecido ocorre também no concerto *Cine-olho Rádio-olho*, em que o duo executa e improvisa ao vivo uma trilha sonora própria para clássicos do cinema de diretores como Georges Méliès, Orson Welles, René Clair, Fernand Leger, Charlie Chaplin, Claude Autant-Lara, entre outros, que

são projetados em telas no palco o qual o duo os interpreta sonoramente. A ideia de fazer exibições com trilha sonora ao vivo surgiu quando o duo foi convidado, ainda no início de sua carreira, para cuidar de um acervo de filmes em 16mm das décadas de 1910 e 1920 da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Ao ver o acervo sem som, pensaram em poder fazer trilhas sonoras para estas obras. Nestas trilhas, o duo utiliza instrumentos musicais tradicionais, *objetos-instrumentos*, suas engenhocas sonoras, máquinas e mecanismos sonoros e recursos eletrônicos. O Grivo une o artesanal, feito a mãos, ao eletrônico, ao digital, pelas *sampleagens*¹³.

1.2.3. O GRIVO, A INSTALAÇÃO SONORA E OUTROS

Após a entrada d'O Grivo no audiovisual, que a partir de seu trabalho com Cao, participou também de vários outros filmes¹⁴, o duo começou a adentrar também às galerias, com suas instalações e esculturas sonoras construídas com restos de madeira, arames, linhas de *nylon*, placas de metal e alumínio, gravetos, agulhas, caixas de fósforos, entre outros materiais, com a intencionalidade de ocupar espaços, criar gestos e movimentos. Assim como Cao Guimarães tem seu trabalho com gambiarras e leva isso como um conceito, O Grivo trabalha com uma *Música precária* (título de um de seus álbuns musicais) produzida por meio de suas engenhocas e engrenagens, máquinas e mecanismos sonoros, variando velocidades, intensidades, timbres, tipo de movimentos e de gestos.



Figura 7: Uma das radiolas da instalação *Octeto de radiolas* (2009)

¹³ Fazer *samples*, pequenas mostras de sons e/ou música que podem ser disparados por controlador, sintetizador e/ou computador.

¹⁴ Entre eles estão os longas de parceria com o coletivo Teia, como *Aboio* (Marília Rocha, 2005), *A falta que me faz* (Marília Rocha, 2009) e *Girimunho* (Clarissa Campolina e Helvécio Martins Jr, 2011).

Na instalação *Octeto de radiolas* (2009) (figura 7), O Grivo dispõe em uma sala de galeria oito radiolas, amplificadas por diferentes alto-falantes, cada uma com um mecanismo diferenciado armado sobre elas. Esses mecanismos são parecidos com as máquinas sonoras que o duo constrói. Podemos perceber que em cada radiola, uma paisagem sonora é oferecida. Com estas imagens sonoras, podemos criar e recriar todos os tipos de “paisagens”: rurais, urbanas, antigas, modernas, contemporâneas, claras, obscuras, entre outras. Estes sons podem soar diferentemente em nossa mente em vários contextos, são sons fluidos. A posição e o lugar em que o ouvinte se coloca também altera sua escuta e, conseguinte, as paisagens (sonora e visual) construídas em sua mente. Ao utilizar a palavra *octeto*, no título da obra, o duo indica ao ouvinte um grupo musical de radiolas, como: quarteto de cordas, trio de violões, dueto de violino e violoncelo. Os compositores ressignificam a radiola de reproduzidor de disco para produtor de sons, ou melhor, para um *objeto-instrumento*. O ouvinte se volta para as radiolas com um ouvido musical, tentando ouvir música das radiolas. Schafer (1991, p. 35), em busca da definição de música com seus alunos, chega a uma definição de que a música é a organização de sons com a intenção de ser ouvida. Ou seja, o título da obra; a instância de ela (obra) estar em uma galeria de arte e em o *objeto-instrumento* ser um objeto que tem como função reproduzir um som musical de um disco reforça ao ouvinte essa intenção que a obra tem de ser ouvida como música. *Octeto de Radiolas* também se aproxima da música concreta de Pierre Schaeffer, ao se utilizar de sons concretos, específicos, de objetos; da música aleatória, pelos sons de alguns objetos serem incertos em determinados momentos da exposição e da obra de John Cage a nos permitir ouvir os sons da obra juntamente com os sons da galeria e com os sons do “silêncio” quando as radiolas estão em pausa.



Figura 8: *Conta Gotas*, instalação exposta em 2012 no Centro Cultural Hélio Oiticica no Rio de Janeiro.

Esse *minimalismo amplificado* é bastante corrente nestas instalações. Em *Conta-gotas* (2012) (figura 8), o som mínimo das gotas d'água, que caem em captadores acoplados em vários recipientes, são amplificados por meio de vários monitores de áudio apoiados em uma das paredes da sala, um ao lado do outro. Os sons dos pingos se transformam, se resignificam, ao serem ampliados. Um som sutil passa a ser outro som, uma gota pode se tornar algo pesado caindo e se quebrando no chão. É como se nossa percepção fosse também ampliada, como se fôssemos transformados em formigas e tivéssemos vivendo em outro mundo, mais amplo, onde sons mínimos podem se tornar estrondosos. Somos convidados a outra dimensão.

O Grivo marca sua presença também nas galerias em parceria com outros artistas, como Rivane Neuenschwander, com a instalação *Quem vem de lá sou eu* (2005), exposta na Martin Klosterfeld Gallery em Berlim, e *Alarm Floor*, uma espécie de chão sonoro. Outra artista das artes plásticas com quem O Grivo colabora é Valeska Soares, com sua instalação *Shusssssh* (2009), exposta na 9 Sharjah Bienal nos Emirados Árabes Unidos. Além dessas colaborações nas artes plásticas, O Grivo também marca presença na dança, em parceria com as bailarinas Margô Assis, Renata Ferreira e Thembi Rosa. Thembi Rosa trabalha com dança junto a tecnologia, em que um matemático, programador e artista digital, Manuel Guerra, elabora um mapeamento de seus movimentos por meio de uma câmera que associa estes movimentos a sons e gráficos projetados em uma tela durante a apresentação. Em algumas dessas apresentações, O Grivo toca ao vivo junto a performance da(s) bailarina(s). O Grivo, Rivane Neuenschwander e Thembi Rosa também se uniram em um projeto que uniu a instalação sonora *Alarm Floor* com a coreografia e performance de Thembi Rosa, mesclando assim a dança, as artes plásticas, a arte sonora e a música.



Figura 9: *Alarm Floor*, Coreografia de Thembi Rosa sobre o *Alarm Floor* de Rivane Neuenschwander com trilha de O Grivo.

A *culinária sonora* d'O Grivo se faz com estes elementos “precários” (como folhas, arames, pedaços de madeira, caixinhas de fósforo, gotas d'água) servidos em vários ambientes, em uma sala escura de cinema, em uma galeria, em um palco de teatro, em uma sala de dança; se faz em ruídos sejam delicados, estranhos e/ou incômodos, se faz desta mistura de experimentações. É uma ampla *culinária sonora* e por isso decidimos aplicar nossos métodos de análise sonora de filmes ao trabalho deste duo, pois como dito, a cada filme, há uma forma de experimentar, um meio de ouvir, uma diversidade de preparos e de sons.

No próximo capítulo, explanaremos e discutiremos sobre teorias dos estudos de som no cinema para que possamos aplicá-las em nossa análise, no terceiro capítulo desta dissertação, que retoma a relação Cao Guimarães e O Grivo nas obras contemplativas, ou seja, nos “micro-dramas da forma”: *Hypnosis* (2001), *Nanofania* (2003), *Da Janela do Meu Quarto* (2004), *Quarta-feira de cinzas* (2006) e *Sin Peso* (2007).

2. O SOM NO AUDIOVISUAL

O som iniciou silencioso nas telas de cinema, mas não era nulo. Os sons externos a tela eram o som que os espectadores ouviam. Estes eram os sons do filme. Alguns diretores, como Sergei Eisenstein, se utilizavam da imagem visual para remeter a um som que seria imaginado pelo espectador, o som estava subentendido. No filme *A Greve* (1924), Eisenstein associava objetos aos sons, como por exemplo: a inserção alternada constantemente de planos fechados de uma sirene. Nenhum espectador ouvia a sirene, mas ao vê-la inserida com certa frequência, já se podia imaginar o seu som. No cinema silencioso, alguns diretores se utilizavam de *inserts* de uma imagem visual que se pretendia sonora para exprimir o som que aquela imagem visual remetia. Michel Chion, aponta isso claramente em *Le son au cinéma*:

[...] o cinema mudo desenvolveu alguns métodos para *exprimir* os sons: o mais comum era o de mostrar em plano fechado a imagem de sua fonte – sino, animal, instrumento musical – como um <<insert>> retornando periodicamente. [...] Esse retorno do insert tem em efeito uma dupla função: ele aponta o som que ainda está lá (porque o problema é fazer sentir sua continuidade sobre toda a cena e não somente sobre as imagens onde sua fonte é visível, onde há o uso, em alguns filmes, da sobreposição) e, por outro lado, dá um centro à imagem desta sequência muito caótica e vaga¹⁵ (CHION, 1994, p. 26, itálico e colchetes angulares do autor, tradução nossa).

Logo, podemos perceber que já havia no cinema silencioso uma intenção de imagens sonoras a partir de imagens visuais.

15 [...] Ce retour de l'insert a en effet une double fonction: il rappelle que le son est toujours là (car le problème est de faire sentir sa continuité sur toute la scène, et pas seulement sur les images où sa source est visible, d'où l'usage, dans certains films, de la surimpression) et d'autre part, l'image de cette séquence très chaotique et déferlante, et lui donner un centre." (CHION, 1994, p. 26).

2.1. AS IMAGENS: VISUAL E SONORA

Na introdução de *La imaginación simbólica*, Gilbert Durand expõe claramente que a consciência tem duas maneiras de representar o mundo, uma direta e outra indireta. Na direta, “a coisa mesma parece se apresentar ante o espírito, como a percepção ou a simples sensação” (DURAND, 1968, p. 9, tradução nossa). Na indireta,

[...] a coisa não pode se apresentar em <<carne e osso>> à sensibilidade, como, por exemplo, ao recordar nossa infância, ao imaginar as paisagens do planeta Marte, ao compreender como giram os elétrons ao redor do núcleo atômico ou ao representar uma vida após a morte.¹⁶ (DURAND, 1968, p. 9-10, tradução nossa).

O que ocorre em nosso exemplo é exatamente as duas maneiras de representação do mundo: o plano visual da sirene representando diretamente a imagem visual da sirene e, simultaneamente, representando indiretamente a imagem sonora da mesma.

Wunenburger (2008, p. 27-28), em sua *Antropología del Imaginario*, comenta que os imaginários incluem dois registros de imagens: dimensões linguísticas (como relatos míticos e imagens poéticas) e expressões visuais (como ícones religiosos, alegorias políticas, mapas geográficos, clichês, etc). Estes suportes, dimensões linguísticas e expressões visuais, compõem uma espécie de textura icônico-verbal. O autor aponta ainda que muitos indícios tendem a estressar uma oposição entre estes dois registros de imagens. No plano neurobiológico, as funções linguísticas se baseiam em uma análise abstrata que é atribuída ao hemisfério cerebral esquerdo, enquanto que a visualização compreende a atividades intuitivas mais associadas ao hemisfério cerebral direito. No plano psicológico, Wunenburger (2008, p. 28), aponta que há tipos de inteligência, visuais e verbais, que recorrem diferentemente às imagens. A experiência visual e o imaginário que deriva desta podem se mostrar privilegiados, porque nos coloca na presença da “coisa”, enquanto que a imagem linguística nos limita a um signo que se mantém a uma distância da aparição sensível. Podemos pensar esta dimensão linguística como uma dimensão sonora. Esta não se dá instantaneamente como a expressão visual, ela está submetida ao tempo assegurando uma possível renovação de suas imagens.

Ao comentar *altura e frequência*, o neurocientista e músico Daniel J. Levitin, em seu livro *A música no seu cérebro* (2010, p. 31), comenta que o conceito de altura se refere à

16 “[...] la cosa no puede presentarse em <<carne y hueso>> a la sensibilidad, como, por ejemplo, al recordar nuestra infancia, al imaginar los paisajes del planeta Marte, al comprender cómo giran los electrones em derredor del núcleo atômico o al representarse un más allá después de la muerte.” (DURAND, 1968, p. 9-10).

representação mental que um organismo tem da frequência fundamental de um determinado som. As ondas sonoras não têm altura em si mesmas, mas podem ser medidas e para isso seria necessário um cérebro para transformá-las na qualidade de altura. Da mesma forma percebemos as cores. O primeiro a declarar que a luz não tem cor, que esta se manifesta dentro de nosso cérebro, foi Isaac Newton.

Desde então, descobrimos que as ondas de luz são caracterizadas por diferentes frequências de oscilação e, no contato com a retina de um observador, desencadeiam uma série de fenômenos neuroquímicos cujo resultado final é uma **imagem mental** interna que chamamos de cor. A questão essencial, aqui, é que aquilo que percebemos como cor não é feito de cor. (LEVITIN, 2010, p. 31, grifo nosso).

O mesmo ocorre com o sentido do paladar. Um alimento só tem sabor ao entrar em contato com a língua. Antes de levá-lo a boca, só há o potencial. Assim, as ondas sonoras, ao atingirem os tímpanos, desencadearão fenômenos mecânicos e neuroquímicos, o qual o resultado será uma imagem mental interna (LEVITIN, 2010, p. 31). Levitin cita em seu texto a pergunta feita ao filósofo irlandês George Berkeley: “Quando uma árvore cai na floresta, sem que haja ninguém por perto para ouvir, podemos dizer que produziu um som?” e explica que: “Simplesmente, não: o som é uma imagem mental criada pelo cérebro em relação às moléculas em vibração. Da mesma forma, não pode haver altura sem a presença de um ser humano ou de um animal.” (LEVITIN, 2010, p. 31). Já em 1710, em *Esse est percipi* (*Ser é ser percebido*) Berkeley vai afirmar que a matéria não existe se ela não é percebida. Logo, as imagens, sejam visuais, sonoras, olfativas, táteis, palatáveis, seriam/existiriam em nossa mente, onde seriam percebidas. Porém, Henri Bergson critica Berkeley em a matéria só existir para um espírito. Bergson vai afirmar, no início de *Matéria e Memória*, a realidade do espírito e a realidade da matéria e determinar a relação entre eles sobre o exemplo da memória. Bergson comenta que é falso reduzir a matéria à representação dela e fazer da matéria algo que produziria em nós representações de uma natureza diferente delas. A matéria seria um conjunto de “imagens”. A “imagem”, por sua vez, “é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa.” (BERGSON, 2010, p. 1-2). A imagem é uma existência situada entre a “coisa” e a “representação”. Bergson procura ver a matéria onde o senso comum a vê. “Um objeto existe independente da consciência que o percebe” (ibid., p. 1-2), porém, o objeto é diferente daquilo que se percebe, ele não tem a cor que nossos olhos atribuíram a ele, nem a resistência que a mão o encontra. A cor e a resistência desse objeto não são estados de nosso espírito, são elementos constitutivos de uma existência independente da nossa. Portanto, para

o senso comum, o objeto existe nele mesmo e, por outro lado, o objeto é a imagem dele mesmo tal como a percebemos: é uma imagem, mas uma imagem que existe em si. [...] Colocamo-nos no ponto de vista de um espírito que ignorasse as discussões entre filósofos. Esse espírito acreditaria naturalmente que a matéria existe tal como ele a percebe; e, já que ele a percebe como imagem, faria dela própria uma imagem. (ibid., p. 1-2)

Rodolfo Caesar também contribui com nosso pensamento ao discutir a condição imagética do som em seu artigo *O som como imagem*. Caesar (2012, p. 259) cita alguns autores que tratam o som como imagem. A primeira citação é de Paul Valéry, encontrada por Caesar no texto de Walter Benjamin, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936). Na citação de Valéry, surge duas imagens: visual e audível:

Como a água, como o gás e como a corrente elétrica vêm de longe para nossas casas para satisfazer nossas necessidades por um esforço quase nulo, também seremos alimentados de imagens visuais ou audíveis, nascendo e desaparecendo ao menor movimento, praticamente um sinal.¹⁷ (VALÉRY, 1928, p. 4, tradução nossa).

Outro autor citado por Caesar, como o primeiro na área de música contemporânea que tem se referido aos sons como imagens, é François Bayle que nos traz o conceito de *i-son* ou *imagem-de-som*. Em *La Musique Acousmatique...Propositions, positions* de 1994, Bayle designa “a experiência da música acusmática como sendo uma escuta de *imagens de sons*” (CAESAR, 2012, p. 259). A *i-son* seria o “representante acústico de uma coisa também acústica, obtido por meio de uma transposição de sua condição física, que, na época, era (ainda é) a *chaîne electroacoustique*, o circuito eletroacústico: o circuito das *arts-rélais*¹⁸ sonoras.” (CAESAR, 2012, p. 259). Logo, a *i-son* estaria relacionada ao suporte. O que Caesar propõe é pensar o termo “imagem” como imagem mental, esta seria a imagem primordial. O suporte desta imagem seria o cérebro.

O som é imagem mesmo quando o único suporte disponível é o cérebro, e quando

17 “Comme l’eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi serons-nous alimentés d’images visuelles ou auditives, naissant et s’évanouissant au moindre geste, presque à un signe.” (VALÉRY, 1928, p. 4).

18 Quanto às artes-relé (*arts-reláis*), o rádio e o cinema, Pierre Schaeffer (2010, p. 57) explica: “Considero efetivamente o rádio e o cinema como artes-relé em relação às artes clássicas, ao passo que estas continuam sendo artes diretas. O rádio e o cinema estão para as artes clássicas como o telégrafo está para o correio postal. O carteiro entrega-nos uma carta contendo a própria escrita de nosso correspondente. O objeto está lá, por inteiro, no envelope que ele fechou com as próprias mãos. Não há nenhuma interceptação entre o autor da remessa e seu destinatário; há a transmissão direta de uma coisa, não só com sua forma, mas com sua matéria, enquanto o telegrama transmite apenas sinais e, da carta, apenas os signos que ela contém. Mais que isso, o telegrama traduz esses signos em sinais, essas letras manuscritas em caracteres de teleimpressor. O telégrafo simula a letra.[...] O apaixonado pode encontrar com a carta uma flor ou a lembrança de um beijo. A missiva guarda esse caráter sagrado, esse algo de inteiro, de completo, de inviolado. No telegrama há não só limitação, mas profanação. O telegrama separa o útil do supérfluo, o possível do impossível. [...] O mesmo acontece no cinema e no rádio. É bom lembrar que, na origem, o rádio e o cinema são essencialmente sinais.”

se transmite de boca à orelha, ou das coisas soantes para a orelha. Falo da *imagem mental* como imagem primordial, como algo que produzimos mentalmente a partir de nosso aprendizado frente às transformações operadas a partir das primeiras mudanças nos paradigmas tecnológicos. (CAESAR, 2012, p.260)

Caesar propõe que todo som gera imagem ou é imagem e, também, reforça que há uma oposição entre “som” e “imagem”, a qual podemos perceber claramente, por exemplo, nos créditos dos filmes, onde as funções são bem delimitadas, fechadas, específicas. Uma das causas da disparidade de *status* entre “imagem” e “som” seria de o som não ter suporte físico até a invenção do fonógrafo (CAESAR, 2012, p. 262).

Por outro lado, indo em direção aos sentidos, o compositor e pesquisador canadense Murray Schafer aponta, em seu livro *A afinação do mundo*, que antes da era da escrita, o sentido da audição era mais vital que o da visão. Schafer (2001, p 27-28) comenta que anterior a Renascença, período em que se desenvolveu a imprensa e a pintura em perspectiva, Deus era concebido como som ou vibração; as mensagens divinas na religião de Zoroastro eram transmitidas à humanidade via audição, a dança era a representação do sistema solar e evocava uma crença enraizada em uma música extraterrestre.

McLuhan (1972, p. 45) comenta que do mesmo modo que as culturas não-alfabetizadas, tribais, experimentaram esmagadora tirania do ouvido sobre os olhos, não havendo “um intercuro equilibrado dos sentidos”; a prensa tipográfica, na cultura manuscrita, reforçou intensamente o componente visual, tornando extremamente difícil o “intercurso equilibrado dos sentidos”. Há um capítulo, em *A Galáxia de Gutenberg*, de McLuhan, chamado *A civilização que translada o bárbaro ou homem tribal do universo do ouvido para o da vista está agora em dificuldades com o mundo eletrônico*, em que McLuhan discorre que a partir do advento da cultura elétrica, há um deslocamento em nosso mundo de uma orientação visual para uma orientação auditiva. Porém, o mundo ocidental não estaria apto para tal domínio auditivo:

É exatamente tal situação que, hoje, coloca o mundo ocidental em grande desvantagem quando confrontado com os países 'atrasados'. É nossa enorme provisão de tecnologia letrada e mecânica que nos torna tão impotentes e ineptos no lidar com a nova tecnologia elétrica. A nova física é domínio auditivo, e a sociedade há muito letrada ou alfabetizada não está à vontade com a nova física nem jamais o estará. (MCLUHAN, 1972, p. 43)

Schafer, em seu pensar a *clariaudiência*¹⁹, concorda com McLuhan quando este afirma que a partir do advento da cultura elétrica nós podemos retroceder a esta orientação auditiva:

19 *Clariaudiência*: conceito empregado por Murray Schafer (2001, p. 363) como “audição clara”, a excepcional habilidade auditiva em relação, particularmente, ao som ambiental. A *clariaudiência* pode ser adquirida por meio de treinamento e exercícios de *limpeza de ouvidos*.

acho que ele [McLuhan] está certo. A grande emergência da poluição sonora como um tópico de interesse público atesta o fato de que o homem moderno está ficando interessado pelo menos em tirar as sujeiras de seu ouvido e em recuperar o talento para a clariaudiência – a audição límpida. (SCHAFER, 2001, p. 28, colchete nosso).

Segundo Schafer, o homem tem se preocupado mais com seu ambiente acústico, por que, então, não nos preocuparmos também com nosso “ambiente acústico” filmico? Por que não pensarmos e repensarmos o conceito de imagem sonora dentro das obras audiovisuais? A partir do pensamento dos autores citados anteriormente, assimilamos a textura icônico-verbal, a qual cita Wunenburger, como uma textura audiovisual. A experiência visual nos coloca diretamente na presença da “coisa” em si, ou seja, a *imagem visual* se constitui em um *espaço* diante de nós. Enquanto a experiência *sonora*, nos mantém em uma distância da aparição sensível, “a coisa não pode apresentar-se em <<carne e osso>>” (DURAND, 1968, p. 9-10), é representada indiretamente, ela está submetida ao *tempo* para se fazer. As imagens (visual/sonora) possuem elementos constitutivos de uma existência independente da nossa, mas são formadas mentalmente.

2.2. DO SILENCIOSO AO SONORO

Ainda durante o cinema silencioso, grupos musicais, orquestras ou solistas eram contratados para fazerem o acompanhamento musical do filme. Não havia nenhuma preocupação na relação do conteúdo musical com o conteúdo narrativo. Posteriormente, outra relação entre imagem sonora e imagem visual foi lançada com a padronização da música cinematográfica. Criaram coletâneas musicais para cada tipo de situação: drama, comédia, suspense, terror, entre outras.²⁰

Entre o fim da década de 1920 e o início da década de 1930, ocorre a passagem do cinema silencioso para o sonoro. O som passa a ser utilizado no cinema não só como acompanhamento musical, mas também como ruído e voz. Com o advento dos sistemas de gravação e reprodução de som sincrônicos, o enfoque sonoro vai para as falas dos personagens. Nesse momento, há uma preocupação de alguns cineastas, como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov, em o cinema se tornar um cinema falado, “verborrágico”, um cinema redundante, repetindo na imagem sonora o que havia na imagem visual. Em 1928, os três cineastas afirmam, no texto *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro* (2002, p. 225-227),

²⁰ Sobre este tema, recomendamos a leitura de MARKS, Martin M. *Music and Silent Film: Context and Case Studies, 1895-1924*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

que a invenção do cinema sonoro, em vez de ser um avanço para a cinematografia, parecia estar sendo usada de um modo incorreto, porque no lugar de potencializar o filme, esta invenção (o som) estaria empobrecendo-o. Este empobrecimento se daria no momento em que o som se repetia ao visual. A montagem seria o meio básico que levaria o cinema a adquirir uma força poderosamente emocional e a “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*.” (2002, p. 225). Essa *satisfação da simples curiosidade* se daria em um primeiro período, em que a gravação de som ocorreria em um nível naturalista, correspondendo ao movimento da tela, proporcionando uma “ilusão” do que as pessoas estariam falando. Seria um momento de sensações que não prejudicaria o “desenvolvimento de uma nova arte”. Porém, o segundo período, seria perigoso, pois este substituiria a “virgindade e pureza efêmeras desta percepção inicial das novas possibilidades técnicas,” e reivindicaria um estágio de utilização automática. Assim, utilizar o som desta forma automática, destruiria a montagem, pois o som unido a uma peça da montagem visual aumentaria sua inércia como uma peça de montagem. Ocorreria, então, uma justaposição. Podemos pensar aqui em Tarkovski (2010, p. 194), ao apontar que uma reprodução naturalista dos sons do mundo é impossível de se pensar no cinema, pois seu resultado seria uma cacofonia. Se o som no filme ocorre dessa forma naturalista, isto significa que o filme não recebeu nenhum tratamento sonoro, pois estaria no som o mesmo do visual. Dessa forma, “o filme equivale ao silêncio, uma vez que está privado de expressão sonora própria. Em si mesmo, e quando corretamente registrado, o som nada acrescenta ao sistema de imagens do cinema, pois não tem ainda nenhum conteúdo estético” (TARKOVSKI, 2010, p. 194).

Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov acabam por propor, ainda na mesma declaração, um uso polifônico do som com relação à peça de montagem visual. O uso polifônico poderia se dar por meio de uma não-sincronização do som com as imagens visuais, evitando a justaposição. O som seria tratado como um novo elemento da montagem com novos meios de expressão. Isso levaria à criação de um “contraponto orquestral” de imagens visuais e sonoras. O som *divorciado* da imagem visual, sendo tratado como um novo elemento da montagem, introduziria assim novos meios de poder para a expressão e solução de tarefas que antes somente com as imagens visuais seriam impossíveis de superá-las. O que podemos perceber é a busca por um pensamento sonoro dentro da montagem que se diferencie, ou melhor, que complemente a imagem visual e não somente a justaponha causando cacofonia e

redundância entre visual e sonoro.

O som fisicamente nos filmes existiu, primeiramente, como uma realidade tecnológica e comercial e em segundo lugar como um meio dramático. Os primeiros técnicos de som vieram de indústrias de telefone, rádio e gravação (HANDZO, 1992, p. 383-184). Os sistemas de gravação, reprodução e sincronização do som no cinema se desenvolveram por meio de uma competição entre as companhias produtoras de filmes e de rádio. Já entre as décadas de 1950 e 1960, surgiram equipamentos mais leves para a captação de som, assim as gravações externas com o som direto puderam ser realizadas (COSTA, 2008, p. 132). “Os equipamentos leves e sincrônicos possibilitaram uma agilidade inédita às filmagens, estimulando métodos de trabalho baseados na improvisação e na espontaneidade.” (DA-RIN, 2006, p. 107). Para os documentaristas, tal acontecimento colaborou para a produção de suas obras. Predominou, e ainda predomina, no cinema brasileiro a utilização do som direto, ou seja, o som captado no momento da filmagem. Com o desenvolvimento da tecnologia da edição de som e a possibilidade de incluir mais pistas sonoras na construção sonora do filme, as possibilidades de criação do som no audiovisual foram ampliadas para os *sound designers*²¹.

Outras formas de se pensar as trilhas sonoras estão sendo utilizadas e vão sendo criadas e reinventadas. Ruídos, sons mínimos (surgidos de caixas de fósforos, de latas reutilizadas, de folhas de papel, etc), sons externos aos estúdios, vozes alteradas eletronicamente, instrumentos inventados e/ou desafinados fazem parte de uma nova trilha sonora. Outro olhar, ou melhor, outro ouvido, um ouvido pensante é posto ao som, uma lupa (um estetoscópio) de estranhamento nos chama atenção aos sons que nos rodeiam. A trilha sonora²² não é mais imperceptível pelo espectador, é perceptível por seus ruídos, pela sua estranheza. Claudia Gorbman, em sua obra *Unheard Melodies* (1987), apontava a música do

21 O *sound designer* é a pessoa responsável para pensar o projeto sonoro do filme juntamente ao diretor. O *sound designer* estaria para o som do filme, como o *diretor de fotografia* está para a fotografia do filme. Ou seja, seria um *diretor de som*, sinônimo utilizado também para o *sound designer*, utilizado em alguns filmes. Ele é responsável pelas escolhas, texturas e estética sonora do filme; um *projetista sonoro*. Em muitos casos, o *sound designer* é o próprio editor de som (quem manipula o áudio no *software* de edição de som). Segundo Manzano (2013, p. 15), “a figura do *sound designer* surge originalmente nos anos 1970. Nesse momento da história cinematográfica, a evolução técnica resultava em experiências que aumentavam a elaboração sonora de um filme para além do trabalho com diálogos e música. Pode parecer deveras singela tal afirmação, mas o fato é que somente com a certeza de uma melhor reprodução sonora é que se poderia esperar ousadas narrativas que levassem mais em conta o rico emprego de efeitos, ambientes e mesmo do *foley* com elementos sonoros.” Isso não nega, antes da década de 1970, a existência de trabalhos (filmes) com potencial sonoro, Manzano cita como exemplo disso os filmes do Neorealismo Italiano e da Nouvelle Vague francesa.

22 Não confundir *trilha sonora* com *trilha musical*. A *trilha sonora* está relacionada a toda construção sonora do filme, ou seja, inclui som direto, som ambiente, efeitos e música. A *trilha musical* está associada apenas à música do filme.

cinema clássico como algo que era percebido inconscientemente pelo espectador. Em seu artigo, *Auteur Music*, publicado em 2007 no livro *Beyond the Soundtrack* (GOLDMARK; KRAMMER; LEPPERT), Gorbman já disserta sobre uma audição consciente na música do cinema moderno e contemporâneo. Há uma abertura maior para a face *áudio* do audiovisual, a construção sonora tem dado vários passos a frente para ser percebida diante aos ouvidos-espectadores. O avanço tecnológico tem apoiado o som por estar nesse lugar que hoje se encontra, “a frente do palco”, para não dizer, por todos os lados da platéia. A música do século XX com suas tendências musicais (politonalidade, atonalidade, expressionismo, dodecafonismo, neoclassicismo, música concreta, música eletrônica, música eletroacústica, serialismo e música aleatória) também teve uma contribuição fundamental para se pensar os sons que nos rodeiam, influenciando alguns *sound designers* na criação de suas trilhas sonoras.

2.3. O SOM *STRICTO ET LATO SENSIBUS*

Durante esta pesquisa, percebemos que temos a possibilidade de pensar, estudar, analisar e realizar o som no audiovisual por meio de duas vias. Uma via seria em sentido amplo (*lato sensu*) e outra em sentido estrito (*stricto sensu*). *Lato sensu*, podemos pensar a imagem sonora em relação à imagem visual; como a imagem visual delimita o espaço da imagem sonora ou como a imagem sonora amplia a imagem visual e como se dá a relação rítmica entre estas duas imagens. Abordaremos aqui teorias que pensam essas relações como o *Tri-cercle des sons* (do francês Michel Chion); os usos isomórfico e icônico do som (do americano Scott Curtis, professor da Northwestern University); o conceito de *fantastical gap* - a lacuna fantástica que há entre o espaço diegético e extradiegético (da americana Robynn Stiwell, professora da Georgetown University), entre outras discussões acerca desse assunto.

Já *stricto sensu*, colocamos em nossos ouvidos uma espécie de lupa sonora e nos aproximamos ao som estudado, o nosso *zoom sonoro*²³ se fecha, podemos pensar o som “milimetricamente”. Então, voltamo-nos para os elementos fundamentais de qualquer som: intensidade, altura, contorno, duração, andamento, timbre e localização espacial. É por meio desses elementos que vamos caracterizar, diferenciar e relacionar os sons, já dizia José Miguel Wisnik (1989, p. 26) que

23 Adaptamos a ideia de *zoom* da fotografia para o som: *zoom sonoro*.

através das alturas e durações, timbres e intensidades, repetidos e/ou variados, o som se diferencia ilimitadamente. Essas diferenças se dão na conjugação dos parâmetros e no interior de cada um (as *durações* produzem as figuras rítmicas; as *alturas*, os movimentos melódico-harmônicos; os *timbres*, a multiplicação colorística das vozes; as *intensidades*, as quinas e curvas de força na sua emissão).

A *intensidade* está relacionada à amplitude de um som, quanto maior a amplitude da onda sonora, maior será a energia, a potência de vibração da fonte sonora, logo, maior será a intensidade deste som. É a intensidade que vai indicar se o plano sonoro está em primeiro ou segundo plano. Se um som tem mais intensidade que outro, aquele estará mais próximo de um *close* sonoro do que este. Se há menos intensidade, mais próximo este som estará de um plano geral. A intensidade está relacionada, também, ao que chamamos de volume.

A *altura* (muito conhecida como *pitch* -afinação- nos *softwares* de áudio) está associada à frequência de um determinado som. Se a frequência é mais baixa, dizemos que este som é grave, se é mais alta, é agudo. O ouvido humano pode detectar sons em uma faixa de frequência de 20Hz a 20kHz (20.000 Hz), ou seja, de vinte ciclos por segundo a vinte mil ciclos por segundo. Quanto mais baixa é a frequência, maior o comprimento das ondas sonoras, quanto maior a frequência, menor o comprimento de onda. Logo, de 20Hz a 200Hz temos sons graves, frequências baixas; de 200Hz a 6kHz sons médios, frequências médias e de 6kHz a 20kHz sons agudos, frequências altas. Nosso ouvido é mais sensível a frequências entre 3kHz e 5kHz. A sensibilidade de nossa audição também varia com a idade.

Dependendo da idade, a partir de alguma frequência alta a sensibilidade cai rapidamente. Adultos jovens conseguem ouvir até 20kHz ou pouco mais, e pessoas idosas (principalmente homens) muitas vezes não chegam aos 10kHz. Essa perda, porém, avança tão lentamente com o passar do tempo, que a pessoa vai se habituando – pelo menos até que a perda, denominada *presbiacuse*, chegue à região de médios, e a pessoa se torne, de fato, deficiente auditiva. (VALLE, 2009, p. 47-48, itálico do autor).

O *contorno*, segundo Levitin (2010, p. 25), é o elemento que remete ao “delineamento de uma melodia, levando em conta apenas o padrão 'para cima' e 'para baixo' (para saber se uma nota sobe ou desce, e não em que medida o faz)”, se de repente, ele se torna grave e depois médio ou vice-versa. Na projeção sonora, o contorno é “o ato de translação, mudança de amplitude, deslocamento de timbre ou a combinação destes em uma frase/gesto apoiando a forma característica da frase/gesto”²⁴ (WYATT, 1999, tradução nossa). O contorno seria como se desenvolve o “desenho” de um som.

A *duração* está ligada ao tempo, logo, ao ritmo. Seria qual é o tempo, a duração de

²⁴ “the act of performing a translation, amplitude change, timbral shift, or combination of these to a PHRASE/GESTURE in support of the characteristic shape of the phrase/gesture.” (WYATT, 1999).

cada som e de cada pausa e como os sons e as pausas se agrupam. O ritmo é “o resultado da organização sistemática da duração do som em suas múltiplas possibilidades. Daí decorre a medida exata do silêncio das pausas.” (MED, 1986, p.11).

Enquanto a duração está relacionada ao tempo, o *andamento* está relacionado à velocidade dos sons. Na música, no início do século XVIII, os compositores se utilizavam de termos da língua italiana para indicar o andamento de uma peça, como por exemplo: *allegro*, *allegretto*, *andante*, *largo*, entre outros. Para marcar um determinado andamento ao executar uma peça, o músico utiliza o metrônomo. O metrônomo marca de 40 (lento) até 208 (rápido) batidas por minuto (bpm)²⁵. O metrônomo é bastante utilizado nas gravações de música em estúdios para que os músicos possam gravar seus instrumentos separadamente no mesmo andamento.

Outro elemento que pode ser analisado em um som é seu *timbre*. O timbre seria a cor sonora. É o que distingue uma voz de outra, um instrumento do outro, um som de outro, é a impressão digital de um som. Quando várias vozes cantam uma mesma nota, percebemos que entre elas há uma diferença de coloração, isso ocorre porque a vibração vocal é diferente. Quando um violino e um piano tocam a mesma nota, ou seja, a mesma frequência, detectamos por meio do timbre o que é o piano e o que é o violino. As ondas sonoras da frequência 440Hz (lá central) de um diapasão têm uma forma diferente das ondas da mesma frequência tocada, por exemplo, por um violino, uma flauta, um clarinete, um oboé e assim por diante. Podemos perceber isso claramente na figura 10.

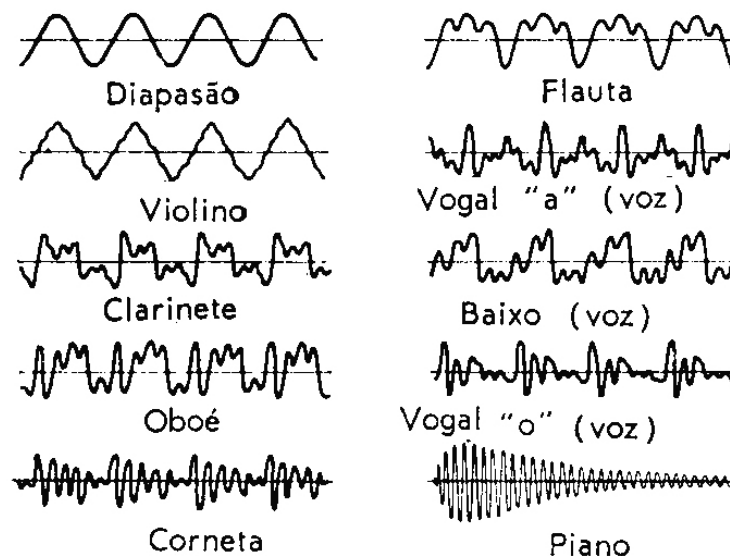


Figura 10: Formas de onda na frequência 440Hz (lá central).

²⁵ Batidas por minuto (bpm): chamadas também de *beats per minute* (bpm) em *softwares* de edição de áudio.

O timbre é gerado em parte pelos sons harmônicos das vibrações da fonte sonora. A intensidade dos harmônicos é que vai determinar o timbre dessa fonte.

A frequência característica de uma nota é apenas a frequência *fundamental* de uma série de outras notas que estão presentes simultaneamente à básica. A essas notas dá-se o nome de harmônicos (ou sons parciais). A razão pela qual os harmônicos não são distintamente audíveis é que a intensidade deles é menor do que a do fundamental. Mas eles são importantes porque determinam o *timbre* de uma nota e também proporcionam brilho ao som. O que nos habilita a distinguir o timbre de, digamos, um oboé do de uma trompa é a intensidade variável dos harmônicos das notas reais tocadas. (KÁROLYI, 2002, p. 8, itálico do autor).

O último elemento assinalado aqui é a *localização espacial* do som, ela “diz respeito ao lugar de onde vem o som” (LEVITIN, 2010, p. 25). Fritsh (2008, p. 339) aponta que há três tipos de espacialização: *estática*, *em tempo real* e *automatizada*. A espacialização é *estática* quando o áudio inicia e termina em um alto-falante distinto para cada trilha. A espacialização é designada *em tempo real* quando o compositor, na apresentação, endereça uma trilha para diferentes alto-falantes. E a terceira espacialização, a mais presente no cinema, é a *automatizada*, nesta o compositor programa o caminho dos sons antes da apresentação. No caso do cinema, o mixador programa (automatiza) o caminho dos sons na mixagem. No *live cinema*²⁶ e em instalações sonoras também podemos encontrar a presença destas três espacializações.

Temos várias possibilidades de projetar o som em um determinado espaço. No sistema *monaural (mono)* projetamos o som somente por meio de uma caixa de som. No *estereofônico (estéreo)*, temos duas vias (caixas) separadas, que dá ao ouvinte uma sensação de posicionamento do som, neste sistema podemos fazer uma *panorâmica* entre a caixa esquerda (*left – L*) e a direita (*right – R*) criando diferenças entre as intensidades de cada um dos canais. No sistema *quadrifônico (Quad)*, temos uma simulação de um ambiente de 360°, com a utilização de quatro caixas acústicas que formam um quadrado: duas frontais (*L* e *R*) e duas traseiras (*L* e *R*), com a função de *surround*²⁷. No 5.1 (cinco ponto um), o plano de projeção é formado por três caixas frontais (*L, C* e *R*), o *subwoofer*²⁸ e as duas caixas traseiras

26 *Live Cinema*: apresentação simultânea de imagens, sons e dados realizada, ao vivo, por artistas.

27 “Surround: sistema de reprodução de som que utiliza mais do que as duas dimensões usuais do sistema estéreo. Em meados da década de 70, a Dolby Labs desenvolveu um sistema para codificar informações adicionais dentro dos dois canais (esquerdo e direito) das trilhas sonoras dos filmes. Embora isso fosse uma grande ideia, no princípio não houve muito interesse das salas de espetáculo em se adaptarem. Com o lançamento do filme *Star Wars*, com seus sensacionais efeitos especiais, o som *surround* tornou-se uma necessidade e a maioria dos cinemas passou a ter o sistema Dolby Surround Sound. Hoje, praticamente todo filme é produzido com som em sistema *surround*.” (RATTON, 2009, pág. 171).

28 O *subwoofer*, segundo Huber e Runstein (2011, p. 532), “é um driver de graves extra que é acrescentado a um sistema com a finalidade de ajudar na reprodução de sons da extremidade baixa das frequências audíveis e, idealmente, melhorar a qualidade da definição dos graves.”

(*surround*). O sistema 7.1 (sete ponto um) é bem parecido com o 5.1, porém há duas caixas a mais que ficam nas laterais (*L* e *R*). Essas duas caixas laterais dão uma percepção maior ao ouvinte de localização e movimentos sonoros. No Brasil, já há cinemas com 7.1 instalado. Além destes, ainda há o sistema octofônico, nele “podemos dispor de três alto-falantes na frente, dois laterais e três traseiros.” (FRITSH, 2008, p. 342). Atualmente, já estão desenvolvendo um sistema para televisão, que provavelmente será introduzido em 2015, chamado SHV (Super Hi-Vision)²⁹, desenvolvido pela NHK Science & Technical Research Laboratories em parceria com a BBC e a RAI (canal italiano), no qual seu áudio será provavelmente de 22.2 canais. Uma das empresas que têm tido destaque na especialização sonora é a IOSONO³⁰. Esta tem atuado em especialização de som para *games*, salas de cinema, produção sonora para filmes, sonorização de eventos, laboratórios de realidade virtual, entre outros.

No século XX, a localização espacial teve grande importância em obras da música eletroacústica de compositores como Pierre Schaeffer, Pierre Henry, John Cage, Karlheinz Stockhausen, Edgard Varèse e Iannis Xenakis. Em 1951, Pierre Schaeffer junto ao seu colaborador Pierre Henry utilizaram um sistema de difusão sonora em um repertório de música concreta para ser apresentado através de gravadores de fita, em que Schaeffer controlava quatro alto-falantes por um mecanismo chamado *pupitre d'espace* (ver figura 11).



Figura 11: Pierre Schaeffer com o *pupitre d'espace*.

²⁹ Mais informações no site da NHK STRL – Science & Technology Research Laboratories: <http://www.nhk.or.jp/strl/english/aboutstrl1/r1.htm> . Acessado em: 20/04/2014.

³⁰ Mais informações no site da IOSONO: <http://www.iosono-sound.com> . Acessado em: 20/04/2014.

Segundo Fritsh (2008, p. 336), a técnica de composição multipista em estúdio foi utilizada em 1955-1956 por Karlheinz Stockhausen na obra *Gesang der Jünglinge* para sons eletrônicos junto a voz de um menino soprano. Nesta foi utilizado um gravador com quatro canais e mais um gravador *mono* como um quinto canal, este foi suspenso sobre a platéia. Na versão final, *Gesang der Jünglinge* se manteve quadrifônica. Já em *Kontakte* (1960), também quadrifônica, Stockhausen dispôs os alto-falantes posicionados à frente, a direita, a esquerda e atrás da audiência. Porém, o compositor utilizou um mecanismo giratório para criar um efeito de movimento sonoro. Ainda na música eletroacústica, Edgard Varèse, em *Poème Électronique* (1958), utilizou no pavilhão da Philips³¹ a técnica de automação do controle de localização do som.

A composição para gravador de três trilhas foi sincronizada aos efeitos visuais. Cada trilha era distribuída dinamicamente nos 425 alto-falantes. Foram programados nove movimentos de projeção sonora, que foram controlados por um sistema de seleção através de um gravador de 15 trilhas. (FRITSH, 2008, p. 338).

No cinema, no fim da década de 1920, todas as trilhas eram reproduzidas pelo formato de entrega da época, o monaural (*mono*), som transmitido por apenas um canal. Em 1940, nasceu o *surround* no cinema com *Fantasia*, de Walt Disney, estreado no Broadway Theater, introduzindo o som multicanal ao público com o som estereofônico (*estéreo*). Esse sistema foi chamado de Fantasound. A ideia era recriar uma espacialidade sonora parecida com a de uma orquestra em uma sala de concerto.

A fonte de som do sistema Fantasound tinha três pistas [...] O Fantasound era uma banda dupla. Rodava um filme de 35mm por um lado com a imagem, e tinha um outro filme ótico que tinha 4 pistas: 3 de som (esquerda, centro e direita em alguns momentos surround) e uma quarta pista que utilizava uns tons de controle para poder controlar o ganho dos amplificadores. (KLACHQUIN, 2010).

No início da década de 1950, surgiram o CinemaScope, com quatro pistas de 35mm, e o Todd-AO, com seis pistas de 70mm; ambos eram formatos de som multicanal “usavam pistas magnéticas que existiam ao lado da cópia original e exigiam que o projetor estivesse equipado com cabeças de reprodução, amplificadores e alto-falantes especiais” (HUBER e RUNSTEIN, 2011, p. 546). No início da década de 1970, o som quadrifônico (Quad) entrou em uso doméstico, o ouvinte poderia dispor em sua sala “uma experiência de audição do tipo L/R/LS/RS (esquerdo/direito/esquerdo surround/direito surround)” (HUBER e RUNSTEIN, 2011, p. 546).

Ainda na indústria cinematográfica, nos formatos multicanal, foi criado o canal LFE

31 Edifício localizado em Bruxelas projetado pelo arquiteto Le Corbusier e Iannis Xenákis para a realização da Expo 58, Exposição Universal e Internacional de Bruxelas, em 1958.

(Low Frequency Effect) para ampliar o espectro de sons graves. Seu espectro está entre 10Hz a 120Hz. Não ouvimos frequências a baixo de 20Hz, porém podemos senti-las pela vibração. O LFE é enviado ao *subwoofer* e é muito utilizado em cenas de explosões e estrondos. Segundo HUBER & RUNSTEIN (2011, p. 532), o LFE foi utilizado pela primeira vez no filme *Terremoto* (de Mark Robson, 1974), dando mais realismo às cenas de tremores.

Podemos, também, relacionar o estudo *stricto sensu* do som a uma *escuta reduzida*. Michel Chion, em seu *Guide des objets sonores*, guia relacionado a obra *Traité des Objets Musicaux* de Pierre Schaeffer, define a *escuta reduzida* (*écoute réduite*) como

a atitude de escutar que consiste em escutar o som *por ele mesmo*, como *objeto sonoro* abstraindo sua proveniência real ou suposta, e o sentido que ele pode carregar. [...] Na escuta <<ordinária>>, o som é sempre tratado como *veículo*. A escuta reduzida é, então, um processo <<anti-natural>>, que vai contra todos os condicionamentos. O ato de abstrair nossas referências habituais na escuta é um ato voluntário e artificial que nos permite elucidar um grande número de fenômenos implícitos de nossa percepção.³² (CHION, 1983, p. 33, itálico e colchetes angulares do autor, tradução nossa).

Logo, a *escuta reduzida* não relaciona o som ao visual, nem ao sentido que o som pode carregar em si mesmo. Seria uma espécie de *zoom in* máximo de nossa lupa sonora *stricto sensu*. O som por si, o som em sua materialidade pura, em sua forma. A *escuta reduzida* está intrinsecamente ligada ao *objeto sonoro*³³, ambos são correlatos um do outro. Eles “se definem mutuamente e respectivamente como atividade perceptiva, e como objeto de percepção.” (CHION, 1983, p. 33, tradução nossa)³⁴.

As duas vias de estudo devem ser utilizadas conjuntamente nesta dissertação. É interessante para nossa pesquisa estudarmos os elementos do som no audiovisual, pois estes nos apoiam no estudo *lato*. Além disso, devemos realizar uma análise pensando *audiovisualmente* a imagem sonora junto a imagem visual e vice-versa. Nesse mesmo pensamento, Michel Chion (1994, p. 77) evita a noção de *banda sonora* que define o elemento sonoro como um território particular. Isso nos confirma que no audiovisual, imagens visual e sonora caminham juntas.

Jacques Aumont e Michel Marie comentam em seu livro *Analysis del film* sobre uma

32 “L’écoute réduite est l’attitude d’écoute qui consiste à écouter le son *pour lui-même*, comme *objet sonore* en faisant abstraction de sa provenance réelle ou supposée, et du sens dont il peut être porteur. [...] Dans l’écoute <<ordinaire>>, le son est toujours traité comme *véhicule*. L’écoute réduite est donc une démarche <<anti-naturelle>>, qui va contre tous les conditionnements. L’acte de faire abstraction de nos références habituelles dans l’écoute est un acte *voluntariste* et artificiel qui nous permet d’élucider un grand nombre des phénomènes implicites de notre perception.” (CHION, 1983, p. 33).

33 Em 2.7.2, definimos o conceito de *objeto sonoro*.

34 “[...] ils se définissent mutuellement et respectivement comme activité perceptive, et comme objet de perception.” (CHION, loc. cit.).

hierarquia cuja vítima é o som, sempre em relação de dependência à imagem (visual), e que eles esperam “demonstrar que tudo isso não é certo e que, há alguns anos as análises filmicas centradas sobre o som eram muito escassas, a situação parece que tem se modificado positivamente” (AUMONT; MARIE, 1990, p. 204, tradução nossa). Indo para a noção musical na obra audiovisual, lembremos de Andrei Tarkovski (2010, p. 191), em *Esculpir o tempo*, em que o autor reforça nosso pensamento ao explicar que a música não é apenas um complemento da imagem visual, mas “um elemento essencial da concretização do conceito como um todo”.

2. 4. A MÍNIMA PARTE DO SOM, O *FRAME SONORO*

No cinema, temos uma cadência de vinte e quatro *frames* por segundo (24*fps*), ou seja, em um segundo vemos vinte e quatro quadros estáticos que ganham movimento entre seus intervalos. Há uma relação similar com o som, porém em números mais elevados. Assim como há a cadência para a imagem visual: *frame rate*, temos também a cadência para o áudio digital chamada de *sample rate*, que se dá pela quantidade de amostras (*samples*) de áudio por segundo - *S/s*, também conhecida como taxa de amostragem (44.1kHz, 48kHz, 96kHz e 192kHz)³⁵. No processo de digitalização do áudio, o áudio em forma analógica captado pelo microfone (sinal elétrico) é convertido por meio do conversor A/D (analógico para digital) em códigos numéricos que resultam estas amostras. Miguel Ratton (2007, p. 27) faz uma analogia desse número de amostras a “várias 'fotografias' do sinal em vários momentos.”. Isso corresponderia ao número de *frames* por segundo no cinema. Para a reprodução deste áudio “numérico”, necessitamos de um conversor D/A (digital para analógico) que busca os códigos numéricos e recria o sinal original.

Se tratando de resolução, pensaríamos em *pixels*³⁶ para os *frames* (visão) e em *bits*³⁷ para os *samples* (audição). A resolução do áudio digital se dá pela quantização (figura 12) ou

35 44.1kHz: usada para áudio de CD e áudio MPEG-1 (ex.: MP3), qualidade mínima para um padrão de áudio profissional; 48kHz: padrão de taxa padrão para aplicações de áudio profissional e para uso na produção de vídeo profissional e DVD, usado também em TV digital; 96kHz: taxa para gravações em alta resolução, utilizado para áudio de DVD, discos Blu-ray e HD DVD e 192kHz: também utilizado para áudio de DVD, discos Blu-ray e HD DVD, taxa de alta resolução, rara na produção de áudio profissionais por exigir um armazenamento e mídia bem altos.

36 Na imagem digital, *pixel* é o menor elemento de uma figura representada na tela. São aqueles quadradinhos que vemos, por exemplo, em uma fotografia com pouca resolução ao ser esticada.

37 *Bits*: algarismos usados nos números binários que podem ter o valor “0” ou “1”. Um número binário com oito dígitos é chamado de *byte* (ex.: 00110001).

quantificação que “representa o componente da amplitude do processo de amostragem digital” (HUBER & RUNSTEIN, 2011, p.203). Ou seja, enquanto a amostragem apresenta um processo horizontal em que se dá pelo período (tempo), o processo de quantização é vertical, pela amplitude³⁸.

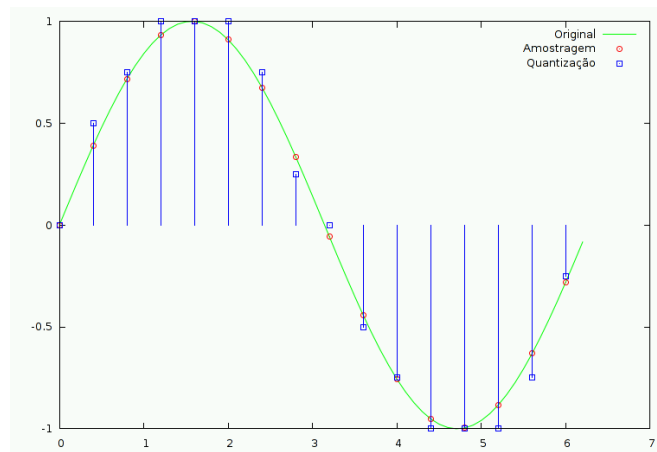


Figura 12: Amostragem e Quantização do áudio digital

A quantização vai definir a precisão do valor da amostra através de números binários – *bits*. Quanto maior a quantização, teremos mais informações, logo, mais precisão e proximidade do áudio original, melhor a resolução sonora. O áudio digital não recria cem por cento do áudio original, por mais amostras (*samples*) que sejam criadas há um erro produzido pelo arredondamento dos valores, chamado de erro de quantização. Quanto menor for o número de *bits*, ou seja, menor quantização, maior será esse erro, teremos menos informações e mais arredondamentos (deformações) no áudio, tornando-o distorcido em sua recriação do sinal original pelo conversor D/A (digital/analógico) (RATTON, 2007, p. 30).

A imagem visual se faz no espaço, assim como a imagem sonora se faz no tempo. O tempo assegura a renovação das imagens sonoras. O plano sonoro se faz com a duração. Podemos pausar uma imagem visual e visualizá-la, mas não podemos pausar uma imagem sonora e ouvi-la. Podemos tirar um *frame* de um filme, anexá-lo a esta dissertação e analisá-lo enquanto o leitor o visualiza. Mas não podemos tirar um *sample*³⁹, anexá-lo aqui e analisá-lo. Graficamente podemos, mas o leitor não o ouvirá. Por mais que queiramos analisar um *sample* de um áudio de um filme, ouviremos no máximo um estalo, não ouviremos gradações

38 A amplitude é a distância acima (positiva) ou abaixo (negativa) da linha central (ponto zero) de uma onda sonora. Quanto maior a distância da linha central mais intensa é a variação do nível elétrico. A amplitude está relacionada à intensidade de um som.

39 Lembrando que não estamos tratando de *sample* como um pequeno trecho de gravação de material musical que é digitalizado e pode ser editado em *samplers* (instrumento musical eletrônico, podendo ser equipamento ou *software*). Referimo-nos a *sample* como um valor ou um conjunto de valores de um ponto no tempo e/no espaço.

de graves e agudos, como vemos em um *frame* gradações de escuros e claros. Queremos dizer com isso que um *frame* pode ser uma parte mínima de sentido, mas um *sample* não. Não temos uma imagem formada em um único *sample*, não temos uma imagem sonora nele. Como podemos ter uma imagem sonora? Primeiramente, precisaríamos de um período (T) em que haja sentido para essa imagem sonora, para que ela se forme. Qual seria a mínima parte de sentido do som? Em que duração as ondas sonoras passariam a ser imagem sonora? E para haver um quadro sonoro, é necessário que haja movimento, mudança no período, nessa imagem sonora? Para percebermos a mínima parte DE SENTIDO de um som, teremos que ativar um *zoom out*⁴⁰, afastarmo-nos um pouco da lupa sonora, deixarmos de lado o *sample*, e visualizarmos, ou melhor, escutarmos (lembrando que escutar é diferente de ouvir)⁴¹ um plano sonoro. Logo, o *frame* visual não estaria para o *sample*, pois as relações entre *frame* e *sample* são diferentes. É uma relação de 1:48.000 (de 1 *frame* para 48.000 *samples* por segundo). Em um *frame* temos sentido, em um *sample*, na obra audiovisual, não temos ainda um sentido. Um *sample* seria a mínima parte do áudio digital, não do som. Precisamos de um período (T) para que haja sentido sonoro, para que haja um “*frame sonoro*”.

2.5. PLANOS, PISTAS, CAMADAS E ZONAS SONORAS

Pretendemos pensar a análise e a realização juntas. Para isso propomos uma análise sonora a partir de uma visão de *sound design*. Inserimos nessa pesquisa um *software* chamado *Lignes de Temps* que nos ajuda/apoia a analisar o filme em uma *timeline*⁴², dando-nos uma meia-visão (uma visão a parte) de montador, porém, logicamente e infelizmente, sem as camadas/clipes/regiões separados, ou seja, com a imagem visual e a imagem sonora todas mixadas, colocando-nos, assim, num lugar de analista-montador, sem a opção de termos em mãos todos os recursos do montador. Porém, isso poderia ser possível se tivéssemos acesso à(s) *timeline(s)* do montador e editor de som. Delimitar-nos-emos no *software Lignes de Temps* mais adiante, no terceiro capítulo desta dissertação.

40 *Zoom out*: o oposto de *zoom in*. Enquanto em *zoom in* aproximamos a imagem, em *zoom out* distanciamos. No *zoom in* temos uma visão mais específica de um determinado ponto, no *zoom out* temos uma visão mais geral. Há diversos níveis de *zoom*.

41 Pierre Schaeffer nos propõe quatro modos de escuta: escutar, ouvir, entender e compreender. *Escutar* seria o ato de ouvir qualquer coisa visando sua fonte, o evento, a causa. O modo de *ouvir* é somente perceber pelo ouvido, num sentido mais bruto, se esbarrar com um som sem que procuremos escuta-lo nem compreendê-lo.

42 *Timeline* (linha do tempo) é o espaço em um *software* de edição (tanto de imagem quanto de som) onde o editor monta seu material. Na *timeline* se tem uma visão geral do material (filme/música) montado.

Assim como o diretor de fotografia compõe seu quadro visual, o *sound designer* ou diretor de som compõe seu quadro sonoro por meio de planos sonoros secundários (regiões⁴³) e, por sua vez, em pistas (*tracks*), construindo suas diversas camadas e desenvolvendo suas zonas sonoras (grupos/*stems*⁴⁴).

Um quadro sonoro contém vários quadros. Ele se faz por camadas. Podemos chamar esse quadro de plano. Logo, haveria um plano sonoro que conteria outros planos mais específicos. Ou melhor, em vez de conteúdos, ele é formado por vários planos sonoros. Estes planos sonoros secundários (específicos) seriam as regiões contidas na *tracks* (trilhas, canais ou pistas sonoras) facilmente visíveis em uma DAW⁴⁵ (figura 13). Assim como temos na composição visual: primeiro plano, plano médio e plano geral; utilizaremos estes

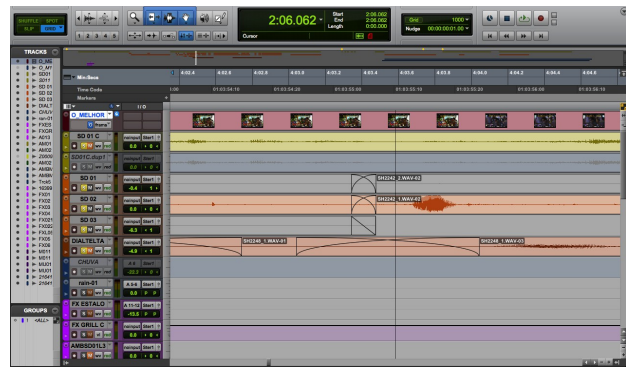


Figura 13: DAW com pistas de áudio de um filme.

termos para a composição sonora audiovisual. Esses termos não são somente utilizados para o visual, mas também para o sonoro. Samuel Adler, em *The Study of Orchestration* (2002, p. 118, 547, 558), cita os termos *foreground* (primeiro plano), *middleground* (plano médio) e *background* (plano de fundo) para denotar a distribuição do material musical em uma situação de conjunto. O *foreground* é a voz mais importante, que o compositor quer que seja ouvida com mais destaque, esta, geralmente, é a melodia; o *middleground* é o material contrapontístico, o que vai se contrapor a melodia e o *background* é o acompanhamento, com o uso de acordes ou figuras melódicas ou polifônicas. Tais termos podem nos remeter aos três elementos de *Soundscape* (Paisagem Sonora) delimitados por Murray Schafer (Marca Sonora, Sinal Sonoro e Som Fundamental) por estarem associados à ideia de figura *versus* fundo da

43 *Region* ou *Clip*, como é chamado esses planos secundários em um *software* de edição de som.

44 *Stem*: Na produção musical, nas etapas de mixagem e masterização, esse termo é utilizado para designar um grupo de trilhas (*tracks*) de áudio.

45 *Digital Audio Workstation*, estação de trabalho de áudio digital. “Sistema integrado de gravação em disco rígido baseado em computador que comumente oferece vários recursos de produção mais amplos e em constante mudança como: Capacidades avançadas de gravação multipista, edição e mixagem; Capacidades de sequenciamento MIDI, edição e *scoring* (música de filme); Capacidades integradas de vídeo e /ou sincronização de vídeo; Integração com dispositivos de hardware periféricos como controladores e dispositivos de interface de áudio e MIDI; Suporte a plug-in DSP (Digital Signal Processing); Suporte para *plug-ins* de instrumentos virtuais; Suporte à integração dos elementos de sincronização e controle com outros *softwares* de produção (ReWire)” (HUBER & RUNSTEIN, 2011, p. 235). São exemplos de DAW's: Pro Tools, Logic, Cubase, Ableton Live, Ardour.

Gestalt. Estes serão discutidos mais à frente.

Diferentemente da orquestração de Adler, nossos planos sonoros serão delimitados por sua intensidade sonora, quanto mais intensos (mais alto em volume) mais estarão em primeiro plano, quanto menos audíveis mais se situarão como plano geral. Na orquestração, um acompanhamento (*background*) poderá, em intensidade, sobressair a um plano médio. Em nossa orquestração/distribuição sonora de análise filmica, quando um som de fundo em plano geral passa a ser mais intenso, este passa a ser plano médio ou, até mesmo, dependendo da intensidade, primeiro plano. Se ele passa por essa transição (plano geral → plano médio ou primeiro plano) sem que haja corte seco, podemos dizer que tal plano sofreu um *zoom* sonoro.

Além dos planos, com a espacialização do som, os quadros sonoros podem ter movimentos, como, um exemplo mais simples de movimento sonoro, uma *pan* (panorâmica), que pode simplesmente funcionar em um sistema *estéreo*, com o som atravessando da direita para a esquerda ou vice-versa. Um *travelling* sonoro ocorreria quando o microfone se aproxima ou se distancia da fonte sonora, seja de frente para trás ou vice-versa, da esquerda para a direita ou vice-versa e de cima para baixo ou vice-versa. Como visto anteriormente com o avanço da tecnologia a favor da espacialização sonora, podemos ter vários movimentos sonoros: 360° (com o sistema *quadrifônico*, por exemplo), *tilts*⁴⁶, movimentos diagonais (*cruz*), som 3D (adquirido, por exemplo, com a captação *binaural*⁴⁷) e muitos outros. Outros movimentos podem ser encontrados em *atividades de performance em projeções sonoras*, explicadas por Wyatt (1999): *pan*, *rotação*, *cruz*, *contorno*, *ornamento* e *articulação*. Estas são realizadas por sistemas de espacialização multicanal.

Pan é translação lateral de uma fonte sonora através ou além do *plano de projeção*⁴⁸, é realizada por simulação das mudanças de amplitude relativa entre os dois alto-falantes. *Rotação* é a translação longitudinal de uma fonte sonora através ou além do *plano de projeção*, é realizada por simulação das mudanças de amplitude relativa entre os dois alto-falantes. *Cruz* é a translação diagonal de uma fonte sonora através ou além do *plano de projeção*, é realizado por um processo que combina *pan* e *rotação*. Contorno é o ato de realizar uma translação, mudança de amplitude, deslocamento de timbre ou a combinação destes em uma FRASE/GESTO apoiando a forma característica da frase/gesto. *Ornamento* é o ato de embelezar uma localização ou uma combinação de localizações perceptíveis,

46 Panorâmica na vertical.

47 A captação binaural é um “procedimento de gravação de som que utiliza dois canais de áudio; são usados dois microfones omnidirecionais posicionados como os ouvidos de uma pessoa ou colocados numa cabeça de boneco, para a gravação ser reproduzida posteriormente por fones de ouvido. O objetivo é simular a captação dos sinais acústicos pelos ouvidos.” (RATTON, 2009, p. 82).

48 Plano de projeção (*projection plane*): “é a abstração de uma superfície lisa em que a orientação é definida pelo conjunto de alto-falantes que constituem o sistema de projeção. Em um sistema 5.1, por exemplo, o plano de projeção é formado pelas três caixas de som frontais e o *subwoofer* e as duas caixas de trás.” (FRITSCH, 2008, p. 342).

amplitude ou características timbrais de um GESTO. *Articulação* é o ato de acentuar um único EVENTO agravando sua localização, amplitude ou característica timbral. (WYATT, 1999, negrito-italico e letra maiúscula do autor; itálico, nota e tradução nossa).

Deleuze comenta que em geral

as potências da Natureza não são enquadradas da mesma maneira que as pessoas ou as coisas, nem os indivíduos do mesmo modo que as multidões, nem os subelementos do mesmo modo que os termos. Tanto assim que há no quadro muitos quadros diferentes. As portas, as janelas, os guichês, as lucarnas, as janelas dos carros, os espelhos são outros tantos quadros dentro do quadro. (DELEUZE, 1985, p. 24).

Podemos pensar o mesmo para imagens sonoras: as pistas sonoras representando a natureza, os indivíduos, as multidões, todos em camadas formando o quadro sonoro, o “grande” plano sonoro. Os planos secundários se encontram nas pistas (*tracks/canais*).

Estas pistas, em uma DAW, podem ser pensadas em agrupamentos, formando *zonas sonoras*. Estas, em uma edição e/ou mixagem de um filme, são geralmente agrupadas em: som direto (SD⁴⁹), dublagem (conhecida como ADR⁵⁰), som ambiente (AMB), efeitos sonoros (FXs) e *foleys*⁵¹ e música (MUS). Dependendo do filme, nem sempre temos todos estes componentes e, frequentemente, temos mais de uma pista para cada uma destas zonas, por exemplo, duas pistas de som direto (cada uma com foco em um personagem, por exemplo) e dez pistas na zona de efeitos. Os editores de som costumam utilizar cores correspondentes a cada zona em sua sessão⁵². Walter Murch (2013), montador, editor de som e *sound designer*, utiliza em seus filmes as cores do arco-íris para sua organização. Ele parte do espectro do arco-íris, do violeta ao vermelho, para colorir suas camadas/zonas. Os sons violeta são chamados por ele de sons *codificados* que estariam mais próximos das falas e os sons vermelhos são chamados de sons *encarnados* (sons *experenciados*, sem a intervenção direta de um código), mais próximos da música do filme. Ou seja, sons mais objetivos seriam codificados e sons mais subjetivos, estariam para o lado mais quente do espectro, seriam mais encarnados. Assim, Murch divide os sons violeta como linguagem; amarelo como efeitos sonoros, estes podendo se deslocar para o azul-esverdeado como efeitos *linguísticos* (passos, batidas à porta, efeitos rítmicos) ou para o laranja como efeitos *musicais* (atmosferas,

49 Som Direto: Som gravado no momento da filmagem, em que encontramos falas, movimentos e ruídos – ações – dos personagens.

50 ADR: *Automated Dialog Replacement*, dublagem.

51 O *sfoleys* são os efeitos gravados em sincronia com a cena (por exemplo: passos, movimentos dos personagens com algum objeto na mão).

52 Sessão (*session*): nome que se dá ao projeto de edição de áudio dentro de uma Digital Audio Workstation (DAW).

ambiências) e vermelho como música. Lembrando aqui que cada editor tem sua forma de organizar sua sessão. Esta organização de Murch nos será útil em nosso momento de análise fílmica.

Retomando o raciocínio *o plano sonoro se faz com a duração*, um quadro sonoro (esse grande plano sonoro) é formado por várias pistas (onde se localizam os planos secundários). Por exemplo, em um quadro sonoro do centro de uma cidade temos pistas do trânsito, de um vendedor ao microfone divulgando as promoções da loja, de uma vendedora ambulante gritando “*Chip da Tim, 5 reais*”, de um garoto tocando violão, de transeuntes conversando, de passos, de burburinhos, da obra de um *shopping center*, entre outros. Muitos destes planos secundários já podem vir juntos em uma única pista de som direto, tudo pode ter sido captado ao mesmo momento. Ou seja, todas estas ações ocorriam simultaneamente quando o técnico de som captou o ambiente acústico do centro da cidade, todos estes sons já estavam naturalmente embutidos em um único *take*. Por outro lado, o ambiente acústico, o qual nosso técnico de som captara, poderia ter sido constituído somente com o som dos transeuntes e do trânsito. O editor de som poderia incluir os demais sons citados (planos secundários – vendedor da loja, vendedora ambulante, garoto tocando, etc) em outras pistas, construindo outro ambiente. Quase como uma espécie de deus, o editor manipularia este ambiente. É relativo se um plano sonoro faz parte de uma zona SD, FX ou AMB, isso depende de como esse som foi captado. O plano sonoro do garoto tocando na rua pode estar no SD, se este ocorreu no momento da gravação do som direto; pode estar no AMB se este foi a captura do som ambiente da cena ou pode até mesmo estar na zona MUS, já que é um garoto tocando. Tudo dependerá de como o áudio foi captado e da escolha do editor de som em sua organização. Para um processo de análise fílmica, se não temos o conhecimento de como ocorreu o processo de realização desse material, podemos inferir ou delimitar uma organização em planos para a análise. Até que ponto podemos pensar o processo de realização junto à análise? Apontamos aqui o “processo de realização” em relação a captação e a organização e constituição/composição desses áudios nas *timelines*⁵³. Podemos pensar em *zona* sonora no “processo de realização” da mesma forma que pensamos para o “processo analítico”? Tais levantamentos serão abordados no capítulo três.

53 Pensamos as *timelines* como partituras musicais. O compositor/maestro (*sound designer*/editor de som) tem o poder de visualização geral sobre seus naipes/famílias (zonas). A *timeline* norteia o compositor/maestro. O compositor-*sound-designer* visualiza como está a distribuição de seus *foreground*, *middleground* e *background*, o compositor-mixador visualiza como está a dinâmica de sua composição sonora. Na *timeline* de uma DAW, o sentido da visão apoia o sentido da audição, na busca, na composição, na distribuição e na organização dos sons.

Deleuze comenta sobre a concepção física ou dinâmica do quadro, induzindo a conjuntos vagos que se dividem em zonas (regiões de sombra) e acrescenta que o quadro é objeto de graduações físicas. “Então, as partes do conjunto é uma mistura que passa por todas as partes, por todos os graus de sombra e luz, por toda a escala do claro-escuro” (1985, p. 25). O autor faz esta citação exemplificando Wegener e Murnau. E complementa que

é através dos graus da mistura que as partes se distinguem ou se confundem, numa transformação contínua dos valores. O conjunto não se divide em partes sem mudar a cada vez de natureza: não se trata nem do divisível nem do indivisível, mas do “dividual”. É verdade que já era esse o caso da concepção geométrica: era o encaixe dos quadros que indicava então as mudanças de natureza. A imagem cinematográfica é sempre dividual. A razão última disso é que a tela, enquanto quadro dos quadros, confere uma medida comum aquilo que não a tem, plano distante de paisagem e primeiro plano de rosto, sistema astronômico e gota de água, partes que não apresentam um mesmo denominador de distância, de relevo, de luz. Em todos esses sentidos, o quadro assegura uma desterritorialização da imagem. (DELEUZE, 1985, p.25).

Podemos fazer a mesma relação do “dividual” com o som. Por mais que pensemos em diversos planos, aqui chamados de secundários, eles fazem parte do grande plano, o quadro sonoro. O quadro sonoro é pensado “dividualmente”, em conjunto. Ele é uma espécie de “massa” única. O quadro sonoro nasce de divisões, de encaixes, mas em seu resultado final é dividual. Os alto-falantes reproduzem o quadro dos quadros que contêm diversos planos sonoros. Por mais que as trilhas estejam espacialmente divididas, há um quadro sonoro⁵⁴ que soa como um todo. O quadro também vai assegurar, o que Deleuze nomeia, a *desterritorialização* da imagem. Na imagem sonora, podemos ter um plano geral de uma paisagem visual – macro – (sons dos pássaros, do vento, do rio, dos transeuntes) e um plano fechado do rosto de um personagem – micro – (fala e respiração), seja separadamente, sem estar em camadas, em momentos distintos, seja simultaneamente, em camadas.

Em um plano geral visual (PG-V) – macro –, temos ao longe um casal – micro – que conversa na varanda de um café. Vemos o trânsito, os transeuntes e outros clientes do café conversando próximo ao casal. De repente, na dinâmica, decresce o som ambiente do trânsito, dos transeuntes e dos clientes e se destacam as vozes dos nossos personagens principais. O cinema desnaturaliza o ambiente acústico e podemos ouvir claramente “de longe” o que o casal conversa sem que essa desnaturalização seja percebida por nós, espectadores. Tudo flui em conjunto com uma “mixagem inaudível”, entre aspas porque ela é audível, mas imperceptível. Podemos afirmar que essa desnaturalização realizada pela mixagem seja uma

54 Falamos em quadro, algo que é visual, para facilitar o entendimento, mas lembramos que nosso quadro sonoro, diferente do visual que tem forte relação com o espaço, é baseado na duração, no período, no tempo.

forma de desterritorializar o ambiente acústico, mas essa desterritorialização não chega a me afetar como espectador e sim a me territorializar por meio do deslocamento do ponto de escuta.

Essa desterritorialização faz parte da “gramática cinematográfica”. Se o *sound designer* e/ou o mixador mantivesse todos os sons como o ambiente acústico em que vivemos, não compreenderíamos claramente o que o casal estaria conversando ou mesmo não o ouviríamos por conta da distância do plano visual e, ainda, das pistas sonoras em camadas que estariam se sobrepondo à fala perdida do casal. Assim, o espectador se desterritorializaria, pois não compreenderia o diálogo principal, estranharia a sua não compreensão. Nestes casos, em que a fala é importante para o entendimento do espectador, alguns editores de som ocultam algumas pistas que podem concorrer, por mais baixas em volume que possam estar, com a pista principal. O cérebro acaba por preencher esses vazios intencionais (para o editor) e imperceptíveis (para o espectador).

2.6. RELAÇÕES ESPACIAIS E RÍTMICAS ENTRE IMAGEM SONORA E IMAGEM VISUAL

2.6.1. ESPAÇO DIEGÉTICO VISUALIZADO (EDV), ESPAÇO DIEGÉTICO ACUSMÁTICO (EDA), ESPAÇO EXTRADIEGÉTICO (EE)

Michel Chion, para análise das fronteiras entre estes três espaços citados acima, propõe em seu livro *Le Son au Cinéma* (1994) o tricírculo dos sons⁵⁵ (figura 14), o qual apresenta três campos que se comunicam entre si: *in*, *hors-champ* (fora de campo) e *off*. Chion divide, ainda, o tricírculo em duas zonas. O campo *in* está na zona visualizada e os campos *hors-champ* e *off* estão na zona acusmática (não visualizada).

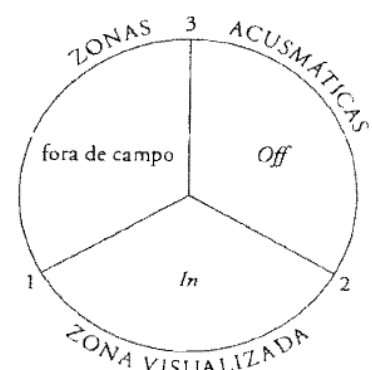


Figura 14: Tricírculo dos Sons

A palavra “acusmático” é de etimologia grega, *acusma* significa percepção auditiva. O

⁵⁵ No francês: *le tri-cercle* (2012)/*tricerclle* (1994) *des sons*.

acusmático seria a expansão da percepção auditiva. François Bayle utilizou tal expressão em 1972 para marcar a especificidade musical de uma “arte de suporte”, elaborada a partir da dinâmica da percepção. O autor explica que o acusmático seria o campo das formas sonoras e dos processos de inteligibilidade, e a música acusmática seria a “arte dos sons projetados” (2000, p.4). Bayle comenta como iniciou a ideia do “acusmático” a partir dos ensinamentos de Pitágoras:

O ensino de Pitágoras, sabemos agora, era um ensino oral. Este implicava em uma perfeita atenção dos alunos, que não dispunham de algo escrito para reter o pensamento. Um dos ouvintes (que não era ninguém menos que Platão) felizmente nos relatou. Platão explica que Pitágoras distribuía seu ensino fazendo dois grupos diferentes de alunos. Os “antigos”, que conheciam bem seu pensamento, ficavam ao seu lado. Mas a cada ano, para os novos, a técnica de Pitágoras era colocá-los atrás de uma cortina. Os “ouvintes” deviam entender o que era dito através da cortina sem ver os gestos explicativos, a fisionomia e as maneiras de falar do mestre. Sem informação visual. Então, tiravam somente da concentração da escuta uma compreensão sólida.⁵⁶ (BAYLE, 2000, p. 4, tradução nossa).

Bayle coloca que a cortina de Pitágoras é um filtro que reduz a informação visual, deixando passar somente a informação auditiva. A cortina seria uma espécie de dispositivo em que Pitágoras inventa uma escritura oral. O acusmático é uma modificação, como um “fenômeno tecnológico”, é um dispositivo, e o “dispositivo não é neutro”.

Para Chion (2012, p. 63), acusmático é “o que a gente entende sem ver a causa originária do som” ou “quem faz entender os sons sem a visão de suas causas”. É definido no dicionário como um som que se ouve sem ver de onde ele vem. O termo foi utilizado pelo pai da música concreta, Pierre Schaeffer, e pelo escritor Jérôme Peignot para designar uma experiência hoje muito corrente, que consiste em ouvir o rádio, o disco, o telefone, entre outros em que a causa dos sons é invisível. Atualmente estamos rodeados por mídias portáteis, que podemos designá-las de mídias portáteis acusmáticas como o celular, o *mp3 player*, o *Ipod*, *Ipad*, *tablets*, *notebooks*. A escuta oposta à escuta acusmática seria a *escuta direta*. A *escuta direta* é a “situação << natural >> onde as fontes sonoras são apresentadas e visíveis” (CHION, 1983, p. 18). Chion explica que a situação acusmática renova a maneira de ouvir, criando condições favoráveis a uma *escuta reduzida*, ao isolar o som do “complexo

56 “L’enseignement de Pythagore, on le sait maintenant, était un enseignement oral. Ce qui devait impliquer une parfaite attention des disciples, qui ne disposaient d’aucun écrit pour retenir la pensée. Un des auditeurs (qui n’était autre que Platon) nous l’a heureusement rapporté. Et Platon explique que Pythagore dispensait son enseignement en fait à deux groupes différenciés d’élèves. Les “anciens” qui connaissaient bien sa pensée étaient assis à côté de lui. Mais chaque année, pour les nouveaux, la technique de Pythagore était de les placer derrière un rideau. Les “auditeurs” devaient comprendre ce qui était dit à travers le rideau sans voir les gestes explicatifs, la physionomie et les manières de parler du maître. Sans information visuelle. Et donc tirer de la seule concentration d’écoute une compréhension solide.” (BAYLE, 2000, p.4).

audiovisual” o qual inicialmente ele faria parte. Essa escuta se interessaria pelo som por ele mesmo, ou seja, como *objeto sonoro*⁵⁷, independente de suas causas ou sentido sonoro.

Ao falar de extracampo, Deleuze (2007, p. 279), em *Cinema II: A Imagem-Tempo*, aponta que este tem dois aspectos: *ao-lado* e *alhures*. O extracampo prolonga o espaço visto na imagem, ou seja, remete a um espaço visual. O campo *hors-champ* de Chion seria relativo ao extracampo *ao-lado* em que a relação é a de “um conjunto dado com um conjunto mais vasto que o prolonga ou engloba, mas de mesma natureza.” (DELEUZE, 2007, p. 279). Ou seja, um som no mesmo espaço da imagem visual, mas que não vemos sua fonte nesta imagem. Ambas, imagem sonora e imagem visual, contidas na mesma diegese. O campo *off* de Chion estaria relacionado ao extracampo *alhures*, onde o som consiste “antes em música, e em atos de fala muito especiais, reflexivos e não mais interativos (voz que evoca, comenta, sabe, dotada de uma onipotência ou de uma forte potência sobre a sequência de imagens).” (DELEUZE, 2007, p. 280). Deleuze aponta que essas duas relações de extracampo são inseparáveis da imagem visual e que já aparecem no cinema mudo, citando como exemplo o filme *O martírio de Joana D'Arc* (1928), de Dreyer.

In é o espaço que chamamos aqui de diegético-visualizado (EDV). *Hors-champ* é o que para a americana Mary Ann Doane (1993, p. 462) seria o *off*, chamo de espaço diegético-acusmático (EDA). O *off* de Chion é o que seria para Doane o *over*, chamado aqui de espaço extradiegético⁵⁸ (EE). Chion comenta como os sons transitam por estes campos, como um som do campo *off* passa ao *in*, como um som *hors-champ* passa a ser *off*, e adiante vai analisando as combinações entre as fronteiras. Podemos citar um exemplo de transição de um som de um campo para outro, em uma cena de jantar em um restaurante, em que se ouve uma música tocada em um piano. Não vemos ninguém tocando, pensamos que essa música pode ser de *fosso* (extradiegética). De repente, a câmera revela o pianista tocando ao fundo do plano. A *música de fosso* passa a ser uma *música de tela*, ou seja, ela passa do campo *off* para o campo *in*, podendo também transitar para *hors-champ*. Já que o músico foi revelado, em um próximo plano onde não o vemos, já sabemos que ele está na *mise en scène*, o seu som está *hors-champ*. Resumindo, um som que era extradiegético na zona acusmática passa a ser diegético na zona visualizada e, por fim, continua diegético, mas na zona acusmática. Porém, em *L'audio-vision: son et image au cinéma* (2012), por ser denunciado como obsoleto e

⁵⁷ A definição de *objet sonore* (objeto sonoro) será discutido no ponto 2.7.2 desta dissertação.

⁵⁸ Há também outra nomenclatura para *extradiegético*: *não-diegético*. Preferimos utilizar o termo *extradiegético* por este não carregar em si uma ideia de negação e sim de complemento.

reduutivo, Chion revê seu tricírculo (figura 15).

O autor inclui o *som ambiente*, também chamado por ele de *som-território*, entre o campo *off* e os campos *hors-champ* (fora de campo) e *in*. Em uma cena com o som ambiente, seria quase impossível visualizarmos todos pássaros, meios de transporte, transeuntes entre outras fontes sonoras. Chion (2012, p. 67) comenta que o som-território envolve e habita o

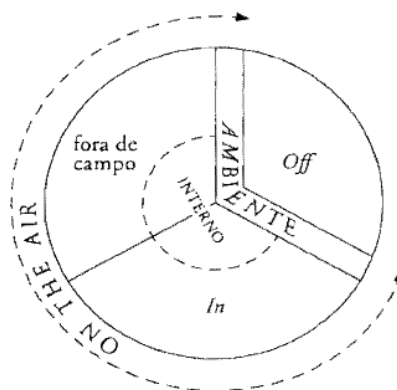


Figura 15: Tricírculo dos sons revisto.

espaço de uma cena, marca um lugar, um espaço de contínua presença. Não importa no tricírculo se o som-território está *in* ou *hors-champ*, por isso Chion o dispôs separadamente, sem estar dentro de nenhum espaço. Quanto aos sons internos, sejam eles subjetivos (mentais como lembrança e pensamento do personagem) ou objetivos (físicos como batimento cardíaco e respiração), Chion os dispõe dentro do espaço *hors-champ* e *in*, sua localização exata dependerá se o personagem é visualizado ou não. A terceira e última atualização do tricírculo é o som *on the air*. Este se trata dos sons que são retransmitidos eletronicamente por rádio, telefone, amplificação, entre outros. Eles se situam fora do círculo, envolvendo os campos *hors-champ* e *in*. Graficamente, é representado no tricírculo por uma curva pontilhada entorno do círculo, tendo setas em suas extremidades (que terminam antes de chegar ao campo *off*). Estas setas indicam que esse som pode vir a ser um som do campo *off* (EE). Isso ocorre em muitos *road movies* quando ouvimos uma música que sai do rádio do carro se tornando uma música mais limpa, sem a textura característica do rádio, invadindo outra cena e se tornando um som *off*, extradiegético.

2.6.2. O ENTRE-ESPAÇO SONORO, *THE FANTASTICAL GAP*

Como visto anteriormente, um filme é composto por três espaços: um diegético-visual – EDV, onde encontramos o som *in*, som esse que visualizamos sua fonte; outro diegético-acusmático – EDA, o qual está no desenquadramento da imagem visual, onde podemos ouvir o som mas não visualizamos a fonte sonora e, por fim, um extradiegético – EE, em que o som está *acima* (*over*) da diegese, não fazendo parte desta diretamente.

Ambos espaços podem se chocar e se tornar um espaço híbrido. Este espaço híbrido pode ser chamado de *fantastical gap* (lacuna fantástica), termo criado pela autora Robynn

Stilwell (2007). A autora explana que quando a fronteira entre o espaço diegético e o extradiegético é atravessada, ela sempre significa, que esse momento é único. Ela compara esse atravessamento com o caminhar através do espelho de Alice (da obra de Lewis Carroll, *Alice no país dos espelhos*). A espessura do espelho seria um espaço de poder, transformação, desestabilização e ambiguidade. Stilwell (2007, p. 187) comenta ainda que o cinema tem um antecedente histórico no teatro. A moldura da tela vem do arco do palco, assim como a música incidental (*over/extradiegética*) vem da orquestra do fosso que se situa abaixo e na frente do palco, sem que os músicos sejam vistos, mas somente ouvidos pelo público. O maestro vê o palco e responde à ação dos personagens, mas estes (os personagens, não os atores) não sabem da presença dos músicos abaixo de seus pés, mesmo que eles estejam realizando um número musical juntos. Desde o teatro, encontramos estas duas dimensões que também percebemos no cinema: o diegético (o palco, as ações dos personagens, a história) e o extradiegético (o fosso, esse lugar fora da história o qual a música invade, talvez um lugar de fantasia ou de obscuridade). Esta *lacuna fantástica* a qual Stilwell cita, nos parece mais perceptível no cinema, por o olhar do espectador ser guiado a partir de uma decupagem, da escolha dos planos revelados pela câmera. No teatro, os músicos parecem estar mais presos ao fosso, além do espaço da diegese já ser lançada por completo ao espectador. Claro que há exceções, principalmente no teatro contemporâneo, onde o palco tradicional passa a ser reinventado ou o espaço da encenação não é mais um palco de teatro, mas uma praça, uma casa, etc; onde os músicos (escondidos) se revelam na *mise en scène*, na diegese.

2.6.3. USOS ISOMÓRFICO E ICÔNICO DO SOM

A distinção entre diegético e extradiegético é uma relação espacial. Scott Curtis (1992), ao estudar o som em desenhos animados da Warner Bros., propõe outra relação, esta baseada no ritmo. Para Curtis,

Três esquemas comuns – a hierarquia imagem/som, a separação da trilha sonora entre diálogo/música/efeitos e a distinção 'diegético/não-diegético' – são particularmente ineficientes quando se trata de animação, sugerindo que devemos reconceitualizar nossas descrições de som para filme [...] ⁵⁹ (CURTIS, 1992, p. 192, tradução nossa).

O autor comenta que se considerarmos que o espaço alongado e o tempo em cenas de

59 “Three common schemata – the image/sound hierarchy, the separation of the sound track into dialogue/music/effects, and the 'diegetic/nondiegetic' distinction- are particularly unwieldy when dealing with animation, suggesting that we should reconceptualize our descriptions of film sound [...]” (CURTIS, 1992, p. 192).

perseguição estão mais relacionados ao ritmo musical do que a um espaço unificado ficcionalmente, a distinção entre diegético e extradiegético não se aplica à pista de imagem do desenho animado. Para Curtis (1992, p. 201), a relação entre música e imagem em desenhos animados pode ser melhor descrita pela distinção entre os usos *isomórfico* e *icônico* do som. A palavra *isomórfico* quer dizer: mesma forma. Este uso ocorre quando a imagem visual e a imagem sonora têm a mesma “forma”, ou seja, quando a relação entre ação (imagem visual) e música (imagem sonora) é baseada no ritmo. Curtis exemplifica este uso com o *glissando*⁶⁰ dos instrumentos acompanhando um movimento de uma panorâmica sobre a paisagem; quando os personagens dançam no tempo da música e nos acontecimentos em que o tempo da música e da imagem visual combinam. Ainda comenta sobre a prática de sincronização da música com a imagem visual, o *mickey-mousing*. Porém, para o autor este termo parece carregar um significado pejorativo, primeiro por conta do baixo *status* que os desenhos animados têm nos estudos de cinema e segundo por conta da implicação de que uma ilustração exata é uma maneira um pouco entediante e boba de se relacionar música e imagem visual.

O uso *icônico* do som ocorreria quando “a relação entre efeito sonoro e sua representação visual não é de fidelidade, mas de uma analogia”⁶¹ (CURTIS, 1992, p. 202, tradução nossa). Por exemplo, quando um vilão bate seu punho no balcão do bar e ouvimos o som de pratos e de uma trompa estridente. O recurso de ilustração citado por Claudia Gorbman, o *stinger*, o qual citaremos mais à frente, ilustra a tensão dramática a partir de um *sforzando* musical, é um uso *icônico* do som. O próprio *mickey-mousing* pode também ser um uso *icônico* e *isomórfico* simultaneamente. Os usos *icônico* e *isomórfico* podem ocorrer ao mesmo tempo, esta é uma das vantagens que Curtis aponta em utilizarmos estes termos. Eles podem descrever múltiplos sons variáveis e que não são mutuamente exclusivos, como os termos *diegético/extradiegético*. Curtis (1992, p. 203) explana ainda que a relação *isomórfica* e *icônica* entre som e imagem não está limitada aos desenhos animados.

60 *Glissando*, da terminologia musical, palavra proveniente da língua italiana, é a passagem suave de uma altura (frequência) a outra. Pode-se fazer um *glissando* escorregando o dedo de uma nota a outra na mesma corda, como se faz no violino, por exemplo.

61 “The relationship between the sound effect and its visual representation is not one of fidelity, but of analogy.” (op. cit., p. 202).

2.7. RECONSTRUÇÕES E RESSIGNIFICAÇÕES SONORAS

2.7.1. A ABERTURA DA MENTE AOS SONS: DAS TENDÊNCIAS MUSICAIS DO SÉCULO XX À ARTE SONORA

Na história da música ocidental, no século XX, surgem diversas tendências musicais contestando os estilos e períodos musicais anteriores e buscando novas estéticas e técnicas que rompessem com tais estilos. Essas tendências se ramificam em impressionismo, politonalidade, atonalidade, expressionismo, dodecafonismo, música concreta, música eletrônica, música eletroacústica, música aleatória, serialismo, entre outras. Em geral, essas tendências utilizam ritmos mais vigorosos e dinâmicos, incluindo timbres estranhos e exóticos, harmonias com dissonâncias radicais e melodias curtas e fragmentadas com grandes diferenças de altura. Nesse caminho, a música de vanguarda da metade do século XX é marcada

portanto pelo princípio de descontinuidade radical que permeia também seus materiais ruidísticos: ultracromatismo, microtons, glissandi (deslizamento do tom sem subdivisão cromática), clusters (aglomeração de notas vizinhas formando ruídos), nebulosas de feixes probabilísticos, músicas aleatórias e indeterminadas. (WISNIK, 1989, p. 193).

Com o advento do gravador de fita, a manipulação dos sons se tornou mais flexível. Os compositores podiam alterar a velocidade da gravação, sobrepor sons e editá-los. Em torno de 1948, surgiu a música concreta com Pierre Schaeffer. Os sons registrados por Schaeffer eram sons naturais, como de sinos sendo tocados, trens em movimento, porta batendo, torneira pingando, etc. Depois, estes sons eram transformados e re-arranjados a partir de técnicas eletrônicas.

[...] Schaeffer começou a fazer experiências com gravações fonográficas no final dos anos 1940, desenvolvendo ideias que levaram à sua formulação de música concreta, um termo que ele adotou, a fim de enfatizar a dimensão escultural de suas manipulações sonoras. Schaeffer criou “objetos sonoros” com gravações de sons naturais e ambientais, tais como sinos tocando, trens e zumbidos, que foram processados, transformados e re-arranjados, usando uma variedade de técnicas eletrônicas, incluindo gravação reversa, mudança de velocidade e remoção do ataque e decaimento, gravando *loops* destes sons em disco.⁶²(MEIGH-ANDREWS,

62 “[...] Schaeffer began experimenting with phonograph recordings in the late 1940's, developing ideas which led to his formulation of *musique concrète*, a term he adopted in order to emphasize the sculptural dimension of his sound manipulations. Schaeffer created 'sound objects' with recordings of natural and environmental sounds such as bells ringing, trains and humming tops, which were processed, transformed

2006, p. 89-90, tradução nossa).

Na década de 1940, Edgard Varèse recebeu um gravador de fitas e o explorou em suas composições instrumentais. Em *Déserts* (1949-54), ele utilizou sons gravados e instrumentais, alternando entre a fita e a orquestra. Em seus últimos anos de vida, Varèse compôs o *Poème Électronique*, peça que em 1958 foi emitida através de vários alto-falantes postos no interior de um prédio – o Pavilhão da Philips (figura 16) já citado anteriormente.

Segundo Griffiths,

O compositor podia agora trabalhar diretamente seu material, como um pintor ou escultor; compunha os próprios sons de sua peça, ouvindo o resultado imediatamente, o que anteriormente só havia sido possível com o piano preparado. Tornou-se assim muito mais imediato o envolvimento com o material musical, o que parecia particularmente oportuno numa época em que o desenvolvimento do serialismo era considerado uma espécie de viagem objetiva de descoberta científica. Deste ponto de vista, a supressão dos executantes seria encarada como mais uma vantagem. (GRIFFITHS, 2011, p. 146)

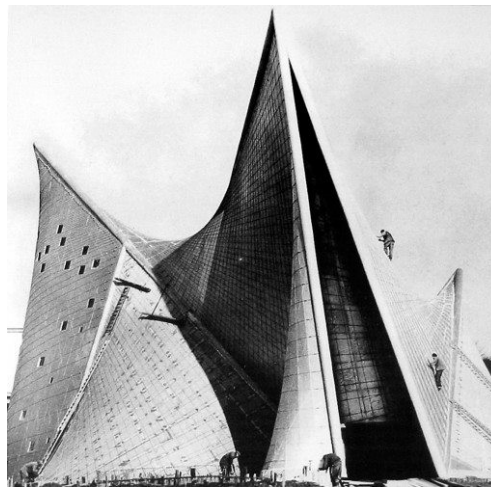


Figura 16: Pavilhão da Philips, onde foi realizada a obra de Edgar Varèse - *Poème Électronique*.

Foram criados vários estúdios de música eletrônica. Os primeiros a firmar autoridade no campo foram o Radiodiffusion Française em Paris, o qual tinha como diretor Pierre Schaeffer, e o Nordwestdeutscher Rundfunk em Colônia. Griffiths (2011, p. 146) explana que estes estúdios se tornariam “centros de facções opostas de compositores eletrônicos”. Em Paris, prevaleceu a música concreta (*musique concrète*), “composta de sons naturais

and re-arranged using a variety of electronic techniques, including reverse recording, changes of speed and removal of the attack and decay, recording loops of these sounds onto disc.” (MEIGH-ANDREWS, 2006, p. 89-90).

modificados e reorganizados, em geral derivados dos metais e da água” (GRIFFITHS, 2011, p. 146). E em Colônia, Stockhausen criava a *música eletrônica 'pura'*, sintetizando sons a partir de frequências puras. Griffiths parece incluir a música concreta como música eletrônica, havendo *duas facções* dentro da música eletrônica: a *música concreta* e a *música eletrônica 'pura'*. Porém, Ernest Krenek aponta que a música eletrônica se distingue da música concreta. Para Krenek (2009, p. 98), a música concreta “consiste essencialmente numa montagem de fenômenos acústicos pré-existentis: sinos, ruídos de trem, fragmentos de fala humana, vozes de animais e outros sons semelhantes.”. Esses sons são capturados e gravados pelo microfone, manipulados com gravadores e montados. Já a música eletrônica, para Krenek (2009, p. 98), “não é constituída de sons obtidos através de um material posto diretamente em vibração pelo homem, mas sim através de impulsos elétricos em tubos de vácuo.”. Estes sons produzem curvas senoidais (simétricas), diferentemente dos sons convencionais que apresentam curvas “com desenhos complicados”. Essa seria a segunda facção da música eletrônica para Griffiths, a qual ele chama de *música eletrônica 'pura'*.

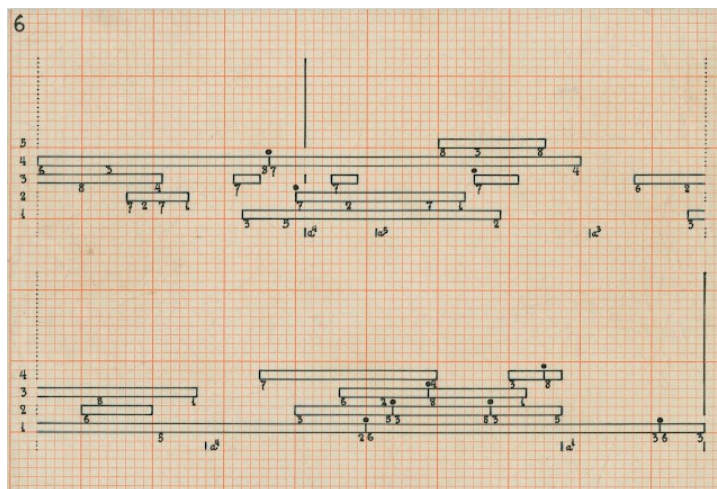


Figura 17: Partitura de *Imaginary Landscape n. 4* de John Cage.

Em 1964, com a entrada do sintetizador Moog⁶³ no mercado, os compositores já não precisavam gastar tanto tempo nos estúdios. O Moog trazia uma variedade de sons prontos para serem manipulados por meio de controles e produzia sons que nenhum instrumento acústico produzia. Tal fato deu surgimento a uma variedade de grupos de *live electronic music* (música eletrônica ao vivo). Em *Mikrofonie I* (1964-65), primeira obra de Stockhausen

⁶³ Sintetizador criado pelo músico e engenheiro americano Robert Arthur Moog e pelo compositor Herbert Deutsch em 1964. Segundo Eloy Fritsch, Robert Moog foi de grande importância para o desenvolvimento do sintetizador e da música eletrônica. Moog “[...] revolucionou o som e o papel dos tecladistas. Seus inventos mudaram o curso da história da música e permitiram que o sintetizador e a música eletrônica assumissem um importante papel na música atual.” (FRITSCH, 2008, p. 59).

como *live electronic music*, novas sonoridades foram criadas, a partir da captação de um tantã (instrumento de percussão) por um microfone e da transformação eletrônica deste som. Os aparelhos de rádio também foram utilizados como instrumentos musicais, um exemplo disso está na obra de John Cage: *Imaginary Landscape n° 4 (Paisagem Imaginária n° 4)* – ver figura 17, em que 12 aparelhos de rádio são ligados em diferentes estações, cada aparelho com dois executantes, um controla o volume e o outro modifica a sintonia.

Nos anos 1960, foram também realizados os primeiros trabalhos de sintetização sonora em computador pelo americano Max Mathews⁶⁴, criador do Music I, primeira linguagem de programação da série Music-N⁶⁵. Após a criação da interface MIDI⁶⁶, em 1983, os músicos tiveram acesso aos computadores interligados a instrumentos eletrônicos. A partir disso, o uso do computador adentrou ao universo da produção musical até os dias de hoje.

Em 1957, Max Mathews programou o IBM 704, do Bell Labs nos Estados Unidos, para produzir sons sintetizados por 17 segundos. Esse *software* pioneiro foi batizado de Music I, e mostrou que o computador pode ser usado para produzir e organizar sons. Lejarin Hiller e Leonard Isaacson escreveram o primeiro programa para auxiliar na composição musical de uma peça para quarteto de cordas, e assim surgiu a primeira música composta com o auxílio de computadores, a Illiac Suite. Antes do lançamento do microcomputador da Apple, poucos músicos tinham acesso a computadores para investigar e experimentar novas sonoridades. A criação da interface MIDI em 1983 possibilitou que computadores e instrumentos eletrônicos fossem interligados através de cabos para a troca de informações musicais. (FRITSCH, 2008, p. 287).

Percebemos que várias tendências acabam por se misturar. Um mesmo compositor

64 Max Mathews foi o pioneiro da computação musical. Em meados da década de 1960, Miller Puckette (desenvolvedor do Pd – Pure Data) desenvolveu, no IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique), uma linguagem de programação para música e *multimedia* chamada Max/MSP, parente da série Music-N, em homenagem a Max Mathews.

65 “As linguagens originárias do programa Music I são: MUSIC II, Music III, Music IV (todas desenvolvidas no Bell Labs), Music IV-B (desenvolvida na Universidade de Princeton em um *mainframe* IBM), Music IV-BF (escrita em Fortran), Music V (última feita na Bell Labs), Music 360 (desenvolvida por Barry Vercoe no MIT, descendente da Music IV-BF), Csound (descendente da Music 360), CMix/Real-Time CMix (desenvolvida por Paul Lansky, Brad Garton e outros) e CMusic (desenvolvida por F. Richard Moore). Apesar de não serem tão parecidas, outras linguagens de programação para música também são parentes da série Music-N. Entre elas: Max/MSP (em homenagem a Max Mathews), Pure Data, SuperCollider, Common Lisp Music e Chuck.” (FRITSCH, 2008, p. 290).

66 MIDI: Musical Instrumental Digital Interface. É um protocolo de comunicação de dados “[...] voltado especificamente para a transferência de informações entre instrumentos e equipamentos eletrônicos utilizados em aplicações musicais (sintetizadores, processadores de efeitos, mesas de mixagens, etc). Embora a implementação inicial tenha sido orientada para sintetizadores, o sistema foi idealizado de tal forma que permitiu – e ainda permite – ser expandido para que pudesse ser usado com diversos outros tipos de equipamentos, direta ou indiretamente associados à produção, execução e reprodução de música.” (RATTON, 2005, p. 9). Foi criado, em 1983, “por um acordo entre fabricantes de instrumentos musicais norte-americanos e japoneses. [...] O padrão MIDI utiliza a informação codificada em dados binários (*bits*) que são transferidos or meio de uma linha física (cabo MIDI) de um equipamento para outro.” (FRITSCH, 2008, p.227).

acaba por experimentar mais de uma tendência. *Imaginary Landscape n° 4* também carrega características de outra tendência que é importante ser destacada aqui, a música aleatória. Na música aleatória, a imprevisibilidade se torna um guia para a composição. Podemos fazer uma analogia ao dadaísmo na literatura. John Cage e Stockhausen compuseram músicas em que o músico fica livre para a escolha da ordem das páginas da partitura que irá tocar. Em *Zyklus* (Ciclo), de Stockhausen, o instrumentista tem diversas opções para começar a execução da obra que é espiralada, pode começar em qualquer página e pode tocar em qualquer sentido: horário, anti-horário e, até, de cabeça para baixo. Em outras obras, não há nem a indicação de notas musicais. Cage em suas *Sonatas and Interludes*,

[...] criou novos sons 'preparando' o piano: nozes, correntes, parafusos, pedaços de borracha e de plástico eram inseridos sobre e sob certas cordas desse instrumento. Isso afetava tanto no timbre como a afinação das notas, produzindo sonoridades profusamente variadas, a sugerir sinos, gongos e tambores orientais. (BENNETT, 1986, p. 75).

A partir da ruptura que estas tendências trouxeram à música, o seu conceito passa a ser repensado. O conceito tradicional e fechado de música é deixado de lado para ser ampliado. Edgar Varèse (apud LEVITIN, 2010, p. 24) diz que a “música é o som organizado”, por sua vez, John Cage diz que “Música é sons, sons à nossa volta, quer estejamos dentro ou fora de salas de concerto.” (apud SCHAFER, 1991, p. 120). Essa definição está clara na obra de Cage chamada *4'33"*, em que o silêncio dos instrumentos musicais dão espaço a outros sons que são externos a sala de concerto ou até mesmo sons de dentro da própria sala de concerto, mas que não são executados pelos músicos, mas pela platéia (tosses, murmurinhos, ruídos, etc). Esses ruídos, que se destacam pelo silêncio da orquestra, são a música. Nunca *4'33"* é a mesma obra. Ela se recria a cada situação, ambiente e público.

Ainda em meados do século XX, período de mudança social, econômica e cultural, ocorre um esfacelamento das fronteiras entre as artes. A música, o teatro, a literatura, a dança, o cinema, a fotografia e as artes plásticas se miscigenam gerando novos meios de expressão, como por exemplo: a performance, a videoarte e a arte sonora. O grupo Fluxus, criado por George Maciunas na década de 1960, foi um dos pioneiros a reunir artistas de várias artes.

Entre estas miscigenações nasceu a arte sonora (*sound art*). O termo arte sonora é aceito por vários artistas, curadores e críticos, porém ainda surgem vários questionamentos a cerca de seu uso. Segundo Alan Licht (2009, p. 3), a arte sonora é um movimento de arte que não está vinculado a um determinado período de tempo, localização geográfica ou grupo de

artistas. As primeiras obras de arte sonora não foram chamadas de arte sonora por décadas. A música concreta de Pierre Schaeffer, o piano preparado de John Cage, o quarteto de cordas com helicópteros de Stockhausen, o poema sinfônico para cem metrônimos de György Ligeti, entre muitas obras das tendências musicais do século XX poderiam ter sido chamadas de arte sonora em sua época, porém ainda não se utilizava tal termo. Este veio a ser utilizado, segundo Licht (2009, p. 3), no final da década de 1970, remontando a *SoundArt Foundation* de William Hellerman. No entanto, nesse contexto, o termo foi mais usando para a *new music* ou *experimental music* do que para uma arte do som em si.

Na virada do século, várias exposições tornaram o termo mais corrente, mas também trouxeram mais dúvidas quanto ao que o termo se referia efetivamente. Em meados da década de 1990, iniciou-se o festival *Sonambiente*. O *Sonambiente*, no ano de 2000, culminou em três importantes exposições de arte sonora. Entre elas está a *Sonic Boom: The Art of Sound* (na Hayward Gallery, em Londres), com curadoria de David Toop, apresentando o grupo eletrônico PanSonic ao lado dos já conhecidos escultores sonoros Max Eastley e Stephan von Heune e das instalações e gravações sonoras dos artistas Brian Eno, Paul Schutze e Thomas Koner. A segunda exposição foi a *I Am Sitting In A Room: Sound Works by American Artists 1950-2000* (no Whitney Museum of American Art, em Nova York), com curadoria de Stephen Vitiello, que se tratava de gravações de obras de compositores de música experimental. E a terceira foi a *Volume: a Bed of Sound* (no PS1, em Nova York), com curadoria de Elliott Sharp e Alanna Heiss, também com música experimental, apresentada aos ouvintes por meio de aparelhos de CD e fones de ouvido, nestes foram incluídos artistas como Neuhaus, Ben Rubin; grupos de pop e rock experimental como Cibo Matto, Sonic Youth, Residents, Yamataka Eye; compositores de música eletrônica experimental como David Behrman, Joel Chadabe, Tod Dockstader, compositores de free-jazz como Butch Morris, Ornette Coleman, Muha Richard Abrahams e estrelas do rock como Lou Reed. Licht (2007, p. 11-12) ainda cita o *Sonic Process: A New Geography of Sounds* (no Museu d'Art Contemporani de Barcelona, em 2002) e o *Bitstreams* (no Whitney Museum of American Art, em Nova York, em 2001) como exposições que trataram especificamente de interfaces entre a arte digital e a música experimental, incluindo músicos eletrônicos como Coldcut e Matmos e músicos experimentais como Elliott Sharp, Andrea Parkins e David Shea. Porém, nenhuma destas exposições se pretendia ser uma exposição de arte sonora. Devido ao conceito de música redefinido por John Cage, em que todos os sons organizados poderiam ser música, o termo

arte sonora começou a ser utilizado para qualquer música experimental. Daí poderíamos tratar a arte sonora como música. Licht (2007, p. 12) faz uma colocação a respeito da redefinição de Cage, em que esta teria dois caminhos: um em que todos os sons poderiam ser ouvidos como música e outro em que os sons poderiam ser utilizados como material musical pelos compositores. É a partir deste segundo caminho que a arte sonora amplia seu espaço.

A definição do termo arte sonora ainda permanece imprecisa. Licht (2009, p. 3) cita várias definições de outros autores sobre este termo: para Bernd Schulz, arte sonora seria uma forma de arte em que o som se torna material dentro do contexto de um conceito expandido de escultura; para David Toop seria sons combinados com práticas das artes visuais; e no glossário da antologia *Audio Culture*, arte sonora estaria descrita como um termo geral para trabalhos artísticos focados no som e que seriam frequentemente produzidos para galerias ou instalações em museus.

Há ainda algumas críticas quanto ao uso do termo arte sonora. Douglas Kahn (1999), em seu livro intitulado *Noise, water, meat: A History of Sound in the Arts*, prefere tratar de “som nas artes” a “arte sonora”. A crítica que Kahn faz a “arte sonora” é de que esse termo é apenas um pequeno tópico e que a arte do som é muito mais abrangente, por isso sua escolha do termo “som nas artes”. Para Kahn, se chamarmos todas as obras que utilizam som de arte sonora, a arte que não usa som deveria ser chamada de arte silenciosa ou arte muda. O autor aponta ainda que os artistas que têm usado o som ao longo do tempo deveriam também ser chamados de artistas sonoros. Para citar um exemplo similar a esse, Kahn comenta o que ocorreu com artistas do sexo feminino na década de 1970, quando foram segregadas como “*women artists*”.

Licht (2009) ainda coloca que diferentemente da música, que possui uma duração de tempo fixa, uma peça de arte sonora não tem uma linha do tempo específica, podendo ser experienciada em um curto ou longo período e em qualquer momento da obra, seja no início, meio ou fim. Assim, como também ocorre com as vídeo-instalações, com seus vídeos exibidos em *loop* ou aleatoriamente nas galerias, museus ou mesmo nas novas mídias. Há semelhanças entre a vídeo-instalação, videoarte e a arte sonora quanto a duração, disposição e estética das obras. Estas artes pensam na materialidade de seus objetos. Há ainda uma confusão entre a arte sonora e a música experimental por estas estarem bem próximas. A arte sonora tem se tornado cada vez mais independente da música e por isso mesmo poderíamos dizer que ela não é música, mas tal afirmação seria rígida e perigosa. Poderíamos supor que a

arte sonora seria uma expansão da música, que as tendências musicais do século XX (como a politonalidade, atonalidade, expressionismo, dodecafonismo, música concreta, música aleatória, entre outras já citadas) deram abertura a esta nova arte que vai se desprendendo da música, se tornando independente, pensando o som de forma plástica, como uma espécie de artes plásticas do som.

A arte sonora nasce de uma contaminação pela música, escultura, arquitetura, pintura, desenho, fotografia, cinema, entre outras artes e até mesmo pelas ciências e tecnologias. Por isso, seria duro afirmar que a arte sonora não é música, pois aquela está contaminada por esta. A arte sonora é uma arte híbrida, contaminada, com interseções, que não pode ser lida dissociada das demais artes. Na arte sonora, não é somente o som que está em questão, ele é o principal elemento, mas ao seu entorno há elementos espaciais, temporais, visuais, táteis e/ou até mesmo olfativos, entre outros. A arte sonora está em constante desenvolvimento e, hoje, já podemos perceber suas ramificações, suas subcategorias, suas adjacências, para citar algumas: a instalação sonora, a escultura sonora (*soundsculpture*), a paisagem sonora (*soundscape*), o *site-specific sound*, o jogo sonoro, o *happening* e o *sound design*.

O ato de compor música também vem se transformando. Atualmente, poderíamos afirmar que há um *compositor expandido*, como cita Mannis (2012). Os compositores agora não têm as salas de concerto como um único fim para suas obras, eles se deparam com o rádio, a publicidade, o cinema, as galerias, a *internet*, as mídias móveis, entre outros. Esse *compositor expandido* o qual trata Mannis se caracteriza por

uma acumulação gradativa de novas atribuições, aglutinadas ao redor da composição, tal qual um cacho, um *cluster*, compreendendo variada paleta de atividades, todas unificadas pelo princípio da invenção sonora, como: criação, produção e realização nas artes e no entretenimento; gêneros híbridos (escultura sonora, poesia sonora, poesia vídeo-sonora, música-vídeo, vídeo-música, arte sonora, paisagem sonora, rádio arte, acústica arquitetural, cine-instalação-sonora-interativa, ambientes de imersão); integração, transmissão e provimento de conteúdos (incluindo fornecimento de *streaming* e acesso a repositório silencioso organizados); conforto *ambiental* e design sonoro aplicados *também a* marketing e publicidade (*sound business, sonic branding*) (MANNIS, 2012, p. 199).

Para um *compositor expandido* poderíamos oferecer uma *música expandida*. Tal termo poderia ser confundido com as técnicas estendidas, também chamadas de expandidas, que é o ato de tocar um instrumento musical de forma não tradicional, de forma expandida, como tocar uma guitarra com um arco de violino. Apontamos essa *música expandida* como uma arte sonora, uma “*além-música*”, uma música que englobaria o *sound design*, a paisagem sonora, a instalação sonora, entre todas subcategorias da arte sonora. Tal termo, *música*

expandida, reforçaria a redefinição de música de John Cage. Mas nos vemos ainda diante de implicações contra a afirmação: “todos os sons organizados são música”. Muitos ainda não ouvem uma paisagem sonora de forma musical, por exemplo. Por isso, e outros pontos, o termo ainda mais adequado para tratarmos dessa arte musical, ou melhor, dessa arte de sons, seria: arte sonora. Na arte sonora, poderíamos e podemos englobar o que está “fora da música”. As redefinições de música a partir das tendências musicais do século XX abriram nossos ouvidos para outro mundo sonoro. Contudo, continuamos em um contexto em que, para alguns, por exemplo, uma paisagem sonora não pode ser pensada como música. O próprio *noise*⁶⁷ não é considerado música por alguns. Podemos inferir que pela não aceitação de certas formas sonoras como música ou pela indefinição do que seriam essas formas sonoras, nasceu o termo *arte sonora*, para uma categorização do que estaria *além-música*.

Na arte contemporânea brasileira, encontramos grupos e artistas que vêm realizando pesquisas e produzindo esculturas e instalações sonoras, vídeo-instalações, *happenings*, *lutheria* criativa, performances, trilhas musicais/sonoras, concertos ao vivo de arte sonora, vídeos-música e músicas-vídeo, obras audiovisuais, entre outros, tendo como objeto principal o som, tanto que muitos são reconhecidos como artistas sonoros. Para citar alguns: O Grivo, Chelipa Ferro, Hapax, Paulo Vivacqua, Franz Manata e Saulo Laudares. No Rio de Janeiro, a cena da arte sonora vem sendo acolhida por casas de *shows*, citando somente alguns exemplos, como o Plano B e a Audio Rebel, pela OI Futuro e pela Escola de Artes Visuais do Parque Lage.

Nas últimas décadas, o som tem um papel importante dentro dessa fusão entre as artes. As tendências musicais do século XX deram abertura ao uso dos ruídos. O cinema, hoje, é uma das artes que amplia a nossa escuta. O cinema é também arte sonora, já dizia Michel Chion, no título de seu livro: *Un art sonore, le cinéma*, e Virgínia Flôres, também no título de seu último livro: *O cinema: uma arte sonora*. A arte sonora nos faz (re)pensar o som e esse pensar sonoro tem contribuído para as obras audiovisuais. Um bom exemplo disso é o trabalho do duo O Grivo (que perpassa a música experimental, o audiovisual e as artes sonoras) nos curtas-metragens de Cao Guimarães, o qual está sendo abordado nesta dissertação.

67 Estilo musical. Para citar alguns grupos/artistas de *noise*: Body Rice (Estados Unidos), Whitehouse (Inglaterra), Merzbow (Japão), Das erste Wiener Gemüseeorchester (Áustria), Chelipa Ferro (Brasil).

2.7.2. RUÍDOS E SILÊNCIOS

No *Dicionário de Áudio e Tecnologia Musical*, de Miguel Rattón, *ruído* é um

Termo usado genericamente para se referir a **qualquer tipo de som indesejável**, como o chiado produzido por uma fita magnética. Dependendo das suas características espectrais, ou de como ele é gerado, o ruído pode ser designado por diversos nomes: ruído branco (*white noise*; ruído abrangente contendo uma faixa ampla de frequências, e distribuído com energia constante em todas as faixas de frequências do espectro); ruído de fundo ou ruído ambiente (*background noise* ou *ambient noise*); ruído genérico, existente no ambiente); ruído quiescente (ruído do próprio sistema de áudio, em condição estática, isto é, que existe mesmo quando nenhum sinal externo é aplicado ao sistema; ruído residual (ruído existente em uma fita magnética, após ela ter sido apagada); ruído rosa (*pink noise*; ruído abrangente, contendo uma faixa ampla de frequências e distribuído com energia constante em todas as faixas de oitavas, contendo frequências com a mesma quantidade de energia em cada oitava). (RATTON, 2009, p. 152, negrito nosso)

Notamos claramente que em todas estas designações de ruídos, o ruído está atrelado a um “som indesejável” que denota a uma “sujeira” a qual não queremos em nosso áudio. Muitos filtros são criados para eliminarmos esses “ruídos”, mas lembremos que também há muitos efeitos para “sujar” o áudio (distorção, por exemplo). O ruído por um lado é “indesejável”, mas, por outro, “desejável”.

No livro *A Afinação do Mundo*, Murray Schafer procura examinar estatutos e procedimentos anti-ruído e comenta que o ruído apresenta um grande caráter simbólico como fobias sonoras. Para o autor (1997, p. 256), houve uma mudança no significado da palavra *ruído* (*noise*) com o aumento dos sons no mundo. Ele aponta quatro significados para *ruído* os quais acha mais importantes:

1. *Som indesejado*. *The Oxford English Dictionary* contém referências a *ruído* como som indesejado datadas de 1225.
2. *Som não-musical*. O físico do século XIX Hermann Hekmholtz empregou a expressão ruído (*noise*) para descrever o som composto por vibrações não-periódicas (o roçar das folhas) em comparação com o som musical, que consiste em vibrações periódicas. Ruído ainda é utilizado, nesse sentido, em expressões como “ruído branco” ou “ruído gaussiano”.
3. *Qualquer som forte*. No uso geral de hoje, *ruído* se refere com frequência a sons particularmente fortes. Nesse sentido, uma lei sobre a redução do ruído proíbe certos sons fortes ou estabelece seus limites permitidos em decibéis.
4. *Distúrbio em qualquer sistema de sinalização*. Em eletrônica e engenharia, *ruído* refere-se a qualquer perturbação que não faça parte do sinal, como a estática em telefone ou um chuveiro na tela da televisão. (SCHAFER, 1999, p. 256-257, itálico do autor).

Schafer assinala mais dois significados para ruído. Um em que ruído é um “som agradável e melodioso” utilizado por Chaucer em *Romain de la Rose*: “Então o rouxinol se esmera em fazer ruídos e cantar com alegria (II. 78-79) e a água, ao fluir, produz um ruído

prazeroso (II.415-16)” (CHAUCER, apud SCHAFER, 1999, p. 257). E outro significado mais amplo de *ruído* que é equivalente a palavra francesa *bruit*. Os franceses podem se referir “tanto ao *bruit* dos pássaros ou ao *bruit* das ondas quanto ao *bruit* do tráfego” (SCHAFER, 1999, p. 257). Porém, de todas as definições apresentadas, para Schafer, a definição de *ruído* mais satisfatória é “som não-desejado”. Com a sua ideia asséptica de “afinação do mundo”, Schafer busca uma diminuição da poluição sonora mundial, conseqüentemente, uma suposta diminuição/eliminação de ruídos.

Por outro lado, o autor brasileiro Giuliano Obici (2008, p. 46) comenta que a noção poder e ruído apontadas por Schafer carrega um aspecto negativo, como se o ruído fosse o pólo negativo e o silêncio o pólo positivo do som. Mas Obici (2008, p. 46) prefere escapar dessa “polarização que se estende à noção de poder” e pensar que o “poder se estabelece constantemente a partir das relações que vivenciamos com o sonoro”. Para Obici, o ruído e o silêncio são concepções difíceis de serem definidas por se constituírem socialmente “mudando conforme o entendimento que temos de mundo”. Nos voltando a essa ideia de Obici, em que as definições de ruído e silêncio seriam mutáveis, podemos pensar a concepção da palavra *bruit* apontada pelo próprio Schafer. Uma designação ampla que para defini-la teríamos que estudá-la no contexto o qual ela se encontraria.

A música eletroacústica contribuiu para a escuta, compreensão e entendimento dos ruídos. Uma das obras que deu essa abertura foi o *Traité des Objets Musicaux* (Tratado dos Objetos Musicais) de Pierre Schaeffer, publicado em 1966, que se volta completamente à(s) escuta(s) dos sons. Para uma “audição” mais acurada, Schaeffer propõe quatro tipos de escuta: escutar, ouvir, entender e compreender.

Escutar, é atribuir ao ouvido algo, qualquer coisa; é, por meio do som, visar a fonte, o evento, a causa, isto é, tratar o som como *indice* desta fonte, deste evento (concreto-objetivo). *Ouvir*, é perceber pelo ouvido, é se deparar com os sons, é o nível mais bruto, o mais elementar da percepção; a gente <<ouve>> portanto, passivamente, muitas coisas que a gente não procura nem escutar nem compreender (concreto-subjetivo). *Entender*, é a partir da etimologia, manifestar uma intenção de escuta, é selecionar o que se ouve, o que nos interessa mais particularmente, para operar uma <<qualificação>> do que se entende (abstrato-subjetivo). *Compreender*, é apreender um *significado*, os valores, tratando o som como um signo retornando ao significado, em função de uma linguagem, de um código (escuta semântica; abstrata/objetiva) (CHION, 1983, p. 25, itálico e colchetes angulares do autor, tradução nossa).

Além de relacionar em um quadrante todas essas escutas que se voltariam a um determinado som, o Tratado vai se afunilar ainda mais ao tratar de *escuta reduzida*, já comentada no tópico 2.3 desta dissertação. Comentamos que a *escuta reduzida* está

intrinsecamente ligada ao objeto sonoro. Logo, o objeto sonoro é ouvido por uma *escuta reduzida*, em que nos voltamos só e unicamente ao som, sem a intervenção do que o rodeia, ocorrendo um processo “anti-natural” ao abstrairmos toda e qualquer referência habitual à escuta. O objeto sonoro, por sua vez, é

todo fenômeno e evento sonoro percebido como um conjunto, como um todo coerente, e entendido dentro de uma *escuta reduzida* que visa por ele mesmo, independentemente de sua proveniência ou sua significação. O objeto sonoro é definido como o correlato da *escuta reduzida*: ele não existe <<em si>>, mas através de uma intenção constitutiva específica. Ele é uma unidade sonora percebida em sua matéria sua textura própria, suas qualidades e suas dimensões perceptivas próprias. Além disso, ele representa uma percepção global, que se dá como idêntica por meio de diferentes escutas; um conjunto organizado, que podemos assimilar a uma <<gestalt>> no sentido da psicologia da forma.⁶⁸ (CHION, 1983, p. 34, tradução nossa).

A partir da definição de *objeto sonoro* e de *escuta reduzida*, podemos perceber a importância que o Tratado de Schaeffer e seus *études* (*Études de bruits* de 1948, por exemplo) tiveram em relação aos ruídos ao se voltar para a materialidade dos sons. Ser-nos-á também útil, nesta dissertação, o conceito de *sillon fermé*, também do Tratado, que teve sua importância na condução do pensamento de *objeto sonoro*, como aponta Chion:

A experiência do *sillon fermé* consiste em, num determinado período onde a música se faz sobre o disco, fechar um fragmento gravado sobre ele mesmo (como arranhar o disco por acidente), criando assim um fenômeno periódico colhido, ao acaso ou premeditado, na continuidade de um evento sonoro qualquer e podendo repeti-lo indefinidamente. Com a chegada da fita, é o *loop* que substituiu o *sillon fermé*, criando um efeito perfeitamente similar. Amplamente utilizado na música concreta desse período, o *sillon fermé* conduziu à consciência do objeto sonoro e da escuta reduzida: como, de fato, descrever *por ele mesmo* este fragmento sonoro que se esgotava rapidamente a percepção <<causal>> e anedótica, e que se apresentava ao ouvinte como um <<objeto>> sempre o mesmo e sempre suscetível de revelar novos recursos a uma observação indefinidamente repetida?⁶⁹ (CHION, 1983, p. 20, itálico nosso).

68 “On appelle objet sonore tout phénomène et évènement sonore perçu comme un ensemble, comme un tout cohérent, et entendu dans une *écoute réduite* qui le vise pour lui-même, indépendamment de sa provenance ou de sa signification. L'objet sonore est défini comme le corrélat de l'*écoute réduite*: il n'existe pas <<en soi>>, mais à travers une intention constitutive spécifique. Il est une unité sonore perçue dans sa matière, sa texture propre, ses qualités et ses dimensions perceptives propres. Par ailleurs, il représente une perception globale, que se donne comme identique à travers différentes écoutes; un ensemble organisé, qu'on peut assimiler à une <<gestalt>> au sens de la psychologie de la forme.” (CHION, 1983, p. 34).

69 “L'expérience du *sillon fermé* consistait, en un temps où cette musique se faisait sur disque souple, à refermer un fragment enregistré sur lui-même (comme peut le faire, par accident, une rayure), créant ainsi un phénomène périodique prélevé, au hasard ou de façon préméditée, dans la continuité d'un évènement sonore quelconque et pouvant le répéter indéfiniment. Avec l'arrivée du magnétophone, c'est la boucle de bande magnétique qui a remplacé le *sillon fermé*, en créant un effet parfaitement similaire. Largement utilisé dans la musique concrète de cette époque, le *sillon fermé* menait à la prise de conscience de l'objet sonore et de l'*écoute réduite*: comment, en effet, décrire pour *lui-même* ce fragment sonore dont on avait vite fait d'épuiser la perception <<causale>> et anecdotique, et qui se présentait à l'auditeur comme un <<objet>>, à la fois toujours le même et toujours susceptible de révéler de nouveaux traits à une observation indéfiniment répétée?” (op. cit, p. 20).

Os ruídos dos quais tratamos nesta dissertação podem ser ouvidos como *objetos sonoros*, ou seja, podem ser ouvidos por meio de uma *escuta reduzida*. Em nosso contexto, pensamos *ruído* como algo construtivo, ele mais acrescenta do que diminui sonoramente. No cinema, um ruído não carrega necessariamente a noção de que seja um som indesejável ou tão forte que chegue a ser irritante. Em alguns casos específicos, em que isso é feito propositadamente a favor da narrativa do filme, sim. Colocamos aqui o ruído como algo que acrescenta sonoramente novos níveis de significado ao filme. Esses ruídos são os sons do mundo, o badalar de um relógio, o ranger de um portão, os passos na calçada, o bater da porta, a gota d'água que cai incessantemente, etc. São sons que podemos acrescentá-los a outros, isolá-los e/ou intensificá-los. Esses ruídos podem dar uma maior autenticidade à imagem cinematográfica. Estes sons (ruídos) vão além de efeitos sonoros. Estes ruídos podem ser “instrumentos musicais”, como cita Cage no *Credo do Futuro da Música*:

EU ACREDITO NO USO DO RUÍDO onde quer que estejamos, o que ouvimos é na maior parte ruído. Quando ignoramos ele, ele nos perturba. Quando nós o ouvimos, achamos fascinante. O som de um caminhão a cinqüenta quilômetros por hora. Estática entre as estações. Chuva. Queremos capturar e controlar estes sons, usá-los não como efeitos sonoros mas como instrumentos musicais. Todo estúdio de filme tem uma biblioteca de “efeitos sonoros” gravados em filme. Com um fonógrafo de cinema é, agora, possível controlar amplitude e frequência de qualquer um desses sons e dar a eles ritmos dentro ou fora do alcance da imaginação. Dado quatro fonógrafos de cinema, podemos compor e executar um quarteto para motor explosivo, vento, batimento cardíaco e deslizamento de terra.⁷⁰ (CAGE, 1961, p. 3, maiúscula do autor, tradução nossa).

Tarkovski (2010, p. 194) comenta que quando os sons do mundo visual da tela são retirados, ou quando esse mundo é preenchido com outros sons exteriores que não existem na imagem visual, ou se os sons reais são distorcidos, o filme adquire ressonância, ou seja, o filme é ampliado, enriquecido cinematograficamente. Tarkovski explicita um exemplo dessa ampliação dos sons citando Bergman:

Quando, por exemplo, Bergman usa o som de forma aparentemente naturalista – passos surdos num corredor vazio, o repicar de um relógio e o farfalhar de um vestido, o que ele consegue na verdade, é ampliar os sons, isolá-los do seu contexto, acentuá-los ... Ele escolhe um som e exclui todas as circunstâncias incidentais do mundo sonoro que existiriam na vida real. Em *Luz de Inverno*, ele coloca o som da água do córrego em cujas margens foi encontrado o corpo do suicida. Ao longo da

70 “THE FUTURE OF MUSIC: CREDO. I BELIEVE THAT THE USE OF NOISE Wherever we are, what we hear is mostly noise. When we ignore it, it disturbs us. When we listen to it, we find it fascinating. The sound of a truck at fifty miles per hour. Static between the stations. Rain. We want to capture and control these sounds, to use them not as sound effects but as musical instruments. Every film studio has a library of "sound effects" recorded on film. With a film phonograph it is now possible to control the amplitude and frequency of any one of these sounds and to give to it rhythms within or beyond the reach of the imagination. Given four film phonographs, we can compose and perform a quartet for explosive motor, wind, heartbeat, and landslide.” (CAGE, 1961, p. 3).

sequência inteira, toda filmada em planos médios e gerais, nada se ouve, a não ser o som ininterrupto da água – nenhum passo, nenhum farfalhar de roupas, nenhuma das palavras trocadas pelas pessoas na margem. É assim que ele dá expressividade ao som nessa seqüência; é assim que Bergman o usa. Acho que, acima de tudo, os sons deste mundo são tão belos em si mesmos que, se aprendêssemos a ouvi-los adequadamente, o cinema não teria a menor necessidade de música. (TARKOVSKI, 2010, p. 194-195).

Tarkovski exemplifica como podemos dar potencial e expressividade ao filme por meio desses sons (ruídos) que podem até mesmo substituir a música no filme. Porque, por si mesmos, eles já são “instrumentos musicais”, como coloca Cage.

Tarkovski, também, indiretamente, nos chama atenção ao “silêncio” de certos sons, por meio da ausência. A partir disso, queremos chamar atenção às formas de silêncio que podemos encontrar nos filmes. O silêncio pode ser uma pausa, como um “respiro” na narrativa; pode ser um elemento que contorna outro elemento sonoro, destacando este. Ou seja, o silêncio como uma camada ou um contorno sonoro (silencioso) pode ser apenas o silêncio de um ambiente e pode ser uma ausência total de áudio. Um exemplo de silêncio como ausência total, ou seja, sem nenhum sinal de áudio, seria maior parte das obras de Stan Brakhage que se utiliza de diversas texturas na imagem visual e o vazio da imagem sonora. Cao Guimarães e Rivane Neuenschwander também optam por esse silêncio – como ausência total de som – no curta-metragem *Sopro* (2000). Quem também se utiliza na década de 1950 desse mesmo silêncio, só que não no cinema, mas na música, é John Cage, já citado aqui. Porém, esse silêncio – ausência total – , como já dito, em *4'33"*, se torna um silêncio de ruídos, um silêncio ambiente, pois há sempre som dentro do silêncio. Tomemos como referência a experiência de Cage ao se fechar em uma câmara anecoica⁷¹. Por mais que estivesse isolado dos ruídos externos, John Cage podia ouvir seus sons internos: o grave da pulsação sanguínea e o agudo do sistema nervoso. Há também o silêncio o qual descreve muito bem Tarkovski ao falar de *Luz de Inverno* (1962) de Bergman, em que a ausência, ou seja, o silêncio de alguns elementos visuais, intensifica o som que se mantém. Como disse Wisnik (1989, p. 18), “não há som sem pausa. [...] Há tantos ou mais silêncios quantos sons no som”.

71 Sala blindada onde as paredes são cobertas por um material que absorve ou dispersa a energia incidente tanto de ondas sonoras quanto eletromagnéticas. As câmaras anecoicas são isoladas de fontes externas de ruídos.

2.7.3. PAISAGEM SONORA, CENOGRAFIA SONORA E TERRITÓRIO SONORO

Os conceitos que apresentaremos aqui de Paisagem Sonora⁷², de Murray Schafer, e Território Sonoro, utilizado por Giuliano Obici, não são aplicados para obras audiovisuais pelos autores, porém tais conceitos nos ajudam a pensar e analisar um possível “ambiente acústico” dos filmes.

O conceito de Paisagem Sonora (*Soundscape*) iniciou com o compositor, professor de música e pesquisador canadense Murray Schafer. Para Schafer (2001, p. 23), a paisagem sonora “é qualquer campo de estudo acústico. Podemos nos referir a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como *paisagens sonoras*.”. No livro *A Afinação do Mundo (The Tuning of the World)*, Schafer cita várias áreas que podem começar a construir os fundamentos da interdisciplina – o projeto acústico, ou seja, o estudo das paisagens sonoras. Ele cita a acústica e a psicoacústica para aprendermos sobre as propriedades físicas do som e como este se dá no cérebro. Comenta que as ciências sociais servem para aprendermos como o homem se comporta diante de um som e como este o afeta. Também cita as artes, porém especifica a música para pensarmos como “o homem cria as paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a da imaginação e da reflexão psíquica.” (2001, p. 18). Fernando Morais da Costa nos lembra bem como o cinema não é tratado na obra de Schafer e comenta que esta ausência possa ocorrer devido ao cinema unir a paisagem sonora à imagem:

O canadense não pensara no cinema, este talvez mais distante pela representação que pode fazer da paisagem sonora em união às imagens. Schafer chegava mesmo a não se aproximar tanto da própria música. Ao defender que análises meramente físicas dos fenômenos sonoros, ou perceptivas, ou ainda, lingüísticas seriam mais diretas do que uma análise “estética”, ou seja, daquilo que seria belo, agradável acusticamente, Schafer mostrava pouco interesse pela música como forma de representação e simbolização da paisagem sonora. Pode-se especular que, dentro desse raciocínio, também o cinema não chegaria a ser lembrado. (COSTA, 2010, p. 96).

Porém, quando Schafer cita as composições musicais e programas de rádio como um campo para o estudo da paisagem sonora, percebemos que há a possibilidade deste conceito também ser aplicado ao audiovisual. Schafer classifica a paisagem sonora em três critérios distintos: *som fundamental*, *sinhal sonoro* e *marca sonora*. Esses critérios foram baseados na

⁷² Termo original do inglês: *Soundscape*. Há algumas controvérsias sobre a tradução em português: Paisagem Sonora. Uma das críticas é o fato de “paisagem” já carregar uma noção de imagem (visual).

percepção visual de figura *versus* fundo da Gestalt. A figura seria o foco de interesse e o fundo o cenário ou o contexto. Um terceiro termo é acrescentado: o campo. Este é o lugar onde ocorre a observação. Assim, o “que é percebido como figura ou fundo é determinado principalmente pelo campo e pelas relações que o sujeito mantém com esse campo” (Schafer, 2001, p. 214). Schafer relaciona esses três termos da seguinte forma: a figura seria o sinal ou a marca sonora e o fundo seria os sons do ambiente, que podem ser os sons fundamentais, e o campo, “onde todos os sons ocorrem, a paisagem sonora”.

O termo *som fundamental* foi adotado da música, em que é a nota que identifica a tonalidade de uma composição, ou seja, é o som da base. Na paisagem sonora, seria os sons que ouvimos continuamente em uma sociedade ou em uma constância suficiente para formar o fundo sonoro em que os demais sons (figura) são percebidos. O *sinal sonoro* está em contraste com o *som fundamental*, é o som destacado que ouvimos conscientemente, nossa atenção é direcionada a ele. A *marca sonora* se refere a um som específico de uma comunidade, o som que possui qualidades que o tornam notado especialmente pelo povo dessa comunidade.

Adaptando ao audiovisual, Fernando Morais (2010, p. 96-97) aponta o *som fundamental* como correspondente ao som ambiente dos filmes. Ou seja, os sons que ouvimos continuamente em uma determinada cena. Porém, o autor aponta que o uso da expressão “fundamental” para designar um som geral carrega uma certa contradição, pois na acústica é utilizado para descrever uma frequência específica. Logo, podemos apontar aqui outro conceito, criado por Virgínia Flôres, chamado *Cenografia Sonora* que poderíamos substituir pelo *Som Fundamental*, pois ambos carregam a mesma ideia de *som ambiente*. A *Cenografia Sonora* seria

os sons de longa duração, muitas vezes contínuos, que fazem parte da composição ambiental dos lugares onde a ação dramática se realiza (ou onde quer que se tenha a impressão de estar) são conhecidos como *ambientes*. (FLÔRES, 2013, p. 132).

Flôres explica o uso da palavra *cenografia* por esta implicar o significado de espaço criado e não natural, em qual se desenvolve uma cena teatral ou cinematográfica. Assim, a autora comenta que as *cenografias sonoras* se modificam conforme o cenário visual, com exceções, claro. Ou seja, elas estão atreladas ao espaço e ao tempo. Poderíamos, assim, substituir em nosso estudo o termo *Som Fundamental* para *Cenografia Sonora*.

Retomando Schafer, o *sinal sonoro* poderia ser um som único da cena, muitas vezes um som não esperado, por exemplo, em uma cena de suspense o rangido de um portão em

meio ao silêncio da casa escura. A *marca sonora* seria um som que sempre ocorre na cena, mas que não é *cenografia sonora*, nem se destaca como *senal* no ambiente dessa cena. Por exemplo, o sino posto na porta de um restaurante cheio de clientes, a cada entrada/saída de um cliente o sino toca na cena. A nossa proposta é tentar pensar como funcionaria estas relações entre *cenografia sonora*, *senal sonoro* e *marca sonora* nos filmes.

A ideia de “paisagem” voltada ao som já havia sido pensada antes de Schafer, que vai iniciar seu projeto acústico na década de 1970. Como exemplo, temos como título de uma das obras de John Cage: *Imaginary Landscape N° 4* (Paisagem Imaginária N° 4), já citada nesta dissertação, em que 24 instrumentistas controlavam a frequência e o volume de 12 rádios. O título desta obra já carrega uma ideia de paisagem sonora criada na mente (imaginária), por meio dos sons de rádio. Ainda com Cage, a obra *Williams Mix* (1952) também trouxe a paisagem sonora para a música. Fritsch descreve como foi realizada a obra:

Cage usou quatro gravadores de fita magnética que reproduziram o som através de oito alto-falantes dispostos equidistantes em torno da audiência. Este foi o primeiro trabalho de projeção sonora com oito alto-falantes. A partitura possui 192 páginas com indicações de como fazer a música em fita magnética. Cada página possui dois sistemas compreendendo oito linhas em cada um deles. Essas oito linhas correspondem aos oito canais da fita magnética e são desenhadas para constituírem um padrão de como cortar e colar a fita magnética. São necessárias aproximadamente 600 gravações para a realização de uma versão dessa obra. Cage utilizou o *I Ching* para realizar a composição, utilizando indeterminação. As categorias selecionadas por Cage foram: sons da cidade, sons do país, sons eletrônicos, sons produzidos manualmente, sons de vento e sons que necessitam ser amplificados. (FRITSCH, 2008, p. 336).

Podemos pensar a edição dessas gravações, desses sons da cidade, do país, do vento, entre outros sons como uma construção de uma possível paisagem sonora dentro da música eletroacústica.

Porém, essa ideia de “paisagem” relacionada aos sons tem sido contestada. Giuliano Obici (2008, p. 65) comenta que “o termo paisagem requer um distanciamento e contemplação do olhar diferente daquilo que o som opera, já que 'não existe distanciamento diante do sonoro. O sonoro é o país. O país que não pode ser contemplado. O país sem paisagem'.”. Assim, baseado na noção de territorialização, desterritorialização, reterritorialização e ritornelo de Deleuze e Guatarri em *Mil Platôs*, Giuliano Obici nos traz o conceito de Território Sonoro.

Diferente da noção ecológica e contemplativa de paisagem, a noção de território nos remete a movimento, o território se (re)cria a cada momento por códigos-sons. Giuliano Obici aplica a noção de território sonoro ao nosso ambiente acústico, não à construção sonora em

obras de arte. Mas utilizaremos, nesta dissertação, esse termo aplicando-o à construção sonora audiovisual. Lembrando que há outras relações e diferenças entre o mundo em que vivemos e o mundo audiovisual.

Na obra de Deleuze e Guatarri, territorializar “é delimitar um lugar seguro, como a casa que nos protege do caos” (OBICI, 2008, p. 73), enquanto que desterritorializar é “sair de um espaço delimitado, romper barreiras da identidade, do domínio e da casa” (OBICI, 2008, p. 73). Assim, um território sonoro não existe de antemão, ele vai se construindo. A produção dos territórios sonoros estão ligadas a dinâmica do ritornelo. “São três aspectos numa só e mesma coisa, o Ritornelo” (DELEUZE e GUATARRI, 1997, p. 117). Deleuze e Guatarri já utilizam o som em *Mil Platôs*, por exemplo, apontando a cantiga de ninar como algo que vai *territorializar* o sono e a criança. “O território é, ele próprio, o lugar de passagem.” (DELEUZE e GUATARRI, 1997, p. 132). A ideia de território que queremos tratar aqui é exatamente nessa dinâmica dos sons, como eles territorializam, desterritorializam e reterritorializam o espaço e os personagens dentro da narrativa. Assim, nos será útil tanto os conceitos de Paisagem Sonora e Cenografia Sonora como o conceito de Território Sonoro. Um não anula o outro, ambos se complementam.

2.7.4. MÚSICA

A música, como vimos até agora, é um elemento que está sempre presente nesta dissertação, seja abrindo os ouvidos para o mundo, em ruídos, silêncios, paisagens, cenografias e territórios sonoros. Como já dizia Tarkovski (2010, p. 194): “Organizado adequadamente num filme, o mundo sonoro é musical em sua essência – e é essa a verdadeira música do cinema”. Como já dito em nosso primeiro capítulo, O Grivo tem raízes na música experimental e se utiliza dos diversos elementos sonoros já citados anteriormente para criar suas paisagens e territórios sonoros, musicais. Neste tópico, nos delimitaremos apenas a alguns conceitos oferecidos por Michel Chion e Claudia Gorbman para uma análise da música no cinema.

Em relação à música e ao espaço, Chion (2012, p. 71) nos traz dois termos: *música de fosso* (*musique de fosse*) e a *música de tela* (*musique d'écran*). A *música de fosso* seria aquela que acompanha a imagem em uma posição *off*, ou seja, fora do lugar e do tempo da ação, fora da *diegese*, estaria no campo extradieгético. Chion usa o termo *fosso* devido a ser o lugar

onde os músicos tocavam durante as óperas, ficavam fora da diegese, da história dramatizada, abaixo do palco, entre platéia e palco, no fosso. A *música de tela* seria a que emana de uma fonte situada diretamente (visível) ou indiretamente (não visível, acusmática), que está no lugar e tempo da ação, mesmo que esta fonte seja um rádio ou um instrumentista fora de campo. O importante é saber que a *música de tela* está na *diegese* do filme. Lembramos que uma única música pode iniciar diegética (música de tela) e terminar como extradiegética (música de fosso), assim como pode ocorrer o inverso.

Michel Chion (1994, p. 122-123) propõe três casos em que a música teria diferentes maneiras de se posicionar em relação ao clima emocional da cena. O primeiro seria onde a música participa diretamente e vibra em simpatia com a emoção da cena, da situação. A *música de fosso* ou mesmo a *música de tela* participaria diretamente das emoções dos personagens, estando em *empatia* com eles. Para este caso, ele chama a música de *empática* (*empatique*), da palavra *empatia*, designando a identificação das emoções. O segundo caso, ele chama de música *anempática* (*anempatique*). Neste caso, a música

surge, a partir de uma situação emocional muito intensa – morte, crise, loucura, choque – em que ela se desenrola, uma indiferença ostensiva, seguindo seu curso impávido e mecânico. Mas esta indiferença, frequentemente ocorre pela intervenção de um mecanismo (*limonaire*, pianola, caixinha de música, etc), que longe de evitar a emoção, reforça o contrário, tudo lhe dá um sentido diferente. Esta emoção não surge diretamente de uma identificação, retransmitida musicalmente, com os sentimentos dos personagens. Estes são tratados como a única coisa do mundo e a mais importante, mas ela [a música] surge ao contrário de uma fixação em perspectiva do drama individual, na indiferença do mundo, na indiferença da terra e da vida, das estações e do movimento da multidão. (CHION, 1994, p. 123, tradução nossa).

Chion exemplifica a presença da *música anempática* no filme *Les Enfants du paradis* (*O Boulevard do Crime*) de Marcel Carné, quando Baptiste procura Garance na multidão, sobre uma música de carnaval. Há um outro caso apontado por Chion (2003, p. 382-385), o qual ele chama de *música de contraponto didático*, em que a música é empregada para significar um conceito, uma ideia complementar. Ela não causa uma reação afetiva, mas enuncia uma ideia. Chion cita como exemplo *Padre Padrone* (Pai Patrão) dos irmãos Taviani, em que a música clássica e popular são constantemente utilizadas como “símbolos” de ideias que elas representam, como a cultura, o poder e as origens sociais. Em *Un art sonore, le cinéma*, Chion comenta também um caso em que a música marca um momento particular, enfatizando uma desordem. Aqui nos deteremos na música *empática* e *anempática*. Em sua obra *L'audio-vision* (2012), Chion relata sobre os ruídos anempáticos. A partir disso, o autor dá abertura

para estudarmos este termo não só na música, mas também em outros tipos de som.

O efeito anempático acontece mais frequentemente com a música, mas ele pode também ser utilizado com os ruídos: quando, por exemplo, em uma cena muito violenta ou depois da morte de um personagem, um processo qualquer (ruído da máquina, um ventilador ronronando, o jato de um chuveiro, etc) continua a se desenrolar como se nada tivesse acontecido, por exemplo, em *Psicose*, de Hitchcock, ou *Profissão Repórter*, de Antonioni. (CHION, 2012, p. 12, tradução nossa)

Claudia Gorbman em seu livro *Unheard Melodies* (1987, p.73) aponta os sete princípios de composição, edição e mixagem para a música de filmes clássicos hollywoodianos. Adaptaremos estes princípios para nosso objeto de estudo que se encontra no cinema brasileiro contemporâneo.

O primeiro princípio é o da *invisibilidade*. Neste o aparato físico da música do filme (orquestra, microfone, gravador, etc), assim como o aparato da câmera, não deve ser visível na tela na maioria das circunstâncias. Ao se tornar visível, a música passa a ser “naturalizada” como diegética, dentro da cena. O segundo princípio é o da “*inaudibilidade*”. Este é usado entre aspas pela autora por a música não ser realmente inaudível, mas por se propor a ser. A música não é feita para ser ouvida conscientemente, ela deve se subordinar ao diálogo e ao visual. O terceiro princípio, *significante de emoção*, aponta que “a trilha musical pode definir modos específicos e enfatizar emoções particulares sugeridas na narrativa, mas antes de tudo, ela é um significante de emoção em si” (1987, p. 73, tradução nossa). O quarto princípio, *pontuação da narrativa*, é dividido pela autora em dois: o primeiro é a *referencial/narrativa* em que a música dá pontos referenciais e narrativos, indicando o ponto de vista, fornecendo demarcações formais, estabelecendo o cenário e os personagens e o segundo é a *conotativa* em que a música expressa modos de conotação junto às imagens visuais.

[...] a música do filme ancora a imagem a um significado. Ela [a música] expressa modos e conotações que, juntamente com as imagens e outros sons, ajuda na interpretação dos eventos narrativos e indica valores morais/de classe/étnicos dos personagens. Além disso, os atributos da melodia, da instrumentação e do ritmo imitam ou ilustram eventos físicos na tela. O cinema clássico, baseado em contar uma história com a maior transparência possível, determina estes valores conotativos. A trilha musical reforça o que é (geralmente) já significado pelo diálogo, gestos, iluminação, cor, tempo da figura em movimento, edição e assim por diante. (GORBMAN, 1987, p. 84, tradução nossa).

Michel Chion (1997, p. 126), comentando sobre o trabalho de Gorbman, ressalta ainda que a *connotative cueing* (*pontuação conotativa*) se refere à maneira em que a música contribui para criar a atmosfera do filme.

A autora dispõe três tipos de *pontuação referencial da narrativa*: 1) *começos e fins*; 2)

tempo, lugar e ação e 3) *ponto de vista*. Em *começos e fins*, a música acompanha os créditos de abertura e de fim do filme. Como fundo para os créditos iniciais, a música define o gênero e o estado geral do filme. Quanto a música de fim, esta atinge a cena final e continua nos créditos finais. A recapitulação e encerramento musicais dão reforço à narrativa. Em *tempo, lugar e ação*, a música, por meio de convenções bem estabelecidas, contribui para a definição geográfica e temporal da narrativa. Gorbman (1987, p. 83) explana que harmonias, padrões melódicos, rítmicos e hábitos da orquestração do cinema clássico de Hollywood são empregados para o estabelecimento de sua configuração. Por exemplo, ela cita que o ritmo da rumba e uma melodia em tom maior tocada pelo trompete ou instrumentos da família da marimba significa América Latina, enquanto xilofones e blocos de madeira tocando simples melodias em tons menores em 4/4 evoca ao Japão ou a China e acordeões são associados a Roma e a Paris. No terceiro caso da *pontuação referencial da narrativa, ponto de vista*, o filme clássico pode implantar a música para criar ou enfatizar uma subjetividade particular de um personagem.

Gorbman também divide a *pontuação conotativa da narrativa*, esta em dois casos. No primeiro deles, a música tem o poder de influenciar o humor a partir de *convenções de orquestração e convenções melódicas*. A autora compara este caso ao efeito Kulechov, em que diferentes músicas irão sinalizar ao espectador diferentes interpretações da imagem na cena. O segundo caso da *pontuação conotativa* é o da *ilustração*. Gorbman (1987, p. 88) exemplifica dois usos de técnicas dramáticas de ilustração: o *mickey-mousing* e o *stinger*. O *stinger* ilustra a tensão dramática a partir de um *sforzando* musical ou mesmo do próprio silêncio. A música *mickey-mousing*, ou como é também citada por Chion (1994, p. 105) – *underscoring*, pontua e acompanha as ações e os movimentos ocorridos na imagem, havendo uma sincronia entre imagem sonora e imagem visual. O termo *mickey-mousing* vem do desenho animado de Walt Disney, *Mickey Mouse*, contudo, Chion (1994, p. 106) comenta que essa música já vem desde a ópera e o balé, em que “os elementos e os gestos mais significativos da ação são traduzidos pela orquestra”. Assim em *La música en el cine*, Chion (1997, p. 99) disserta sobre a *síncresis* em que o objeto desenhado sincronizado com uma nota musical se converte em música e a música se converte nele. Gorbman (1987, p. 88) comenta que Max Steiner, compositor de música para cinema, adotou a técnica do *click-track* no início dos anos 1930 para alcançar uma segunda sincronização entre a música e o filme. Essa técnica consistia em furos que o editor de música do estúdio colocava na trilha sonora na

extremidade da película. Esses furos eram feitos com o propósito de fazer corresponder ao ritmo metronômico do filme projetado. Durante a projeção da sessão de música de dublagem, o maestro e os músicos ouviam estes cliques (*click-track*) através dos fones de ouvido, assim eles gravavam a música de acordo com essa pulsação. O editor de música também podia criar um ritmo regular de *click-track* ou um ritmo irregular para combinar com as ações na tela, isso se o compositor desejasse sincronizar a música exatamente com a imagem. Estes recursos de ilustração, o *stinger* e o *mickey-mousing/síncresis*, tem uma relação rítmica entre imagem visual e imagem sonora, com o uso icônico (pela ilustração) e isomórfico (por acompanhar o ritmo) da música.

No quinto princípio, *continuidade*, a música suaviza as descontinuidades da edição dentro das cenas e sequências. A descontinuidade de um corte ou de uma elipse temporal pode se tornar menos perceptível por conta da música, como se a música desse uma “liga” às descontinuidades. Gorbman comenta que a continuidade auditiva abranda a descontinuidade visual, espacial ou temporal. No sexto princípio, de *unidade*, a música ajuda na construção de uma unidade formal e narrativa via repetição, variação do material musical e da instrumentação. Relações tonais da música também são gerenciadas de uma forma a contribuir com um sentido de unidade do filme. O sétimo e último princípio, *quebrando as regras*, vai contra os princípios anteriores. Esse aponta que um filme pode violar estes princípios citados e que essa violação está a serviço de outros/novos princípios.

2.7.5. VOZ

Já discutimos que a noção de *acusmático* nasceu a partir da voz nas aulas de Pitágoras. A ideia era os alunos entenderem o que era dito através da cortina sem ver os gestos, a fisionomia e as maneiras de falar do mestre, ou seja, sem a informação visual. Como disse Bayle (2000, p. 4), os alunos tiravam somente da concentração da escuta uma compreensão sólida. Porém, na voz há informação sonora. A voz, além de discursar, de comunicar, de dizer algo, ela é matéria carregada de vários elementos: timbre, textura, altura, intensidade, andamento, ritmo, duração. Assim, analisaremos estes elementos, já discutidos no tópico 2.3, às vozes de nosso objeto de estudo. Trataremos a voz não como discurso, mas por sua materialidade, sua plasticidade.

As vozes podem estar contidas numa cenografia sonora, ser sinal ou marca sonora. Podem também ser empáticas ou anempáticas em relação a uma ação. Também podem percorrer os diversos espaços do filme. No espaço extradiegético, a voz geralmente é chamada de “voz de Deus” ou “voz do narrador”, muito conhecida por voz *over* (para Mary Ann Doane) ou voz *off* (para Michel Chion). A voz também pode estar no espaço diegético visualizado ou acusmático, como voz de um personagem principal, de um coadjuvante ou de um figurante.

A voz também tem suas pausas, seus silêncios, suas suspensões, seus respiros e suspiros. Ela se faz em murmúrio, em voz de peito, em voz empastada⁷³, como gritos, gemidos, risos, gargalhadas, soluços, choro, entre outros. Para as animações, são gravados pequenos trechos de vozes cômicas chamadas *gags* para dar “vida” aos personagens. As vozes também podem adentrar a música do filme em canções, tanto diegéticas como extradiegéticas.

A partir das leituras e dos conceitos até aqui expostos em torno do som no audiovisual, analisaremos como se dá a articulação destes com a construção sonora de cinco curtas-metragens de Cao Guimarães, do período de 2001 a 2007, que estão situados no “modo de contemplação da realidade”, ou seja, “micro-dramas da forma” e, conseqüentemente, como o trabalho minucioso de criação e expressão sonora d'O Grivo vem contribuindo tanto para estas obras como para os estudos de som no audiovisual.

73 Voz modulada na laringe para facilitar o canto ou a fala.

3. ANÁLISE DOS CURTAS-METRAGENS DE CAO GUIMARÃES COM PARCERIA DO DUO O GRIVO

Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, *examiná-lo tecnicamente*. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor. A análise de um filme como *Playtime*, de Jacques Tati, faz com que se descubram detalhes do tratamento da imagem e do som (ver o livro de Michel Chion sobre Tati) que aumentam o prazer a cada vez que se revê a obra. (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 12).

Esta não é uma análise meramente sonora, mas também audiovisual em que relacionamos imagens visuais e sonoras. Como discutido em nosso capítulo 2, podemos analisar o som por duas vias: uma estrita (*stricto sensu*) e outra ampla (*lato sensu*). Em que, *lato sensu*, pensamos a imagem sonora em relação a imagem visual. Ser-nos-ão úteis aqui: os conceitos: *tri-cercle des sons* (Michel Chion), em que relacionamos imagem visual e sonora espacialmente, onde estão contidos os campos *in*, *fora de campo* e *off*; *fantastical gap* (Robynn Stiwell), o entre-lugar localizado entre os espaços diegético e extradiegético; os usos *isomórfico* e *icônico* do som (Scott Curtis), em que analisamos a relação rítmica entre imagem visual e sonora e os princípios da música citados por Claudia Gorbman que estão relacionados ao cinema clássico de Hollywood, porém com nossa análise pretendemos constatar se tais princípios são favoráveis a análise de outros tipos de filmes, como os “micro-dramas da forma”. Também procuramos incluir as relações entre as zonas e as cores do espectro do arco-íris apresentadas por Walter Murch. *Strictu sensu*, basear-nos-emos nos elementos fundamentais dos sons já apresentados: intensidade, altura, contorno, duração, andamento, timbre e localização espacial. A análise *strictu sensu* nos apoiará principalmente

nas descrições dos sons estudados.

Como aponta Aumont e Marie (1988, p. 46-47), não existe um método universal para analisar filmes, ou seja, não há nenhum método que possa se aplicar de igual maneira a todos os filmes. Pela diversidade técnica e estética dos curtas-metragens aqui analisados, não foi utilizado um paradigma de metodologia. Cada curta-metragem exigiu uma metodologia particular. Para alguns aplicamos certos conceitos que não foram aplicados para outros. Assim, como um determinado filme pede um determinado processo criativo, igualmente, pede também uma análise que seja voltada a ele. Aumont e Marie ainda comentam que a análise do filme é interminável, porque sempre haverá, em diferentes graus de precisão e de extensão, algo para analisar. Lembramos, então, que temos como nosso foco a articulação da construção sonora dos filmes escolhidos com os conceitos apresentados até agora.

3.1. PASSOS PARA O PROCESSO ANALÍTICO

Nossa análise se constitui de descrições; informações de como ocorreu o processo criativo sonoro e, em alguns casos, o processo criativo geral do filme, e traremos questões que o curta-metragem tenha suscitado em nossas interpretações. Em alguns momentos, estas três partes se mesclarão. A descrição e a análise, como aponta Vanoye e Goliot-Lété (2012, p. 12), procedem “de um processo de compreensão, de (re)constituição de um outro objeto, o filme acabado passado pelo crivo da análise, da interpretação.” A partir das discussões abordadas no segundo capítulo, realizamos nossa análise *stricto et lato sensu*.

Partimos da *timeline* dos curtas para nosso estudo analítico, pois optamos por utilizar como dispositivo de observação dos filmes o *software* livre de análise de filmes *Lignes de Temps*⁷⁴ (figura 18), inspirado, como seu próprio nome já diz, nas *timelines* (linhas do tempo) dos *softwares* de montagem não-linear. Este *software*, desenvolvido pelo Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) do Centre Pompidou, propõe uma representação gráfica dos filmes em que o pesquisador possa marcar os pontos de corte dos planos e/ou as sequências, anotando ou gravando em áudio as análises de plano a plano ou sequência por sequência pela *linha do tempo* (*lignes de temps*) do filme. O *Lignes de Temps* não nos dá, logicamente, a

⁷⁴ *Lignes de temps* tem seu código aberto e é regido pela licença CeCILL-C de direito francês e respeita os princípios de distribuição do *software* livre. O usuário pode usá-lo, modificá-lo e/ou redistribuí-lo de acordo com as condições da licença CeCILL-C, distribuído pelas CEA, CNRS e INRIA. *Website* da licença: <http://www.cecill.info>.

opção de dividirmos o som em camadas (som direto, som ambiente, efeitos, música), pois o som do filme já vem mixado na mídia (DVD), porém o *software* já nos apoia na divisão dos planos e anotações.

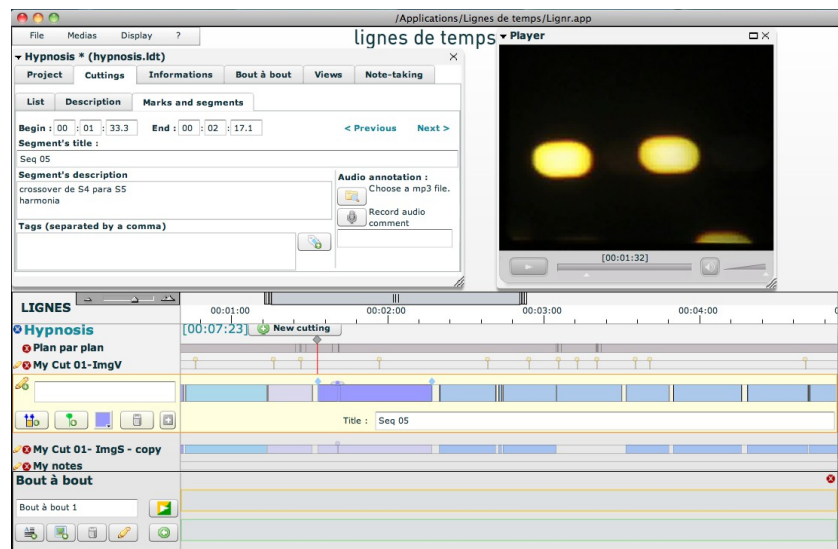


Figura 18: *Software* livre utilizado em nossa análise: *Lignes de Temps*.

Apropriamo-nos, em nossa análise, de siglas como PPP – primeiríssimo plano, PP – primeiro plano, PM – plano médio, PC – plano conjunto, PG – plano geral e PD – plano de detalhe. Para planos visuais usamos P-V, para sonoros P-S. Para sequências sonoras, ou seja, para os quadros sonoros que são constituídos por planos secundários (PP-S, PM-S, PG-S, etc), optamos por S-S. Para Espaço Extradiegético utilizamos EE e Espaço Diegético – ED, este último podendo ser acusmático – EDA ou visualizado – EDV. Para as transições dos curtos utilizamos as nomenclaturas: corte seco, *crossover* (para imagem visual), *crossfade* (para imagem sonora), *fade in* e *fade out*. Assim, iniciamos a análise, pelo *Lignes de Temps*, demarcando primeiramente os planos visuais, depois passamos para os planos sonoros (secundários). Após a demarcação dos planos, articulamos os conceitos, já citados neste capítulo, à montagem do filme relacionando as imagens visuais e sonoras e realizando anotações dentro do próprio *software*.

A ordem dos filmes escolhida para análise foi cronológica, pois assim poderíamos observar como se deu o processo de construção sonora d'O Grivo junto às obras contemplativas de Cao Guimarães no decorrer dos anos de 2001 a 2007. Em nossas análises, comentamos um pouco sobre o processo de criação sonora de cada filme. Estas informações nos foram possíveis devido à entrevista realizada em fevereiro de 2014 com um dos integrantes d'O Grivo, Marcos Moreira Marcos – o Canário. Na entrevista, o compositor

sonoro comentou que para cada filme havia um processo criativo diferente. Como dissemos anteriormente, O Grivo cria e monta os sons de acordo com o que o filme lhe pede. Assim, funcionou igualmente nosso processo analítico. Com o *Lignes de Temps*, pudemos aproximar o processo analítico ao processo de realização, ao “decompor”, ao “desmontar” os curtas-metragens em estudo. Trouxemos também uma análise sonora com uma visão, ou melhor, com uma audição de *sound designer*, de um analista-montador.

3.2. ANÁLISES DE CASOS

3.2.1. *HYPNOSIS* (2001)

Hypnosis é um curta-metragem, de sete minutos e trinta segundos, dirigido, fotografado e montado por Cao Guimarães e com sua construção sonora realizada pelo O Grivo. Na sinopse de *Hypnosis* tem-se: “A ilusão lisérgica de uma hipnose resolve-se no sereno suceder geométrico das formas. O *páthos*, neste mini-drama geométrico, é criado pela cor em movimento e pelo langor repetitivo do martelar do piano.”⁷⁵. Esta *ilusão lisérgica* se passa em um parque de diversões durante a noite de Londres. Cao Guimarães, vindo das artes plásticas e da fotografia, logo influenciado por estas artes, utiliza as formas geométricas formadas pelas luzes dos brinquedos do parque para dar movimento a essa *ilusão* juntamente ao som criado pelo O Grivo. O que mais percebemos não é o parque de diversões em si, mas as formas geométricas hipnotizantes geradas pelos movimentos das luzes, da câmera Super-8 e do próprio som. Este poderia ser um som ambiente, assim *Hypnosis* se tornaria um não-*Hypnosis*, ou melhor, outro filme. A escuridão da noite apaga todo o parque e destaca as luzes dos brinquedos. Se assistirmos a *Hypnosis* sem o som, haverá outro sentido. O som é um elemento essencial para a construção da sensação hipnótica presenciada neste curta-metragem.

No *Lignes de Temps*, foi possível detectar vinte planos visuais (P-Vs), em sua maioria com transições *crossover* (figura 19), em que uma imagem se sobrepõe a outra. Quando há a ocorrência de cortes secos, estes são quase imperceptíveis pela semelhança que há entre os planos e, por vezes, por haver no final do plano anterior e no início do plano seguinte um fundo escuro que une ambos. É predominante o fundo escuro, preto, nas imagens visuais. As

⁷⁵ Sinopse retirada do *website* oficial de Cao Guimarães: <http://www.caoguimaraes.com/obra/hypnosis>.

luzes que criam as formas geométricas são de cores primárias: amarelo, vermelho e azul, predominando as duas primeiras. Os enquadramentos visuais vão de primeiros planos (PP-V) a planos gerais (PG-V).

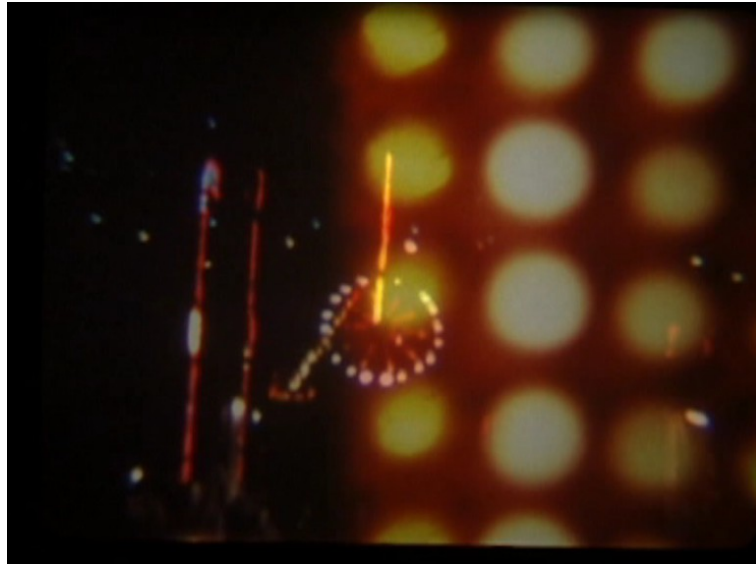


Figura 19: Transição *crossover* em *Hypnosis*, do 2º P-V ao 3º P-V.

Há, em *Hypnosis*, somente uma *zona sonora* que é a zona da música. Não há zonas de efeitos (FXs), vozes (narrações/diálogos/dublagens – ADR/SD), nem som ambiente (AMB). Pensando nas cores do arco-íris que Walter Murch utiliza em suas edições de som, *Hypnosis* estaria entre uma zona alaranjada e avermelhada, onde os sons são mais *encarnados*, mais subjetivos, menos codificados. Podemos afirmar que a trilha sonora de *Hypnosis* é sua trilha musical, ou seja, toda sua construção sonora é constituída por música. Há uma forte presença nesta composição dos sons do piano. Este exerce um papel melódico, harmônico e percussivo, assim podemos encontrar diversos timbres desse instrumento. O piano parece ser tocado tanto de forma convencional, como de forma estendida (expandida), produzindo sons de diversas maneiras, seja manipulando suas cordas ou percutindo sua madeira. Há também a manipulação dos sons por meio eletrônico, como, por exemplo, o uso da técnica do *sillon fermé* (sulco fechado) ou, neste caso, do *loop* presente na repetição de algumas frases musicais. Esta técnica é característica da música concreta de Pierre Schaeffer. A ideia de hipnose já nos remete à repetição. O próprio curta-metragem *Hypnosis* foi exibido em várias galerias em *loop* contínuo. O espectador pode entrar na sala com o filme pela metade e esperar o filme voltar ao início para assisti-lo por inteiro. Pode também somente assistir a um pequeno trecho e sair da sala, como também pode mergulhar na proposta da obra de hipnose e assistir ao filme diversas vezes por meio do *loop*, estando, assim, mais próximo da sensação

que o filme pretende atingir.

Segundo Marcos M. Marcos (Canário), em entrevista conosco, *Hypnosis* foi construído sonoramente com trechos, pedaços, retalhos de músicas dos outros, misturados com orquestra de disco, sons de piano tocado de diversas formas, como, por exemplo, o piano percutido. Há até materiais musicais alterados de Debussy e Ravel. Tudo totalmente transformado. A base da trilha sonora de *Hypnosis* é a ideia de *loop*.

Encontramos dezesseis sequências sonoras em *Hypnosis* distribuídas pelos vinte planos visuais. Sabemos que nem sempre o som segue os cortes visuais. O som no audiovisual funciona muitas vezes como um elemento de continuidade, dando “liga” às imagens visuais, por isso geralmente encontramos mais planos visuais do que planos e/ou sequências sonoras. Dentro destas sequências temos alguns planos sonoros em PP-S, outros em PG-S. Definimos os planos sonoros a partir da intensidade (volume), os planos com intensidade mais alta estão mais em primeiro plano, já os planos mais baixos, ou seja, de fundo que preenchem a sequência sonora, estão mais para planos gerais. A transição de uma sequência sonora a outra se faz por meio de *crossfades*, *fade out/fade in* e *cortes secos*. Alguns planos sonoros de determinada sequência chegam a invadir outra sequência a partir do *crossfade* (cruzamento entre os sons, enquanto um diminui a intensidade, simultaneamente o próximo plano sonoro aumenta).

No início de *Hypnosis*, podemos perceber rapidamente que o ambiente é um parque pelos planos visuais gerais, que nos remete a trechos do filme *Le retour à la raison* (Man Ray, 1923). Um dos planos nos parece ser filmado da roda gigante, assim o movimento de câmera é o mesmo deste brinquedo. Um segundo plano visual (2º P-V) mais fechado surge com as luzes mais próximas, percebe-se pessoas (talvez crianças) em um brinquedo em movimento circular, enquanto a câmera faz um movimento aleatório.

No terceiro plano (3º P-V), mais aberto que o primeiro, temos uma visão mais ampla do parque, conseguinte vemos mais luzes pequenas se movendo. Esse plano inicia no alto e termina em baixo, a câmera (o fotógrafo) provavelmente pode estar no brinquedo. Neste momento, notas graves de um piano são tocadas repetidas vezes em um andamento lento e com a inclusão de pausas. Surge um longo plano de um brinquedo com a aparência de um martelo. Neste momento (4º P-V), o piano parte para variações de notas musicais (de frequências, ou seja, de altura), algumas ainda graves e outras médias. Esse brinquedo com a aparência de um martelo juntamente com as idas e voltas alternadas das notas graves e

médias, nos lembra o ritmo visual e auditivo de um pêndulo de um relógio. Podemos relacionar isso à indução hipnótica em que, em alguns métodos, o hipnotista utiliza um pêndulo para hipnotizar a pessoa que deverá ser hipnotizada. Ainda neste plano, as luzes amarelas que ficam no meio do brinquedo fazem a forma de uma estrela com dez pontas que lembra um Sol desenhado com seus dez raios.

Esse primeiro momento, do primeiro ao quarto plano visual (1º P-V ao 4º P-V) e da primeira a terceira sequência sonora (1ª S-S a 3ª S-S), se destaca pelo martelar do piano com notas graves que intensifica o peso das imagens, que, hipoteticamente, se fosse utilizado um som mais leve, as imagens se tornariam leves. Essa introdução ao processo de hipnose mostra-se tenso por sua sonoridade.

O próximo plano (quinto plano visual – 5º P-V, ver figura 20) é fechado, a câmera movimenta-se com o piscar de luzes amarelas e vermelhas organizadas em meio círculo remetendo a um leve estado de tontura. Este momento seria o início do estado de transe. Surge um plano na sequência sonora quatro (4ª S-S) de um Mí bemol 4 (311Hz) que se repete lentamente e com pausas. O plano visual se fecha mais e poucas luzes maiores (por conta do enquadramento mais fechado) e amareladas rodeiam a câmera com esse mesmo som.

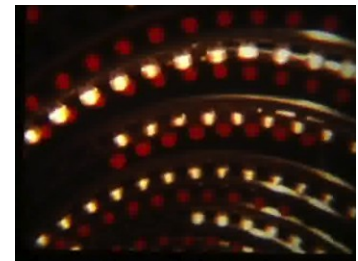


Figura 20: *Hypnosis*, 5º P-V

Outro plano sonoro de piano passa a tocar acordes mais rápidos. No plano visual, luzes vermelhas menores surgem, porém, em uma quantidade maior que as amarelas. O som de dois pianos se misturam em uma transição cruzada (*crossfade*). O piano que tocava um Mí bemol 4 passa a tocar um Sol 3, intercalando depois com Sí 3. Luzes vermelhas e amarelas com formas geométricas diferentes fazem vários movimentos junto ao movimento da câmera.

Na sexta sequência sonora (6ª S-S), o plano sonoro da nota Sol 3 continua e surge um som percussivo intenso, porém com um andamento lento. No oitavo plano (8º P-V), um círculo iluminado com luzes amarelas e vermelhas gira em um movimento para a frente e, ao mesmo tempo, para baixo, várias notas graves são tocadas juntas como uma espécie de *cluster*⁷⁶ e de forma a remeter às badaladas de um relógio. A reverberação deste *cluster* está alterada. Podemos dizer que este plano sonoro do *cluster* está em primeiro plano (PP-S) por sua alta intensidade. No nono plano (9º P-V), as pequenas luzes vermelhas se tornam linhas vermelhas por conta do movimento que lhes é dado. Após este plano visual (9º P-V) e

⁷⁶ *Cluster*, na música, são várias notas consecutivas tocadas simultaneamente, como em um acorde.

sequência sonora (7ª S-S), o som se intensifica (8ª S-S) acompanhando uma luz que pisca em um plano mais fechado (10º P-V). As pequenas luzes retornam (11º P-V). Na sequência sonora nove (9ª S-S), um timbre diferenciado, provavelmente sintetizado, entra em *fade in* junto ao plano visual (13º P-V) de um brinquedo que varia suas formas geométricas pelo seu movimento.

Na décima sequência sonora (10ª S-S), um som semelhante ao de uma sirene surge em PG-S, com um plano visual sem movimento enquadrando luzes vermelhas, amarelas e azuis. Esta sequência sonora é rápida, logo retorna um tenso plano grave e um plano visual com a câmera em movimento remetendo a uma sensação de tontura.

Na décima terceira sequência sonora (13ª S-S), junto aos planos visuais dezesseis (fechado) e dezessete (aberto, ver figura 21) temos claramente uma relação rítmica (uso *icônico* e *isomórfico* do som) entre imagens sonora e visual. O plano sonoro segue o plano visual com um *glissando* (crescendo-decrescendo-crescendo) a partir do movimento de vaivém do brinquedo. Este plano poderia também ser chamado de plano

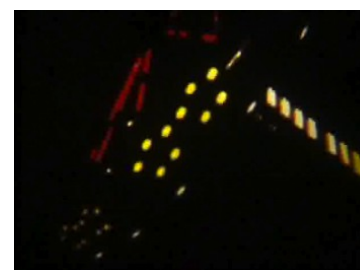


Figura 21: *Hypnosis*, 17º P-V

sonoro giratório, não por sua espacialização, mas por seu contorno em alturas (frequências). Há o uso *isomórfico* do som em relação à imagem visual porque o som segue o mesmo movimento da ação visual. E há, ainda, uma relação *icônica* porque este som não é o som real do brinquedo, mas há uma analogia a seu som, tanto que o timbre utilizado é semelhante ao ranger de ferro (provável material utilizado para a construção deste brinquedo). Em um plano fechado nas luzes, há pessoas (quase imperceptíveis) no brinquedo, como no início. Um som contínuo e eletrônico surge com o mesmo brinquedo em outro ângulo. Novamente, retorna o plano de luzes amareladas maiores em um movimento horizontal com um som aparentemente aleatório do piano. Luzes sem formas arredondadas voltam girando em um movimento vertical, com acordes graves do piano.

O último plano visual, anterior aos créditos finais, é de pontinhos vermelhos iluminados que se tornam uma linha reta. A última sequência sonora é de uma nota Sol e Dó sustentados na região grave que são alternados lentamente. Este plano sonoro invade os créditos finais. O som não se encerra, ou melhor, não tem um fechamento em uma nota ou em um acorde, ele se dilui em *fade out*. Essa diluição do som dá abertura para que a hipnose não se encerre, que ela continue em outro espaço não-filmico. Como vídeo-instalação, sendo

reproduzido em *loop*, esse ciclo de hipnose continua por seu “fim” se conectar novamente ao seu “início”.

A imagem sonora de *Hypnosis* pode permear um mundo tanto extradiegético como diegético. Sua música pode ser simplesmente uma *música de fosso*, como pode ser uma *música de tela*, por meio de um uso *icônico do som*, sonorizando as formas geométricas hipnóticas pelo efeito *mickey-mousing*. Poderíamos afirmar também que é uma música extradiegética (*de fosso*) que acompanha diegeticamente, por relações rítmicas, as ações das luzes/cores e das formas das imagens visuais.

Adaptando ao cinema contemporâneo, os sete princípios da música de filmes clássicos apontados por Claudia Gorbman, *Hypnosis* segue o princípio da *invisibilidade* em não revelar o aparato técnico da música. Porém, o da “*inaudibilidade*”, é quebrado. A música de *Hypnosis* é dificilmente imperceptível, pois é a sua audibilidade junto com a visualidade das “ações” que chamam a atenção do espectador para a sua entrada no estado de transe. Porém, o espectador entrando ou estando em estado de transe pode não ouvi-la. A música também segue o princípio de *significante de emoção*, exatamente por preparar esse território “hipnótico” ao espectador, que passa a ser um personagem indireto do filme. É ele quem sentirá o efeito da hipnose. Quanto aos princípios da *pontuação referencial da narrativa*, temos a música nos créditos finais que deixa o curta *Hypnosis* em aberto, podendo ser um longa ou um *longuíssimo-metragem* se reproduzido em *loop*. Quanto ao tempo e ao lugar do filme, a música não define. Mas define o tempo e o lugar da hipnose: um tempo cíclico, indeterminado e um lugar onírico, mental, subjetivo. O ponto de vista que temos é o do próprio espectador - personagem receptor desta hipnose realizada por Cao Guimarães e O Grivo. No princípio da *pontuação narrativa por ilustração*, como já dito, há tanto o efeito *mickey-mousing* como o *stinger*. O *stinger* ocorre pela dinâmica que a música é conduzida pela imagem visual em seus *crescendos* e *decrecendos*. O princípio de *continuidade* é claramente perceptível quando uma sequência sonora conecta a transição de dois planos visuais. Há também o princípio de *unidade* em que a mesma ideia sonora prevalece durante todo o curta-metragem com a utilização sempre dos mesmos timbres. Só um dos princípios, o da “*inaudibilidade*” não ocorreu. Os demais tiveram ocorrência. Assim, neste curta, verificamos que podemos aplicar os princípios de composição, edição e mixagem para a música de filmes clássicos hollywoodianos apontados por Claudia Gorbman.

Constata-se claramente em *Hypnosis* a proximidade do duo O Grivo com as

tendências musicais do século XX, por suas manipulações eletrônicas, pela execução e edição dos sons. Encontramos características da música concreta e da música eletrônica, pelos usos do *loop* (*sillon fermé*) e pelas manipulações de inversão, duração e altura. A imagem visual não está sujeita a imagem sonora nem vice-versa. Ambas se complementam em igualdade. Uma reforça a outra. Ouvindo separadamente o som de *Hypnosis* sentimo-nos tontos. Vendo as imagens visuais também. Mas unindo a música às imagens, *Hypnosis* ganha potência, a hipnose é reforçada, se torna lisérgica.

3.2.2. *NANOFANIA* (2003)

Nanofania é um curta-metragem de três minutos, filmado em Super-8, que tem em sua montagem, fotografia e direção Cao Guimarães e em sua trilha sonora O Grivo. Assim como em *Hypnosis*, em *Nanofania* se faz presente unicamente a zona da música (MUS). Porém, como veremos a seguir, essa música não está totalmente na região de sons *encarnados*, ela transita entre a região de sons *encarnados* e *codificados*. Partindo da organização de Walter Murch pelo espectro do arco-íris, a música de *Nanofania* estaria em uma região azul-esverdeada à alaranjada. No início do filme, ela se apresenta mais avermelhada (*encarnada*) chegando a seu nível azul-esverdeado quando a música se transforma nos sons dos personagens por meio do uso *icônico* do som.

A trilha sonora de *Nanofania* é composta por uma peça musical que O Grivo gravou com várias caixinhas de música e um pêndulo de relógio. As caixinhas de música foram *sampleadas*⁷⁷ nota por nota. Assim, O Grivo montou uma melodia simples, possível de ser cantada, porém com uma estrutura não muito tradicional. Junto a essa melodia, o duo adicionou a percussão do relógio. Na sinopse de *Nanofania* tem-se: “Bolhas de sabão que explodem. Moscas que saltam. O pulsar de micro fenômenos cadenciados por uma pianola de brinquedo.”⁷⁸. Ao citar “pianola de brinquedo” acreditamos que o realizador quis passar uma ideia de som de “pianola de brinquedo” para o som da caixinha de música. Tal informação nos será útil durante a análise.

Segundo Marcos M. Marcos (Canário), em entrevista conosco, esse foi o primeiro filme que Cao Guimarães editou em cima de uma música d'O Grivo já pronta. Logo, ocorreu uma montagem inversa ao que tradicionalmente se faz, que é entregar primeiro a montagem

⁷⁷ *Samplear* é gravar várias mostras (trechos) de áudio e utilizá-las para montar uma nova composição.

⁷⁸ Sinopse tirada do *website* de Cao Guimarães: <http://www.caoguimaraes.com/obra/nanofania/>.

visual para só depois montar o som. Cao Guimarães montou as imagens visuais em cima da peça musical d'O Grivo, *sincando* e *dessincando* saltos de moscas e bolhas explodindo com cada som da caixinha de música. Como comenta Canário, foi tudo em função do ritmo da música. O Grivo compôs a música sem a menor ideia do que viria a ser o visual. Como as imagens visuais foram montadas em função do ritmo da música, desde já, podemos inferir que as *relações rítmicas* que Scott Curtis nos apresenta nos serão úteis. Junto a estes conceitos teóricos serão articulados outros conceitos já abordados, como o *tricírculo dos sons*, *música de fosso/música de tela* e *fantastical gap*. Neste curta, por se tratar de uma montagem da imagem visual guiada pela música, optamos por ter como base principal desta análise os princípios para a música de filmes clássicos de Gorbman e não seguir a análise pela enumeração dos planos visuais e das sequências sonoras.

Nanofania segue o primeiro princípio, o da *invisibilidade*, não vemos os aparatos da música – microfones, gravadores, caixinhas de música, pêndulos de relógio – na tela. Quanto ao segundo princípio, o de “*inaudibilidade*”, ocorre algo mais complexo. A trilha sonora de *Nanofania* é bem peculiar, por transitar os espaços diegéticos e extradiegéticos. A música de *Nanofania* se destaca, por pontuar as “ações” de seus personagens, as bolhas explodindo e as moscas saltando. Em alguns momentos do filme, a pontuação que a música faz, a partir do princípio de *pontuação da narrativa*, parece ter um caráter lúdico com os personagens. Algumas notas musicais das caixinhas de música entram em contraponto com outras notas que estão em sincronia, que estão no pulso, no mesmo ritmo das “ações”. Ocorrendo assim, uma pontuação contrapontística, ou melhor, um *contraponto da narrativa*. Pensando na orquestração de Samuel Adler, essas *pontuações contrapontísticas* seriam os *middlegrounds*. As notas que pontuam o tempo das ações, ou seja, as que estão em sincronia com os personagens, passam a ser o som destes, como em uma animação que utiliza o recurso, por exemplo, do *mickey-mousing/underscoring*. Nessa relação direta das notas das caixinhas de som com as ações dos personagens, ocorre o uso *isomórfico* porque ambas seguem em um mesmo ritmo e o uso *icônico* com o recurso do *mickey-mousing*. Esse recurso e seu contraponto destacam essa música, fazendo com que o espectador “ouça” a melodia. No início do filme, tendemos a pensar que a música é uma *música de fosso*, localizada no espaço extradiegético (EE), no campo *off* do *tricírculo dos sons*. Porém, ela vai se tornando *música de tela*, não por vermos caixinhas de música (que não há na imagem visual), mas pelas notas da música passarem a ser o som dos personagens que estão no espaço diegético visualizado

(EDV), campo *in do tricirculo*. Desta forma, voltamos nossa atenção à música, por ela se tornar o som dos personagens. Logo, o segundo princípio, o de “*inaudibilidade*”, passa a não estar presente em *Nanofania*.

A *pontuação da narrativa* é um dos princípios que mais se destacam aqui. Quanto à *pontuação narrativa referencial – começo e fim* –, por *Nanofania* ser um curta-metragem e ter uma equipe reduzida, há poucos créditos e a música não os invade. A música acontece sem uma introdução e sem um encerramento ou prolongação do filme, diferentemente de *Hypnosis*, que a música se estende nos créditos finais. A música de *Nanofania* acontece no instante do filme, sem aberturas, sem encerramentos. Em analogia à literatura, podemos dizer que ela (a música) ocorre como um conto, não como um romance.

Em relação ao segundo caso de *pontuação referencial – tempo, lugar e ação* –, a música nos apresenta um tempo passado. O timbre da caixinha de música, ou seja, da pianola de brinquedo, proposta pela sinopse do filme, nos remete ao som da infância, por este ser um *instrumento-brinquedo* para crianças. A caixinha de música também nos remete a outro tempo, quando se presenteava caixinhas de música em aniversários de 15 anos de garotas. Porém, crianças/adolescentes não deste tempo, mas de um tempo mais afastado. Atualmente, torna-se mais raro ouvirmos o som destas pianolas de brinquedo, quase não se encontra mais no mercado. Hoje, os *pianos-brinquedos* mais encontrados são os eletrônicos. Podemos dizer que o som destas pianolas de brinquedo é um *som-recordação*, um som que nos traz à memória acontecimentos do passado. Assim como o som da caixinha de música, incluindo o som do ato de dar corda (som também presente no curta), ambos são *sons-recordação*. Atualmente, dificilmente se presenteia caixinhas de música em aniversário, principalmente, de 15 anos. Logo, encontramos também presente em *Nanofania* o terceiro princípio - *significante de emoção* –, uma emoção carregada por uma sensação de nostalgia, saudade e infância. A imagem visual também reforça esse tempo passado por ser filmada em uma câmera Super-8. A estética da imagem de uma Super-8 carrega uma textura desgastada, não-*High Definition* e em preto e branco (ver figura 22).



Figura 22: *Frame de Nanofania.*

Quanto ao *lugar*, ou seja, a definição geográfica da música, não há. Seria um lugar universal, por não possuir características de um local? Pianolas de brinquedo e caixinhas de música remetem a algum país ou a vários países? Ou não remetem a nenhum país e sim a um lugar de nossa memória? A melodia de *Nanofania* nos parece em alguns momentos tocada aleatoriamente, como se estivesse sendo tocada por uma criança que está descobrindo o *instrumento-brinquedo* (pianola), uma aprendizagem universal (a qual todos podem passar por isso) e única de cada um (a experiência de cada um é única, porque só ele próprio pode viver sua própria experiência e mais ninguém). Isso reforça este espaço: universal e pessoal. Pensamos esse lugar relacionado ao tempo, a um lugar do passado que ficou na memória, efêmero como as bolhas de sabão que espocam. Um lugar que “acontece” com todos, mas de diferentes formas para cada indivíduo. Pensando na caixinha de música, é uma caixinha única, com um som próprio, que não toca Beethoven nem Elvis Presley, que não nos remete a um lugar existente.

O terceiro caso, da *pontuação referencial – ponto de vista* – está relacionado à subjetividade dos personagens. A música de *Nanofania* está em harmonia, ou seja, em *empatia* com os personagens e nos remete a um “jogo” entre as bolhas e as moscas. Podemos pensar que esse som da pianola é o som dos personagens, do jogo que há entre eles ou do que eles “sentem”. A música tanto revela o que eles “sentem”, assim como eles (personagens) podem estar “agindo” a partir do que ouvem (música). Neste último caso, estaria presente a *pontuação conotativa* que aponta que a música influencia o humor dos personagens. Em

Nanofania, temos estas duas instâncias. A música que transita pelos personagens (dentro de uma metadiegesi – na mente dos personagens) e os personagens que transitam pela música (da diegesi ou da extradiegesi). E por que não os personagens ouvirem a *música de fosso*? Ao ouvi-la, esta passaria ao campo diegético? Se o aparato da música, o(s) músico(s), surgissem na tela ou em *mise en scène*, poderíamos dizer que a música estaria no campo diegético. Mas se o personagem só “comenta” sobre a *música de fosso*, e seu aparato não aparece na cena, podemos dizer que o personagem tomou consciência desse espaço extradiegético (EE) da música, olhando através do espelho de Alice, quase adentrando ao *fantastical gap*, mas se mantendo no campo *in*, no espaço diegético visualizado (EDV). Temos casos em que a *música de fosso* passa a interagir com o personagem (como ocorre em musicais), o que pode ocorrer em *Nanofania*. Em *Nanofania*, Cao Guimarães concebe outro mundo, o mundo em que bolhas de sabão e moscas brincam entre si em um belo entardecer. Logo, por que não estes personagens interajam com essa música que não sabemos exatamente qual é seu lugar, uma música sem um lugar fixo? E mais, através da *pontuação conotativa de ilustração*, podemos dizer que a música é os personagens e que os personagens são a música. Como Chion (1997, p. 99) comenta sobre a *síncresis*, em que o objeto desenhado sincronizado com uma nota musical se converte em música e a música se converte nele. Outro recurso de *ilustração*, o *stinger*, também ocorre em *Nanofania*, no momento em que a pianola/caixinha pára e fica somente o som da pulsação do pêndulo do relógio (como um metrônomo que marca o tempo da música). Esse silêncio da pianola juntamente com a tela preta (*blackout*) dão a tensão dramática ao filme.

O princípio de *pontuação da narração* está relacionado a proposta de Curtis (1992). A relação entre música e imagem visual é *isomórfica*, elas possuem o mesmo ritmo, têm a mesma forma. Podemos também afirmar que há uma relação de uso *icônico* do som em relação a imagem visual. O timbre da caixinha de música é delicado, de leveza, assim como as ações dos personagens: o salto da mosca e o espocar das bolhas de sabão. Os *sons macro*, ou melhor, os *nano-sons* reais do espocar das bolhas e dos saltos das moscas são convertidos para o *som-leveza* da caixinha de música. Nesta relação rítmica proposta por Curtis, não há espaços diegéticos (ED) e extradiegéticos (EE). A música está em sua totalidade em um espaço geral, ela se move livremente, por meio da montagem, junto ao ritmo dos personagens.

O quinto e o sexto princípios, *continuidade* e *unidade*, se relacionam. Em *Nanofania*, a

música está sempre em *desconstrução*. Em alguns momentos, ela se desliga dos personagens, deixando-nos na dúvida quem segue quem: a música segue os personagens ou os personagens seguem a música? Ou ocorre o *mickey-mousing*, em que ninguém segue ninguém, mas ambos são uma coisa só? Nem um, nem outro, nem o terceiro, ou melhor, todos. A música é como um terceiro personagem, ela está “jogando” junto às bolhas e moscas. Ela está em conexão e desconexão, ponto e contraponto, continuidade e descontinuidade. Porém, mesmo desconstruindo, indo e vindo, passeando por todas estas funções, ela une todo o filme. Sempre há a presença da caixinha de música, do início ao fim do curta, ela cria uma identidade única com suas notas se repetindo “aleatoriamente”.

Quanto ao sétimo princípio, *quebrando as regras*, a quebra da “*inaudibilidade*” gera a “*audibilidade*”, a percepção da música nos curtas, tanto que ela pode vir a ser um personagem. A música não referencia a um lugar físico (cidade, país, etc), mas a um lugar dentro de nós (na memória), lugar esse diferente para cada sujeito. A violação da continuidade gera a descontinuidade que pode dar um ritmo diferenciado ao filme, um ritmo não-linear, com várias pulsações, que podem “dar vida” às bolhas de sabão.

Após a análise destes princípios, percebemos que a música de *Nanofania* não pertence a um lugar específico – diegético ou extradiegético. Podemos pensar que ela está em todos estes lugares, inclusive transitando pela *lacuna fantástica* (*fantastical gap*). É *música de fosso, de tela e de lacuna fantástica*. A música de *Nanofania* está atravessada pelos personagens, ela os atravessa e atravessa todos estes espaços constantemente. É importante lembrar que a “vida” dada aos personagens é gerada tanto pela música quanto pela montagem. Música e montagem são ritmo, pulsação, tempo e movimento.

Os *usos icônicos e isomórficos* dos sons (relação rítmica entre imagem visual/sonora) estão relacionados às *pontuações da narrativa*. A utilização das relações espaciais diegético/não-diegético entre som e imagem são relevantes. A *lacuna fantástica* de Robynn Stilwell (2007) nos ajuda a pensar este entre-lugar, esta fronteira que também é um lugar, mas efêmero. A relação rítmica, proposta por Scott Curtis (1992) em desenhos animados, se encaixou bem neste curta-metragem por dar outra vida com outros sons para os seres inanimados (bolhas) e moscas, ou seja, por ter um caráter de “animação”. As relações espaciais (diegética/não-diegética) e as relações rítmicas (uso *isomórfico* e *icônico* do som) entre imagem sonora/visual se complementam e não se opõem, ambas podem ser utilizadas simultaneamente.

Como em *Hypnosis*, a utilização dos princípios da música para o cinema clássico hollywoodiano de Gorbman pode ser aplicado para este filme. Esta organização feita por Gorbman, facilitou nossa análise musical. Seu último princípio, *a quebra das regras*, dá abertura a novas análises e princípios.

3.2.3. DA JANELA DO MEU QUARTO (2004)

Cao Guimarães (2013) conta que *Da Janela do Meu Quarto* foi uma experiência de absoluto acaso, quando estava em um fim de viagem em uma ilha na Amazônia e havia um último rolinho de Super-8. Estava esperando uma carroça que iria levá-lo embora. Porém, chovia e ele aguardava a chuva passar. Enquanto isso, as crianças apareceram e começaram a fazer “aquela *mise en scène* fantástica” diante da janela de seu quarto. Enquanto contemplava as duas crianças, percebeu que aquilo tinha que ser filmado. Naquele momento, pegou sua câmera no pulso, sem tripé, e conseguiu, com o pouco de tempo que há em um rolo de Super-8, filmar todo o acontecimento, do início da “luta” até o momento em que as crianças vão embora, em uma duração média de três minutos. Somente depois de passado algum tempo foi que Cao resolveu revelar esse filme com outros de seus trabalhos. Ele havia até se esquecido do material que tinha guardado. Quando o projetou foi que percebeu o quão impactante o era. Assim, *Da janela do meu quarto*, como *Hypnosis* e *Nanofania*, incluso nos “micro-dramas da forma”, nasceu, sem uma conceitualização anterior ou uma ideia preconcebida, simplesmente nasceu por estímulo, pelo desejo de filmar algo por meio dessa contemplação da realidade. Quanto a construção sonora deste curta-metragem, após a montagem visual, O Grivo montou musicalmente vários sons de chuva, usando não somente chuva, mas também sons de vento e de bichos. Ou seja, não há trabalho sonoro de pré-produção, nem de produção. Todo o som foi construído na pós-produção.

Da Janela do Meu Quarto ficou finalizado em cinco minutos. O filme se trata de duas crianças a brincar/brigar/se amar em uma rua de areia molhada em meio à chuva (figura 23). Por meio dos enquadramentos da câmera, com ângulo *plongée* e movimentos de câmera na mão, percebemos que há um quê *voyeurístico*, de alguém (o realizador) que as observa. Os quadros visuais são constituídos por planos gerais e conjuntos que acompanham a “luta-dança” das duas crianças em *slow motion*. Há também uma textura granulada do Super-8 e a prevalência de cores frias mais voltadas para a cor violeta.



Figura 23: Frame de *Da janela do meu quarto*.

Pelo software *Lignes de Temps*, encontramos o total de onze planos visuais. Dentro dos planos visuais há várias camadas de planos sonoros que formam sequências sonoras. Nesta análise, delimitamos que para cada plano visual temos uma sequência (quadro) sonora que pode ser composta por primeiros planos (PP-S), planos médios (PM-S) e planos gerais sonoros (PG-S). As transições sonoras deste curta se dão por meio de *crossfades* (em que um plano sonoro adentra em outro), *fades* e por cortes secos sonoros.

Os sons que identificamos foram dois sons de vento, um mais grave, o qual chamamos de vento-base, e outro mais agudo que soa como um uivo de vento, o qual chamamos de vento-solo. O vento-base prevaleceu como *cenografia sonora* do filme. Todos os sons poderiam fazer parte da *cenografia sonora*, mas percebemos que há destaque para certos sons que acabam por “descolar” desta *cenografia*. Também encontramos o som de grilos como parte da *cenografia*. Este em alguns momentos passava de PG-S para PM-S acompanhando ritmicamente o movimento de ataque da garota. O vento-solo prevaleceu como *marca sonora* da garota, sendo semelhante a um choro, acompanhando seu estado. Os sons dos trovões prevaleceram como *sinais sonoros* geralmente em PP-S ou PM-S. Estes sons anunciavam um “novo” *round* da luta e os principais golpes. Também encontramos variações no som da chuva. Havia chuva em PG, PM e outra em PP. Em PG, a chuva se tornava parte da *cenografia sonora*. Quando a chuva passava a ser pingos de chuva, encontramos-la em PP e PM. A chuva em PP acompanhou em vários momentos o ritmo da garota. Nos planos visuais

finais, a chuva mudou de *pitch* (altura) três vezes, tendo seu momento mais agudo, médio e grave, dando uma dinâmica de tensão à luta.

No primeiro plano, vemos um cavalo com uma carroça coberta com lona azul na chuva. O plano se desloca para um menino que arrasta uma menina pelo pé na terra molhada. Ele a solta e ela continua deitada de bruços no chão. Ouvimos, nesse plano visual, um plano sonoro de preenchimento que é o vento *base* (forma grave) e um primeiro plano de vento *solo* (uivo, forma aguda). Há um outro plano agudo de preenchimento, mas com pouca intensidade, é o som dos grilos que, como a chuva, se mantém constante em uma pulsação linear. Como preenchimento também temos o plano sonoro da chuva que soa constante.

No segundo plano, as crianças estão uma de frente a outra em posição de guarda/ataque. Ela tenta chutá-lo, ele recua. Ela avança tentando esmurrá-lo. Ele a segura pela cabeça, mantendo-a afastada. Ele a solta e recua. Ela mantém distância, mas continua em sua posição de ataque. Escurece. O segundo plano sonoro inicia parecido com o final do primeiro, ambos parecem ser um único plano dando um aspecto de continuidade, mas sua intensidade diminui. Não há mais o plano do vento *base*. Nesse plano, não há um som em destaque, todos sons são preenchimento, como *background*, um PG-S em uma *cenografia sonora*. A falta do vento *base* (grave) e a baixa intensidade dos sons *silencia* este plano. No fim deste plano, ao escurecer, em vez de ocorrer um *fade-out* sonoro, há um retorno do vento *base* abrindo um terceiro plano sonoro (3º P-S) que dá continuidade entre o segundo (2º P-V) e terceiro plano visual (3º P-V).

Nestas primeira e segunda sequências sonoras (1ª e 2ª S-S), passamos pelo reconhecimento dos elementos sonoros do filme, pela *territorialização* dos sons. A partir do terceiro até o décimo plano (3º P-V ao 10º P-V), teremos uma constante *desterritorialização*. Da terceira a quinta sequência sonora (3ª S-S a 5ª S-S), temos uma variação de *sinais* e *marcas sonoras*.

No terceiro plano (3º P-V), o garoto volta a apoiar sua mão na cabeça da menina. A menina chuta o garoto, nesse momento surge em primeiro plano sonoro (PP-S) do uivo agudo do vento e do trovão que se estende. Ela tenta esmurrá-lo, dando socos ao vento. Ela pára. Mas os dois continuam de guarda. Ele se inclina e põe as mãos no joelho. Ela avança novamente. Ele se volta para trás e torna a detê-la, enquanto ela soca o vento. Ouvimos o uivo agudo (do vento) com uma pulsação que segue o movimento de socos da menina. O

vento (em plano sonoro) se move com ela (em plano visual). Neste momento, percebemos claramente o *uso isomórfico e icônico* do som. Imagem sonora segue imagem visual com o mesmo ritmo e fazendo uma analogia ao som dos socos ao vento da menina. As crianças se distanciam novamente. De repente, ele avança, agarrando-a e levando-a ao chão. O primeiro plano sonoro (PP-S) do uivo se torna similar, ritmicamente e dinamicamente, ao choro de uma criança. Poderíamos afirmar que este vento em uivo está em *empatia* com a menina, acompanhando-a afetivamente. Ela empurra o menino. Planos sonoros do trovão entram como preenchimento com baixa intensidade. O uivo agudo cessa. O menino dá uma cambalhota e cai de quatro no chão. Retorna o plano sonoro (P-S) do vento *base*. Este soa ritmicamente como uma respiração após o choro, com baixa intensidade, discretamente. Mais uma vez encontramos um som em *empatia* com a ação dos personagens. As gotas da chuva se tornam o PP-S. Os dois se levantam e retornam à guarda. O uivo volta, tornando um PP-S e se sobrepondo a chuva. O menino se aproxima, ela o afasta, empurrando-o. Ele a segura pelo braço. Neste terceiro plano (3° P-V), o ritmo da luta é marcado pelo vento-solo como um choro que acompanha a garota.

Quarto plano (4° P-V). A intensidade do plano sonoro se torna mais forte pela proximidade das gotas da chuva que aparentam cair próximo ao realizador que observa as crianças da janela de seu quarto. Este seria um primeiríssimo plano da chuva (PPP-S). A base, ou seja, o plano de fundo (PG-S), a *cenografia sonora*, continua com os grilos e com outra base de chuva mais linear e mais fraca. Há ainda um plano médio (PM-S), também pertencente ao terceiro plano (3° P-V) de gotas que caem em algum objeto de metal, telhas e/ou objetos próximos ao local. Na imagem visual, o garoto derruba a menina. Mas ela o segura pela perna, ele cai por cima dela. A menina tenta ficar por cima dele, contudo os dois se emaranham. O som permanece o mesmo neste momento. Por estar contínuo, poderíamos talvez afirmar que este som está em uma espécie de *pausa sonora*, pois não há mudanças, modificações, quase em um estado de repetição, *loop*. O garoto consegue se soltar e se volta para cima da menina, prendendo seus braços. Ele se levanta, mas ela o desequilibra ao segurar sua perna. Ela o espera novamente posta de pé, aguardando-o. Ele se levanta. Podemos resumir o 4° P-V ao ritmo marcado pelos pingos de chuva que acompanham os socos da garota. No final do 4° P-V, surge um plano sonoro do trovão em PP-S que une o 4° P-V ao 5° P-V. O trovão marca a luta como um próximo *round*, uma espécie de címbalo da natureza.

Quinto plano (5° P-V). Inicia com o trovão. A menina corre e o garoto a chuta por trás, o primeiro trovão acaba quando ela cai. A chuva está mais forte. Não há mais pingos em PPP-S ou PP-S. Os grilos continuam em PG-S. Ela senta. Ele se aproxima dando mais chutes, PP-S do segundo trovão do quinto plano (5°P-V). Ela se levanta, avança no garoto com o corpo inclinado e a cabeça para frente como se fosse um touro de uma tourada, pronta para dar uma intensa chifrada. Começa uma série de socos ao vento. Nesse momento, gotas da chuva surgem em PP-S no ritmo do movimento dos braços da menina. Essas gotas aparentam ser palmas de uma platéia, torcendo para ela. Mais uma vez encontramos claramente o *uso isomórfico e icônico* do som. O plano dos grilos cessa. Prevalece a chuva como fundo (PG-S) e figura (PP-S). O garoto tenta se proteger. Ela corre atrás dele e consegue desequilibrá-lo. Ele cai com as costas no chão. Neste quinto plano (5° P-V), destaca-se a marcação dos pingos e dos trovões dando ênfase aos principais golpes.

Do sexto ao oitavo plano (6° P-V ao 8° P-V), a chuva marca todo o ritmo da luta, porém a afinação da chuva em cada plano é alterada. No sexto plano (6° P-V), a intensidade do P-S da chuva diminui. Ainda ouvimos em PP-S as fortes gotas do plano anterior, contanto mais abafadas e em ritmo mais lento. O garoto segura os braços da menina que tenta esmurrá-lo. Com o pé, ele a desequilibra, ela cai no chão de quatro e tenta chutá-lo nesta posição. Ele mantém distância. Ela se levanta. Os dois voltam a posição de guarda, um de frente ao outro. O garoto a chuta, ela recua.

O sétimo plano (7° P-V) se assemelha sonoramente com o quinto plano (5° P-V). As gotas pesadas da chuva em PP-S voltam a acompanhar o movimento dos braços da menina que tenta atingir o garoto. Ela se torna mais rápida que ele, a chuva também. Ele alcança sua cabeça, mas não consegue segurá-la por muito tempo. A menina avança.

No oitavo plano (8° P-V), as fortes gotas em PP-S se tornam mais agudas. Os dois estão em posicionamento de guarda. O garoto assusta a menina com um tapa ao vento. Ela recua, ele avança, segurando-a por trás. Ela cai, ele levanta as mãos como se não tivesse a derrubado.

No nono e décimo plano (9° P-V e 10° P-V), temos um momento de suspensão, de respiração da luta. No nono plano (9° P-V), ela está de joelhos, curvada ao chão. Ele de pé a observa. O P-S se torna menos intenso. As gotas antes em PP-S, passam a PM-S e se tornam mais graves. O garoto se aproxima e com pequenos galhos bate no traseiro da garota. Ouvimos um P-S de água escorrendo. No décimo plano (10° P-V), os dois se entreolham em

posição de guarda. O PG-S dos grilos retornam. As gotas em PP-S voltam a acompanhar o movimento da menina que avança esticando os braços para acertar o garoto. Ele se protege com as mãos.

Décimo primeiro plano (11º P-V). O uivo solo em PP-S do vento retorna. A menina corre sozinha em um PG-V. O garoto surge no plano fugindo dela. Neste plano, retornam os PG-S's dos grilos e do vento *base*. As crianças se distanciam da janela do quarto de Cao Guimarães. A paisagem permanece por pouco tempo. *Fade out*. Este último P-S soa como o primeiro, uma espécie de *da capo*⁷⁹, trazendo-nos uma ideia de ciclo. Voltamos aos mesmos elementos sonoros do primeiro quadro sonoro (1º S-S) e visual (1º P-V), temos assim uma *reterritorialização* desses sons, são os mesmos sons, porém ouvidos com “novos ouvidos” que foram *desterritorializados*. Assim, temos um movimento de *ritornelo* sonoro em *Da Janela do meu Quarto*.

A construção sonora de *Da janela do meu quarto* não é rígida, é maleável, líquida. Há sons específicos que perpassam por diversos enquadramentos sonoros, de primeiro plano a plano geral, de *cenografia sonora* para *sinal sonoro*. Os planos da chuva são fluidos, se modificam constantemente entre PG's, PM's e PP's. Por mais que o som da chuva soe como base, ou seja, como *cenografia sonora*, esta passa também a ser *marca sonora* ao acompanhar a garota, saindo de um PG-S e indo para um PP-S. Poderemos limitar nossa análise se pretendermos enquadrar os planos sonoros em modelos fechados.

Os planos sonoros também aderem às ações e aos possíveis sentimentos dos personagens. Eles são ressignificados pelos personagens. As gotas de chuva ao mesmo tempo que são parte da chuva, são os “socos ao vento” da garota sonorizados, como uma espécie de locomotiva. A água da chuva que escorre por algum lugar próximo ao diretor que filma de sua janela, pode ser o “sentimento de choro” da garota que está ao chão sendo chutada. O trovão marca os cortes sonoros e por vezes intensifica os “golpes” mais marcantes da luta. Podemos comparar o desenho sonoro que é dado a luta das crianças por meio dos elementos da natureza (vento, chuva, trovões e grilos) à *sarama*, música utilizada nos combates de boxe tailandês para acompanhar o ritmo da luta. Os tambores que criam uma base seriam a chuva e o vento; os címbalos, que marcam um ritmo em cima dos tambores, são as gotas da chuva em PP e os trovões, estes são *sinais sonoros* da luta; enquanto as flautas são os grilos, que estão quase sempre presentes com uma base mais aguda, sendo *marca sonora*. Assim, temos uma

⁷⁹ *da capo* (D.C.) na música significa voltar ao início da partitura.

luta-dança constituída por sons que tradicionalmente não soariam como sons musicais. Temos um som ambiente construído que pode ser considerado um *som ambiente musical*.

Como dito por Curtis (1992), a separação da trilha sonora do filme em diálogo/música/efeitos são ineficientes quando se trata de animação, o mesmo ocorre aqui. Poderemos limitar nossa análise se pretendermos enquadrar os planos sonoros nesses modelos fechados. Estes moldes fechados em zonas (efeitos, música, falas, som ambiente) podem ser eficazes para uma edição de som e/ou mixagem, ou seja, para a produção dos filmes, mas para a análise, dependendo do que o filme exigir, pode ser falho. Pode-se também fazer o que fizemos, romper o limite destas zonas, analisá-las sem rigidez, como zonas flexíveis, líquidas.

3.2.4. QUARTA-FEIRA DE CINZAS (2006)

Quarta-feira de Cinzas é o único dos curtas-metragens aqui estudados em que a direção, fotografia e edição são assinadas por Cao Guimarães e pela artista plástica Rivane Neuenschwander⁸⁰. A trilha sonora continua a ser do duo O Grivo. O curta tem seis minutos e fora gravado em HDV. Sua sinopse é a seguinte: “Após o carnaval, no ocaso melancólico de uma Quarta-Feira de Cinzas, as formigas começam sua festa profana, multicolorida, ao ritmo de samba em caixa de fósforo.”⁸¹. Por meio do *Lignes de Temps*, localizamos trinta planos visuais. Esses planos vão de planos gerais a planos conjuntos de formigas de espécies diferentes (umas menores e outras maiores) que carregam confetes adocicados para seus formigueiros.

Quanto ao processo criativo do som, Canário explica que foram utilizados dois materiais sonoros: o primeiro foi um sambinha feito com várias amostras, gravadas pelo duo, de sons de palitinhos caindo no chão e o segundo foi os demais sons (som ambiente e *som imaginário* das formigas). Esse *som imaginário* das formigas foi gravado com pedrinhas, terrinha caindo no chão e pequenos objetos. Esses *sons imaginários* das formigas, sons mínimos, são amplificados, tornando-se *macro*: o *minimalismo amplificado*. A ideia d'O Grivo era deixar mais música do que som ambiente. Mas Rivane acabou optando por limar

⁸⁰ Rivane Neuenschwander fez parceria com Cao Guimarães em alguns de seus curtas e com O Grivo em trabalhos instalativos, como *Alarm Floor*.

⁸¹ Sinopse retirada do *website* de Cao Guimarães: <http://www.caoguimaraes.com/obra/quarta-feira-de-cinzas/>.

mais o samba na edição final.

No início do filme, acompanhamos uma formiga solitária que carrega um confete amarelo (1º P-V). A *cenografia sonora* é composta por sons de pássaros e do vento agitando as folhas das árvores. Depois partimos para outra formiga, esta carregando um confete azul (2º P-V). No 3º P-V, uma formiga maior passa perto de uma menor que carrega um confete verde, ou seja, a espécie maior já detectou que a espécie menor encontrou algo de interessante: o confete adocicado. A partir daí, percebemos que o som vai modificando sua “lente”, ou melhor, sua direcionalidade, sua proximidade, o ponto de escuta se afunila, passamos a ouvir planos sonoros mais fechados, com mais intensidade, das formigas.

No plano seguinte (4º P-V), uma formiga da espécie maior, tenta identificar o confete. Neste plano, temos uma espécie de plano de detalhe sonoro das patas da formiga no confete, o *som macro*, o *minimalismo amplificado*. No 6º P-V, há um plano geral tanto visual quanto sonoro. No sonoro, o *som macro* silencia para voltar no 7º P-V. Neste plano, visualmente há uma das formigas menores carregando um confete entre folhas secas. Sonoramente, o *som macro* se assemelha ao som de um microfone de lapela, como se a formiga estivesse usando esse tipo de microfone. No 8º P-V, inicia-se o samba junto ao *som macro* da formiga. Os planos visuais 9 e 10 são bem parecidos, uma formiga menor carrega seu confete em um lugar mais escuro. No 9º P-V, o samba pára, para retomar no 10º P-V. No 12º P-V, a *cenografia sonora* se amplia, permanece o *som macro* e o samba, que havia parado no 11º P-V, retorna. Visualmente, há duas formigas menores carregando o mesmo confete. No 13º P-V, o samba cessa novamente, e nos encontramos na cena das formigas maiores, há três delas em plano visual, somente uma com o confete. No 14º P-V, retoma-se a cena das formigas menores. Há umas cinco entorno do confete, ambas estão na entrada do formigueiro onde saem e entram outras formigas da mesma espécie. O samba parece querer retornar, mas cessa novamente. Predomina a *cenografia sonora* sempre com a presença de alguns pássaros e som de folhas. As formigas menores se ajudam. No 16º P-V, uma formiga da espécie maior briga com três menores que carregam um confete cor de rosa. Continua o *som macro* das formigas e durante a briga entra novamente o samba, em *empatia* com a “briga carnavalesca” das formigas. No 18º e 19º P-Vs, as formigas menores continuam se ajudando. O samba retoma no fim do 18º P-V e entra no 19º e 20º P-Vs dando continuidade aos planos. No 19º P-V, vemos mais confetes e mais formigas, um verdadeiro carnaval. O samba cessa novamente do 21º ao 24º P-Vs.

Do 25° ao 30° P-Vs, o samba toca continuamente, dessa vez junto a um som percussivo semelhante a um chocalho, que talvez possa ser uma caixa de palitos de fósforos, como citado na sinopse do filme. Há também o som de terrinha caindo. Estes planos, visualmente são mais escuros e os confetes parecem se destacar mais pelos seus brilhos (figura 24). Há bastantes confetes e formigas. O samba “orgânico” d'O Grivo dá dinâmica a estes planos multi-coloridos.



Figura 24: Frame de *Quarta-feira de cinzas*.

Podemos afirmar que o *som macro* das formigas, como o som de suas patas, do arrastar dos confetes, do caminhar na terra, é *marca sonora* daquele ambiente, assim como pertencem também ao campo *in* no espaço diegético. O sambinha passa a ser um *sinal sonoro* dessa comemoração pós-carnaval das formigas com seus confetes adocicados. Por ter um timbre e duração semelhante aos passos das formigas, o samba se mistura ao mundo delas, ou seja, à diegese das formigas, como se fosse tocado por elas mesmas. Assim, o samba parece transitar o espaço diegético e o extradiegético, atravessando o *fantastical gap*. O samba, em seu primeiro momento, não é totalmente entregue, ele é interrompido diversas vezes pelos *sons macros* das formigas e pelos pássaros da *cenografia sonora*. Somente no fim do filme, nos últimos cinco planos, é que temos a presença completa, sem interrupção, do samba. É nesse momento repleto de confetes que o samba acaba por se mostrar.

Assim como em *Da Janela do Meu Quarto*, em *Quarta-feira de cinzas*, O Grivo cria uma *cenografia sonora* e uma música que se encontra em *empatia* com os personagens (formigas). Há também uma tentativa de criação de som direto, em que as formigas deste filme parecem estar “lapeladas”. A zona desses sons seriam amareladas (som ambiente) e

azul-esverdeadas (*som macro*). Quanto a música, ela estaria em uma zona avermelhada, mas poderíamos colocá-la em uma zona alaranjada, onde ela se mistura a esse som ambiente.

3.2.5. *SIN PESO* (2007⁸²)

Foi em uma viagem de quase uma semana feita à Cidade do México que Cao Guimarães e O Grivo captaram e registraram imagens visuais e sonoras de *Sin Peso*. Tais registros foram utilizados também para outras obras como *Francia x Portugal*, *Tocata e fuga*, *Quedarse*, *Peiote*, *Pepita para lavar los tenis*, *Partitura*, *Lupita*, *Huevo huevo huevo*, *Atrás dos olhos de Oaxaca* e *Devuelveme el corazón*, todos de 2006. Próximo aonde eles estavam hospedados havia uma feira muito atraente na qual iam quase todos os dias da viagem. A feira era atraente por suas cores, formas, geometrias e, para O Grivo principalmente, pelas vozes dos feirantes. Enquanto Cao Guimarães filmava os toldos das barracas dos feirantes, O Grivo captava e registrava a “loucura de vozes de gente gritando”. O duo fez uma série de gravações em primeiro plano tentando eliminar o ambiente da feira, tentando chegar o mais perto dos vendedores. Segundo Canário, em entrevista conosco, era complicado gravar esses primeiros planos porque a feira era de produto ilegal, com coisas piratas. Logo, os vendedores não gostavam que eles ficassem chegando com o microfone. O Grivo arrumou um disfarce e aos poucos foi se aproximando e gravando. Assim, Canário e Nelson finalizaram a gravação com um arquivo bem amplo de vozes em primeiro plano. Para a escolha do material sonoro que iriam trabalhar em *Sin Peso*, O Grivo procurou eliminar arquivos com mais ambiente e pegar os arquivos com vozes mais nítidas. Com estes arquivos, O Grivo fez sua montagem sonora.

Temos aqui um exemplo de um filme em que na etapa de produção estavam presentes tanto Cao Guimarães como O Grivo, diferentemente de *Hypnosis*, *Nanofania* e *Da janela do meu quarto*. Temos também uma montagem diferenciada dos filmes anteriormente analisados, em que Cao Guimarães já ouvia parte do material sonoro enquanto montava as imagens visuais. Canário comenta que eles foram montando o filme praticamente juntos. O Grivo já havia passado para Cao, por exemplo, um arquivo de quinze minutos do senhor de “las figuritas”, para que Cao, na montagem visual, tivesse uma ideia dos sons que eles tinham captado.

⁸² Há informações que este filme é de 2006, porém no *website* de Cao Guimarães (<http://www.caoguimaraes.com/obra/sin-peso/>), encontramos-lo como lançado em 2007.

Marcos M. Marcos (Canário), em entrevista sobre a musicalidade das vozes dos feirantes, comenta que mistura arquivos, ou seja, utiliza camadas sonoras, para que, no ponto de vista sonoro, o filme fique interessante.

A gente não ia colocar só um som porque do ponto de vista sonoro fica chato, fica monótono. Perde o interesse, apesar de ser incrível, bacana. Muita gente tem essa coisa de um conceito, “ah, vou usar só um arquivo”. Mas, às vezes, o negócio não sustenta. Se sustentasse, tudo bem, poderia. Mas musicalmente, não sustenta. E aí a gente partiu para vários [arquivos/sons]. Pra articular um pouco, deixar o filme menos monótono, tentar brincar com essa coisa das outras vozes também. (Marcos Moreira Marcos – o Canário, em entrevista conosco).

Sin Peso tem sete minutos de duração e teve como formato de captação o Super-8, assim como *Hypnosis*, *Nanofania* e *Da janela do meu quarto*. Sua sinopse é: “O ar que sai do peito em vozes multiformes no comércio das ruas não é o mesmo ar que balança os toldos multicoloridos que protegem do sol e da chuva os donos das mesmas vozes. Dois pesos diferentes configuram o frágil equilíbrio da vida nas ruas da Cidade do México.”⁸³. Por meio do *software Lignes de Temps*, localizamos setenta e sete planos visuais que são compostos, em sua maioria, por imagens visuais dos toldos multicoloridos que protegem os feirantes. Os dois últimos planos visuais revelam que a feira se passa no México. No penúltimo plano (76º P-V): pela presença de uma caveira mexicana, que aparenta ser a Santa Muerte (porém não visualizamos sua gadanha e o globo por esta estar em PP). E no último plano (77º P-V): pela presença da bandeira mexicana que balança com o vento. A maioria dos planos são totalmente preenchidos pelos toldos, em outros planos podemos perceber a rua e a feira, porém não vemos nenhum personagem frontalmente. Devido ao grande número de planos visuais, focamos nossa análise para as vozes dos feirantes. Este é o único curta-metragem dos escolhidos para esta pesquisa que há vozes de seres humanos.

A única pessoa presente visualmente no curta é vista por um ângulo de cima, como em *plogée*. Ela está sentada abaixo de uma sacada de um prédio antigo, como se estivesse descansando e se protegendo do sol. Somente vemos suas pernas e parte de sua cabeça, mas não seu rosto, por conta do ângulo em que a câmera se encontra. Não conseguimos identificar os personagens através da imagem visual. Os toldos criam formas pelo balançar do vento, pelas sombras, pelas sobreposições, pela incidência da luz do sol e por suas dobras (figura 25).

83 Sinopse retirada do *website* de Cao Guimarães: <http://www.caoguimaraes.com/obra/sin-peso/>.



Figura 25: *Frame de Sin Peso*

As imagens sonoras são compostas pelas vozes dos feirantes em primeiro e primeiríssimo planos e dos compradores e transeuntes que passam pela feira em plano geral. Já que os personagens não são identificados visualmente, acabam por serem identificados sonoramente. Estas vozes estão em um EDA, sabemos que elas são *acusmáticas* e que os feirantes (fontes sonoras) fazem parte daquela diegese. Estas vozes *acusmáticas* constroem em nossa mente uma cena complementar a que nos é mostrada visualmente. Lembremos que Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov tinham uma preocupação em o cinema se tornar um cinema falado, “verborrágico”, um cinema redundante que repete na imagem sonora o que há na imagem visual. Pensando também em paisagens, podemos pensar que temos duas paisagens, uma visual e outra sonora. Estas duas paisagens funcionam como o método polifônico de construir o cinema sonoro proposto por Eisenstein *et alii*. Poderíamos ter uma “verborragia” por meio destas vozes, mas que não se encontra em redundância com as imagens visuais. Há um *contraponto* entre imagem sonora e imagem visual. Porém, em *Sin Peso*, imagem e som não chegam a ser “divorciados”, mas complementares.

A maior parte dos planos visuais é de planos fechados dos toldos da feira. A imagem visual dos toldos sendo balançados pelo vento se contrapõe às vozes dos feirantes. O ar do vento, o ar das vozes, pesos diferentes. O Grivo usa o potencial do som para construir essa paisagem sonora de vozes que demarcam o território da feira. Estas vozes seriam *marca sonora*, pois é o principal elemento que identifica a paisagem sonora do ambiente-feira. A

cenografia sonora que dá base a estas vozes é composta por sons de meios de transporte, sinos, passos, ruídos, entre outros que vazam no microfone direcional. Mas também é *cenografia sonora* estas vozes em planos gerais, com intensidade mais baixa. Esse som ambiente é a massa sonora que “conforta” estas vozes-melodia, como uma harmonia. Sem o som ambiente, as vozes se tornariam artificiais, seriam vozes *in vitro*, vozes *solo*, fora de seu contexto, como se tivessem retirado os feirantes do seu lugar de trabalho e os posto em um estúdio de áudio para gravar os seus cantos de feira. Assim, O Grivo comenta que seria praticamente impossível gravar somente as vozes dos feirantes em primeiro plano sem a intervenção do som ambiente da feira:

Só tem uma voz praticamente em primeiro plano. [...] Na feira, você escuta é o ambiente. É difícil gravar uma voz de pertinho, o microfone é direcional, mas vaza, né? Às vezes tem dez caras no mesmo lugar e era ir atrás desse tipo de som naquele ambiente. E ficamos uns dias pra conseguir esse material. (Marcos Moreira Marcos – o Canário, em entrevista conosco).

No *Tricículo dos Sons* de Chion, poderíamos apontar todas as vozes de *Sin Peso* no campo *fora de campo* da zona acusmática. O som ambiente de *Sin Peso* seria este *som-território* de feira, em que não necessariamente precisamos ver os automóveis que fazem ruído no entorno. Ou seja, tanto faz o som ambiente estar em um campo *in* como *fora de campo*. O *som-território* estaria entorno destes dois campos. Em alguns momentos visualizamos pingos d'água entre os toldos (62° P-V), como se estivesse chovendo, mas não há som de chuva.

Em *Sin Peso*, logicamente, os feirantes falam em espanhol (por estarem na Cidade do México), mas a opção do diretor foi em não colocar legenda. Logo, o entendimento do que é dito pelos feirantes não importaria, por isso não nos detemos ao discurso das vozes e sim a sua sonoridade, sua materialidade, sua forma, por isso esses filmes são chamados de “microdramas da forma” sejam estas formas visuais ou sonoras. Depois de percebermos que aquele ambiente é uma feira (pelas imagens visuais, pela entonação das vozes), deduzimos que os donos daquelas vozes são os feirantes e que algumas vozes ao fundo são de transeuntes, compradores e/ou outros feirantes. Claro que compreendemos algumas frases dos feirantes, por mais que não se entenda espanhol, ele se assemelha à língua portuguesa, o que faz com que percebamos que a situação que se desenrola no filme se trata de uma feira, além dos toldos que já são típicos destes lugares. As vozes dos feirantes são tão marcantes, com variação de altura, velocidade e intensidade, que suas falas passam a ser cantadas. Logo,

podemos dizer que essas vozes passam a ser música. A repetição das frases feitas pelos feirantes para alcançarem a venda faz com que a fala, muitas vezes devido a fadiga, passe a ser canto, um canto de venda, um canto de feira. Eles não chegam totalmente a cantar, mas, ao serem ocultados visualmente ao espectador em um campo *fora de campo*, essa fala vai tomando uma outra forma, entra em outro plano, em que não se pretende entender exatamente o que está sendo dito e nem importa visualmente quem está falando. O que importa é a sensação que estas falas transmitem ao espectador. Em contraposição, em polifonia à imagem visual, ou mesmo em *anempatia* à imagem, estas vozes carregam o peso da voz, da fadiga, do cansaço, da força e da vontade de querer vender, enquanto que a imagem visual carrega uma certa leveza por ser construída plasticamente por sombras, pelas dobras e pelo desenho que o vento faz nos toldos. A imagem visual está ali para proteger estas vozes pesadas. Há nos toldos enquadrados por Cao Guimarães uma leveza que tem força para amparar o peso destas vozes fortes. Há aí uma contraposição que se completa, que se estabiliza, que anula o peso, torna algo *sin peso*. Simultaneamente imagem visual e imagem sonora estariam também em *empatia* por se tratar de uma relação que por mais que se oponha entre peso e leveza, como já dito, se complementa reforçando o ambiente da feira. Estes personagens (feirantes) que não são visualmente mostrados são a própria música da feira. Música esta que está simultaneamente em relação de *empatia* e *anempatia* com a imagem visual.

No espectro de Walter Murch, o som de *Sin Peso* não se estabilizaria em uma única zona. Ele transita entre a zona de *sons codificados*, violeta, por serem falas, vozes, mas estas vozes se transmutam em música, transitando também na zona de *sons encarnados*, avermelhada. Pensamos em estas vozes serem mais *encarnadas* que *codificadas*. São vozes líquidas e livres que estão simultaneamente em duas zonas.

A partir desse outro conceito de música, em que *música é sons*, podemos pensar o ambiente sonoro do filme como música, se esta se propõe a ser música ou se, até mesmo que não se proponha, o espectador a perceba como tal. Há artistas, como a americana Meredith Monk, que por meio de efeitos vocais da própria voz criam uma música a partir de sua repetição e utilizam também a fala como canto. O grupo brasileiro de música vocal-percussiva, Barbatuques, cria dentro de sua música paisagens sonoras por meio de sons corporais. Atualmente, percebemos que as artes vêm ampliando seu espaço sonoro para o som do ambiente acústico, para paisagens sonoras e isto não deve ser desconsiderado em estudos e realizações audiovisuais.

As vozes acusmáticas de *Sin Peso* transportam o espectador para além do filme, criando a partir da imagem sonora, uma imagem sensação e, dependendo do espectador, uma imagem memória. Essa música-vozes, que ao mesmo tempo é uma paisagem sonora que nos faz construir uma paisagem imagética, é possível de ser ouvida por conta da montagem em: 1) deixar as vozes no nível acusmático e 2) pela escolha das vozes que entraram no filme. Ou seja, a montagem é, como dito por Eisenstein *et alii* (2002), o meio básico que leva o “cinema a adquirir uma força poderosamente emocional” e acrescentamos que é ela que vai potencializar o som, por meio das escolhas a serem realizadas no momento da pós-produção. É o que acontece na obra de Cao Guimarães, em que o diretor dá a mesma importância à imagem visual e à imagem sonora principalmente no momento da montagem.

CONCLUSÃO

Nossa análise não se iniciou na feitura desta dissertação, mas no decorrer do mestrado, em trabalhos para as disciplinas e na produção de artigos para eventos acadêmicos. Assim, aos poucos fomos percebendo que cada filme necessitava de análises diferenciadas. Tentamos, durante a escrita do segundo capítulo, criar uma forma, um método, um paradigma de análise sonora para nosso *corpus*. Porém, no processo de re-analisar os filmes durante a escrita da dissertação, percebemos que não havia uma forma de análise que se encaixasse a todas estas obras. A partir disso, debruçamo-nos nos apontamentos de Aumont e Marie (1988) em que confirmamos que não há um método de análise universal. O que há são conceitos que podem nos nortear durante a análise. Cabe a nós, analistas, percebermos que tipo de análise o filme pede, que conceitos podem ser aplicados. Da mesma forma que nos perguntamos em um processo de criação: “o que essa obra pede?”, podemos fazer o mesmo no processo de análise. Em alguns momentos, a teoria a ser aplicada pode não estar relacionada diretamente ao que se vai analisar, mas indiretamente ela pode contribuir como um guia ou dar base a outras teorias que possam ser aplicadas diretamente. Percebemos que uma única forma de análise poderia tolher os próprios filmes, tornando o estudo pobre e/ou monótono. Por isso, adaptamos nossa análise ao que os filmes pediam.

Aproximar a realização ao processo analítico enriqueceu a análise. Conhecer mais do trabalho d'O Grivo e de Cao Guimarães e entender seus processos criativos, ajudou-nos a pensar nossa análise de forma mais aberta. Como visto no terceiro capítulo, a construção sonora d'O Grivo é líquida, movente. Assim, ela acaba por infringir teorias acabadas, enriquecendo-as. Como Claudia Gorbman aponta em seu sétimo princípio: a quebra dos

princípios da música no cinema criam novos princípios, enriquece esse leque de funções da música.

Por outro lado, pensar em como os sons poderiam estar dispostos em uma DAW, em alguns momentos tolhia nossa análise quando queríamos “engavetar”, classificar em um lugar esses sons. A construção sonora d'O Grivo muitas vezes desarmou nossa análise, pois queríamos classificar tudo em “gavetas”. Deixamos então nossa análise ser levada com o filme. Fomos a favor do filme e compreendemos que esses sons eram maleáveis a própria disposição das regiões na DAW. Isso nos fez (re)pensar, como editores de som, *sound designers*, mixadores, o nosso próprio processo de criação sonora. Se fecharmos sempre nossa criação sonora a um método criativo, podemos acabar limitando nosso desenho sonoro. Se testarmos várias formas, poderemos descobrir novas montagens e encadeamentos sonoros? Podemos descobrir novos sons? Analisar estes filmes e conversar com O Grivo nos mostrou que sim. A busca, a experimentação, essa cozinha sonora, pode fortalecer a criação e o desenvolvimento de sons no audiovisual.

Quanto a utilização do *software* livre *Lignes de Temps*, nos foi útil, mas em alguns momentos tivemos alguns trabalhos redobrados. Iniciamos seu uso no segundo semestre do ano de 2012 e continuamos no primeiro semestre do ano de 2014 com a mesma versão, 1.4.8 para Mac Intel – OS 10.6 Snow Leopard. Em 2012, tivemos sucesso em nosso primeiro contato com o *software* na análise de *Hypnosis*. Porém, ao analisarmos em 2013, *Da Janela do meu Quarto*, ocorreram algumas falhas ao salvarmos nossas anotações. Ao finalizar o programa e retomá-lo, os dados da análise foram perdidos, mas os cortes continuavam salvos. Esse foi o único problema mais grave que tivemos com o *software*. Outra falha com a qual sempre nos deparávamos era em relação aos cortes, às mudanças de planos que o programa reconhecia. Alguns cortes não eram reconhecidos. Percebemos que isso ocorria devido a um plano ser semelhante ao plano seguinte, isso dificultava a detecção destes pelo *software*. Isso ocorreu em *Hypnosis*, em alguns *crossovers*, e em alguns planos de *Quarta-feira de cinzas*. No geral, a utilização do *software* tornou nossa análise mais prática e rápida. Porém, sentimos falta de uma ferramenta em que pudéssemos fazer camadas de texto no vídeo com algumas anotações, como por exemplo: indicar o número do plano visual. E outra ferramenta para podermos exportar esse vídeo com as indicações. Para fazer isso, tivemos que utilizar um *software* de edição de vídeo. Assim, realizamos novamente toda a decupagem, marcando os cortes e enumerando plano por plano.

Ao enumerar esses planos visuais, pensamos em enumerar as sequências sonoras. Mas a partir disso nos deparamos com um pequeno “problema”. Havia planos sonoros de determinadas sequências sonoras que adentravam em outras sequências. Isso ocorria a todo momento e geraria a nós um trabalho monstruoso em ter que criar uma *timeline* com uma tabela indicando plano sonoro a plano sonoro, sequência por sequência. Além disso, corríamos o risco de descrever dois ou mais sons, que estavam contidos em uma única região, achando que estariam em regiões diferentes. Ou seja, criando mais planos sonoros em nossa análise sem precisão. Começamos a fazer isso, mas desistimos ao ver que tínhamos um trabalho muito grande para um número considerável de curtas-metragens para serem analisados. Assim, preferimos optar pela descrição dos sons a partir dos planos visuais.

Percebemos, durante a análise, que é predominante uma relação de *empatia* entre imagens visuais e sonoras nestes “micro-dramas da forma”. Averiguamos ainda que a ideia de Paisagem Sonora pode nos favorecer ao relacionar os planos sonoros. Acharmos também que junto ao conceito de Paisagem Sonora, o de Cenografia Sonora fortalece a reflexão dos sons ambientes. Quanto ao Território Sonoro, nos é mais útil ao relacionar os sons com os espaços e os personagens.

Quanto às relações espaciais entre imagem sonora e visual, o modelo do tricírculo dos sons de Michel Chion nos ajudou a pensar como esses sons são flexíveis e podem ao mesmo tempo ocupar dois espaços, um diegético e outro extradiegético. *Da Janela do Meu Quarto* e *Nanofania*, por exemplo, são filmes que estão a todo momento atravessando a *fantastical gap* ou mesmo seus sons estão localizados na própria *fantastical gap*. As relações rítmicas propostas por Scott Curtis também foram muito úteis nestes micro-dramas. Por estes estarem associados à uma musicalidade estão intrinsecamente relacionados ao ritmo. Os princípios de composição, edição e mixagem para a música de filmes clássicos hollywoodianos apontados por Claudia Gorbman nos foram bastante norteadores para estruturar nossa análise. Constatamos que esses princípios são úteis também para filmes presentes no cinema brasileiro contemporâneo.

Quanto a questão do *frame sonoro*, pensamos que este é maleável, ele se constrói a partir de uma escuta reduzida, mas para ouvi-lo o espectador deve abrir seus ouvidos a esta escuta. O *sample* não é a mínima parte de sentido do som em uma obra audiovisual. Michel Chion (2012, p. 59) vai apontar que não existe contentor sonoro e não há nada de análogo a esse contentor visual das imagens que é: o quadro. Não há contentor, mas podemos relacionar

planos visuais a planos sonoros, podemos falar em sequências sonoras e em quadros sonoros compostos por sequências sonoras. Fizemos aqui uma analogia do visual ao sonoro e para nós o resultado foi positivo. Algumas vezes tivemos dificuldades para separar certos sons em planos, mas quando isso ocorria contávamos como sequências sonoras.

Percebemos, ao escolher a ordem de análise dos filmes cronologicamente, que os primeiros micro-dramas, *Hypnosis* (2001) e *Nanofania* (2003) estão mais voltamos à música, sem pretensão de haver som ambiente, ou seja, cenografia sonora. O próprio *Nanofania*, como vimos, fora montado já em cima da música criada pelo O Grivo. Percebe-se claramente as influências das músicas eletrônica, concreta e aleatória nestes dois micro-dramas, com o uso do *loop* (*sillon fermé*), as manipulações de velocidade e inversão dos sons, a criação de *samples* de um som que já existe e que é reconfigurado, a aleatoriedade e com a execução expandida do piano. Isso mostra uma relação do O Grivo com as tendências musicais do século XX, que já vem da época em que a dupla realizava seus concertos de música contemporânea por meio da Fundação de Educação Artística de Berenice Menegale. Em *Da Janela do Meu Quarto* (2004), O Grivo adiciona sons ambientes. Porém, estes sons, ou melhor, esta cenografia sonora acompanha as ações dos personagens, está em *empatia* com eles. Esta cenografia ao mesmo tempo que é som ambiente é também música e um ícone sonoro dos personagens. A relação rítmica neste micro-drama é fortemente marcada. Em *Quarta-feira de Cinzas* (2006), O Grivo continua relacionando os ruídos musicalmente, mas dessa vez traz à tona seu *minimalismo amplificado* com a criação de sons *macro* das formigas. A música também está presente, com o sambinha, mas este está entrelaçado com os sons *macro* das formigas. Em *Sin Peso*, O Grivo se utiliza da própria musicalidade das vozes dos feirantes para compor essa partitura de sons de feira. A música está metamorfoseada nessas vozes.

Essa música do O Grivo nasce de um pensamento musical diferente do pensamento musical de “música”. A matéria-prima sonora do duo é diferente do que se chama “música”. Há um tratamento diferenciado. No pensamento musical da “música” há uma preocupação formal. O compositor musical se preocupa com a forma, mesmo que seja para negá-la. O Grivo não nega nem afirma a forma. A forma é livre, é algo que vai se construindo com a imagem. Como dito anteriormente, é uma construção/composição sonora móvel, líquida. É um processo de interação. Há uma mobilidade para essa forma que a composição musical em si não tem. O Grivo gera um novo pensamento de criação musical, que não está centrado no que sempre acontece na cabeça do compositor musical, é mais aberto, é uma outra coisa, é a

música d'O Grivo.

Esperamos com esta dissertação ter gerado uma reflexão no leitor a cerca da criação sonora não só do duo O Grivo, mas das diversas obras audiovisuais que estamos realizando atualmente. Queremos, ainda, reforçar a importância que o som tem dentro das obras audiovisuais. O próprio termo audiovisual mostra que o som (*audio*) não se exclui de sua construção. Não podemos cogitar um processo audiovisual somente pensando em imagens visuais, precisamos pensar mais nas imagens sonoras.

Estudando a obra de Cao Guimarães em parceria a'O Grivo, percebemos que no modo de contemplação, ou seja, nos “micro-dramas da forma” O Grivo possui uma maior liberdade criativa, por haver nestes filmes um universo próprio criado pelos realizadores. Não é uma realidade de alguém, é uma realidade que eles transformam com seus olhares e ouvidos por meio do ato de contemplar. Os elementos da música contemporânea e a experiência que O Grivo traz de suas instalações para estas obras faz com que o espectador seja conduzido não só visualmente, mas sonoramente. A relação imagem visual/imagem sonora estaria nestes curtas de igual para igual. A imagem visual não está sujeita ao som nem vice-versa. Ambos se complementam igualmente. Um reforça o outro por meio da montagem audiovisual. O Grivo e Cao Guimarães se completam, um é audição, outro é visão, um sem o outro nestas obras audiovisuais falta um sentido. Há interação. Cada um com suas gambiarras, traquitanas e engenhocas, sempre experimentando. Ambos, cozinheiros!

REFERÊNCIAS CITADAS

ADLER, Samuel. *The study of orchestration*. 3rd ed. W. W. Norton & Company, United States, 2002.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Análisis del film*. Trad. Carlos Losilla. Barcelona: Paidós, 1990.

BAYLE, François. *Principes d'acousmatique*. François Bayle. 2000. Disponível em: <http://www.francoisbayle.fr/?page_id=84>. Acesso em: 01 mar 2014.

BENNETT, Roy. *Uma Breve História da Música*. Trad.: Maria Teresa Resende Costa. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1986.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Trad. Paulo Neves. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

CAESAR, Rodolfo. O som como imagem. In: *Seminário Música, Ciência, Tecnologia: Fronteiras e Rupturas*, 4º, 2012, São Paulo. Fronteiras e Rupturas. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/smct/ojs/index.php/smct/article/download/78/77>>. Acesso em 18 fev 2014.

CAGE, John. *Silence: Lectures and Writings*. Hanover: Wesleyan University Press, 1961.

CARROLL, Lewis. *Alice no País do Espelho*. Trad. William Lagos. Porto Alegre: L&PM, 2004.

CHION, Michel. *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris: Éditions Buchet/Chastel, 1983.

_____. *L'Audio-vision: Son et image au cinéma*. 2 ed. Paris: Armand Colin, 2012.

- _____. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997.
- _____. *Le son au cinéma*. Paris: Éditions de l'Etoile/Cahiers du Cinema, col. Essais, 1994.
- _____. *Un art sonore, le cinéma: histoire, esthétique, poétique*. Paris: Cahiers du Cinema, 2003.
- COSTA, Fernando Morais da. *O som no cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- _____. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos? *Logos 32 – Comunicação e Audiovisual*, Rio de Janeiro, Ano 17, nº01, p. 94-106, 1º semestre 2010. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/08_logos32_costa_cinemacontemporaneo.pdf>. Acesso em: 01 dez 2013.
- CURTIS, Scott. The sound of early Warner Bros. Cartoons. In: ALTMAN, Rick (ed.). *Sound theory/ Sound practice*. New York: Routledge, 1992. p. 191-203.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema I: A imagem-movimento*. Trad. Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. *Cinema II: A imagem-tempo*. Trad. Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- _____; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.*, vol. 4. Trad. Suely Rolnik. São Paulo: Ed 34, 1997.
- DOANE, Mary A. A voz no cinema: a articulação do corpo no espaço. In: ISMAIL Xavier (org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Embrasilme/Graal, 1993.
- DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Katia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.
- DURAND, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Trad.: Marta Rojzman. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1968.
- EISENSTEIN, S. M.; PUDOVKIN, V. I.; ALEXANDROV, G. V. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, S. *A Forma do Filme*. Trad. Teresa Ottoni. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.
- FLÔRES, Virginia. *O cinema: uma arte sonora*. São Paulo: Annablume, 2013.
- FRITSCH, F. Eloy. *Música Eletrônica: uma introdução ilustrada*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.
- GORBMAN, Claudia. Auteur Music. In: GOLDMARK, D et al (ed). *Beyond the soundtrack: Representing music in cinema*. Los Angeles: University of California Press, 2007. p. 149-

162.

_____. *Unheard melodies: narrative film music*. London: BFI, 1987.

GRIFFITHS, Paul. *A Música Moderna: uma história concisa e ilustrada de Debussy a Boulez*. Trad.: Clóvis Marques. 2 ed. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2011.

GUIMARÃES, Cao. *Cinema de Cozinha*. Texto escrito para a Mostra Restrospectiva “Cinema de Cozinha”, exibida no SESC SP e SESC Vila Mariana, em São Paulo. Outubro de 2008a. Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/cinema-de-cozinha.pdf>>. Acesso em: 1 mar 2014

_____. *'CONTAINER'*. Curadoria para a mostra Container, ocorrida em Novembro de 2008b, no Parque Vila Lobos, em São Paulo. Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/container.pdf>>. Acesso em: 1 mar 2014

_____. *O Grivo*. Panfleto da exposição Quinteto de radiolas. 25 out 2010 a 25 nov 2010. Galeria Nara Roesler. Disponível em: <http://www.nararoesler.com.br/download/o_grivo_1287695224.pdf>. Acesso em: 10 mar 2014.

_____; PARENTE, André. Debate com Cao Guimarães. In.: *Cinemáticos: cinemas de artista no Brasil*. Debate. Museu de Arte do Rio- MAR. Rio de Janeiro, 2013.

HANDZO, Stephen. Appendix: A Narrative Glossary of Film Sound Technology. In: ALTMAN, Rick (ed.). *Sound theory/ Sound practice*. New York: Routledge, 1992. p. 383-426.

HUBER, David Miles & RUNSTEIN, Robert E. *Técnicas Modernas de Gravação de Áudio*. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

KAHN, Douglas. *Noise, water, meat: a history of sound in the arts*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999.

KÁROLYI, Ótto. *Introdução à Música*. Trad. Álvaro Cabral. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

KLACHQUIN, Carlos. O Som no Cinema: transcrição da palestra do consultor da Dolby, Carlos Klachquin, realizada no seminário ABC – A Imagem Sonora. *Associação Brasileira de Cinematografia*. 2010. Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=121&/o-som-no-cinema>>. Acesso em: 01 mar. 2014.

KRENEK, Ernst. O que é e como surge a música eletrônica. In: MENEZES, Flo (org.). *Música Eletroacústica*. 2 ed. - São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.

LEVITIN, Daniel J. *A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana*. Trad.:

Clóvis Marques. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

LICHT, Alan. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. United States: Rizzoli International Publications, 2007.

_____. Sound Art: Origins, development and ambiguities. *Cambridge Journals*. 2009. Disponível em <http://journals.cambridge.org/abstract_S1355771809000028>. Acesso em: 10 fev. 2013.

LINS, Consuelo. *Tempo e Dispositivo nos Filmes de Cao Guimarães*. Publicado no livro “Cao Guimarães, Edição Caja de Burgos, Espanha, 2007. Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/tempo-e-dispositivos-nos-filmes-de-cao-guimaraes.pdf>>. Acesso em 2 fev 2014

_____. *Rua de Mão Dupla : Documentário e a Arte Contemporânea*. 2009. Disponível em: <http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/Ruademaodupla_ConsueloLins.pdf>. Acesso em: 1 mar 2014.

MACHADO, Arlindo (coord.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaucultural, 2003.

_____. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MACIEL, Katia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

MANNIS, José Augusto. Ensaio sobre a expansão de atividades derivadas ou relacionadas à composição musical. Em: TRAGTENBERG, Lívio (org). *O ofício do compositor hoje*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MANZANO, Luiz Adelmo F. Do Editor de Som ao Sound Designer, Os Ecos de Uma Evolução. *Revista Filme Cultura*, Rio de Janeiro, jan. fev. mar. 2013, n. 58, p. 15-19.

MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. Trad. Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo, Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

MED, Bohumil. *Ritmo*. 4ª ed. ampl. Brasília: Musimed, 1986.

MEIGH-ANDREWS, Chris. *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. New York: Berg, Oxford, 2006.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo. Ed. Senac, 2008.

MESQUITA, Raphael. Crítica: Acidente. *Revista de Cinema Contracampo*. n. 82. 2006. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/82/festacidente.htm>>. Acesso em: 1 de mar de 2014.

MOSTRA LIVE CINEMA. CONCEITO: Live Cinema, o futuro é agora! *Mostra Live*

Cinema. Disponível em: <<http://www.livecinema.com.br/artigo/77>>. Acesso em: 01 mar. 2014.

MURCH, Walter. Desnse clarity – Clear Density. *Transom.org*. Disponível em: <<http://transom.org/2005/walter-murch-part-1/#part-2>>. Acesso em: 20 mar. 2013.

OBICI, Giuliano. *A Condição da Escuta*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

_____. *Cinemáticos: Tendências do Cinema de Artista no Brasil*. Rio de Janeiro: +2 Editora, 2013.

_____. *Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

RATTON, Miguel Balloussier. *Midi total: fundamentos e aplicações: uma análise abrangente da tecnologia que revolucionou a música*. 1 ed. Rio de Janeiro: Música & Tecnologia, 2005.

_____. *Fundamentos de Áudio*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Música & Tecnologia, 2007.

REVISTA DE CINEMA. *Entrevista com Cao Guimarães*. 2005. Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/revista-de-cinema-agosto-2005.pdf>>. Acesso em: 1 mar 2014.

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

_____. Préface, par Pierre Schaeffer. In: CHION, Michel. *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris: Éditions Buchet/Chastel, 1983, p. 9- 11.

SCHAFER, Murray. *A Afinação do Mundo: Uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. Trad. Marisa Fonterrada, Magda Silva, Maria Pascoal. - São Paulo: Editora da UNESP, 2001.

_____. *O Ouvido Pensante*. Trad. Marisa Fonterrada, Magda Silva, Maria Pascoal. - São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

STILWELL, Robynn J. The fantastical gap between diegetic and nondiegetic. In: GOLDMARK, D et al (ed). *Beyond the soundtrack: Representing music in cinema*. Los Angeles: University of California Press, 2007. p. 184-202.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VALÉRY, Paul. *La conquête de l'ubiquité*. Une édition électronique réalisée à partir du texte de Paul Valéry, <<La conquête de l'ubiquité>> (1928) In Oeuvres, tome II, Pièce sur l'art, Nrf,

Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, 1726 pages, pp. 1283-1287. Paru dans *De la musique avant toute chose*, Éditions du Tambourinaire, 1928. Disponível em: <http://classiques.uqac.ca/classiques/Valery_paul/conquete_ubiquite/valery_conquete_ubiquite.pdf>. Acesso em: 15 jan 2014.

VALLE, Sólton do. *Manual práctico de acústica*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Música & Tecnologia, 2009.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

WYATT, Scott A. Investigative Studies on Sound Diffusion/Projection. Em: *eContact! 2.4*. - Diffusion multi-canal/Multichannel diffusion, Montreal, 1999. Disponível em: <<http://cec.sonus.ca/econtact/Diffusion/Investigative.htm>>. Acesso em: 1 mar 2014.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. *Antropología del imaginario*. Trad.: Silvia Labado. Buenos Aires: Del Sol, 2008.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970

ZACCAGNINI, Carla; GUIMARÃES, Cao. *Entrevista “Gambiarras”*. II Trienal Poligráfica de San Juan. (catálogo). Jan 2009. Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/gambiarras-ii-trienal-poligrafica-de-san-juan.pdf>>. Acesso em: 1 mar 2014.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS

BARRAUD, Henry. *Para compreender as músicas de hoje*. Trad. J.J. Moraes e Maria Lúcia Machado. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BELLOUR, Raymond. De um outro cinema. In: MACIEL, Katia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

DA-RIN, Silvio. *Espelho Partido: Tradição e Transformação do Documentário*. Rio de Janeiro: Azougue, 2006.

DUBOIS, Philippe. Sobre o “efeito cinema” nas instalações de fotografia e vídeo. In: MACIEL, Katia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. Trad. Gilson Cesar Cardoso de Souza. 23 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GAUDENZI, Ricardo Cutz. *Arte sonora: entre a plasticidade e a sonoridade – um estudo de caso e pequena perspectiva histórica*. 2008. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

JOURDAIN, Robert. *Música, Cérebro e Êxtase: Como a música captura nossa imaginação*, Trad. Sonia Coutinho. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.

LABELLE, Brandon. *Background noise: perspectives on sound art*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2006.

LOVELOCK, William. *História Concisa da Música*. Trad. Álvaro Cabral. 3 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

MACIEL, Kátia. Transcinema e a estética da interrupção. *Mostra Live Cinema*. Disponível em <<http://www.livecinema.com.br/blog/244>>, acesso em 12/12/2012.

MARKS, Martin M. *Music and Silent Film: Context and Case Studies, 1895-1924*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

MED, Bohumil. *Teoria da Música*. 4 ed. rev. e ampl. Brasília, DF: Musimed, 1996.

MENEZES, Flo (org.). *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.

MURCH, Walter. *Num piscar de olhos: A edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Trad. Juliana Lins. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

OMAR, Arthur. Cinema: Música e Pensamento. In: XAVIER, Ismail (org.). *O Cinema no Século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina, 2007.

SÁ, Simone Pereira de; COSTA, Fernando Morais da (orgs). *Som + Imagem*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2012.

SALLES, Cecília Almeida. *Redes da criação: Construção da obra de arte*. 2 ed. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. Trad. De Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. 27 Ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SOUZA, João Baptista Godoy. *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra Todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo*. 2010. Tese (Doutorado). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.

TRAGTENBERG, Livio (org). *O ofício do compositor hoje*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A ALMA do Osso. Direção: Cao Guimarães. . Som Direto: Marcos M. Marcos. Trilha Sonora Original: O Grivo. Fotografia em vídeo: Cao Guimarães, Beto Magalhães e Marcos M. Marcos. Fotografia em super-8: Cao Guimarães. Arte: Jimmy Leroy. Direção de produção: Beto Magalhães. Produção executiva: Beto Magalhães e Cao Guimarães. Pesquisa de personagem: Gibi Cardoso. Empresa produtora: Cinco em Ponto. Brasil, 2004. capt. Spuer-8/mini-DV (74min), son. stereo, cor, exib. DV.

A FALTA que me faz. Direção: Marília Rocha. Personagens: Alessandra Ribeiro, Priscila Rodrigues, Shirlene Rodrigues, Valdênia Ribeiro, Paloma Campos. Diretora Assistente: Clarissa Campolina. Produção: Luana Melgaço. Produtor Associado: Helvécio Martins Jr. Fotografia: Alexandre Baxter, Ivo Lopes Araújo. Montagem: Francisco Moreira, Marília Rocha. Desenho de Som: O Grivo. Trilha Sonora: Arthur H. Teia. Brasil, 2009. 35mm (85min), son. Dolby, cor.

ABOIO. Direção: Marília Rocha. Fotografia Super-8: Leandro HBL. Fotografia DV: Leandro HBL e Marília Rocha. Produção: Helvécio Marins Jr e Marília Rocha. Direção de Produção: Deile Vassalo e José Ferraz. Desenho de som: Bruno do Cavaco. Mixagem e Trilha Sonora Original: O Grivo. Montagem: Clarissa Campolina. Direção de Arte: Fred Paulino. Pós-Produção: Daniel Daneliczin. Tipologia: Bruno do Cavaco. Música: Cordel do Fogo Encantado e Naná Vasconcelos. Teia. Brasil, 2005. 35mm (73min), son., cor e pb.

ACIDENTE. Direção, Edição, Fotografia e Poema: Cao Guimarães e Pablo Lobato. Câmeras Adicionais: Beto Magalhães e Marcos M. Marcos. Captação, Edição de Som, Música e Trilha Sonora Original: O Grivo. Tradução do poema para o inglês: Cristina Sardenberg, a partir da tradução de Bárbara Heliodora. Pesquisa e Pré-Produção: Julia Panadés. Direção de Produção: Beto Magalhães. Produção Executiva: Beto Magalhães e Pablo Lobato. Assistente de Produção: Gibi Cardoso. Co-produção: Fundação Padre Anchieta – TV Cultura e Rede Minas. Realização: Fundação Padre Anchieta – TV Cultura, ABEPEC e SAV/MINC. Empresa Produtora: Cinco em Ponto e Teia. Brasil, 2006. capt. Super-8/mini DV (72min), son. stereo, cor, exib. DV.

ANDARILHO. Direção, fotografia e edição: Cao Guimarães. Personagens: Gaúcho, Nercino e Paulão. Câmera Adicional: Beto Magalhães. Som Direto e Trilha Sonora Original: O Grivo. Direção de produção e produção executiva: Beto Magalhães. Assistente de produção: Gibi Cardoso. Assistente de fotografia: Alexandre Baxter. Assistente de edição: Aline X. Arte: Hardy Design. Pesquisa de Personagem: Pedro Motta, Gibi Cardoso e Beto Magalhães. Empresa produtora: Cinco em Ponto. Brasil, 2006. capt. HDV (80min). son. stereo. cor, exib. 35mm.

BETWEEN - Inventário de Pequenas Mortes. Direção e Fotografia: Cao Guimarães. Trilha Sonora Original: O Grivo. Edição: Cao Guimarães e Francisco de Paula. Brasil, 2000. exib. DV (10 min 45 seg), son., cor, capt. Super 8.

DA Janela do meu Quarto. Direção, Fotografia e Edição: Cao Guimarães. Trilha Sonora Original: O Grivo. Brasil, 2004. exib. 35mm (5 min), son., cor., capt. Super 8.

EX-ISTO. Direção: Cao Guimarães. Edição: Cao Guimarães, Marcelo Gomes. Imagens: Cao Guimarães, Beto Magalhães, Alexandre Baxter, Sérgio Neuenschwander. Fotografia: Evandro Rogers. Roteiro: Cao Guimarães. Produção Executiva: Beto Magalhães. Direção de Produção: Beto Magalhães. Produção: Heloisa Lô. Elenco: João Miguel. Figurino: Ró Nascimento. Direção de Arte: Júlio Dui. Trilha Sonora Original: O Grivo. Som Direto: Marcos M Marcos. Narração: João Miguel. Assistente de Direção e Produção: Aline X. Assistente de Fotografia: Alexandre Baxter. Assistente de edição: Lucas Sander. Assistente de Figurino: Gabriela Campos. Brasil, 2010. exib. HDV (86 min), son., cor., capt. HDV.

GIRIMUNHO. Direção: Clarissa Campolina e Helvécio Martins Jr. Elenco: Bastu, Maria do Boi, Preta, Branca, Batatinha, Miltinho, Izadora Fernandes. Produção: Sara Silveira, Luana Melgaço, Luis Miñarro, Paulo de Carvalho, Gudula Meinzolt. Produção Executiva: Luana Melgaço, Maria Ionescu. Roteiro: Felipe Bragança. Argumento: Helvécio Martins Jr. Fotografia: Ivo Lopes Araújo. Som direto: Gustavo Fioravante. Direção de arte e figurino: Thaís Alberto. Direção de Produção: Felipe Duarte. Montagem: Marina Meliande. Design de Som: O Grivo. Mixagem: Ricard Casals, O Grivo. Assistente de direção: Mariana Pinheiro. Assistentes de Produção: Tati Mitre, Amanda Hallak, Vanessa Maciel. Assistente de Fotografia: Leandro Gomes. Co-produtoras: Dezenove Som e Imagem, Eddie Saeta, Autentika Films. Teia. Brasil, 2011. 35mm (90min), son., cor.

HYPNOSIS. Direção, Fotografia e Edição: Cao Guimarães. Trilha Sonora Original: O Grivo. Brasil, 2001. exib. DV (7 min 30 seg), son., cor., capt. Super 8.

QUARTA feira de Cinzas. Direção, Fotografia e Edição: Cao Guimarães e Rivane Neuenschwander.. Trilha Sonora Original: O Grivo. Brasil, 2006. exib. DV (6 min), son., cor., capt. HDV.

RUA de Mão Dupla. Direção e edição: Cao Guimarães. Captação de imagens realizadas pelos personagens: Rafael Soares e Leiane Lacerda, Paulo Dimas e Mauro Neuenschwander, Roberto Soares e Eliane Marta. Assistente de direção: Marcos M. Marcos. Brasil, 2002. capt. DV (75min). son. stereo. cor, exib. DV.

SIN Peso. Direção, Fotografia e Edição: Cao Guimarães. Trilha Sonora Original: O Grivo. México/Brasil, 2006/2007. exib. DVD (7 min), son., cor., capt. Super 8.

SOPRO. Direção: Cao Guimarães e Rivane Neuenschwander. Fotografia e Edição: Cao Guimarães. Brasil, 2000. exib. DV (5 min 30 seg), pb, capt. HDV.

NANOFANIA. Direção, Fotografia e Edição: Cao Guimarães. Trilha Sonora Original: O Grivo. Brasil, 2003. exib. DV (3 min), son., cor., capt. Super 8.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS EM MEIO ELETRÔNICO

VIMEO.COM. Alarm Floor. Vídeo de Roberto Bellini. Brasil: 2010. 15 min 7 seg. Disponível em: <<http://vimeo.com/5681909>>. Acesso em 02 mar 2014.

YOUTUBE.COM. Entrevista com Cao Guimarães. Jogo de Idéias - - Programa 1 - Parte 1 Brasil: 2011. 13 min Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=SD_Q2coyGdg>. Acesso em: 10 out 2012. Entrevista com Cao Guimarães. Jogo de Idéias - Programa 1 - Parte 1. Veiculado em 15 fev 2012.

YOUTUBE.COM. Entrevista com Cao Guimarães. Jogo de Idéias - - Programa 1 - Parte 2 Brasil: 2011. 7 min. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Q-81CKbePI8>>. Acesso em 10 out 2012. Entrevista com Cao Guimarães. Jogo de Idéias - Programa 1 - Parte 2. Veiculado em 15 fev 2012.

YOUTUBE.COM. Entrevista com Cao Guimarães. Jogo de Idéias - - Programa 1 - Parte 3 Brasil: 2011. 11min 30 seg. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=DFjxhowtPQI>>. Acesso em 07 jun 2013. O Grivo - Ver é uma fábula. Jogo de Idéias – Itaú Cultural. Veiculado em 06 mai 2013.

YOUTUBE.COM. Workshop Cao Guimarães - “Ver é uma Fábula” (2013) – Parte 1/4. 60 min 12 seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_p6TbUj4ho>. Acesso em 12 dez 2013. Workshop com Cao Guimarães realizado no Instituto Itaú Cultural entre 9 e 11 de maio de 2013. Veiculado em 05 jul 2013.

YOUTUBE.COM. Workshop Cao Guimarães - “Ver é uma Fábula” (2013) – Parte 2/4. 68 min 27 seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_UKauKz3zHg&feature=youtu.be>. Acesso em 12 dez 2013. Workshop com Cao Guimarães realizado no Instituto Itaú Cultural entre 9 e 11 de maio de 2013. Veiculado em 05 jul 2013.

YOUTUBE.COM. Workshop Cao Guimarães - “Ver é uma Fábula” (2013) – Parte 3/4. 71 min 15 seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z_SC2lianA&feature=youtu.be>. Acesso em 12 dez 2013. Workshop com Cao Guimarães realizado no Instituto Itaú Cultural entre 9 e 11 de maio de 2013. Veiculado em 05 jul 2013.

YOUTUBE.COM. Workshop Cao Guimarães - “Ver é uma Fábula” (2013) – Parte 4/4. 70 min 19 seg. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6w6zhsZEw9k&feature=youtu.be>>. Acesso em 12 dez 2013. Workshop com Cao Guimarães realizado no Instituto Itaú Cultural entre 9 e 11 de maio de 2013. Veiculado em 05 jul 2013.

YOUTUBE.COM. O Grivo – Show - “Ver é uma Fábula” (2013). 59 min 03 seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y_JfxLGyUiY&list=PLaV4cVMp_odxSFdEGWb5WPI8U3xJKZboO>. Acesso em 12 dez 2013. Workshop com Cao Guimarães realizado no Instituto Itaú Cultural entre 9 e 11 de maio de 2013. Veiculado em 16 mai 2013.