

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

Andreson Carvalho

O duplo do som no cinema: relações entre a técnica e a estética no audiovisual.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para a obtenção do Grau de Doutor. Linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Morais da Costa

Niterói
2016

ANDRESON CARVALHO

O DUPLO DO SOM NO CINEMA:
RELAÇÕES ENTRE A TÉCNICA E A ESTÉTICA NO AUDIOVISUAL.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para a obtenção do Grau de Doutor. Linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fernando Moraes da Costa (orientador)
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. João Luiz Vieira
Universidade Federal Fluminense

Profª. Drª. Mariana Baltar Freire
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Luiz Augusto Rezende
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Pedro Peixoto Curi
Escola Superior de Propaganda e Marketing - RJ

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

- C331 Carvalho, Andreson Silva de.
O duplo do som no cinema: relações entre a técnica e a estética no audiovisual / Andreson Silva de Carvalho. – 2016.
230 f. ; il.
Orientador: Fernando Morais da Costa.
Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2016.
Bibliografia: f. 214-221.
1. Som. 2. Cinema. 3. Técnica. 4. Estética. I. Fernando Morais da Costa. I. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

À Marlene Ribeiro Silva,
minha mãe e maior incentivadora.

Agradecimentos

A Deus, Irmã Amálya e toda sua equipe por uma ajuda impossível de mensurar. Sem a qual essa jornada teria sido muito mais penosa.

Aos meus pais e familiares, os verdadeiros responsáveis por tudo que sou hoje.

Aos amigos que estiveram ao meu lado nessa longa caminhada, me apoiando, me incentivando e entendendo os momentos em que precisei me isolar. Aos amigos que cresceram comigo. Aos que estudaram e se formaram comigo. Aos amigos reais e aos virtuais, que me ajudaram, muitas vezes, sem nem perceber. Aos que continuam por perto e aos que, por algum motivo, se tornaram distantes, mas que permanecem torcendo pelo meu sucesso. Aos amigos que se encontram do outro lado da vida, me proporcionando um suporte que nenhum outro amigo seria capaz de proporcionar.

Aos meus alunos, nestes 13 anos de magistério, que contribuíram imensamente para uma expansão da minha percepção sobre o assunto aqui estudado: o som no cinema.

À preciosa ajuda dispensada pelos amigos professores que, de uma forma ou outra, influenciaram em minhas decisões e escolhas: João Luiz Vieira, Tunico Amancio, Maurício Bragança, Mariana Baltar, Hadija Chalupe, Pedro Curi, Virginia Flôres, Eduardo Santos Mendes, entre tantos outros.

Aos organizadores e profissionais de som participantes dos três primeiros Encontros Nacionais de Profissionais de som do Cinema Brasileiro. Evento que nos permitiu discutir questões, diminuindo um pouco do abismo existente entre teoria e prática.

Ao meu orientador Fernando Morais da Costa por ter acreditado em meu projeto e me apoiado até o fim.

A todos aqueles que de alguma forma torceram e torcem por mim, o meu muito obrigado.

"Nossa primeira questão é: que conteúdo inovador pode ser acrescentado ao cinema pelo emprego do som?"
(PUDOVKIN, 1985, p. 86)¹

¹ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

Resumo

Nas últimas décadas, os avanços tecnológicos têm sido cada vez maiores e num ritmo mais acelerado. Manter-se atualizado e preparado para as demandas do mercado, e, ainda assim, conseguir associar todos esses avanços ao grande número de possibilidades estéticas, tem sido um árduo trabalho. Talvez, por conta deste ritmo mais acelerado nas produções audiovisuais, e da necessidade de uma especialização cada vez maior por parte dos técnicos envolvidos com o trabalho, a estética esteja perdendo um pouco do seu espaço. As questões entre técnica e estética não são novas no cinema, nem em suas sonorizações. É necessário, entretanto, saber o quanto uma influencia a outra, ou se há entre elas alguma dependência. Seria suficiente para a narrativa sonora de um filme ter um som de alta qualidade técnica? Há algum momento em que a técnica deve ser postergada para se proporcionar uma construção estética? Tanto uma quanto a outra deve ter sempre o mesmo destaque dentro da produção de um filme? Alguns creditam os problemas existentes entre técnica e estética à ausência de um *workflow* que defina cada uma das etapas do processo. Outros apostam na diversidade existente entre as mais variadas formas de realização. Nós analisaremos da teoria a prática, com o intuito de descobrir se há entre elas o que podemos chamar de um duplo do som no cinema.

Palavras-chave

1. Som 2. Cinema 3. Técnica 4. Estética

Abstract

In recent decades technological advances have been increased and so its pace. It has been hard work to stay up to date and prepared for the demands of the job market and still being able to associate these improvements to the various aesthetic possibilities. Aesthetics is somehow losing some of its space perhaps because of this faster pace of transformations in audiovisual productions and the continuous need for specialization of the technicians involved in the work. The issues between technique and aesthetics are not new in movies or in their sound reinforcement. Nevertheless, it is important to know how one influences the other or if there is any dependence between them. Would it be enough for the film sound narrative to have a high technical quality sound? Is there any moment that the technique should be postponed to provide an aesthetic construction? Both, one and the other, should always have the same emphasis in the production of a film? Some credits the problems between technical and aesthetic due to the absence of a workflow that could define each step of the process. Others are betting on diversity among the various embodiments. We will analyze from theory to practice in order to find out if there is between them what we could call a sound's double in the movies.

Key words

1. Sound 2. Cinema 3. Technique 4. Aesthetics

Sumário

Introdução	1
UNIDADE I	
1. Técnica e estética no advento sonoro: onde tudo começou.	11
1.1 O som no cinema mudo.	11
1.2 Teorias a partir do advento sonoro.	16
1.3 Técnica e estética na sonorização audiovisual.	25
2. Técnica e estética como um duplo do som no cinema.	31
2.1 <i>O Lago dos Cisnes em Cisne Negro.</i>	31
2.2 Duplo, persona e sombra.	33
2.3 Os cisnes branco e negro.	39
2.4 O duplo filosófico entre técnica e estética.	43
2.5 O duplo no som.	50
3. Paisagem sonora e território sonoro: a técnica e a estética nos sons que nos rodeiam.	54
3.1 Apresentação dos conceitos.	54
3.2 Paisagem sonora e território sonoro.	56
3.3 Silêncio e música concreta.	61
3.4 Som do ruído.	66
UNIDADE II	
4. Havia hiper-realismo sonoro em filmes monofônicos?	73
4.1 Questões sobre o hiper-realismo.	73
4.2 Hiper-realismo na arte contemporânea.	75
4.3 Outros estilos na sonorização audiovisual.	78
4.4 Hiper-realismo no cinema.	85
4.5 Jean Epstein e sua tempestade sonora.	90
5. Mono ou Atmos: a tecnologia na construção do espaço sonoro.	93
5.1 Os primeiros sistemas de sonorização.	93
5.2 Do analógico ao digital.	100
5.3 Teorizando a imersão.	106

6. Técnica e estética nas questões sobre espacialidade e uso do som.	112
6.1 O pensamento sonoro.	112
6.2 Os espaços sonoros.	115
6.3 Os usos do som.	126
6.4 As escolhas sonoras.	131

UNIDADE III

7. Desenho sonoro e som direto: decisões entre a técnica e a estética.	134
7.1 A concepção sonora em um filme.	134
7.2 Desenhando o som de um filme.	137
7.3 Desenhista sonoro ou diretor de som?	141
7.4 O trabalho do diretor de som.	143
7.5 Captação de som direto.	150
8. Edição de som e mixagem: um som de qualidade é um som limpo?	159
8.1 O início do fim da sonorização.	159
8.2 As bandas sonoras (ou tipos de som).	165
8.3 O mapa de som.	178
8.4 A mixagem.	181
9. Discussões práticas sobre teorias, técnicas e estéticas.	184
9.1 O encontro de profissionais do som.	184
9.2 Discussões sobre desenho sonoro e direção de som.	186
9.3 Discussões sobre captação sonora.	190
9.4 Discussões sobre edição sonora.	194
9.5 Discussões sobre mixagem.	199
9.6 Discussões sobre ensino.	204

Considerações finais	208
----------------------	-----

Referências bibliográficas	214
----------------------------	-----

Referências audiovisuais	218
--------------------------	-----

"Não creio na técnica, no passeio da câmera em volta das narinas e das orelhas das vedetes. Creio na mímica. Creio no estilo."
(Charles Chaplin)

Introdução

O que se pretende estudar aqui não é novo. Questões entre técnica e estética no cinema existem mesmo antes da sincronização entre sons e imagens. Desde que a projeção de imagens em movimento começou a ser enxergada como expressão artística, iniciou-se uma busca não só por melhorias nos equipamentos, como também no estabelecimento de técnicas de linguagem que contribuíssem para a construção de suas histórias. Enquanto uns realizadores sempre buscaram fórmulas fáceis, com o simples objetivo de atrair o público e obter lucro, outros valorizavam a liberdade de uma construção artística criativa e sem fórmulas, criando obras algumas vezes de difícil compreensão para um público menos intelectualizado. Enquanto uns se preocupavam em estabelecer padrões técnicos de qualidade, com códigos de linguagens repetíveis em outras produções, outros se dedicavam a descobrir e inventar novos códigos, quebrando algumas regras previamente estabelecidas, estimulando a percepção de seu público e estabelecendo novos estilos de linguagem.

A tecnologia é, sem dúvida, fundamental para a história do cinema. Sem ela, simplesmente, nada do que estudamos existiria. O cinema surgiu como uma invenção tecnológica, ganhando gradativamente o status de arte. Mas, como em toda arte, a estética tem um papel fundamental. Artes não são feitas só com técnicas. Não basta

conhecer detalhadamente como funcionam todos os equipamentos, todas as teorias. É preciso saber fazer uso de suas técnicas de forma criativa, construindo mundos de percepções que conduzam emocionalmente os espectadores.

A técnica, pura e simples, é fria. Sem a estética não há o envolvimento do público e o filme se torna um amontoado de imagens ocas. Uma mesma história, um mesmo roteiro, pode gerar filmes totalmente distintos. Cada escolha feita, desde o enquadramento e a duração de cada plano até os sons a eles associados, constituem decisões tomadas a partir de técnicas e estéticas julgadas como úteis para a criação da história. Desconhecer ou ignorar um destes dois pilares da construção cinematográfica, ou simplesmente não lhes atribuir seu real valor, se torna um grande risco durante seu desenvolvimento. Aqueles que trabalham nessa área sabem o quanto cada detalhe é fundamental para a obtenção do sentido esperado, e que às vezes basta uma simples mudança, na união entre imagens e sons, para se transformar por completo o que se tinha antes.

Antes de prosseguir, analisaremos brevemente a origem das palavras técnica e estética, e algumas de suas discussões filosóficas. A palavra técnica vem do grego *tékhne* e tem o mesmo radical do verbo *tíkto*, que se traduz para nós como produzir. Segundo Martin Heidegger, no texto *Construir, habitar, pensar*, a *tékhne* não significa arte, nem artesanato, para os gregos, e sim o produzir, o deixar-aparecer. Em outro texto, *A providência da arte e a destinação do pensamento*, Heidegger afirma que *tékhne* é uma forma de saber. Ela não é a realização do trabalho em si, mas o que está em jogo na produção de uma obra. Uma obra que não precisa ser só artística, pode ser científica, filosófica. O artista, então, é um dos quais, fazendo uso da técnica, realiza sua arte.

A estética vem do grego *aisthesis* que significa "faculdade de sentir" ou "compreensão pelos sentidos". Está relacionada aos nossos cinco sentidos primários: visão, audição, paladar, olfato e tato. No entanto, existe uma área da filosofia que trabalha a *aisthesis* num sentido moderno e contemporâneo, no estudo do belo e envolvendo questões de gosto. A estética trabalhada nos textos que se seguem não terá diretamente nenhuma relação com as pesquisas desta área. O objetivo aqui será

trabalhar com as noções de estética voltadas para a percepção do público, diante da construção de sentido estabelecido pela sonorização, e a partir das escolhas realizadas durante a realização do produto audiovisual. Se para muitos filósofos a imagem, e por consequência a arte, eram vistas como uma imitação e um distanciamento da verdade, para Aristóteles a imitação é o lugar da semelhança, do reconhecimento e da representação. Aristóteles entende que a *aisthesis* tem um valor tão importante quanto o *logos* - que no grego significa a palavra escrita ou falada, o verbo. Ele defende a estética como o início da admiração, que nos impulsiona o pensamento (cognição) e se transforma no caminho que nos conduz a técnica (ética).

A simples mudança de sentido de uma imagem a partir da troca de seu plano subsequente, como apresentado na clássica experiência de Kuleschov - onde o mesmo plano do rosto de um ator impassível associados a três imagens distintas modificava por completo a percepção do público com relação a sua expressão, por mais que ela não houvesse sido modificada -, demonstra a eficácia e a importância na hora de se escolher os planos de um filme e a ordem em que eles serão mostrados. Se esta simples alteração na imagem, mesmo com toda a concretude que a ela é designada, é capaz de provocar tamanha transformação, imagina o que a escolha equivocada de um som pode ocasionar. Talvez, temer essa possibilidade tenha sido uns dos motivos que levaram alguns realizadores a estabelecer regras que engessassem sua criatividade, atendendo ao necessário de forma segura, já que toda quebra de uma regra previamente estabelecida gera risco e insegurança.

O cinema, como toda obra artística, possui diversos estilos. Cada um dos estilos narrativos do cinema se associa mais intensamente a um determinado gênero, contudo nada impede que novas combinações sejam testadas. É cada vez mais raro encontrar filmes que se mantenham encerrados dentro de divisões estéticas como as de gênero. As histórias contadas tem se tornado cada vez mais abrangentes e hoje é muito comum se encontrar cenas de comédia dentro de um filme de suspense². O som pode transformar a percepção do espectador, conferindo mais humor, tensão,

² Para se entender melhor sobre essas estruturas narrativas de gênero, podemos citar, por exemplo, a tese de Rafael de Luna, *Carnaval, Mistério e Gangsters: o filme policial no Brasil (1915-1951)*, que apresenta a fusão entre os gêneros policial e chanchada, assim como o livro de Kathryn Kalinak, *How the West Was Sung: Music in the Westerns of John Ford*, sobre o hibridismo entre canção e faroeste.

dramaticidade ou leveza a uma cena, por sua simples associação a imagem de uma forma criativa e inesperada. Não repetir ou reforçar sonoramente tudo o que é visto na imagem é o primeiro passo. Algo defendido pelos russos desde o início do som em sincronismo com a imagem. O fato do som conseguir acompanhar o tempo da imagem não significa que ele deva repetir tudo o que se vê nela. O sincronismo entre som e imagem não deve ser entendido de forma literal. A junção técnica entre a projeção de imagens em movimento e a reprodução sonora deve ser vista muito mais como uma oportunidade de se construir uma sonorização possível de ser repetida com fidelidade, do que a simples oportunidade de se ouvir a voz dos atores acoplada ao seu movimento labial.

Dissidências entre técnica e estética sempre existiram. Muito por conta do uso da técnica pela técnica, afastando-se, muitas vezes, da consciência de um uso criativo e estético do som. Mas, por que será que a disputa entre elas perdura até os dias de hoje? Será que chegaremos a um momento na história do cinema em que todos perceberão o quão importante é o trabalho conjunto entre ambas as partes? O tempo passa, a tecnologia avança e estética se reinventa a partir das novas possibilidades, mas nem todos ainda compreenderam sua real função. Ainda há técnicos a julgar que a qualidade sonora se limita a padrões tecnológicos pré-estabelecidos, numa mera combinação de requisitos associados a parte física do som. Esquecem-se que o som de boa qualidade não é necessariamente o mais limpo, e sim o que se une a imagem como se fosse a única opção de sonorização possível.

Ao longo da história do cinema, muitas teorias e técnicas foram estabelecidas, proporcionando a criação das mais variadas estruturas estéticas. Tentaremos relacionar algumas delas com o intuito de perceber a tênue barreira que separa tanto as questões atreladas a técnica quanto a estética. Desde questões iniciais, como algumas mais atuais, ou, até mesmo, pela comparação entre o passado e o presente. O objetivo é perceber se algo mudou na forma como técnica e estética são trabalhadas nos dias de hoje e se os avanços tecnológicos têm contribuído de forma equivalente com ambas as partes.

No trabalho que se segue, para uma melhor organização dos diversos tópicos a serem estudados, adotou-se uma divisão em capítulos menores, organizando-os de acordo com seus assuntos, no qual cada um irá abordar uma questão específica. Desta forma, ter-se-á uma quantidade maior de capítulos. Todos, porém, interligados pela questão principal, entre técnica e estética, que norteia todo o estudo. Os capítulos serão organizados em três unidades maiores. A primeira unidade será composta por capítulos que apresentarão tanto as questões iniciais da sincronização entre som e imagem quanto algumas questões não diretamente associadas ao cinema, mas que contribuem com o raciocínio proposto. A segunda unidade desenvolverá questões relacionadas às diversas teorias de sonorização, preparando as bases para o mapeamento das relações entre técnica e estética a serem observadas na prática. A terceira e última unidade trará capítulos com reflexões entre a técnica e a estética na produção e realização audiovisual, culminando com um capítulo centrado em falas de profissionais das diversas áreas da sonorização audiovisual. Nossa intenção é tentar entender o que mudou, se mudou e, desta forma, apontar para uma possível tendência entre novos e antigos realizadores.

A primeira unidade, formada pelos três primeiros capítulos, tem por objetivo estabelecer os pontos de partida da pesquisa, preparando o terreno para as discussões presentes nos capítulos seguintes. O primeiro capítulo irá apresentar questões de cunho histórico, marcadas preferencialmente pelo período de transição entre o cinema "mudo" e o cinema sonoro. Sua principal questão girará em torno do desenvolvimento técnico que permitiu o sincronismo mecânico entre imagem e som, além das questões relacionadas a qualidade sonora, as dificuldades incorporadas a partir da captação do som direto e, principalmente, as questões estéticas proporcionadas pelo embate entre o sincronismo e o assincronismo sonoros.

O segundo capítulo se pautará mais na dicotomia existente entre a técnica e a estética, compreendendo-os como lados opostos de um mesmo "ser". Para isso, serão abordados textos que apresentam questões sobre o duplo, como o próprio livro de Dostoiévski, relacionados a: "O Eu e o Inconsciente", de Carl Jung, e "O ocaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica", de Benilton Bezerra. Aproveitaremos também para associar o livro de Dostoiévski tanto ao balé clássico de

O Lago dos Cisnes, do compositor russo Piotr Ilitch Tchaikovsky, quanto a sua recente transposição para o cinema, em *O Cisne Negro* (2010), de Darren Aronofsky. Neste mesmo capítulo, aproveitaremos ainda para apresentar algumas questões relacionadas à técnica de Martin Heidegger e à estética de George Hegel, buscando destas filosofias um recorte que possa contribuir com as discussões propostas nos capítulos seguintes.

O terceiro capítulo, o último da primeira unidade, relacionará teorias sonoras que vão muito além do estudo do som no audiovisual. São estudos sobre os sons que nos rodeiam e nossas diferentes percepções e relações com eles: a Paisagem Sonora, de R. Murray Schafer, e o Território Sonoro, de Giuliano Obicci. Na aproximação e confronto desses estudos com o audiovisual, a intenção é identificar que, assim como no conceito de Território Sonoro, a construção da edição de som por diversas vezes contribui com a estrutura apresentada em *Acerca do Ritornelo*, de Deleuze e Guatarri, desterritorializando, para reterritorializar e construir um novo território, onde as personagens responsáveis por esses movimentos sonoros estão em busca de um espaço sonoro de segurança, mesmo que não exista a garantia de seu estabelecimento. Para tanto, será feita a análise do filme *Sound of Noise* (Ola Simonsson & Johannes Stjärne Nilsson, 2010), no qual um grupo de percussionistas é comparado a terroristas pelo fato de subverterem as regras impostas pelas apresentações de música erudita, abrindo-se espaço para se falar também sobre alguns conceitos da música concreta, da música do acaso e do silêncio. A intenção é percebermos que uma mesma técnica pode gerar estéticas tão distintas que pareçam ser opostas em sua origem.

A segunda unidade, composta por uma nova trinca de capítulos, abordará questões mais específicas e pontuais dentro dos estudos de som para cinema. No entanto, mesmo desenvolvendo assuntos específicos, todos os capítulos estarão interligados pela principal questão a nortear o presente estudo: o confronto entre técnica e estética. O quarto capítulo, por exemplo, tratará de uma questão mais recente, de uma estética que *a priori* só teria sido possível graças às tecnologias de sonorização digital: o hiper-realismo sonoro. O intuito do capítulo, porém, é tentar comprovar que sua utilização já era praticada em filmes monofônicos, ou seja, com

sonorização analógica, mesmo que ainda não fosse denominado como tal. Enquanto alguns estudos conduzem toda a questão do hiper-realismo para um cunho mais tecnológico, esse capítulo pretende entendê-lo e estudá-lo por suas questões estéticas, demonstrando a diferenciação entre os pensamentos técnico e estético de uma mesma estrutura de sonorização. Para tanto, estudar-se-á o hiper-realismo nas artes plásticas e pinturas, tentando compreender melhor o movimento, na busca por associações mais condizentes em sua transposição da imagem para o som em projetos audiovisuais.

O quinto capítulo estabelecerá uma discussão relacionada à utilização e preenchimento do espaço sonoro nas salas de cinema. Qual a real necessidade da criação de sistemas de sonorização cada vez mais imersivos, como no caso do mais novo lançamento da Dolby? Poderá o cinema, algum dia, permitir a construção e reprodução sonora de forma a repetir, em toda sua plenitude, as experiências obtidas pela percepção sonora dos espectadores fora da sala de cinema? Em poucos anos muitos sistemas de reprodução sonora foram desenvolvidos com o intuito de avançar nesse sentido, na busca por uma sonorização cada vez mais realista para percepção do espectador. Mas, será que basta ter sons reproduzidos por todos os lados da sala de cinema? Até que ponto a quantidade de canais de áudio está relacionada com a qualidade da sonorização? A possibilidade de se ter até 128 canais de áudio, não significa que seja preciso fazer uso de todos eles. Eis a importância das escolhas estéticas, a partir das possibilidades técnicas, para a obtenção da melhor sonorização possível em cada filme.

O sexto capítulo apresentará questões pertinentes à espacialidade e ao uso do som, desenvolvendo o estudo iniciado no capítulo anterior. Se nos é permitido distribuir um número cada vez maior de sonoridades, em diferentes pontos dentro da sala de cinema, parece fundamental reconhecermos quantos e quais são os espaços existentes na produção audiovisual. Desta forma, será feita uma análise de algumas das estruturas e nomenclaturas propostas por, entre outros teóricos, Michel Chion e Claudia Gorbman. A partir desta investigação, compararemos suas semelhanças e diferenças, para, em seguida, propor uma nova organização espacial. Além disso, neste capítulo, será desenvolvida a ideia de uso do som, pois, para Scott Curtis, pensar o som

a partir de seu uso, em casos como o de filmes de animação, seria mais importante do que a questão espacial sonora. Pensamentos estes que nos conduzem a querer entender melhor como cada uma destas teorias poderá influenciar à prática da sonorização.

A terceira unidade, constituída pelos três últimos capítulos, focará mais na prática da realização sonora audiovisual. Os dois primeiros trabalham com uma concentração maior dentro de algumas das etapas de sonorização, desenho sonoro, som direto, edição de som e mixagem, buscando diferenciar as escolhas e decisões técnicas e estéticas de cada processo. Será que cada profissional pesa as consequências e a importância dessas escolhas na hora em que realiza seu trabalho? O sétimo capítulo será voltado para o desenvolvimento sonoro antes e durante as filmagens. Aos poucos, vem crescendo o número de produções que entendem a importância de um planejamento sonoro ainda na fase de pré-produção. Fica cada vez mais nítido que este é o melhor momento para se conceber as principais relações entre a técnica e a estética em todas as áreas da produção.

Em seguida, ainda no sétimo capítulo, serão apresentadas algumas questões possíveis no desdobramento da relação entre técnica e estética na captação sonora. Muitos se enganam ao acreditar que o trabalho do técnico de som, devido a sua alcunha, seja exclusivamente voltado à técnica. A ideia é entender que uma boa captação vai muito além do correto posicionamento e nivelamento dos sons gravados. A escolha dos microfones, da locação e a consciência de como esse som deverá se fundir a todas as outras bandas presentes na concepção idealizada pelo desenhista sonoro são fundamentais para se obter o melhor resultado possível, que nem sempre será o mesmo para todas as produções.

O oitavo capítulo será o responsável por abordar questões relacionadas a finalização sonora, tanto na edição de som quanto na mixagem. Etapas que definem a escolha e o posicionamento final dos sons, estabelecendo uma harmonia que, mesmo quando totalmente contraditória, faz o espectador acreditar se tratar da sonorização mais natural possível. A qualidade do trabalho realizado nesta etapa vai muito além da escolha do volume, limpeza, equalização e outros *plug-ins*. O principal trabalho é fazer

com que sons e imagens se encaixem como se nunca estivessem separados. É o momento no qual toda a concepção sonora do filme começa a ganhar forma. No entanto, este também é o momento em que os problemas e deficiências das etapas anteriores se tornam mais nítidas. Por isso, as portas devem estar sempre abertas para a criação de novas soluções, que sejam eficientes para a história, adequando o imaginado a realidade possível de cada produção. Para isso, é importante permitir que técnica e estética caminhem juntas, produzindo um resultado em que uma se beneficie da outra.

O nono e último capítulo será realizado a partir das questões presentes nos discursos de alguns profissionais da sonorização audiovisual, participantes nos dois primeiros Encontros Nacionais de Profissionais de Som do Cinema Brasileiro. A intenção dessa etapa do nosso estudo é perceber o quanto que cada uma das questões aqui estudadas influencia, ou é considerada relevante, pelos profissionais envolvidos em sua execução. Pois, de que adianta toda a discussão teórica e filosófica se ela não fomentar o interesse de quem coloca a mão na massa? É preciso levar essas questões para além do meio acadêmico. Nem todos os profissionais da área participam ou tem acesso aos estudos apresentados em congressos, artigos e revistas especializadas, o que acaba gerando um abismo. Enquanto uns estudam cada vez mais e, por consequência, acabam se distanciando da prática, outros atuam intensivamente na prática, mas ignoram as discussões que permitiriam aprimorar sua técnica e suas escolhas estéticas.

O objetivo, entretanto, é tentar descobrir se é necessário que técnica e estética caminhem sempre juntas; se é coerente a nossa hipótese de que há entre elas uma ideia de duplicidade, onde cada uma cumpriria uma função complementar, dentro de um todo relacionado à sonorização audiovisual. Ou, se cada uma teria vida própria, sendo indiferente um pensamento concomitante para se atingir um nível de qualidade satisfatório. Para isso, a partir da junção entre estudos teóricos e práticos, poderemos, ao menos, encontrar um direcionamento do quanto a técnica e a estética têm trabalhado em conjunto, e se nestas oportunidades é percebido alguma diferenciação em seu resultado final. Por outro lado, dependendo de cada profissional, poderemos

perceber também se há uma maior tendência à valorização de uma ou de outra, e de que modo esta conduta se reflete na narrativa apresentada ao longo da projeção.

É inegável que os avanços tecnológicos são ininterruptos e que têm acontecido de forma cada vez mais acelerada. Mas, será que as novas técnicas influenciam e modificam o pensamento estético da sonorização? Será que é por uma necessidade estética que novas técnicas têm sido desenvolvidas? Ou não. Talvez a técnica evolua apenas por suas questões tecnológicas, permitindo à estética se adequar, ou não, às novas possibilidades de produção audiovisual. A partir das resoluções a que chegarmos, tentaremos compreender seus motivos e estimular novas percepções aos realizadores da arte da sonorização cinematográfica. Pois, mesmo que seja saudável a existência de um conflito entre técnica e estética, o mesmo deve ser travado para a evolução de ambas as partes e não como forma de isolamento.

"Os filmes sempre foram filmes sonoros,
mesmo durante a fase silenciosa."³
(WRIGHT, 1985, p. 96)

1. Técnica e estética no advento sonoro: onde tudo começou.

1.1 O som no cinema mudo.

O período do cinema mudo ficou assim conhecido pela ausência de sincronismo mecânico entre som e imagem. É óbvio, no entanto, que esta nomenclatura só surgiu após o advento do cinema sonoro. Já que, antes dele, não existia esta distinção e o que se tinha, até então, era toda a experiência cinematográfica. Porém, mesmo considerados atualmente como filmes mudos, as películas deste período contavam com diversos acompanhamentos sonoros. As sonorizações eram as das mais diversificadas. Dependendo da sala em que o filme fosse exibido era possível encontrar uma sonorização realizada por sonoplastas, que produziam efeitos sonoros ao vivo, com a manipulação dos mais variados objetos, durante a projeção. Apesar de ainda não ter um sincronismo labial preciso, também era possível assistir a filmes com a participação de atores que tentavam reproduzir algumas falas, acompanhando o movimento labial das personagens na tela, demonstrando que a presença de falas, durante o período mudo, não era tão absurda quanto se possa pensar. Além disso, outro acompanhamento sonoro, que para as novas gerações pode ser sinônimo de contemporaneidade, é a existência de comentadores/explicadores, pessoas que transmitiam informações ao longo das projeções, contribuindo para um melhor entendimento de suas histórias.

³ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

Ao lado da tela, durante todo o filme, tinha que permanecer um homem, para explicar o que acontecia. Luis Buñuel ainda conheceu esse costume (que subsistia na África na década de 1950) em sua infância na Espanha, em torno de 1908 ou 1910. De pé, com um longo bastão, o homem apontava os personagens na tela e explicava o que eles estavam fazendo. Era chamado de explicador. Desapareceu - pelo menos na Espanha - por volta de 1920. (CARRIÈRE, 2015, p. 13).

Atualmente, este formato voltou a se popularizar, graças à possibilidade de sua inserção nos extras que acompanham os discos de DVD e Blu-ray. Muito se associa o acompanhamento sonoro durante o cinema mudo à música, porém, quanto mais se estuda o período mais esta afirmativa se torna uma falácia. A música como acompanhamento sonoro, segundo Rick Altman, só se estabelece de maneira hegemônica, nos Estados Unidos, durante a década de 1920, ou seja, já no final do período mudo. Uma de suas principais defesas era o fato de que a existência de pianos e orquestras nas salas não estava diretamente associada a sua reprodução durante a exibição das películas. Na maioria das vezes, a música era utilizada tanto para atrair o público, quanto para distraí-lo durante o intervalo entre um filme e outro. Situação muito comum durante as exibições daquela época, realizadas pela apresentação de vários curtas-metragens, com intervalos entre uma apresentação e outra. (ALTMAN, 1996, pp. 660-669).

Os acompanhamentos sonoros podiam variar de cidade para cidade, tornando cada projeção quase um acontecimento único e irrepetível. Por isso, já naquela época, alguns cinemas costumavam divulgar sua programação dando enfoque no diferencial de seu acompanhamento sonoro, tentando atrair o público para uma experiência única. Diante de toda esta efervescência sonora, eis que surge a dúvida: com toda esta repercussão em cima das possíveis sonorizações dos filmes do período mudo, por que demorou tanto para se criar um equipamento que permitisse o sincronismo entre som e imagem de forma eficiente? O sincronismo mecânico pode ter demorado a se concretizar de forma efetiva, mas desde os primórdios do cinema, mesmo antes do lançamento do cinematógrafo dos irmãos Lumière, já se pretendia realizar uma projeção casada de imagens e sons. O problema é que a rotação diferenciada dos dois equipamentos dificultava a manutenção do sincronismo, fazendo com que ele se perdesse ao longo da projeção. Assim também, como em outros casos, onde a baixa

qualidade de reprodução sonora se tornava um empecilho para sua percepção e aproximação com o público.

É importante também ressaltar que, mesmo neste período, foram realizadas várias tentativas de sonorização mecânica e sincronizada entre imagem e som, unindo-se, através de cabos o projetor a um gramophone. Fernando Morais da Costa, no livro *O Som no Cinema Brasileiro*, nos ajuda a entender melhor toda a repercussão obtida, entre os anos de 1902 e 1908, com a chegada do cinematógrafo falante ao Brasil. Segundo Costa, sua primeira incursão foi considerada um verdadeiro fracasso, com poucas apresentações, o que deflagrava o desinteresse do público, devido, muito provavelmente, a baixa qualidade de sua sonorização. Algum tempo depois, porém, são encontrados registros de exhibições bem-sucedidas e duradouras. Porém, um dos problemas era a dificuldade em se obter novos filmes, o que os obrigava a tentar o máximo de lucro possível com um catálogo de poucas opções (COSTA, 2008, pp. 27-32).

Para se reforçar a ideia de como o sincronismo não foi algo que surgiu do nada, uma das primeiras experiências de projeção sincronizada entre som e imagens foi realizada pelo Cinetophone (ou Kinetophone), criado por William Dickinson, um dos colaboradores de Thomas Edison, ainda por volta do final de 1894 e início de 1895. O equipamento consistia da junção do Fonógrafo com o Cinetógrafo - antecessor do Cinematógrafo que projetava imagens animadas no interior de uma caixa de madeira, podendo ser visualizado por uma única pessoa de cada vez. Apesar de seu desenvolvimento ter sido iniciado ainda no final do século XIX, sua primeira projeção pública, bem-sucedida, só ocorreu entre 1912 e 1913, impulsionando o investimento de grandes estúdios, como Warner e Fox, permitindo que novos testes, em outros equipamentos em desenvolvimento, fossem realizados até chegarmos ao sincronismo de fato.

Muitas contradições são encontradas em livros que abordam esse período do cinema no geral e, principalmente, no que se refere à busca pela sonorização. O importante aqui é percebermos que o avanço tecnológico para a sincronização não foi tão simples e que algumas décadas foram necessárias até a sua concretização. Pois,

além das dificuldades encontradas no casamento das tecnologias de imagem e som, não é difícil imaginar a resistência encontrada, em alguns realizadores e produtores, devido a grande transformação na forma como os filmes passariam a ser feitos. O som trouxe muitas novas complexificações à realização dos filmes. A principal delas foi a introdução da necessidade do silêncio durante as filmagens. Não eram só os sons produzidos pelas falas da equipe atrás da câmera que estavam proibidos, mas também todo e qualquer som produzido por sua movimentação. Incluídos nesta lista ainda estavam: o som produzido pelas lâmpadas, por determinados tecidos do figurino e principalmente da câmera, que precisou ser isolada em uma câmara blimpada, impedindo que seu som fosse captado pelos microfones. Ou seja, uma mudança que provocou transformações na estrutura de funcionamento dos estúdios, que tiveram de se readaptar a uma nova realidade para produzir filmes sonoros.

Luiz Adelmo Manzano nos apresenta algumas dessas transformações em seu livro, *Som-imagem no Cinema*, onde a incorporação do som sincronizado acabou por transformar profundamente a dinâmica realizada pelos estúdios, não só durante suas filmagens, como também na escrita dos roteiros, na escolha dos atores e, principalmente, no processo de finalização. Ele ainda nos aponta para o fim da carreira de alguns astros do cinema mudo, cujas vozes não condiziam com a imagem que eles haviam construído no imaginário dos espectadores durante todo o período mudo. Além disso, no início, os microfones eram gigantescos, pesados e permaneciam fixos, o que restringia a movimentação e o posicionamento dos atores no plano, dificultando também o deslocamento da própria câmera.

Um filme que retrata muito bem este período é o musical *Cantando na Chuva* (Stanley Donen & Gene Kelly, 1952), onde um estúdio acostumado a realizar filmes de sucesso com seu casal de astros, Lina Lamont e Don Lockwood, se vê obrigado a fazer sua primeira experiência na produção de um filme sonoro. Entre algumas brincadeiras, que conferem um tom de humor ao filme, são apresentados alguns dos conflitos principais trazidos pelo advento sonoro: a voz estridente e nasalada de Lina Lamont, associada a pronúncia incorreta de algumas palavras, se torna um grande problema para o estúdio. Outra questão era a necessidade dos atores falarem diretamente para o microfone, impedindo-os de realizarem movimentos que não pudessem ser

acompanhados pela captação de sua fala. Esta situação gera uma das cenas mais engraçadas do filme, quando Lina Lamont se irrita por se ver obrigada a declarar todo o seu amor em direção a um arbusto, e não ao personagem vivido por Don Lockwood. Outra passagem explorada pelo filme é a impossibilidade de se realizar mais de um filme ou sequência dentro de mesmo estúdio, pois o som de um não poderia vazar na filmagem do outro. Assim como o fato da câmera ter de permanecer no interior de uma cabine com isolamento acústico, o que restringia grande parte de seus movimentos. Por último, a importância que passa a ser atribuída aos diálogos existentes no roteiro, já que a partir do advento sonoro eles deixam de ser meros movimentos labiais, passam a ser ouvidos e precisam contribuir com a narrativa do filme.

Estas mudanças, relativas à sonorização, acabaram por interferir também na captação das imagens e de sua montagem, para os estúdios e realizadores que não enxergavam outra forma de se fazer um filme sonoro que não fosse *all talking*. Seus planos voltaram a ser fixos e em sua maioria distantes, graças a necessidade de isolar a câmera do microfone. A ordem dos planos durante a montagem se tornou mais amarrada, precisando respeitar a ordem estabelecida pelos diálogos, mantendo seu sentido e perdendo a liberdade de escolha durante a montagem. As escolhas, que antes cabiam principalmente à montagem, são transferidas para o roteiro, que passa a ter uma importância maior e uma participação mais efetiva durante todo o processo de criação. Tudo isso contribui para uma montagem de imagem mais amarrada e sem ritmo, porém, como nos mostra Arthur Knight, em *The Movies Learn to Talk*, alguns diretores como Ernst Lubitsch, René Clair e Rouben Mamoulian, descobriram formas criativas de trabalhar o som em seus filmes, mantendo, na realização de seus filmes, todos os avanços linguísticos obtidos até então.

Lubitsch, um dos grandes diretores da Paramount, logo percebeu que um filme falado não precisaria ser 100% falado e, por isso, não necessitava ter todos os seus sons captados em sincronismo durante as filmagens. Dessa forma, seus primeiros filmes, *The Love Parade* (1929) e *Monte Carlo* (1930), foram realizados com diversas sequências sem diálogo e com a adição de músicas e ruídos durante a finalização, o que permitiu que ele mantivesse, durante a filmagem de boa parte dos seus filmes, as

técnicas utilizadas durante o período mudo, no qual a câmera podia se mover livremente, fora da cabine com isolamento sonoro. Assim como Lubitsch, Clair e Mamoulian também tiveram suas produções ressaltadas pela inventividade sonora logo nos primeiros anos do advento sonoro, trabalhando com o assincronismo, o contra-ponto entre som e imagem, afastando a banalização na utilização de ambos os meios.

Entretanto, nem todos os realizadores da época se mostravam favoráveis ao cinema sonoro. Se por um lado o público recebeu a novidade sonora com entusiasmo, comprovando ser uma evolução natural da arte cinematográfica, muitos críticos, diretores e personalidades demonstraram ceticismo e hostilidade diante do avanço tecnológico. Charles Chaplin, por exemplo, foi um dos que se pronunciou contra os filmes falados: "Os *talkies*? Podem dizer que os detesto! Eles vão acabar com a arte mais antiga do mundo, a arte da pantomima. Aniquilam a grande beleza do silêncio." (MANZANO, 2003, p. 88)

Além das questões técnicas abordadas até aqui, surgiram também algumas discussões estéticas sobre o uso do som no cinema. Enquanto alguns grandes estúdios hollywoodianos apoiavam suas produções na resposta à curiosidade do público - em ouvir a voz de seus artistas favoritos -, outros cineastas se preocupavam com o caminho que o cinema começava a trilhar. Alguns chegavam a afirmar que, se a sonorização continuasse a ser utilizada de forma contrária a todo o avanço obtido pela montagem de imagem até então, poderíamos chegar à morte definitiva do cinema. Defendiam uma construção conflitante entre imagem e som, permitindo a criação de uma percepção diferenciada e, algumas vezes, de um sentido não encontrado em nenhum dos dois isoladamente. Estas questões divergentes fomentaram estilos cinematográficos diferentes e geraram discussões até hoje pertinentes.

1.2 Teorias a partir do advento sonoro.

A partir do momento que o sincronismo mecânico entre som e imagem se tornou uma realidade, iniciaram-se discussões a respeito do uso do som e da

necessidade ou importância do sincronismo como simples reforço do que era visto na imagem. Enquanto os estúdios hollywoodianos investiam pesado nos "*talking pictures*" (filmes falados), alguns cineastas, dentre os quais os russos Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin, buscavam uma alternativa para um uso criativo e inteligente da ferramenta sonora. Se, por um lado, alguns críticos e teóricos enxergavam a resistência russa como uma negação ao advento sonoro, por outro, seu posicionamento contrário ao sincronismo técnico labial dos filmes norte-americanos era também uma forma de defender a estética e o cinema enquanto expressão artística.

No texto "Declaração: sobre o futuro do cinema sonoro", escrito pelos russos Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov, e publicado em duas diferentes revistas russas em agosto de 1928, os autores confirmam a sua dificuldade e pouca expectativa quanto à realização de um cinema sonoro num futuro próximo. Eles também aproveitam para demonstrar sua insatisfação quanto ao rumo tomado pelo desenvolvimento sonoro:

[...] consideramos oportuno afirmar várias premissas de princípio de natureza teórica, porque, por conta da invenção, parece que este avanço da cinematografia está sendo usado de um modo incorreto. E uma concepção errada com relação às potencialidades deste novo descobrimento técnico pode não apenas impedir o desenvolvimento e aperfeiçoamento do cinema como arte, mas também ameaça destruir todas as suas atuais conquistas formais. (EISENSTEIN, PUDOVKIN & ALEXANDROV, 1990, p. 217)

Os russos atribuem à montagem de imagem o status de ser a principal responsável por conferir uma força emocional ao cinema. Para eles, o cinema foi elevado a um dos primeiros lugares entre todas as artes graças aos avanços obtidos através das experimentações e dos aprimoramentos técnicos realizados pela montagem. Por isso, eles consideram que toda a evolução do cinema, enquanto arte, deve ser estabelecida em torno do desenvolvimento da montagem. Sabemos, no entanto, que o cinema é uma arte coletiva, que não depende exclusivamente de uma pessoa ou equipe, e sim do desempenho de cada um dos integrantes de cada uma das equipes envolvidas em sua realização, do roteiro à mixagem. Mas, mesmo não se podendo atribuir a responsabilidade da arte cinematográfica unicamente aos montadores, é compreensível a preocupação dos russos diante às drásticas transformações sofridas pelo cinema, perante a novidade do sincronismo sonoro.

Se num primeiro momento pode parecer que os russos são contrários ao advento sonoro, logo se percebe que sua maior preocupação está na desarticulação de todo o avanço obtido pela montagem de imagem a partir da utilização do som sincrônico. Para eles, o som deveria ser uma ferramenta de ampliação das potencialidades da imagem e não uma âncora a amarrá-la e impedi-la de progredir. Como dito anteriormente, o som em sincronismo transfere boa parte responsabilidade, antes atribuída ao montador, para o roteirista, já que nem todos os planos poderão mudar de ordem livremente, caso contrário se perderá o significado existente em seus diálogos. Por isso, o que eles defendem é o uso polifônico do som em relação á montagem de imagem, contribuindo para a potencialização e aperfeiçoamento da montagem. Um contraponto orquestral, onde os sons dissociados das imagens serão capazes de construir significados e experiências perceptivas impossíveis de serem alcançados pelas imagens somente.

O som, tratado como um novo elemento da montagem (como um fator divorciado da imagem visual), inevitavelmente introduzirá novos meios de enorme poder para a expressão e solução das mais complicadas tarefas que agora nos pressionam ante a impossibilidade de superá-los através de um método cinematográfico imperfeito, que só trabalha com imagens visuais. (EISENSTEIN, PUDOVKIN & ALEXANDROV, 1990, P. 218)

Ou seja, os russos reconhecem a importância do som, pois entendem que se usado de forma assincrônica, como contraponto, permite a criação de sentidos inacessíveis pelo uso exclusivo da imagem, admitindo a imperfeição imagética. Porém, nem todos os teóricos e realizadores da época percebem o som como uma evolução necessária e inevitável. Alguns mantêm seu posicionamento de que o som é uma ferramenta a travancar e retardar a evolução da arte cinematográfica. Rudolf Arnheim, no texto "*A New Laocoön: Artistic Composites and the Talking Film*", se posiciona contrário ao avanço sonoro obtido pela tecnologia de sincronização entre som e imagem. Para ele todo o avanço artístico alcançado no cinema se perde com a chegada do som e sua tentativa de aproximação com a realidade. Ele compara a música ao cinema, afirmando que enquanto o libreto da ópera contribuiu para que a música dramática conquistasse um novo e vasto reino, no cinema, "o diálogo não dá

acesso a um novo tipo de trabalho. Na melhor das hipóteses, ele amplia o que existe.⁴" (ARNHEIM, 1985, p. 112) Ele ainda segue nos lembrando que, no filme mudo, os diálogos apresentados através dos intertítulos não eram a parte fundamental da história, nem o ponto de partida para a construção das imagens. Eles eram adicionados posteriormente, com o objetivo de auxiliar o espectador a compreender a ação concebida e realizada pela filmagem e montagem das imagens. "Talvez o diálogo falado pode não ser capaz de cumprir esta função. O que é útil para a ópera, pode ser prejudicial para o filme."⁵ (ARNHEIM, 1985, p. 112).

Arheim também diz ser compreensível o fato do grande público aplaudir a chegada do diálogo sincronizado. O que a maioria dos espectadores quer é participar de eventos emocionantes. E, o que poderia ser mais emocionante, neste primeiro momento, do que poder ouvir a voz de seus ídolos na grande tela? Além disso, a mistura de ação visual e diálogo, com eventos externos apresentados concretamente para os olhos, se tornam, mesmo de forma repetitiva, um estímulo a mais. Sem falar na possibilidade de se comunicar os pensamentos, emoções e intenções das personagens através do som. No entanto, Arheim aponta para a possibilidade de um incômodo do público com diálogos que não contribuem para o desenvolvimento da história, além da existência de falas excessivas, provocando a redução da ação, defendendo assim o cinema mudo como expressão artística pura e a não necessidade de uma sonorização mecânica.

René Clair, no texto "*The Art of Sound*", demonstra entender todos estes questionamentos e aponta para um possível desgaste na repetição de ruídos acompanhando a ação. Pois, se quando ouvidos pela primeira vez, os ruídos surpreendem e divertem, com o passar do tempo se tornam repetitivos e cansativos. No entanto, diferente dos céticos que profetizaram um curto reinado para a sonorização fílmica e que viram suas profecias não se concretizarem, Clair tentava buscar soluções para aliar a nova tecnologia aos avanços estéticos obtidos no período mudo, na tentativa de diminuir suas perdas. Assim como os russos, Clair via nos filmes sonoros uma alternativa para constituir um entretenimento inteligente, no qual as

⁴ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

⁵ Idem.

falas deixariam de ter o peso e a responsabilidade única em conduzir a narrativa fílmica.

Para Clair, é preciso descobrir a diferença entre os efeitos sonoros que despertam o interesse do público unicamente em virtude de sua novidade, desgastando-se logo em seguida, e aqueles contribuem com a ação, ajudando o espectador a compreender o que acontece na história, despertando emoções que não seriam possíveis através da imagem somente. Ele ainda afirma que no início do cinema as imagens pareciam conter uma promessa incomensuravelmente rica e que a imitação de ruídos reais a frustra por limitá-la. Entretanto, enquanto muitos críticos procuravam criar rótulos fáceis, atribuindo aos estúdios hollywoodianos a pecha de fazer filmes com o único objetivo de mostrar o sincronismo labial de seus astros, Clair apontava para o trabalho de sonorização criativa, realizado pela equipe do filme *Melodia da Broadway* (Harry Beaumont, 1929), produzido pelos estúdios da Metro-Goldwyn-Mayer.

Ele aponta para o grande sucesso que o filme fazia na época e se demonstra surpreso, principalmente, com os avanços técnicos e estéticos obtidos pelo filme lançado apenas dois anos após o advento sonoro. Para Clair, *Melodia da Broadway* foi o primeiro filme falado a apresentar algo novo, que não podia ser comparado nem ao teatro, nem ao que vinha sendo produzido pelo cinema falado de sua época. E, um dos seus diferenciais era a mobilidade conferida à câmera e aos atores. Diferente dos planos estáticos, tidos como uma das maldições do cinema falado, no filme de Beaumont o elenco se movimentava, corria, andava e ainda assim o som das falas, gritos e sussurros eram captados e reproduzidos de forma espantosa. Para os que apenas assistiam poderia parecer tudo muito simples, mas para os que conheciam toda a complexidade exigida no processo era quase um milagre. Não bastasse todo o avanço técnico que permitiu a mobilidade aos planos, Clair também destaca momentos de utilização do som onde o pensamento estético triunfava sobre a simples sincronização sonora:

Por exemplo, ouvimos o barulho de uma porta fechando e de um carro se afastando, enquanto nos é mostrado o rosto angustiado de Bessie Love olhando, pela janela, a partida que não vemos. Esta cena curta, na qual todo o efeito se concentra no rosto da atriz e que no

cinema mudo teria de se dividir em vários fragmentos visuais, deve sua excelência à "unidade de espaço" obtida através do som. Em outra cena, vemos Bessie Love recostada, pensativa e triste; nós percebemos que ela está prestes a chorar, porém seu rosto desaparece na sombra de um *fade-out*, e a partir da tela, agora totalmente preta, emerge um único soluço.⁶ (CLAIR, 1985, p. 94)

Estes são exemplos de um som a ampliar a percepção das imagens, conferindo a elas um sentido que elas não poderiam obter sozinhas, ou que necessitariam de outras imagens para tentar obter o mesmo resultado, com ênfase no tentar, pois nenhuma outra imagem poderia garantir que o efeito alcançado fosse o mesmo. Essa substituição da imagem por um som é apontada, não só por Clair, como um dos meios a demonstrar o verdadeiro valor do som em uma obra cinematográfica. Não é preciso ouvir tudo aquilo que se vê. Segundo Clair, os cineastas mais criativos irão, provavelmente, fazer uso do sonoro com base nas sugestões do espaço fora da tela como as que já eram suscitadas, por exemplo, por Chaplin, que ainda no filme mudo indicava a chegada de um trem pelas sombras dos vagões deslocando-se sobre a imagem de um rosto.

São construções como estas que reforçam a ideia de que o filme sonoro, e não o falado, é capaz de proporcionar uma percepção de maior riqueza e densidade do que o filme mudo. Se, por um lado, há os que se ressentem do mundo de vozes possibilitado pelo sincronismo mecânico, afirmando que ele fez o cinema se afastar do mundo dos sonhos, por outro, há aqueles que percebem a potencialização desse mundo dos sonhos a partir de sonorizações criativas, que despertam o interesse do público e permitem a construção de sensações anteriormente impossíveis. Uma das grandes questões iniciais, apresentada pelos críticos mais contundentes, era a preocupação de uma aproximação do cinema com o teatro, perdendo assim a sua essência e transformando a sétima arte no que muitos chamavam de teatro filmado.

Basil Wright e Vivian Braun escreveram um manifesto no qual começaram justamente por essa questão. Em forma de diálogo Wright afirma que um bom filme "falado" seria provavelmente uma peça de teatro aperfeiçoada, graças às vantagens tecnológicas existentes no cinema. Ele ainda sustenta a ideia de que os filmes sempre

⁶ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

foram sonoros, mesmo em sua fase silenciosa, sendo o tamanho da orquestra fundamental para o seu diferencial, em cada projeção. Na visão de Wright, um filme falado é tecnicamente um filme, mas não cinematograficamente. E, apesar de reconhecer as possibilidades de uma sonorização onde o contraponto entre som e imagem, baseado numa construção estética, pode ser eficiente, Wright defende que em um filme perfeito a imagem deveria alcançar seu objetivo mesmo exibida em completo silêncio.

Braun, por sua vez, concorda, pois acredita que, apesar do som poder intensificar os efeitos da imagem, se mal utilizado, pode também exterminá-la. Ela afirma que antes de começar um filme todo e qualquer som imaginado no mundo encontra-se disponível para sua sonorização. Ao escolher os sons que necessita, o responsável pela edição dos sons seleciona uma parcela ínfima dentre os sons possíveis. Se fizer corresponder um som natural a uma imagem e, em particular, se concentrar na sincronização da voz, terá como resultado um filme falado. Mas, se ao contrário acrescentar sons que não correspondam à ação, intensificará o lado abstrato das imagens. O que ambos defendem é uma orquestração de sons como a realizada pela música, de forma que cada som seja percebido não por sua característica mais realista, mas sim pelo o que o torna mais sensorial e abstrato.

Por tudo isso, acredita-se que, o advento sonoro deveria ter sido visto pelos estudiosos e realizadores, desde seu início, como uma grande oportunidade de dominar e controlar efetivamente os três elementos sonoros. Desta forma, falas, efeitos e músicas poderiam ser organizados adequadamente, se tornando parte efetiva da exibição do filme. Como dito antes, estes três elementos já se faziam presentes nas projeções dos filmes durante o período mudo. A grande novidade é que a partir deste momento eles poderiam ser captados e reproduzidos em sincronismo com a imagem. Talvez, um dos maiores problemas tenha sido o uso da técnica pela técnica em alguns dos primeiros filmes hollywoodianos. Um problema cuja origem se encontra na disputa de forças, sejam elas tecnológicas, linguísticas, artísticas ou mesmo políticas. De um lado, o capitalismo norte-americano querendo mostrar sua supremacia e impor seu estilo, do outro, o socialismo das repúblicas soviéticas, sem a mesma força econômica para investir nos avanços tecnológicos, mas utilizando-se da

criatividade e impulsionando a estética sonora. De toda forma, se o advento sonoro tivesse sido encarado desde o começo como uma evolução natural, talvez muito do que foi criticado pudesse ter sido aplicado e experimentado mais enfaticamente já em seus primeiros anos.

Alberto Cavalcanti, no texto "*Sound in Films*", apresenta justamente esta questão: a da perda de tempo de diretores que, resistentes ao sincronismo sonoro, acreditando que não seria mais do que um modismo passageiro, abriram espaço para que os profissionais de teatro começassem a fazer filmes. "Agora que os filmes podem falar, disseram, nós vamos fazê-los.⁷" (CAVALCANTI, 1985, p. 101). Justamente por desconhecerem a arte cinematográfica, os profissionais de teatro ajudaram a reforçar a crítica sobre os filmes falados, pois acreditavam que para fazer um filme sonoro bastava filmar uma peça. Segundo Cavalcanti, para sua decepção, mesmo um tempo depois, quando os realizadores perceberam as possibilidades sonoras a serem desenvolvidas, para além do discurso sincronizado, já era tarde, pois tanto o público quanto os produtores, em sua ingenuidade, se voltavam prioritariamente para a exploração do sincronismo labial, abandonando o interesse pelo desenvolvimento de uma sonorização criativa e apostando no lucrativo cinema falado.

No seu desenvolvimento, Cavalcanti, assim como muitos, chega à conclusão de que a mais eficiente ferramenta de construção sonora é a sugestão. Ele não nega totalmente a possibilidade de que as imagens produzam sugestões, ou que, ao contrário, os sons possam gerar afirmações. No entanto, ele reconhece que a imagem tem uma relação de maior proximidade com a afirmação do real, enquanto o som é capaz de se relacionar mais facilmente com o mundo das sugestões, muito por conta de possuir um caráter mais abstrato. Ele ainda aponta o ruído como um dos principais elementos sonoros a contribuir com essa percepção. E, nos apresenta como exemplo o clássico filme de Fritz Lang: *M, O Vampiro de Düsseldorf* (1931), no qual o assassino, que tem o hábito de assoviar alguns compassos de "*Trool Dance*", de Grieg, é reconhecido justamente por um cego, tornando a identificação do som assíncrono um dos maiores clímax de seu filme. Lang, de forma sábia e contundente, estabelece logo no início do filme uma relação entre o assovio e o assassino, criando uma identificação

⁷ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

do ruído com o personagem, de forma que o som passasse a sugerir sua proximidade mesmo quando este não estivesse visível na tela.

Cavalcanti também relaciona um fato comum em nosso cotidiano com a construção da sugestão sonora no cinema. Quem nunca ouviu um ruído estranho durante a noite e se levantou da cama para tentar identificar sua causa? Os ruídos, segundo Cavalcanti, têm esse poder de não sugerirem inevitavelmente o que os criou, podendo ser utilizados de forma incógnita e até surpreendente. Neste sentido ele cita como exemplo a sonorização de um filme do qual ele havia participado.

Um exemplo: quando filmamos *North Sea* tínhamos que reproduzir no estúdio um choque, para representar uma súbita catástrofe a bordo de um navio. O pessoal do som consultou a B.B.C. e todos os demais, mas não puderam obter uma composição de sons que fosse suficientemente terrificante. Perguntaram-me. Eu lhes disse imediatamente que deveriam obter um som forte e não identificável para inserir no choque. Eles o obtiveram. O horrível rangido metálico que sugeria que a embarcação fora esmagada diagonalmente e tivera todas as suas junções rompidas. Era um ruído maravilhoso - porque era irreconhecível.⁸ (CAVALCANTI, 1985, pp. 108-109)

Para Cavalcanti a principal questão a ser considerada no cinema não é entre filmes "mudos", falados ou sonoros, mas entre a afirmação e a sugestão. Ele acredita que o cinema não alcançará toda sua expressividade se detendo predominantemente na afirmação e, que a melhor forma de se obter a sugestão está no correto uso da sonorização assincrônica. O que se percebe, a partir do texto de Cavalcanti, é que a evolução técnica da sonorização de filmes permitiu uma percepção diferenciada sobre toda a técnica e estética trabalhada e desenvolvida até aquele momento. Estas novas possibilidades acabaram por atrair novos olhares e interesses. Estes, por sua vez, se aproveitaram da brecha aberta pela resistência dos antigos realizadores e começaram a produzir filmes sem o conhecimento técnico e estético do uso de sua linguagem. Encontraram um material rico em possibilidades, relegado pela maioria de seus artistas, e o transformaram massivamente num produto de qualidade limitada e simplória. Estas transformações poderão ser notadas, ao longo do nosso estudo, como um acontecimento cíclico, onde uma nova técnica gera, inicialmente, produtos que atraem o público por sua novidade e inventividade, levando muitos realizadores, em

⁸ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

um primeiro momento, a se esquecerem da importância da estética, da linguagem e do uso consciente do novo aparato.

Estas questões, apresentadas aqui, são apenas algumas das discussões e teorias surgidas a partir do advento sonoro. De toda forma, este recorte nos parece mais do que suficiente para apresentarmos os meandros em que surgiram os primeiros conflitos na relação entre técnica e estética. Um conflito que não é novo e nem exclusivo do audiovisual. Pois, para que uma arte exista é necessária uma técnica prévia, que trabalhada de forma criativa, ou não, irá gerar as mais diferentes obras. Mas, e onde está o seu começo?

1.3 Técnica e estética na sonorização audiovisual.

Com tudo o que foi apresentado até aqui, nos é possível perceber que desde o início do advento sonoro todas as principais discussões que norteiam sua importância, ou necessidade, giram em torno da dialética existente entre técnica e estética. O cinema surge, primeiramente, como um avanço tecnológico, durante o período histórico conhecido como revolução industrial. Período marcado por transformações que impulsionaram a transição da manufatura e das produções artesanais para o desenvolvimento de uma produção realizada através de maquinários. O cinematógrafo, por exemplo, surge no final deste período, como um invento capaz de capturar e reproduzir imagens estáticas numa velocidade que nos sugere a falsa impressão de movimento. Seu advento acontece, principalmente, graças a estudos sobre o fenômeno óptico da persistência retiniana. Outros estudos, surgidos após o cinematógrafo, tentam comprovar que o fenômeno ocorrido em nossa visão é muito mais complexo do que a simples permanência da imagem projetada em nossa retina pelo tempo aproximado de 1/20 a 1/5 de segundo⁹. Desta forma, qualquer imagem exibida numa velocidade superior a 16 fotogramas por segundo é percebida por nossa visão como uma imagem em movimento. No entanto, o que nos importa entender aqui é que o cinema surge a partir do avanço de pesquisas científicas que não

⁹ Estudos na área da fisiologia e da neurologia afirmam que a ilusão óptica de movimento está, na verdade, dividida entre o movimento beta e o movimento phi. Movimentos apresentados por Max Wertheimer, em 1912, no livro *Estudos Experimentais na Visualização do Movimento*.

possuíam envolvimento algum com movimentos artísticos da época. Tanto que os primeiros filmes realizados eram registros de ações, sem qualquer intenção de uma construção narrativa. Alguns dos primeiros filmes mostravam imagens fortes como a de uma pessoa sendo decapitada, ou imagens ternas como a de uma mulher dando banho em um bebê. Assim como no advento sonoro a curiosidade pelo sincronismo labial norteou boa parte da produção norte-americana, no lançamento do cinematógrafo, a principal curiosidade era o simples visionamento de imagens em movimento, não importando se elas contavam ou não uma história.

É nítido que todo o estudo científico, e desenvolvimento tecnológico, que permitiram a construção da ilusão de movimento e, por conseguinte, a criação do cinematógrafo, não seriam mais do que uma curiosidade tecnológica, caso o homem não possuísse a capacidade estética de transformar essas imagens em um meio de comunicação massivo como a arte cinematográfica. Até o registro imagético mais simples é decodificado e apreendido por nós como detentor de um sentido que, muitas vezes, está mais presente em nós do que na imagem em si. Estamos a todo instante tentando significar e buscar significados. E, quando percebemos isso, entendemos a força existente na elaboração de uma peça cinematográfica. Esta força, por sua vez, nem sempre surge do nada, como num passe de mágica. É preciso, primeiramente, ter o domínio sobre a técnica. Saber para que serve e como funciona cada um dos equipamentos que nos permitem realizar um filme. Ter a noção precisa de que cada equipamento não foi criado, nem desenvolvido, por um capricho ou obra do acaso. Cada um tem a sua importância e sua função muito bem delimitada dentro de todo o processo. Mas, será que basta ter todo esse conhecimento para se obter uma obra cinematográfica de qualidade?

Não se pode afirmar categoricamente que não haja pessoas capazes de realizar verdadeiras obras de arte, com qualidade técnica e estética, a partir de uma genialidade intuitiva, sem possuir o conhecimento básico, tanto da tecnologia quanto da linguagem, necessário a sua produção. Porém, mesmo nestes casos, há de se compreender que a técnica e a estética encontram-se presente de forma axiomática. Alguns realizadores podem não saber como chegar aonde querem, mas sabem o que querem. Já outros têm apenas uma sutil ideia do que querem, mas sabem exatamente

quais equipamentos e técnicas querem ou não utilizar. Saber como filmar, mas não saber o que fazer com o material filmado, para que ele alcance o sentido desejado, é muito comum nos que ignoram a estética e as possibilidades de linguagem existentes na combinação entre imagens e sons. As primeiras décadas do cinema foram marcadas por inúmeras teorias que tinham como principal objetivo entender o processo de realização, estabelecer critérios, estilos e linguagens. Muitas regras foram criadas, definindo padrões para o posicionamento da câmera, a continuidade de movimento entre os planos, os estilos de montagem e suas alterações na percepção da história, etc. Todas essas regras, atualmente, são facilmente burladas. A grande diferença está na forma como são feitas.

Se o estudo de uma determinada arte nos ajuda a melhor entendê-la e ter o domínio sobre a sua realização, o estabelecimento de regras serve para permitir a criação de códigos que nos possibilitem repetir fórmulas e estabelecer padrões de significação. Abdicar das regras e caminhar no sentido contrário delas não significa uma interrupção na construção de sentido, e sim uma nova forma de significar, diferente da definida como habitual. Entretanto, precisa-se ter em mente que para se quebrar uma regra com eficiência é preciso, antes de tudo, conhecer a fundo a regra que se pretende quebrar. A quebra de uma regra, pelo simples fato de não querer seguir o padrão dominante, sem qualquer conhecimento sobre suas potencialidades, pode acarretar numa construção equivocada, onde a falta de conhecimento sobre a estética fílmica se torne mais evidente do que a própria história.

Diante de todas as questões entre técnica e estética que veremos ao longo dos capítulos, perceberemos que seu cerne vai muito além do que o simples enfrentamento de dois lados, mas sim do entendimento da importância da melhor combinação possível entre ambos. Desde o surgimento do cinematógrafo, a própria estrutura mecânica necessária para a concretização da peça fílmica, mesmo antes do advento sonoro, já estabelecia o dialogismo existente até os dias atuais. O simples fato de a arte cinematográfica necessitar da construção e desenvolvimento de uma tecnologia para a sua realização, mesmo que o maquinário inicialmente construído tenha se mantido inalterado ao longo de várias décadas, questões entre a utilização de uma técnica - associada ao trabalho realizado pela parte mecânica - e sua estética -

empreendida nas mais variadas formas de utilização do equipamento existente - se fizeram presentes, possibilitando as mais variadas concepções de arte. O mesmo acontece em todas as outras expressões artísticas. O material utilizado para a produção de quadros dos mais diversos estilos pode ser o mesmo. Os instrumentos que compõem músicas dos mais variados ritmos, também. Mesmo antes do advento sonoro, russos e norte-americanos, por exemplo, já faziam filmes esteticamente diferentes. A questão maior no cinema não é a variedade de filmes possíveis a partir do seu maquinário. Quanto a isso, acredito que não haja ninguém que seja contrário. Pois, quanto maior a variedade dos filmes, maior a demonstração da nossa capacidade artística. O problema está na falta de entendimento e conhecimento da utilização de seus equipamentos técnicos a favor, e não contra, a construção estética, seja ela qual for.

O que dificultava o processo desde o início do cinema e, segundo o que este projeto pretende mostrar, continua dificultando ainda hoje: é a resistência de alguns técnicos que ainda julgam a técnica como fator mais importante do que qualquer escolha ou definição estética. Escolher a melhor lente, o melhor filtro, o melhor microfone e o melhor plug-in, dentre outros, nem sempre passa por um questionamento de cunho estético. O melhor som e imagem para um filme não necessariamente são os que possuem a melhor resolução - que mais se aproximam do real -, mas os que encontram maior afinidade com as necessidades da história que se pretende contar. Se uma imagem trêmula, sem foco, com um som sujo e baixo contribuírem para a construção do significado pretendido pelo diretor do filme, serão estes os melhores sons e imagens possíveis. A corrida por uma técnica de imagens e sons cada vez mais "perfeitos" têm gerado alguns filmes cada vez mais falsos, tamanha é a sua perfeição.

Entender a importância da técnica e saber utilizá-la a favor da estética deveria ser o objetivo natural de todos os envolvidos no processo de realização fílmica. A técnica, e toda sua evolução, são fundamentais para a ampliação das possibilidades da construção cinematográfica. Hoje o cinema é capaz de concretizar mundos e situações que antigamente habitavam apenas as mentes de realizadores e espectadores. A dialética entre técnica e estética também pode ser comparada ao confronto entre

afirmação e sugestão apresentado por Cavalcanti. Se a técnica, por si só, reforça a capacidade do cinema em afirmar, a estética o permite sugerir mundos de sons e imagens diferentes do real.

O que surpreende ainda, nos dias de hoje, é o fato de nos deparamos com questões tão básicas quanto à defesa de uma imagem pura, sem acompanhamento sonoro, ou, ao menos, sem sua captação durante a filmagem, restringindo sua construção a etapa de finalização. Técnicos dessa categoria são técnicos sem conhecimento algum de estética e de sua importância no processo de realização cinematográfica. O problema não está só na negação do som, mas sim no que ela esconde: a falta de esclarecimento sobre as capacidades técnicas e estéticas de um filme. Profissionais que não valorizam o som, na sua grande maioria, também não são capazes de perceber a potencialização estética existente na união entre imagem e som. Técnicos como estes acabam se deparando com os mais variados problemas durante o processo de finalização audiovisual.



Esta imagem foi retirada de um grupo formado por realizadores de cinema em uma rede social. Os nomes foram apagados e suas fotos alteradas para preservar suas identidades, evitando qualquer problematização pelo uso indevido de suas "imagens". A questão que se pretende enfatizar com esse diálogo está muito além de suas palavras. Não é a da velha falácia de que o som é o injustiçado, sofrendo por décadas o estigma de simples reforço para a imagem. O que nos importa neste diálogo é perceber que as divisões, não só entre técnica e estética, mas também entre imagem e som, além de não serem novas, parece que não terão um fim. Sempre houve os que são pró e os que são contra, mantendo suas opiniões e permitindo a criação de estruturas artísticas das mais variadas. A duplicidade de sentidos, ideias e atitudes faz parte da constituição o ser humano.

Se alguns técnicos julgam que o melhor para o filme é trabalhar com a metade de sua potencialidade, tentando ocultar a parte que julgam ser inferior, que prejudica a sua "imagem", seja por questões técnicas ou estéticas, acabamos, de certa forma, nos deparando com a ideia do duplo, apresentada por Fiódor Dostoiévski através de uma narrativa ficcional. Seria, então, a técnica e a estética o duplo da realização cinematográfica? E qual o reflexo deste duplo sobre sua sonorização? Será que algum dia elas encontrarão uma harmonia permanente em sua relação? Ou será que este conflito entre as duas é fundamental para que a arte cinematográfica continue seu processo evolutivo? Estas são algumas das questões que pretendemos analisar ao longo deste estudo.

"Cada criatura humana traz duas almas consigo:
uma que olha de dentro pra fora,
outra que olha de fora pra dentro."
(O Espelho - Machado de Assis)

2. Técnica e estética como um duplo do som no cinema.

2.1 *O Lago dos Cisnes em Cisne Negro.*

Antes de traçarmos um paralelo do duplo de Dostoiévski com as questões da técnica e da estética na sonorização audiovisual, vamos percorrer um caminho, relacionando outras duas obras, distintas entre si - um balé e um filme -, com o romance russo. No entanto, para entendermos e analisarmos a relação existente entre o duplo e o filme *Cisne Negro* (2010), dirigido por Darren Aronofsky, será preciso estabelecer a real ligação do filme com o balé dramático, em quatro atos, *O Lago dos Cisnes*, do compositor russo Piotr Ilyich Tchaikovsky, no qual a história do filme busca elementos para o desenvolvimento de sua trama.

A primeira versão deste clássico estreou em 04 de março de 1877 no Teatro Bolshoi, com coreografias criadas por Julius Reisinger e atuação da bailarina Pelageya Karpakova. Sua apresentação fora considerada um fracasso, não por causa das composições de Tchaikovsky, mas em consequência de críticas tanto às coreografias, quanto à péssima interpretação da protagonista. Tudo indicava que seu destino seria o ostracismo, quando mais de 15 anos depois, o príncipe Ivan Alexandrovich resolveu fazer uma homenagem póstuma a Tchaikovsky, encomendando uma nova versão de sua obra, que fora apresentada um ano após a morte do compositor. Em 27 de janeiro

de 1895, no Teatro Mariinsky, em São Petersburgo, *O Lago dos Cisnes* fazia sua reestrea de sucesso. Tanto a crítica quanto o público saudaram sua bela apresentação, com coreografias de Marius Petipa e Lev Ivanov e a interpretação da bailarina Pierina Legnani. Graças a essa reapresentação e a reestruturação feita em seu repertório, *O Lago dos Cisnes* é considerado um dos mais famosos e populares balés do repertório clássico mundial até hoje.

Criado em meio ao Romantismo - movimento nascido na Europa, no final do século XVIII, que se estruturou e ganhou força ao longo do século seguinte - o balé de Tchaikovsky não esconde suas nítidas influências do período. Inicialmente, o movimento romântico surgiu como uma simples atitude, um estado de espírito contrário às visões do Racionalismo e do Iluminismo, e com a intenção de defender o subjetivismo. Se o século XVIII ficou marcado pela razão e objetividade do Iluminismo, o século XIX é reconhecido pela emoção e o lirismo do Romantismo. É justamente neste confronto entre o racional e o irracional que o duplo - uma figura ancestral na literatura - encontra seu momento de maior proficuidade. Como nos mostra Ana Maria Lisboa de Mello, em *Dicionário de figuras e mitos literários das Américas* (2007), o enfrentamento do duplo já se encontrava presente desde *O Banquete*¹⁰, de Platão, escrito por volta de 380 a.C., sendo revisitado posteriormente em romances mais recentes como: *O Estranho Caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1886), de Robert Louis Stevenson, e *A Metamorfose* (1915), de Franz Kafka, que trabalham com a ideia da transfiguração do homem em "animal", numa alusão do embate entre as personalidades existentes dentro de cada um. Ideia que também acompanha o romance *O Duplo*, de Fiódor Dostoiévski, sem que haja, contudo, uma transformação na aparência física de sua personagem.

Apesar de se utilizar das personagens presentes no balé de Tchaikovsky, numa narrativa que apresenta todo o trabalho de testes, ensaios e bastidores para a construção do espetáculo, Aronofsky não pretendia realizar uma adaptação de *O Lago*

¹⁰ "Em O banquete, a ideia de duplicidade é enfocada sob outro prisma, já supondo o dualismo no interior do próprio homem. Exprime-se por intermédio do mito do homem duplo ou andrógino, ser composto dos dois gêneros - masculino e feminino. Cada ser humano seria o fruto da cisão no ceio de uma união primitiva, estado de perfeição que foi perdido quando os homens ameaçaram os deuses." (MELO, 2007, pp. 229)

dos Cisnes para as telas de cinema. Logo nos primeiros minutos do *making of* do filme, ele nos deixa claro que sua principal influência, desde o início, fora a novela de Dostoiévski. O balé clássico, com duas personagens de características opostas interpretadas pela mesma bailarina, foi apenas a chave que faltava para a concretização de suas ideias. A diferença entre o balé de Tchaikovsky e o romance de Dostoiévski é que suas histórias se desenvolvem apoiadas em dois mitos distintos: o da "noiva animal" e o do duplo. Segundo Bruno Bettelheim (apud. VIEIRA & CARVALHO, 2012, pp. 6), alguns contos de fada utilizam-se da transformação de pessoas em feras, criando um ciclo conhecido como o do "noivo animal" ou "marido animal". Seus elementos servem, principalmente, para testar a existência do amor verdadeiro, confrontando o humano ao grotesco. A recompensa vem sempre no final, com a superação das aparências, na vitória do amor pelo que lhe é aparentemente estranho.

A história de uma princesa que é transformada em cisne e precisa do amor de um príncipe para ter o encanto quebrado é uma clássica estrutura do mito da "noiva animal". Essa estrutura, que é o principal fio condutor de *O Lago dos Cisnes*, é totalmente abandonada em *Cisne Negro*. O que está em jogo no filme não é a quebra de um feitiço maléfico ou a busca por um grande e verdadeiro amor. Muito pelo contrário, o foco de sua narrativa está na busca pelo lado sombrio, sedutor e livre de sua protagonista. Seu objetivo final não é voltar a ser humana, mas tornar-se o cisne negro ou, pelo menos, ser capaz de interpretá-lo com a mesma perfeição que conseguia fazer o branco. Eis aí uma história pautada na vida real e não nos contos de fada, por mais que sua construção seja repleta de lirismo. Sua protagonista não é uma "noiva animal", mas uma bailarina que vive o drama psicológico de precisar encontrar, dentro de si, a personalidade necessária para encarnar duas personagens tão distintas. Uma, segundo Jung, no livro *O Eu e o Inconsciente*, sua persona, a outra, sua sombra.

2.2 Duplo, persona e sombra.

Em *O Duplo*, o protagonista e funcionário público, Yákov Pietróvitch Golyádkin, inicia sua jornada ao acordar para mais um dia de trabalho e servidão, sem imaginar que seu despertar era, na verdade, o começo de uma nova realidade. Não demora

muito até que Golyádkin encontre seu duplo, alguém com o mesmo nome e que aos poucos irá tomar o seu lugar. Numa São Petersburgo apresentada como opressora, com ar sufocante e onde reina a desconfiança, operários subalternos, como o nosso "herói", alimentam o sonho de desfrutarem das benesses dos ricos e avantajados da alta sociedade. Além disso, Golyádkin também alimenta o interesse amoroso por uma mulher, pertencente a nobreza, o que contribui ainda mais com as suas frustrações. Estes e outros ingredientes permitiram a Dostoiévski trabalhar o fluxo de consciência em sua narrativa. Sua personagem principal está a todo instante remoendo e refletindo sobre suas ações e as ações dos que a cercam, permitindo que o leitor entre em sua cabeça e entenda como ela funciona, sentindo na própria pele todas as suas angústias e os porquês de suas atitudes. Essa estrutura que, para alguns, reforça a intenção de demonstrar sua crescente loucura, é também uma forma de exemplificar o quanto o meio em que vivemos, e as atitudes dos que nos cercam, contribuem para a nossa organização mental. Golyádkin não é o único louco da história, na verdade, todos são. O aparecimento do duplo do personagem não se dá somente para o próprio Golyádkin, mas para todos os outros personagens, que interagem com ele sem sequer questionar sua existência e suas diferentes atitudes.

É nítido o interesse do autor, assim como muitos de seus contemporâneos, pelos transtornos psíquicos. Porém, uma das principais questões que Dostoiévski parece querer salientar é a do adoecimento geral de uma sociedade sufocada pelas mudanças advindas da Revolução Industrial, preocupada muito mais com as aparências e disputas, e marcada pelas traições e falta de sentido. O embate entre Golyádkin e seu duplo nos é apresentado, pois são os personagens principais da história, mas quantos outros duplos não existiriam no mesmo romance se pudéssemos desbravar os pensamentos de outras personagens? E quantos duplos, triplos ou quádruplos não existem atualmente em nossa sociedade? Mello nos mostra, por exemplo, que a temática do duplo ganha novas perspectivas a partir do século XX. No conto *O Outro*, presente em *O Livro de Areia*, de Jorge Luis Borges, múltiplos "eus" se desdobram ao longo do tempo. Na modernidade, a busca por uma imagem que agrada não só a nós mesmos, mas ao outro, e principalmente ao coletivo em que estamos inseridos, é cada vez mais constante, e as mídias cumprem seu papel de

incentivadoras, num mundo cada vez mais artificial, repleto de pessoas ávidas por se encaixarem nos moldes de aceitação social, econômico e cultural. Todos querem o carro do ano, o celular da moda; querem se vestir e cortar o cabelo como seus ídolos; ter corpos aparentemente saudáveis, mesmo que, para isso, precisem ingerir suplementos, muitas vezes, sem acompanhamento médico, cuidando do exterior sem se preocupar com os reflexos de suas atitudes sobre o que não é visível, os órgãos. Eis a persona agindo na repressão do ego e na edificação da sombra.

O duplo de Golyádkin é tudo o que ele gostaria de ser, mas não consegue, e, por esse motivo, expõem uma personalidade complementar à dele: um sujeito que conhece muito bem todas as regras de etiqueta e relações sociais, eficiente, solícito, prestativo e até divertido. O que poderia ser a solução para seus problemas, se torna um problema maior ainda. Pois, o comportamento complementar do duplo, agindo exatamente como Golyádkin gostaria de agir, acaba por ressaltar suas deficiências morais e ridicularizá-lo em diversos momentos. O conflito chega a tal ponto que, quanto mais ele e seu duplo se esforçam em melhorar e limpar sua imagem perante os outros, mais se ridicularizam.

A noção de ridículo, pautada numa postura moralista, já não é mais tão presente em nossa sociedade como há séculos atrás. A falta de amarras, e uma exposição cada vez maior da intimidade, abre espaço para que o homem se permita realizar coisas que antes eram impensadas. Cada um de nós possui uma idealização de como deveríamos ou gostaríamos de ser, e passamos boa parte de nossa vida em busca desse ideal. Goliádkin vive a frustração de estar dividido entre o desejo de fazer parte da elite da sociedade russa e as dificuldades encontradas para concretizar sua vontade. É graças a essa intenção, e aos sentimentos contraditórios suscitados por ela, que "nasce" o seu duplo. "A personalidade de Goliádkin dissocia-se em duas entidades independentes; com uma, imagina-se um herói conquistador, enquanto, com a outra, sente-se incapaz, visto ser suficientemente medroso para desempenhar esse papel." (VIEIRA & CARVALHO, 2012, pp. 8)

A questão é que, quanto mais nos aproximamos do "eu ideal", mais nos distanciamos de quem realmente somos. Esse "eu ideal", ou persona, pode variar de

acordo com o local em que nos encontramos. Nas festas e baladas as pessoas querem ser percebidas por sua beleza e sedução, enquanto na faculdade ou trabalho, por sua capacidade intelectual. Os conceitos de persona e sombra, desenvolvidos por Carl Gustav Jung (1979), fundador da psicologia analítica, podem ser relacionados à ideia de duplo existente no romance de Dostoiévski. A palavra persona, de origem latina, é o nome dado às máscaras usadas pelos atores na antiguidade. Jung usou este termo para representar a forma como as pessoas se adaptam ao mundo: utilizando-se de máscaras para se adaptar à vida e sobreviver em sociedade.

Quando nascemos, possuímos tendências e potenciais que serão atualizados ao longo de nossa vida. Somos como sementes que são forçadas a se adaptarem ao terreno em que foram plantadas. Essa adaptação passa pelos filtros do ambiente natural, familiar e cultural, podendo estimular ou reprimir certas qualidades inerentes ao nosso ser. Conforme crescemos aprendemos o que é certo e errado, o que devemos ou não fazer, sentir, pensar, observar, e assim por diante. Essa formação de caráter cria fronteiras que distinguem o que somos, o que gostaríamos de ser e o que conseguimos ser de fato. O desenvolvimento dessas diferenciações tem início ainda na infância, quando começamos a moldar e discriminar o que queremos ser daquilo que nos é permitido ser.

A persona é o que somos para os outros; é a parte de nós que permitimos ser conhecida. Ela sempre tem como objetivo a aceitação por um grupo ou fração da sociedade. Quando a criança tenta agir ou se comportar para receber algo em troca - um prêmio pela aprovação de suas atitudes, mesmo que seja algo simples como um elogio - é porque ela já começou a entender a importância de agradar o outro para se obter o que almeja. Nesse momento sua persona começa ganhar forma e essa estruturação continua enquanto familiares e professores lhe transmitem valores. Aos poucos, cada um de nós tem a sua persona formatada, nos acompanhando nos variados papéis que desempenhamos em nosso dia-a-dia.

O problema é que essa persona morre de medo de fazer algo errado, de ser reprovado em suas atitudes, sendo alvo de recriminações e rejeições. Quando se chega a esse ponto, se descobre que há uma considerável diferença entre ser gentil, não ferir

os sentimentos alheios e ser honesto consigo mesmo. Dá-se início, então, a uma negociação que nem sempre acaba sendo boa para ambos os lados. Finge-se interesse por determinados assuntos só para agradar, ou se passa a odiar algo que na verdade adora, sempre com o objetivo de ser aceito. A manutenção dessa persona, porém, vai contribuindo para que, aos poucos, se esqueça do seu eu verdadeiro. De repente, percebe-se que já é tarde demais e não se pode mais ser você mesmo. Todos já se acostumaram com a sua postura e esperam coerência das suas atitudes, o que exige uma repetição do seu modo de ser e agir, fazendo com que a persona suplante o seu ego. Essa postura, inicialmente, pode fazer a pessoa se sentir poderosa, por conseguir interagir e ser aceita no seu meio. Porém, a tendência é que ela se torne mais insensível, rígida e acabe por buscar momentos de isolamento, cansada de corresponder às expectativas geradas por sua persona. No entanto, não ter persona é tão negativo quanto tê-la em excesso. Ela é necessária para nos relacionarmos socialmente. Ninguém fala tudo o que sente. É necessário que haja um filtro, um limite imposto pelo convívio com o outro, respeitando o próximo, mas sem nos anularmos por completo.

O exagero no uso da persona, porém, segundo Jung, é o que contribui para a formação de nossa sombra. A palavra sombra etimologicamente vem do latim *sulumbra*, originada da expressão *sub illa umbra*, que quer dizer: sob a parte escura do céu. Linguisticamente ela pode significar desde proteção e abrigo, até mancha, nódoa, vestígio, passando pela denotação poética de tudo aquilo que entristece a alma. Por mais contrárias que possam parecer suas significações, todas elas encontram relação com o conceito defendido por Jung. Segundo ele, sombra é tudo aquilo que foi reprimido na formação de um ego ideal; tudo o que realmente somos, mas não mostramos para o outro. Essa sombra é o abrigo do nosso ego, local onde o mantemos protegido. Porém, essa sombra também cria uma mancha em nós, formada pelos vestígios de tudo aquilo que foi abafado durante a formação de nossa persona. Por último, ela também pode ser motivo de profunda tristeza, quando se percebe abafada de forma irreversível, aprisionada dentro de seu próprio castelo. A sombra de Jung, porém, é o equilíbrio e o contraponto da persona.

Ela representa nosso inconsciente pessoal e, como tudo que é inconsciente, é projetada no outro. Sempre que responsabilizamos o outro por nossos problemas, enxergando nele a culpa por nossas atitudes, estamos diante de nossa própria sombra, mesmo que não consigamos reconhecê-la. Ela nos aparece, mais claramente, nos momentos em que nos desligamos da realidade, em sonhos ou fantasias, pois nesses momentos nada nos impede de sermos nós mesmos. Arriscaria ainda a dizer um pouco mais: que ela aparece sempre nos momentos de intimidade, quando estamos diante de pessoas com as quais não precisamos fazer uso da persona. Uma das funções da terapia é justamente ajudar o paciente a ter contato com sua sombra, com seu lado reprimido e inconsciente, ajudando-o a identificar os aspectos e trazê-los para o nível consciente. Segundo Mello, apesar da grande associação, na literatura, do duplo com um rival, principalmente, no Romantismo alemão - que o transforma em adversário, no inimigo que nos desvia do caminho certo e que é preciso combater -, nem sempre a sombra é negativa. Pessoas muito tímidas podem esconder um grande potencial artístico. Pessoas explosivas podem ocultar uma grande generosidade e senso de justiça. Os duplos nem sempre são o lado que queremos esconder para preservar uma boa imagem, mas algo que não conseguimos expor para o mundo pelos mais diversos motivos (2007, p. 233).

Golyádkin, logo no início do romance, faz uma visita surpresa ao seu médico, Crestian Ivánovitch Rutenspitz, que, apesar da inconveniência, repete suas prescrições de mudança de hábitos. Tal situação reforça a transição ocorrida com a personagem na criação de seu duplo. Se sua persona de funcionário público, atrapalhado, sem modos e pouco simpático já não conseguia cumprir bem seu papel na sociedade ou, pelo menos, não correspondia ao comportamento necessário para que ele adentrasse a alta sociedade, era preciso a construção de uma nova persona. A consciência de Golyádkin, na figura de seu duplo, tenta fazer com que ele fosse o que gostaria - um sujeito bem sucedido, levando uma vida de luxo e com prestígio entre os nobres. Porém, como justificar tamanha transformação para aqueles que conheciam sua persona há muitos anos? Como mudar diante da cobrança por manter-se fiel a suas atitudes? Semelhante drama é vivido em *Cisne Negro*, onde a personagem busca uma transformação que a permita realizar seu sonho de interpretar o papel principal em *O*

Lago dos Cisnes. Por outro lado, encontra a resistência de sua mãe, que insiste em não aceitar essa mudança, fazendo de tudo para que sua filha continue a ser uma menininha frágil e inocente, ao invés deixá-la se tornar uma mulher segura e sedutora.

2.3 Os cisnes branco e negro.

O filme de Aronofsky nos conduz a acompanhar o drama psicológico vivido pela personagem Nina Sayers, interpretada por Natalie Portman, enquanto seu duplo tenta se libertar. Assim como no romance de Dostoiévski, o espectador é levado a mergulhar fundo na forma como a personagem percebe a vida a seu redor e dá asas aos seus desejos. A narrativa começa apresentando o sonho de Nina em ser a protagonista da nova montagem de *O Lago dos Cisnes*, e nós, espectadores, somos levados a perceber toda sua dedicação e esforço em realizá-lo. A começar pelo excelente trabalho de sonorização que reforça toda sua dedicação e tensão através de uma construção minimalista. Sons de suas articulações estalando, dos ajustes feitos nas sapatilhas, da agulha e da linha transpassando o tecido e do atrito do tecido da sapatilha durante a movimentação de seus pés, são só alguns dos inúmeros sons destacados durante o filme com o objetivo de ressaltar seu esforço. Esses sons, além de gerarem maior tensão, nos aproximam da pressão vivida pela personagem, que busca através de uma rotina pesada de ensaios, atingir a perfeição e precisão dos movimentos. Além disso, somos apresentados também à superproteção e mimo de sua mãe, que mantém a filha isolada do mundo, vivendo somente em função do balé.

Cisne Negro faz uma atualização do conceito de duplo para a era contemporânea. O grande desejo de Nina, em se tornar a rainha dos cisnes, aliado ao medo de um possível fracasso, faz com que ela transforme Lily (Mila Kunis) em sua potencial rival. Elas ainda nem haviam se conhecido oficialmente, mas Nina já a observava de forma atenta dentro do metrô. Lily é uma bailarina experiente e muito sensual que se junta ao corpo de balé no exato momento em que mudanças são esperadas na companhia. Nina logo percebe uma estranha movimentação entre as demais solistas e ouve alguns cochichos demonstrando apreensão quanto à "nova garota de São Francisco". Nessa transposição de dois clássicos para o cinema, Nina não

chega a ter seu duplo. Ela é muito técnica e racional, mas não é romântica. E, apesar de alguns momentos de confusão mental, em que Nina vê a si própria numa postura autônoma, como num duplo, seja no metrô ou no espelho, ela não chega a possuir um duplo de fato. Ao invés disso, transfere sua sombra para a figura de Lily. Ela é tudo o que Nina gostaria de ser, ou deveria ser.

Os testes para a nova rainha dos cisnes começam e Thomas Leroy (Vincent Cassel), diretor do espetáculo, é enfático ao dizer a Nina que, se ele procurasse alguém para interpretar apenas o cisne branco, o papel seria dela, mas ele precisa de alguém capaz de interpretar os dois cisnes, o branco e o negro. Em seguida, durante o teste de Nina para o cine negro, Thomas lhe dá algumas instruções: "Não seja tão controlada. Seduza-nos. Não só o príncipe, mas a corte, o público, o mundo todo. Vamos!". De repente, Lily entra, interrompe seu teste e Nina sente que fracassou. O discurso de Thomas, porém, não para por aí. Quando Nina o procura, antes do anúncio oficial, para dizer que conseguiu finalizar a cena em casa, Thomas é direto ao afirmar que não liga para sua técnica perfeita. Ele elogia sua beleza, sua postura, apesar de não a ver fazendo o cisne negro. Ele então a pergunta: "Há quatro anos, toda vez que você dança, eu a vejo obcecada em fazer movimentos perfeitos, mas nunca a vejo se deixar levar. Nunca! Tanta disciplina para quê?" A resposta de Nina é muito simples, a de querer ser perfeita. Diante desta resposta, Thomas complementa: "A perfeição não está só no controle. Também está em se deixar levar. Surpreender a si mesma e depois a plateia. Transcender. E poucas têm isso dentro de si."

Nina, sempre tão esforçada e dedicada a fazer os movimentos precisos e perfeitos, precisa encontrar dentro de si a sedução de seus gestos, algo que transcenda a técnica, surpreenda pela falta de controle, envolvendo e conquistando ao príncipe e a todos que a assistam. Eis o embate entre a persona que ela consegue ser e a que ela precisa ser. A construção de sua persona realizada com os filtros de uma mãe opressora e um meio artístico com alto teor de competição física e postural, contribuíram para que Nina reprimisse tudo que a desviasse desse caminho. Em alguns momentos do filme, fica claro o desenvolvimento de distúrbios psicológicos como a bulimia e a anorexia, frutos de uma preocupação exagerada com a aparência física e o peso do corpo. Sua mãe também é responsável pelo seu comportamento social. Sua

postura opressora parece projetar em Nina sua sombra: tudo aquilo o que ela não foi e gostaria de ter sido. Sua superproteção mantém Nina em uma postura infantilizada e dependente, garantindo assim o seu controle sobre suas decisões e escolhas. É nítido que o primeiro passo para a transformação de Nina será a libertação dessas amarras.

A figura do duplo encontra-se, na verdade, representada pelas diferentes características dos dois cisnes. A bailarina escolhida para interpretá-los deve possuir tanto a inocência e a doçura do cisne branco, quanto a malícia e a impetuosidade do cisne negro. Porém, como afirmam Nancy Vieira e Cíntia Carvalho,

"os opostos se revestem apenas do significado de antagônicos, esvaziando-se de qualquer ligação com o significado de "bem" ou "mal". O desafio de Nina, por exemplo, é encontrar o seu lado obscuro (aquele que se desconhece), o cisne negro, mas não necessariamente o lado "mal". (2012, p. 11)

Ou seja, diferentemente da acepção maniqueísta do duplo como rival, Vieira e Carvalho também reforçam a ideia de que nem sempre a sombra, a parte reprimida do eu, precisa ser pintada com tons negativos. Por outro lado, segundo Mello (2007), a partir de uma acepção psicológica, o duplo representa uma projeção do sujeito, que se vê em outra pessoa, mas com sua própria aparência. Sua representação pode ser por sonhos e alucinações, bem como pela projeção de sua sombra ou imagem no espelho. Recursos muito utilizados ao longo do filme, na realização do confronto entre persona/cisne branco e sombra/cisne negro. Os espelhos, objetos onipresentes no mundo do balé, na frente do qual bailarinos e bailarinas repetem as coreografias a exaustão, permitiram o encontro entre as duas Ninas sem que ela precisasse efetivamente se duplicar. Esse encontro, no entanto, quase sempre provoca mal-estar e angústia, como também pode contribuir com uma cisão entre os dois lados, proporcionando a formação de uma unidade psíquica.

A função simbólica gerada pelos espelhos e superfícies reflexivas no filme, pode ser comparada a da ponte Izmáilovski, na novela de Dostoiévski. Em *O Duplo*, Golyádkin encontra-se com seu duplo depois de ter sua entrada barrada por duas vezes numa festa da alta sociedade, a qual julgava ter sido convidado. Ao entrar na charrete e fazer o caminho de volta, Golyádkin se sente perseguido por uma estranha

figura. De repente, ao atravessar a ponte Izmáilovski, ele descobre que essa estranha figura é, na verdade, ele mesmo. A ponte, uma representação da ligação entre dois pedaços de terra separados por uma massa de água, é utilizada como um ícone para o encontro das duas metades de Golyádkin.

Além disso, com a transposição de uma história do período romântico para a contemporaneidade, o filme se permitiu explorar outros matizes. Vivemos numa sociedade em que personalidades multifacetadas se tronaram comuns em nosso convívio. A "máscara" se tornou o acessório fundamental do homem moderno. Não há quem não faça uso desse adorno teatral em algum momento ou situação do seu dia. Desta forma, uma transformação mais efetiva se fez necessária, para estabelecer o quão elevado era o nível da perturbação psíquica de sua protagonista, que ao longo da narrativa vai se transformando fisicamente em um cisne. Muito dessa transformação acontece no âmbito mental e acompanha a evolução da modificação sofrida internamente.

O início dessa transformação é apresentado logo numa das primeiras cenas do filme, quando a mãe de Nina descobre o que parece ser uma alergia em suas costas. Fato que torna ambíguo o quanto dessa transformação é visível aos outros e o quanto está somente na psique de Nina. A metamorfose evolui aos poucos, ela começa a ter problemas com as unhas e a "alergia" nas costas aumenta a ponto de pequenas penas brotarem de seus poros. Esses problemas acabam por demonstrar indícios de uma automutilação e de uma mente doentia. Simbolicamente, é como se sua parte reprimida - a sombra - quisesse se libertar através de sua transformação física, enquanto sua persona luta para mantê-la oculta em seu interior. É nítido o embate psicológico existente em Nina. Se por um lado ela deseja ser capaz de interpretar ambos os cisnes, por outro, tem um forte receio de trazer a tona seu lado reprimido. Nina está sempre preocupada em esconder os vestígios dessa transformação e, por isso, adota uma postura de automutilação. Em sua apresentação pública como a nova rainha dos cisnes, Nina percebe um sangramento em uma de suas unhas e seu primeiro reflexo é esconder sua mão. Logo depois, ao lavar as mãos no banheiro do teatro, ela começa a mexer na unha e chega ao ponto de retirar boa parte da pele de um dos dedos. Assustada, Nina volta a colocar as mãos debaixo d'água e logo percebe

que não havia problema algum com seu dedo e sua unha, e que tudo não passara de uma ilusão de sua mente, fazendo-a enxergar a transformação necessária.

A ideia de duplo também pode ser percebida entre a técnica e a estética, e esta questão pode ser constatada, até mesmo, no filme de Aronofsky. Numa das cenas citadas anteriormente, na qual Thomas provoca Nina, tentando despertar sua sensualidade, seu discurso deixa claro que a técnica perfeita não é suficiente. De nada adianta encontrar os movimentos perfeitos se não existir emoção. Surpreender e seduzir a plateia são tão fundamentais quanto ter o controle e o conhecimento da mais alta técnica.

2.4 O duplo filosófico entre técnica e estética.

Aproveitando as questões apresentadas pelo estudo do duplo, traçaremos um rápido paralelo entre as questões da técnica e da estética, estudadas por filósofos como Martin Heidegger e Georg Hegel. Nosso único objetivo é entender a base de seus conceitos, para relacioná-los ao nosso objeto de estudo, buscando entender as estruturas históricas e filosóficas estabelecidas entre ambos, e como eles se refletem nos processos da criação sonora audiovisual. Entendemos que tanto o estudo da técnica em Heidegger, quanto o do belo e da estética em Hegel, são muito complexos e necessitariam de um aprofundamento maior, se este fosse o foco principal do estudo. Porém, nosso principal intuito, é perceber como algumas destas questões se refletem na prática do audiovisual. A técnica, por exemplo, está diretamente relacionada com a história do ser. Entretanto, a problematização feita por Heidegger só se inicia quando ele percebe sua conexão com o futuro da história na era moderna. Desta forma, não abordaremos a técnica antiga, mantendo-nos centrados na técnica moderna¹¹.

Heidegger é um filósofo que estuda não só sobre a técnica como também sobre a questão da técnica. Para ele, a técnica em si não oferece problemas à nossa

¹¹ Na Grécia antiga o significado da técnica era bem diferente do apresentado por Heidegger. Ela não era idealizada como um tipo de atividade entendida como finalização de produção, e sim como o preparo e a prontidão necessária para o desvelamento do mundo.

capacidade de refletir, pois é neutra, opera ou não opera, funciona ou não funciona. Já a questão técnica, por outro lado, torna-se um assunto da filosofia. Em seu manuscrito, *Der Anklang*, Heidegger afirma que a ideia de uma técnica neutra, convertida em benção ou maldição pela ação do homem, difundiu-se pelo fato de que as descobertas técnicas poderiam tanto ser utilizadas para a construção quanto para a destruição. Ou seja, não existe na técnica uma tendência maior a uma realização que contribua para a ampliação do sentimento de bem-estar ou de sofrimento. Porém, essa aparente neutralidade da técnica seria um incentivo do ser humano, que busca “conquistar tecnicamente a natureza e organizar tecnicamente a história – para, dessa forma, criar uma instituição mundial que, fabricada pelo homem, assuma a prosperidade e o bem-estar de sim próprio”. (POSSAMAI, 2010, p. 21).

A técnica, ao longo da história, tornou-se signo da relação do homem com o mundo, na forma como a sociedade se articula. O objetivo era permitir à técnica se tornar uma criadora de bens e serviços que pudessem ser cada vez melhores, expandindo nossos horizontes, permitindo uma vida mais prazerosa, com menos sofrimentos, aliviando nossos fardos. Para Heidegger, está chegando a época em que nos apropriaremos, através da técnica, de forças escondidas no reino da natureza, dominando o curso da história e assumindo a ordem de um governo totalmente terrestre, onde controlaremos nossos destinos com total plenitude.

Heidegger também trabalha a questão técnica a partir da ideia do duplo “conhecimento operatório e saber reflexivo”, diferenciando conhecimento de reflexão, atribuindo à técnica o saber operacional e afastando-a da ponderação. Para ele, o pensar reflexivo perdeu espaço para uma dominância do pensamento calculador e planificador. Seu pensamento rejeita a visão de que a situação histórica atual seja uma consequência do domínio da técnica sobre a realidade. A técnica não pode simplesmente separar o bom do mal, já que tanto um quanto o outro são aspectos indissociáveis. Todo sentido e estrutura da técnica moderna se perdem quando se tenta extinguir seu lado ruim, mantendo-se apenas o lado bom. A técnica deve ser vista como uma nova era para a humanidade, porém fora da abrangência de sua vontade, controle ou consciência.

A preocupação de Heidegger é provocada por se acreditar que, devido à tecnologia, cada vez mais o homem se esquece do próprio ser. Porém, apesar da ascensão do pensamento tecnológico e do imperialismo técnico, não significa que as máquinas tenham dominado o mundo efetivamente - embora se acredite que isso possa acontecer, mas nunca completamente. A problematização é a existência de uma submissão do pensamento a um conjunto de regras ditadas e formatadas a partir do conhecimento operatório. Segundo Heidegger, a técnica não depende do homem, mas sim da apreensão de um poder que, embora venha de nós, não o controlamos totalmente.

Estamos em uma época em que se acredita na existência de uma situação ilusória, que nos oferece a falsa sensação de termos um controle sobre o real. Acredita-se que o verdadeiro só corresponde ao que se tem total conhecimento e, por sua vez, que o conhecimento surge a partir de tudo que se pode dominar e produzir artificialmente. A técnica não é algo projetado por nós, mas também não nos projeta. Nesta relação, não existem senhores nem escravos. Um complementa o outro mutuamente, numa relação de interdependência.

Heidegger não teme a tecnologia, mas sim seu predomínio imperialista, sua conversão em único modo de ser e que pode destruir tudo o que nos é mais próprio, a saber, o pensar. A tecnologia estimula o enfraquecimento de nosso pensamento, de nossa reflexão – coisa que afeta nossa própria essência. (POSSAMAI, 2010, p. 30).

A questão da técnica, defendida por Heidegger, colocando-a diante da dicotomia do bem e do mal, ou de sua neutralidade, quando não recebe a ação do homem, pode ser percebida também na produção audiovisual. Toda técnica sonora, criada para a realização de filmes, assim como na filosofia heideggeriana, tem por principal objetivo permitir melhores condições de trabalho e melhorar a qualidade da sonorização realizada, alcançando um produto final com um nível de reprodução sonora superior. Como veremos nos capítulos seguintes, o trabalho de sonorização de um audiovisual é dividido em diversas etapas e, pra cada uma delas, de tempos em tempos, novas técnicas são desenvolvidas. As novas técnicas, por si só, não são garantias para a realização de um filme sonoramente melhor. A técnica sozinha não é

capaz de produzir nada, ela apenas funciona ou não funciona. É necessária a ação do homem - seja ele: técnico de som direto, editor de som, técnico de foley, músico ou mixador - para que a técnica se concretize, gerando um material melhor ou pior, dependendo de inúmeras condições, tanto humanas quanto do próprio equipamento.

Outra relação possível é a questão do controle. Heidegger aponta para a importância da técnica, no sentido de permitir que o homem obtenha o controle sobre as forças da natureza, com o intuito de se apoderar da história. No cinema, a técnica permite a criação de mundos inteiramente controlados por produtores e diretores, que fazem não só as escolhas técnicas, mas também as estéticas, definindo de haverá ou não sofrimentos, se o bem prevalecerá e se serão felizes para sempre. Escolhas que poderão ser enfatizadas pelo correto uso da técnica sonora a serviço de uma estética específica.

Muitos são os filmes que se utilizam da técnica para ter o controle total e absoluto sobre o resultado final. Os estúdios, com suas imensas telas de cromakey, permitem que mundos sejam criados digitalmente com tamanho realismo, que nem os melhores diretores de arte conseguiriam recriar tão fielmente. Já outros, deixam transparecer o uso da técnica, incluindo-a na sua construção estética, como é o caso de *Dogville* (Lars von Trier, 2003). Nele os fundos são chapados, sendo branco para o dia e preto para a noite; as casas ruas e comércios da cidade não possuem paredes, que são apenas desenhadas no chão, delimitando os espaços. É o som que torna reais alguns objetos como as portas, e que estabelece os espaços, permitindo que se ouça, ou não, os sons produzidos dentro ou fora de determinado imóvel. A técnica, neste caso, não é a mais moderna, muito pelo contrário, mas é a mais funcional para a história e o mundo desejado pelo diretor.

Por outro lado, Heidegger também trabalha com a hipótese de que a técnica, enquanto conhecimento operatório, estaria suplantando o saber reflexivo, que, dentro da proposta do nosso estudo, poderíamos relacionar com a estética. Se todo o desenvolvimento da técnica tem, por principal objetivo, proporcionar a realização de produtos com uma qualidade maior. O que, no caso do audiovisual, seria a possibilidade de se produzir filmes, séries, novelas, clipes e comerciais melhores, que

cheguam de forma mais contundente até o seu público. Desenvolver uma tecnologia, oferecendo a técnicos e produtores uma gama maior de possíveis soluções sonoras e imagéticas, para utilizá-las de forma mecânica e robotizada, sem a reflexão sobre o melhor uso possível de suas potencialidades, não seria um contra senso? A técnica pode nos passar a falsa ideia de que possuímos o controle sobre tudo. Acredita-se que os melhores técnicos de sonorização audiovisual, necessariamente, são os que conhecem todos os equipamentos, ferramentas, plug-ins, filtros, e tudo mais que a técnica inventar. Entretanto, de que adianta ter todo esse conhecimento e não conseguir pensar na sua utilização? Adianta ter a melhor máquina e ser o melhor piloto se não souber pra onde ir? Nem sempre o melhor piloto, ou o piloto que tem o melhor carro, são os que chegam em primeiro lugar. O vencedor é sempre aquele que combina o conhecimento técnico com a utilização estética, pois, como Heidegger diz, não existem senhores nem escravos nesta relação, que deve ser uma relação de complementaridade.

Para tratar da estética utilizaremos alguns dos conceitos mais gerais sobre o belo, postulados por Hegel. Suas ideias e conceituações, sobre um belo objetivamente determinado e racionalmente reconhecido, encontravam fortes rejeições no século XVIII e ainda hoje encontram resistências. A busca por tais pressupostos tinha sua base no pensamento aristotélico, onde a Poética tinha o objetivo de postular a criação de obras de arte a partir do princípio racional do belo. Por outro lado, contra a sua objetividade, surge a "estética do sentimento", na qual seus pressupostos estariam fundados no gosto, ou seja, na subjetividade.

Em seu pensamento filosófico, Hegel confere às artes um alto posto. Para ele, a Arte é uma figura do Espírito Absoluto. Desta forma, Hegel considera que o belo nas artes estaria acima da natureza, entendendo que "a beleza artística é a beleza nascida e renascida do espírito"¹² (HEGEL, 2001, p. 28) Na filosofia hegeliana, o belo natural é apenas um reflexo do belo que pertence ao espírito, como um modo incompleto e imperfeito, já que a sua substancia estaria contida no próprio espírito. Para Hegel, "somente o espírito é o verdadeiro, que tudo abrange em si mesmo, de modo que

¹² Hegel define o espírito como a "essência efetiva e viva", "a essência absoluta real que a si mesma se sustém".

tudo o que é belo só é verdadeiramente belo quando toma parte desta superioridade e é por ela gerada" (HEGEL, 2001, p. 28).

Hegel considera a arte como sendo a exposição sensível da Ideia, não a Ideia no sentido platônico¹³, mas a que é capaz de trazer à consciência os interesses mais profundos da humanidade, permitindo-nos um acesso às verdades mais amplas do espírito. O espírito que, para ele, "gera a partir de si mesmo as obras da arte bela como o primeiro elo intermediário entre o que é meramente exterior, sensível e passageiro e o puro pensar" (HEGEL, 2001, p. 32). Ainda segundo Hegel, existem três possíveis formas de manifestação do Espírito Absoluto: a arte, a religião e a filosofia.

A arte, por meio da ocupação com o verdadeiro enquanto objeto absoluto da consciência, também pertence à esfera absoluta do espírito e, por isso, segundo o seu conteúdo, encontra-se no mesmo terreno da religião, no sentido mais específico de termo, e da filosofia. (HEGEL, 2001, p. 115).

Após a apresentação do pensamento hegeliano sobre a arte, busquemos compreender o significado da estética, ou seja, do belo em sua filosofia. Para Hegel, "o belo é a Ideia enquanto unidade imediata do conceito e da sua realidade" (HEGEL, 2001, p. 131). Antes, no entanto, precisamos entender que o conceito, segundo Hegel, não se trata da síntese abstrata de uma universalidade, ou, de como define Kant: "uma representação universal daquilo que é comum a vários objetos." (INWOOD, 1997, p. 72-73). Hegel não pensa o conceito como pertencendo ao plano da representação ou da cognição. Pelo contrário, para ele, o conceito possui uma dominância sobre a realidade, já que a última é um autodesenvolvimento do conceito. Por exemplo, uma imagem clássica, muito utilizada para auxiliar no entendimento do conceito em Hegel, é a do broto que gera uma árvore. O broto representa o conceito, que contém, em si, toda a árvore. Entretanto, para que o broto se transforme em árvore, realizando-se segundo a sua natureza, faz-se necessário que ele se negue enquanto broto, impulsionando a sua conversão. No entanto, o conceito não se extingue nessa negação. Ou seja, na sua passagem do universal abstrato para a particularização não existe uma anulação total, pois ele se torna algo que sempre esteve dentro de si. Desta

¹³ A ideia no sentido platônico é como "um exemplar ideal que, em contraste com os fenômenos que o 'imitam' ou 'participam nele', tem existência plena, imutável, perfeita e universal." (INWOOD, 1997, p.168)

forma, a sua negação é, na verdade, uma autoafirmação. "É o autodesenvolvimento dele, ele nada abdica de si, mas apenas se realiza a si mesmo nela, e por isso permanece em unidade consigo e com sua objetividade" (HEGEL, 2001, p. 119).

O conceito não renuncia ou perde sua universalidade na objetividade dispersa, porém revela esta unidade através da realidade e nela, pois faz parte de seu próprio conceito manter esta unidade consigo, em seu outro. É assim que ele se torna a totalidade efetiva e verdadeira. Essa totalidade, que segundo Hegel, é a Ideia. Ou seja, a Ideia é o ponto de encontro do conceito consigo mesmo. É objetividade real e subjetividade ideal. Assim sendo, Hegel chega à conclusão de que a Ideia é a verdade. Para ele, tudo o que existe só possui verdade se for uma efetivação do conceito, ou melhor, na medida em que existe enquanto Ideia.

Vemos então, que a Ideia é a unidade imediata do conceito em suas diferentes determinações. Neste sentido, a Ideia deve também tomar aparência sensível, uma vez que o fenômeno exterior é a objetivação do conceito posta por ele mesmo. À Ideia em sua manifestação sensível Hegel denomina bela. [...] O que resulta, por sua vez, que beleza e verdade são coincidentes, uma vez que, como dissemos, a Ideia é a verdade e tudo que chamamos de verdadeiro o é na medida em que existe segundo a Ideia. (FERREIRA, 2011, p. 87).

Assim sendo, se a arte é uma exposição sensível da Ideia, podemos considerar que a verdade, revelada pelas obras de arte, é apresentada à percepção estética como o belo - um objeto que não se apresenta para os sentidos ou para o entendimento, mas sim para a imaginação, produzindo um tipo de satisfação imaginativa. A bela arte tem por objetivo cativar o homem, despertar sentimentos adormecidos e pôr o homem diante dos verdadeiros interesses do espírito. O artista, por sua vez, não realiza uma atividade mecânica, nem sua arte é fruto apenas da inspiração, sua obra é o resultado de sua habilidade em expressar o ideal de forma concreta.

A estética na realização audiovisual, assim como para Hegel, não deve ser fundada com bases nas questões do gosto e de sua subjetividade. Definir uma estética sonora não é buscar apenas agradar o maior número possível de consumidores e atender aos padrões estéticos de beleza vigentes em nossa sociedade. Para a obtenção de uma sonorização bela no cinema não se faz necessário à repetição de padrões definidos ou previamente estabelecidos. Para cada produto há sempre uma estética

que melhor se adapta as suas particularidades. A técnica deve ser trabalhada neste sentido, e não na frenética busca por uma qualidade meramente tecnológica, onde os sons devem ser sempre os mais limpos e claros.

A beleza artística, segundo Hegel, está acima da beleza natural. A beleza artística é construída, surge da Ideia, nascida e renascida do espírito. O cinema, uma arte altamente tecnológica, tem a sua beleza construída a partir da utilização da técnica que a compõe. Poderíamos também relacionar esta passagem com as insistentes tentativas de alguns cineastas em reproduzir fielmente uma realidade em suas obras. A beleza não está no reflexo do natural. O trabalho estético sonoro no audiovisual está, justamente, em criar novas percepções de forma muito mais abrangente, fugindo da reprodução puramente sincrônica e repetitiva do som.

Aproveitando também a definição de Hegel para a palavra conceito, e utilizando-se de associação com a imagem do broto que se transforma em árvore, podemos traçar um paralelo entre a técnica e a estética. A técnica seria o broto, que possui em si todas as condições necessárias para eclodir e se transformar em árvore, ou melhor, em um produto audiovisual com uma estética sonora plena. Porém, para que isso seja possível é necessário que o broto se negue enquanto técnica somente. Assim como a árvore, a estética existe dentro da técnica. Se não fosse pela necessidade de novas estéticas, novas técnicas não teriam surgido. No entanto, a partir do momento em que a técnica se nega, dando lugar a estética, ela não se anula totalmente, já que a estética não pode existir sem a técnica. É neste momento que as ideias ganham vida, quando a estética se utiliza da técnica para realizar o que o diretor de som tem em mente, transformando sonhos e fantasias em realidade. É quando se percebe que a persona e a sombra do som cinematográfico não são opostas, mas complementares.

2.5 O duplo no som.

Voltemos ao filme *Cisne Negro* para analisar não só o uso estético do som dentro do filme, como perceber a sua contribuição na deflagração da existência de um

duplo sonoro. A sonorização de cisnes utilizada para reforçar, de forma progressiva, a transformação sofrida por Nina, é uma das contribuições estéticas sonoras que permite ao espectador se aproximar cada vez mais do psicológico conturbado da personagem. Quando Nina procura Thomas para tentar granjear o posto de rainha dos cisnes, ela se produz para impressioná-lo, mas sua atitude continua sendo a do cisne branco, lhe a falta sensualidade que o diretor espera encontrar. Durante a conversa, Thomas inverte a ordem natural das coisas e tenta seduzi-la com insinuações, objetivando despertar nela uma atitude mais ousada e sensual. Porém, é de Thomas que parte a iniciativa do beijo, que faz brotar em Nina o seu cisne negro, reforçado pelo som crescente de cisne, que culmina com sua mordida nos lábios do diretor.

O som tem um papel fundamental na realização do filme de Aronovsky. Sem as escolhas realizadas por ele e seus desenhistas sonoros - Brian Emrich e Craig Henighan, que o acompanham há muito tempo - a história certamente não teria o mesmo impacto. Cada som, em consonância com as músicas clássicas de Tchaikovsky, contribui na elaboração de uma atmosfera de drama e suspense necessária para a imersão completa do público. Sons, como o da faca a cortar suavemente o bolo que a mãe de Nina trouxera para sua comemoração, nos ajudam a experimentar a mesma sensação de arrepio sentido pela protagonista que acabara de forçar o vômito para se manter esteticamente em forma. Mas, como relacionarmos o estudo aqui realizado com as questões sonoras?

Voltemos a refletir sobre as transformações sofridas pelo indivíduo, na transição do Iluminismo para o Romantismo, que se espelharam sobre a clínica e a psicanálise, modificando por completo nossa visão de mundo e a forma como nos inserimos nele. Segundo Benilton Bezerra Jr. (2002), a invenção da clínica médica, entre o final do século XVIII e o início do XIX, gerou uma verdadeira revolução na noção de um saber mais específico sobre o individual e numa prática voltada para atender as necessidades físicas e psíquicas de cada indivíduo. "Pela primeira vez, na história da medicina ocidental, o doente, e não a doença, ocupa o foco central. O indivíduo se torna objeto da ciência." (p. 231) A partir do processo iniciado na transição do racionalismo universalista dos iluministas, para o expressivismo singularizante dos românticos, surge uma forma subjetiva particular, distinguida pela

construção de interioridades repletas de sentimentos privados, com suas problematizações, explorando um repertório afetivo íntimo, que precisa ser cuidado. Se antes, ser alguém era sinônimo de fazer parte do todo, na sociedade moderna em que vivemos, ser alguém é o mesmo que ser um indivíduo, com existência e realizações pessoais ao longo da vida. "Se antes as determinações que regiam a vida eram claras e externas à experiência individual, agora elas se tornam enigmáticas e inscritas na vida interior." (pp. 231) A estabilidade e a certeza passam a dar lugar ao questionamento e ao conflito. O trabalho da psicanálise, contudo, não é acabar com o conflito, não há como eliminá-lo, pois nós somos o conflito.

Para Jung, entretanto, existe o caminho da individuação, ou seja, tornar-se um ser único. Essa postura não seria o total abandono do coletivo, mas a junção entre o consciente e o inconsciente, a persona e a sombra. A individuação, muitas vezes confundida com a postura egoísta do individualismo, é, na verdade, o que de único cada um de nós pode emprestar ao coletivo, ao invés de reprimirmos nossa singularidade e transformá-la em sombra. Essa é a rainha dos cisnes, a união entre cisne branco e negro numa só bailarina, a perfeição que, segundo Thomas, não é só controle, mas é também saber se deixar levar, transcender, seduzir. Em *Cisne Negro*, a impossibilidade de Nina gerar o seu duplo é o reflexo inconsciente de sua busca por uma individuação. "Nessa perspectiva, o sentido de redenção da personagem no filme é construído sobre a égide da unificação do duplo, o que permite o alcance da perfeição." (VIEIRA & CARVALHO, 2012, pp. 12)

Será que a falta de precisão ou qualidade numa construção sonora estética em filmes e produtos audiovisuais é um contraponto a perfeição técnica? Será que um som de qualidade técnica ruim - a partir de padrões comerciais -, utilizado com a função de causar estranhamento ao espectador, pode ser considerado falta de apuro técnico? Será que a criação estética deve reprimir sua inventividade em prol de uma persona que se adapta aos padrões pré-estabelecidos por uma fatia do público e da crítica? Com base em tudo o que foi estudado nestas linhas, me arriscaria a dizer que técnica e estética são os duplos da construção sonora no cinema. Enquanto o meio nos conduz, desde os primórdios do advento sonoro, a uma sonorização que privilegia a voz, produzindo cada vez mais e melhores tecnologias de limpeza e equalização

sonora, na busca por uma sonorização perfeita, o nosso íntimo é arrebatado e conduzido de forma mais eficaz quando a estética nos proporciona uma percepção que vai muito além do que é visto, mexendo com o nosso psicológico, com o nosso emocional.

Um som tecnicamente perfeito, mas sem nenhuma intervenção estética, se torna frio e pouco envolvente. Por sua vez, uma sonorização repleta de construções criativas, mas sem nenhum cuidado técnico, dificultará a apreensão da mensagem pelo público. A perfeição, então, estaria em saber fazer uso das duas principais ferramentas de finalização sonora audiovisual. Em *Cisne Negro*, por exemplo, o uso do som de forma estética, além de sua qualidade técnica, contribuiu com a construção do psiquismo da personagem, ajudando o espectador a entender seu drama, a embarcar em suas alucinações e a aceitar o lirismo envolto em sua transformação. Tanto os sons minimalistas, ressaltando o esforço e o preciosismo nos pequenos detalhes, que configuram a persona de Nina enquanto cisne branco, como os sons de cisnes, que reforçam os momentos em que sua sombra, o cisne negro, busca a liberdade, são fundamentais para o envolvimento crescente entre público e personagem.

Construções como estas demonstram um cuidado com a pesquisa sonora e com as potencialidades que ela pode alcançar, indo muito além da simples preocupação com a tecnologia e a qualidade dos sons editados. Estruturas que precisam sair das sombras e encontrar seu lugar ao sol. Assim sendo, se almejamos alcançar a perfeição em um trabalho de sonorização audiovisual, precisamos, antes de tudo, aprender a escutar. Perceber os sons que nos rodeiam de forma diferenciada. Ser capaz de distinguir característica e variações nas diferentes paisagens sonoras às quais estamos imersos. Pois, se por um lado, nós podemos fechar os olhos, mas não os ouvidos, por outro, nossos ouvidos precisam ser reeducados a escutar.

"Qual foi o primeiro som que se fez ouvir?
Foi a carícia das águas."
(SCHAFER, 1997, p. 33)

3. Paisagem sonora e território sonoro: a técnica e a estética nos sons que nos rodeiam.

3.1 Apresentação dos conceitos.

Nas últimas décadas, estudos sobre as sonoridades do mundo em que vivemos, assim como suas relações com a mídia, a tecnologia e a cultura, têm despertado muito interesse dos meios acadêmicos. Estudos, como os da paisagem sonora, iniciados na década de 60, pelo canadense Raymond Murray Schafer, na *Simon Fraser University*, produziram, ao longo das últimas décadas, inúmeros trabalhos favoráveis e desfavoráveis à sua pesquisa inicial. Algumas digressões, para áreas como o audiovisual, têm oferecido um fôlego novo a algumas de suas questões. Os estudos sobre as sonoridades do mundo têm contribuído e muito com a construção sonora em geral. Sem se afastar de alguns dos principais focos de sua atuação, alguns temas debatidos pela paisagem sonora têm despertado interesses para assuntos como: uma melhor percepção dos sons e sua análise semiótica, além das possibilidades de construção e modificação de seus significados pela ação do homem e das tecnologias por ele inventadas.

Pode-se também destacar os estudos à cerca da música concreta, iniciados por Pierre Schaeffer, em parceria com Pierre Henry, a partir de experimentos na *Office de*

Radiodiffusion Télévision Française (ORTF), em Paris, na década de 40. Suas experiências com as técnicas de gravação e manipulação sonora, realizadas em estúdios, dispensavam toda e qualquer notação musical moderna. As investigações com ruídos no lugar de notas musicais levaram-no a criar suas primeiras peças de música concreta: *Étude aux Chemins de Fer*¹⁴, em 1948, e *Symphonie pour un Homme Seul*¹⁵, de 1951. Suas pesquisas, posteriormente publicadas em *O Tratado dos Objetos Musicais* (1966), foram de fundamental importância para as aproximações entre ruído e música.

Mais recentemente, nos é possível ressaltar também, as questões discutidas por Giuliano Obici, a respeito dos territórios sonoros, a partir de estudos realizados no início dos anos 2000, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Estudos que apontam para uma paisagem sonora mais dinâmica e politizada, levando inúmeros estudiosos e teóricos dos estudos de som a refletir sobre a importância da escuta – de seus hábitos e estruturas –, perpassando tanto as músicas e seus instrumentos, quanto os ruídos e seus objetos.

Questões elaboradas e defendidas por Escolas e épocas distintas que influenciam nossa arte e, por ela, são influenciadas. O território sonoro estudado por Obici, no livro *Condição de escuta: mídia e territórios sonoros* (2008), contrasta com a ideia de uma paisagem sonora, como a defendida por Schafer em *A afinação do mundo* (1977). Enquanto os estudos de Schafer apontam para uma noção ecológica, de despoluição da paisagem sonora contemporânea, provocando um distanciamento contemplativo, as ideias de Obici - com bases no texto “Acerca do Ritornelo”, de Deleuze e Guattari, no livro *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* – nos fazem refletir sobre um território sonoro que está em constante transformação, onde os códigos, a todo instante, são decodificados para serem recodificados, num movimento incessante.

Obici trabalha com conceitos de código, ritmo, caos, ruído, silêncio, entre outros, para estabelecer o território sonoro como uma marca de distâncias entre o Eu e o Outro, delimitando os espaços, estabelecendo propriedades, criando um lugar

¹⁴ Ouça no link: <<http://www.youtube.com/watch?v=N9pOq8u6-bA>>. Acesso em 31 de março de 2016.

¹⁵ Ouça no link:< <https://www.youtube.com/watch?v=V8dCdQ3iTrc>>. Acesso em 31 de março de 2016.

seguro. No entanto, o que é caos para um não pode ser um território sonoro para outro? O caos gera instabilidade por descodificar o meio existente. A arte trabalha incessantemente com a territorialização, a desterritorialização e a reterritorialização, assim como na tríade que descreve o dinamismo do ritornelo, apresentada no texto “O que é a filosofia” de Deleuze e Guattari. Logo, a arte que se apresenta caótica para uns pode transmitir segurança para outros.

Para se analisar as questões propostas pelo estudo do território sonoro apresentado aqui, foi escolhido o filme *Sound of Noise* (Ola Simonsson & Johannes Stjärne Nilsson, 2010), uma coprodução entre França e Suécia, onde um grupo de músicos resolve subverter as regras da música erudita ao realizar concertos em locais inesperados e com instrumentos não convencionais. O filme ainda apresenta a história de um policial, filho de uma família de músicos, que, a princípio, não tem o menor dom para música. Conforme a narrativa se desenvolve os questionamentos acerca da música e de um terrorismo musical se estabelecem. É possível, então, perceber as questões a respeito do caos, dos códigos, do silêncio, da segurança e dos riscos envolvendo o território sonoro. Antes, no entanto, vamos entender melhor os conceitos defendidos por Schafer e Obici.

3.2 Paisagem sonora e território sonoro.

Para Schafer a música é o melhor registro permanente de sons do passado, servindo à análise e ao estudo das transformações ocorridas em nossa escuta ao longo da História. O homem, entretanto, mesmo depois do lançamento de equipamentos capazes de gravar e reproduzir sons¹⁶, nunca teve o hábito de registrar os ruídos a seu redor, fossem eles produzidos espontaneamente, ou pela ação humana. E, considerando-se que os primeiros – mas não necessariamente os mais antigos – registros musicais de nossa história foram encontrados na Grécia, datados

¹⁶ Existe uma disputa na titulação do primeiro aparelho capaz de gravar e reproduzir sons, que alimenta a rixa existente entre Estados Unidos e França. Enquanto os americanos defendem o fonógrafo, inventado por Thomas Edison, em 1877, como sendo o primeiro, registros apontam para a primazia do fonógrafo, de Édouard-Léon Scott de Martinville, criado duas décadas antes, no ano de 1857. O fonógrafo era capaz de registrar sons em cilindros de papel, madeira e vidro, porém sem a possibilidade de produzi-los.

aproximadamente de 250 anos antes de Cristo, somos levados a concordar que as notações musicais, em seus mais diversos formatos, são o que de mais concreto possuímos acerca dos sons de épocas passadas.

Por outro lado, historiadores e analistas sempre se preocuparam em mostrar como as músicas eram extraídas da imaginação dos músicos, ou de outras formas de músicas, esquecendo-se do fato de que os músicos também habitam o mundo real e têm os seus trabalhos influenciados por sons e ritmos diferentes, de épocas e culturas distintas, consciente ou inconscientemente (SCHAFER, 2008: 151). Uma análise mais detalhada das composições, para Schafer, é capaz de apontar índices da paisagem sonora existente no local em que se encontrava o compositor no momento da inspiração. É até razoável considerar que nossas criações sejam influenciadas pelas imagens e sons que nos atravessam diariamente. Porém, realizar o processo inverso, com o intuito de se desvendar resquícios de uma paisagem sonora morta, não seria utópico demais?

Buscando uma relação entre as notações musicais e seu estudo sobre a paisagem sonora, Schafer traça uma associação das músicas absolutas e programáticas com o seu objeto de estudo. Ele vê a música absoluta – a que se aprecia por si mesma, sem nenhuma referência particular ao mundo exterior – como aquela em que os compositores modelam paisagens sonoras ideais, enquanto que a música programática – que tem por objetivo evocar ideias ou imagens extra-musicais na mente do ouvinte, representando musicalmente uma cena, imagem ou estado de ânimo – como uma composição que tenta imitar o ambiente presente. Desta forma, para Schafer, a música programática - por sua maior influência do meio externo - estaria repleta de índices pertencentes à paisagem sonora do período de sua composição, sendo possível estudá-la para desvendar os indícios desta paisagem. Enquanto a música absoluta conteria informações sobre uma paisagem sonora idílica, desejada pelo compositor, mas não necessariamente real. É claro que todas estas questões não passam de uma estratégia traçada por Schafer com o intuito de tentar mapear as sonoridades presentes em épocas passadas, permitindo assim compará-las com as atuais.

A paisagem sonora, tal qual estudada por Schafer, considera todo e qualquer estímulo auditivo, desde um ambiente acústico até uma composição musical, como um campo de estudo a apresentar características de uma determinada paisagem. Porém, ele mesmo afirma não ser nada fácil formular uma impressão exata de uma paisagem sonora. Sua constatação se reflete no seguinte questionamento: “A paisagem sonora mundial é uma composição indeterminada, sobre a qual não temos controle, ou seremos nós, os seus compositores e executantes, encarregados de dar-lhe forma e beleza?” (SCHAFER, 2008: 09).

Uma possível resposta para esta questão pode ser encontrada no estudo sobre território sonoro apresentado por Obici. Seu conceito de território como um espaço que delimita o dentro e o fora, com base na obra de Deleuze e Guatarri, marcando o distanciamento entre o Eu e o Outro, cria um senso de propriedade, de domínio, de identidade, e ao mesmo tempo permite as subjetividades que caracterizam cada território. Para Obici, vivemos rodeados por *códigos-sons* que tendem a se transformar ao longo do tempo. Cada espaço possui códigos-sons que independem da nossa vontade, o que se pode considerar como a paisagem sonora, em seu caráter contemplativo, exposta por Schafer. Porém, ao agirmos, produzimos novos códigos, subvertendo os códigos existentes, e acabamos por criar um território sonoro, uma paisagem sonora dinâmica e repleta de singularidades. Logo, segundo Obici, somos todos compositores e executantes de nossos territórios sonoros, que juntos formam uma paisagem sonora viva e pulsante.

Devemos considerar, então, que tanto a paisagem sonora - existente sem a interferência humana, numa constituição maior observação do que ação - quanto o território sonoro - do qual nossas ações são os principais estímulos a gerar a sonoridade que nos rodeiam - fazem parte dos espaços sonoros por nós percebidos diariamente, e que estes espaços muitas vezes se misturam, tornando impossível distinguir um do outro. Além disso, muito pior do que a questão da indeterminação de sua composição é o fato de se querer estipular regras para se definir qual paisagem sonora é mais agradável e desejável aos ouvidos humanos, já que as percepções e, nesse caso específico, os gostos são totalmente variáveis. Situações como esta nos levam a pensar em questões de territorialização da paisagem sonora, tentando

determinar qual paisagem sonora deverá ser ouvida pelas pessoas de determinada localidade.

Territorializar é criar marcas de segurança; permitir, ou não, a aproximação do outro; estabelecer limites. Porém, antes de territorializar é preciso que se processe uma descodificação do território/paisagem existente. Quando nos aproximamos de um animal e ele grunhe, ele está descodificando, para recodificar e estabelecer um território. Logo, desterritorializar é como abrir as portas e as janelas de nossa casa, rompendo as barreiras da segurança e assumindo os possíveis riscos. Antes do animal grunhir, havia um território estabelecido. No momento do grunhido, o animal desterritorializa, descodificando o código existente, para recodificá-lo e gerar um novo território. O grunhido, no entanto, é um risco assumido pelo animal na tentativa de estabelecer um novo espaço de segurança, o que pode provocar reações, das mais diversas, nos outros animais ou pessoas que se encontram próximo a ele. Neste caso, a reação dos demais pode ser tanto o distanciamento do animal que grunhe, estabelecendo assim o território de segurança por ele almejado, ou provocar um confronto entre as partes, rompendo a segurança, que só será reestabelecida quando uma das partes sair vitoriosa.

Além disso, a desterritorialização é a criação de qualidades expressivas, pois é no momento em que se processam as recodificações, que as marcas qualitativas são produzidas, gerando subjetividades e permitindo a implantação de uma identidade ao novo território. Um território não existe antes das qualidades expressivas, pois são as marcas qualitativas que definem um território. Todo território além de uma propriedade é uma forma de expressão e de comunicação. Territórios são criados por questões de sobrevivência, de convivência, ou por estratégias diversas. “As qualidades expressivas adquirem autonomia, movimento próprio, pois estão além dos efeitos imediatos de certo impulso. Geram impressões, emoções subjetivas; mais do que expressões. Não seria isso arte? O artista não cria, da mesma forma, territórios?” (OBICI, 2008: 76). Muito se fala sobre a concepção de que todas as histórias possíveis já foram contadas através das mais variadas formas de arte. Não existem novas histórias. O que existe são diferentes formas de se contar as mesmas histórias. O que para uns pode parecer uma colocação depreciativa, como se não restasse futuro para a

literatura, o teatro e o audiovisual, na verdade, se esquecem do quanto pode haver de diversidade na semelhança. A arte é isso, constantes desterritorializações com o intuito de reterritorializar, trazendo nova vida, novo fôlego, para as mais antigas histórias e questões da humanidade.

Diante desta questão, quais seriam as possibilidades da contribuição sonora para que estas histórias possam ser percebidas de forma diferente? Certamente, são inúmeras as alternativas existentes. Muitas elas, senão todas, relacionadas com o perfeito casamento entre técnica e estética. Obici, por exemplo, nos faz refletir sobre as relações traçadas entre ruídos, silêncio e ritmo. Para ele, o ritmo está numa associação muito mais próxima com a velocidade, do que com um pulso periódico medido pelo tempo do metrônomo. O ritmo não se trata exclusivamente de uma temporalidade métrica - onde a técnica é prioritária -, mas de uma condição expressiva daquilo que está em constante diferenciação, em busca de uma emoção, em busca de uma diferenciação estética. Desta forma, para Obici, os ruídos também possuem seu ritmo, porém, há em alguns deles, como nas gostas da chuva, por exemplo, um excesso de ritmo devido a uma grande velocidade de diferenciação que destrói suas singularidades (OBICI, 2008: 68-69).

O som da chuva é composto por inúmeros sons sucessivos de gotas que se chocam com determinada superfície. Na maioria das vezes, a soma de todas essas gostas acaba por se transformar em uma massa sonora sem muita expressividade. Randy Thom, desenhista sonoro do filme *Forrest Gump: o contador de histórias* (Robert Zemeckis, 1994), apresenta uma situação muito semelhante nos extras do DVD. Forrest Gump, personagem interpretado por Tom Hanks, afirma que chovia o tempo todo no Vietnã. Em determinado momento, porém, há uma cena em que o espectador é levado a presenciar uma sequência de planos, com diversos momentos de chuva, atestando a veracidade da história contada por Gump. Thom, por sua vez, relata que esta foi uma das cenas particularmente difícil de ser realizada sonoramente. A chuva, que já começava forte, precisava aumentar de intensidade nos planos subsequentes, o que poderia transformá-la em uma parede de ruídos, onde não fosse possível diferenciar uma chuva da outra.

A solução encontrada por Thom, para evitar este problema, foi trabalhar a chuva do filme através de uma combinação entre sons de chuva de verdade com sonoridades de chuva criadas por ele e sua equipe. Desta forma eles conseguiram articular texturas sonoras variadas para que a chuva, mesmo forte, continuasse a soar de forma única em cada um dos planos. "Um dos problemas de se lidar com qualquer tipo de água, como ondas ou chuva forte, é a sua tendência em virar um barulho, ou um tipo de rugido, que nem dá mais para distinguir se é água" (THOM, extraído do extra de *Forrest Gump*, tradução nossa). As chuvas criadas por eles foram gravadas em banheiras, pias e no estúdio, onde eles podiam ter uma aproximação maior do microfone com a superfície de colisão da água sem que este ficasse molhado. Desta forma, eles conseguiram captar texturas diferentes, em uma espécie de *close up* sonoro, que foram utilizadas em harmonia com as chuvas densas, maciças e verdadeiras. Todo este trabalho permitiu um total controle sobre os sons e suas intensidades, produzindo as sonoridades necessárias para a narrativa do filme.

Eis aí um ótimo exemplo de uma sonorização audiovisual que mistura os dois principais conceitos trabalhados neste capítulo. Primeiro, a classificação da paisagem sonora, já que o som da chuva é um som natural, produzido sem a ação do homem. Porém, esta chuva foi construída a partir dos conceitos de território sonoro, pois, graças ao trabalho de Thom e sua equipe, a chuva do filme de Zemeckis possui uma textura diferente em cada um dos seus momentos. Isso demonstra o quanto todos editores e desenhistas sonoros, assim como os músicos concretos, se utilizam dos ruídos, seus ritmos e velocidades, na criação de qualidades expressivas. Suas obras atravessam os espectadores e produzem sentimentos, aproximações e distanciamentos, que além de arte são também territórios sonoros.

3.3 Silêncio e música concreta.

Se há ritmo em tudo, até mesmo no silêncio, não estaríamos rodeados por músicas? Jonh Cage, músico norte-americano - investigador incansável do óbvio e do cotidiano, que buscava extrair do comum o que passava despercebido aos ouvidos acostumados sempre com o mesmo -, foi um dos primeiros a escrever sobre a música

aleatória, que ele preferia chamar de música do acaso, por se tratar de uma música em que alguns elementos eram trabalhados ao acaso, sem fazerem parte de uma notação musical. Sua peça mais famosa, intitulada 4'33"¹⁷, é uma música na qual, durante todo o tempo de sua execução, os músicos permanecem imóveis diante de seus instrumentos, sem executá-los. Inicialmente, pode-se imaginar que se tratam de quatro minutos e trinta e três segundos de total silêncio, porém, o que se pode ouvir ao longo desse tempo é o território sonoro da sala de concerto, povoado pelos ruídos produzidos aleatoriamente pelo público presente. Para Cage, esta é a música do acaso, composta por sons aleatórios, que tornam única cada apresentação. Uma música que, na verdade, está sendo composta e recomposta a todo instante, produzida e reproduzida por todos nós, músicos e não-músicos. Quer dizer, segundo a sua proposta, “tudo o que nós fazemos é música”, somos todos músicos e estamos compondo ininterruptamente; tudo o que ouvimos é música, já que o silêncio não existe.

Sabe-se, diante de experiência realizada pelo mesmo John Cage, no interior de uma câmara anecoica – câmara isolada acusticamente e projetada para a não reflexão sonora –, que o silêncio absoluto, ou seja, a ausência sonora, não existe. Cage nos conta que sua sensação, dentro da câmara anecoica, era a de que sua voz despencava de seus lábios assim que ele abria a boca e tentava pronunciar algumas palavras. Mesmo assim, dentro de um local onde o som não se propaga, ele conseguia ouvir dois sons constantes: uma frequência grave e outra aguda. Ao sair da câmara, ele indaga, ao técnico responsável pela sala, de onde viriam estes dois sons. O técnico então o responde que as duas sonoridades eram produzidas pelo seu próprio corpo. O grave é proveniente do funcionamento de seu sistema circulatório, enquanto o agudo, do sistema nervoso. Logo, pode o homem procurar o lugar mais silencioso possível que ele nunca encontrará o absoluto silêncio. Onde quer que exista um ser vivo, com parêlo auditivo em pleno funcionamento, haverá algum som a ser percebido.

Assim como na câmara anecoica, mesmo diante da não execução de instrumentos musicais, não há silêncio. Sua música conta com a participação casual

¹⁷ Assista à apresentação de William Marx para 4'33", de John Cage, no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=JTEFKFIXSx4>>. Acesso em 31 de março de 2016.

dos sons produzidos pelo território sonoro criado por cada espectador, aliada à paisagem sonora local. E, com isso, comprova que o silêncio é muito mais um estado d'alma, ou uma deficiência perceptiva, do que uma realidade acústica. Os que afirmam o contrário não entenderam sua proposição, ou não têm ouvidos de ouvir o “silêncio” que não se cansa de nos invadir.

Tanto John Cage e seus concertos do acaso, quanto Pierre Schaeffer e seu grupo de *musique concrète*, de uma forma ou de outra, pagam um débito a Luigi Russolo. Pintor e compositor italiano que, em 1913, publicou o manifesto *L'arte dei rumori* (A arte do ruído)¹⁸, no qual chamava a atenção para a proliferação de novos ruídos na vida contemporânea, defendendo sua utilização em peças musicais. Seu manifesto foi de fundamental importância para se iniciar uma mudança na postura de escuta da época, modificando o ponto focal da percepção auditiva, da figura para o fundo, e preparando o campo para desenvolvimentos subsequentes.

São inúmeras as incursões de ruídos e efeitos sonoros na composição de trilhas musicais para o cinema. Antes, no entanto, nos primeiros anos do advento sonoro, Max Stainer - compositor de trilhas musicais de grandes clássicos do cinema - se tornou conhecido por uma técnica, posteriormente intitulada de *mickey-mousing*, na qual notas musicais eram utilizadas em substituição de efeitos. Algo que hoje podemos considerar como o inverso da música concreta. Nos primeiros anos do sincronismo entre som e imagem era comum a preocupação dos estúdios com os acompanhamentos musicais que não podiam se justificar através da imagem. Por esse motivo, Stainer começou a criar algumas marcações sonoras com notas musicais associadas a movimentação de personagens ou efeitos sonoros como, por exemplo : a perna manca de Philip (Leslie Howard) em *Escravos do Desejo* (John Cromwell, 1934); um cachorro andando por um corredor em *Desde que Partiste* (John Cromwell, 1944);

¹⁸ *Andemos juntos por uma grande capital moderna, com os ouvidos mais atentos do que os olhos e variaremos os prazeres de nossa sensibilidade, pela separação entre os gorgolejos da água, do ar e do gás no interior de tubos metálicos, o estrondo e o chocalhar das máquinas respirando com seus óbvios espíritos animalescos, o sobe-e-desce dos pistões, a estridência das serras mecânicas, o estrépito dos bondes sobre os trilhos, o estalido dos chicotes, o chicotear das bandeiras. Vamos divertir-nos imaginando nossa orquestração das portas de correr das lojas de departamentos, a algazarra das multidões, os diferentes rumores das estações de estrada de ferro, as fundições de ferro, as manufaturas têxteis, as tipografias, o poder das instalações industriais e dos metrô. E não nos esqueçamos dos ruídos realmente novos da arte da guerra.* (Luigi Russolo. *The Art of Noises*. New York, p. 3-8. Apud. SCHAFER, 2001: 161).

assim como o gotejar de água na cela de Gypo Nolan (Victor McLaglen) no filme *O Delator* (John Ford, 1935). Uma técnica que acabou se popularizando através das animações, principalmente, da Disney.

Por outro lado, a sequência inicial do filme *Desejo e Reparação* (Joe Wright, 2007) é um ótimo exemplo do casamento entre ruído e música, em uma utilização de composição da música concreta. A sequência começa com o som da digitação de uma peça de teatro em uma máquina de datilografia. O som se inicia ainda fora de quadro, quando miniaturas de animais, e da mansão onde a história se inicia, são apresentados. Aos poucos a câmera revela a jovem Briony Tallis (Saoirse Ronan), aos 13 anos, que termina de digitar a peça “As Provações de Arabella”. Neste momento, notas musicais, tocadas por um piano, começam a se fundir ao som das teclas, que, mesmo após o término da escrita, continuam sendo reproduzidos e repetidos dentro de um compasso musical, ajudando a compor a música de abertura do filme. É interessante perceber também que a música e seu ritmo casam perfeitamente com a movimentação da personagem, acompanhando sua velocidade de movimento na caminhada pela mansão, em busca de sua mãe. Uma associação tão marcante que servirá até mesmo como um leitmotiv para o reaparecimento da personagem, anos depois, em meio a várias enfermeiras que também caminham por um longo corredor, exatamente como Tallis havia feito no início do filme.

Outro filme que trabalha muito bem a utilização da música concreta é o *Dançando no Escuro* (Lars von Trier, 2000). O filme conta a história de Selma Jezková (Björk), uma imigrante tcheca, que mora com seu filho em um trailer muito simples e trabalha em uma fábrica metalúrgica. O que ninguém sabe é que Selma é portadora de uma doença degenerativa hereditária e está perdendo gradativamente a sua visão. Sua vida é muito dura e difícil. Boa parte do dinheiro ganho por ela é guardado dentro de uma lata, na cozinha, com o objetivo de pagar uma cirurgia para o filho, evitando que ele sofra do mesmo mal. Além disso, Selma é uma apaixonada por musicais e alimenta o sonho de atuar em uma apresentação de teatro musical, participando de ensaios realizados por um grupo de sua cidade. Esta sua paixão, associada à perda da visão, desencadeia alguns momentos em que Selma parece entrar em um estado alucinatório, ou ao menos, em um estado que a tira temporariamente da realidade. A

partir da percepção de alguns ruídos e, principalmente, dos ritmos por eles gerados, Selma começa a criar composições musicais imaginárias, fugindo, por alguns instantes, das situações difíceis e desgastantes do dia-a-dia. As músicas imaginadas por ela são compostas, basicamente, pelos ruídos presentes no espaço sonoro diegético, podendo ser comparadas a territórios sonoros mentais, já que as músicas não são ouvidas pelos outros personagens presentes na cena. Estas músicas acabam por desencadear números musicais, no qual os outros personagens, presentes na cena, também participam. Tanto as músicas quanto as imagens só acontecem na mente de Selma, que em determinado momento é trazida de volta a realidade, deixando seu sonho de lado.

Todos estes exemplos nos ajudam a perceber o quão importante foram os estudos e experimentos realizados por Pierre Schaeffer. Eles não só originaram o que conhecemos hoje por música concreta, como permitiram uma diluição na compreensão das diferenças entre o que são sons ambientes e músicas. Suas peças musicais, realizadas a partir da construção de ruídos previamente gravados e manipulados, têm uma relação muito próxima ao trabalho desenvolvido durante uma edição de som cinematográfica. Além disso, suas composições dispensavam qualquer notação musical. Sua *musique concrète* não era composta com o objetivo de ser executada ao vivo, para um público presente. Ela era composta em estúdio, através de testes e experimentações, produzindo uma gravação a ser reproduzida por equipamentos como o fonógrafo. Uma estrutura bem diferente da música concreta apresentada em *Sound of Noise*, onde os músicos se utilizam das sonoridades produzidas pelos “objetos” para realizarem uma apresentação ao vivo.

Importante destacar que as apresentações realizadas no filme, por serem ao vivo, e realizadas por um grupo de músicos, tornam necessária a utilização de notações, mesmo que estas não sigam o modelo convencional. Além disso, seus concertos contam sempre com a presença do acaso, tanto de sons quanto de interrupções inesperadas, adicionando ruídos ou pausas que tornam cada execução única. Essa incorporação do acaso, nas apresentações realizadas no filme, faz com que suas peças de música concreta sejam também peças de música aleatória, o que reforça sua total ruptura com a música erudita.

3.4 Som do ruído.

Sound of Noise começa com a apresentação de Amadeus Warnebring (Bengt Nilsson), personagem que conduz o foco narrativo da história, emprestando-nos sua percepção e, por vezes, seus ouvidos. Filho primogênito de uma família de músicos conceituados nos é apresentado como o “patinho feio”, excluído do seio familiar por não possuir nenhum talento musical. O contraste se torna ainda maior quando comparado a seu irmão mais novo, Oscar Warnebring (Sven Ahlström), famoso maestro que aprendera a tocar violino aos quatro anos e compusera sua primeira peça musical aos doze.

O filme tem como uma de suas principais premissas fazer o espectador repensar o conceito de música, ou, ao menos, contribuir para que consigam desvincular suas ideias de seu campo mais ordinário. Os estudos e a prática musical geraram e continuam a gerar inúmeros desenvolvimentos e desdobramentos conceituais, desde os mais objetivos até os mais filosóficos. De forma geral, segundo alguns estudos de teoria musical, toda música é formada pela combinação de sons e silêncios, seguindo uma organização temporal; um compasso com base definida por um metrônomo, que determina seu ritmo.

No entanto, como afirma Obici, o ritmo é muito mais do que um pulso periódico medido pela régua dos segundos, minutos, horas, ou pelas figuras rítmicas como: mínima, colcheia e fusa. Para ele, o ritmo está mais vinculado à ideia de velocidade. É assim que a dupla principal de músicos “terroristas” do filme é apresentada. No momento em que realizam uma composição, aliando o som de uma bateria, tocada por um deles no interior do furgão, aos ruídos produzidos pelo motor do furgão em constante aceleração, dirigido pelo outro. O arranjo é construído, a partir de suas diferentes velocidades, associadas às texturas do asfalto e sons de pneu cantando. Quando, porém, a aceleração necessária a sua música ultrapassa os limites permitidos pela lei, sua composição é interrompida pelo barulho da sirene de um policial que os persegue. A atitude tomada pelo baterista é a de atirar seus instrumentos contra o policial até que ele caia de sua moto. Nessa hora, a dicotomia

na associação dos músicos à terroristas ou artistas começa a se estabelecer. Aos olhos do policial e da sociedade essa é uma atitude de total anarquia e desrespeito às leis, porém, para eles seu significado era outro: o simples ato de silenciar o barulho da sirene que os impedia de prosseguir com sua criação artística. O mesmo desrespeito que seria caso um celular começasse a tocar no meio de um concerto musical em uma sala de espetáculos.

Ficam nítidas, já na apresentação das personagens, as ideias de territórios sonoros, espaços de segurança, desterritorialização, riscos e qualidades expressivas. E, principalmente, a comprovação de que o caos para uns é a segurança para outros. Além disso, é a partir desse incidente que os dois mundos começam a se cruzar. O da música erudita, representado pela família de Warnebring, que preserva, geração após geração, o valor de uma música absoluta, normalmente apresentada no ambiente isolado das salas de concerto. E, o da música concreta, apresentado pelo grupo de músicos “terroristas”, que querem apenas mostrar a sociedade a sua arte, uma música programática, realizada em ambientes “abertos”, aproveitando-se dos sons e objetos naturais, assim como dos sons produzidos ao acaso, manipulados em favor de sua música.

Quando Warnebring é apresentado em seu local de trabalho - uma delegacia de polícia -, o espectador ouve apenas uma música de fundo e sua voz ao telefone. Ao desligar o telefone o espectador percebe, através da reação de Warnebring, que a música é diegética e que seu volume o incomoda. Ao se aproximar da mesa do colega e diminuir o volume a zero, além de reforçar sua repulsa musical, Warnebring permite que surjam, na percepção do espectador, os sons e ruídos do ambiente, revelando texturas escondidas por um território sonoro que o incomoda. Em sua cena seguinte, após a apresentação dos músicos, Warnebring atende a uma chamada, chegando a um local em que supostamente há uma bomba armada e prestes a explodir no interior de um furgão – o mesmo em que se encontravam os músicos. Warnebring, então, pede a todos que façam silêncio e, ao ouvir o tic-tac, se aproxima do furgão. Não para sua surpresa, o que todos acreditavam ser uma bomba, se tratava na verdade do metrônomo esquecido pelos músicos no painel da frente do furgão. Ainda incrédulo, diante da realidade por eles não percebida, um policial comenta o risco que

Warnebring teria corrido ao se aproximar do furgão, e ele, com toda tranquilidade, afirma conhecer muito bem aquele som, deixando claro sua intimidade com tal ruído e com o território sonoro por ele estabelecido.

A segurança demonstrada por Warnebring reflete o conceito de território sonoro, defendido por Obici, como a criação de um território protegido, um espaço no interior do qual nos sentimos a salvo. Naquele momento, mesmo diante de um território sonoro estabelecido por terceiros – o metrônomo esquecido pelos músicos dentro do furgão – e da confusão estabelecida por causa de sua semelhança sonora com uma bomba relógio, Warnebring conseguiu identificar a verdadeira fonte sonora e estabelecer um território seguro em sua percepção. Suas experiências anteriores e sua memória auditiva lhe conferiram a tranquilidade necessária para solucionar o caso, enquanto seus colegas de profissão, e transeuntes curiosos, permaneciam com o sentimento de risco iminente. Sua postura e percepção diferenciadas também foram os índices que ajudaram a despertar o interesse e respeito de Sanna Persson – líder do grupo de músicos – pelo policial, complexificando a relação entre “mocinho e bandidos”.

O estabelecimento dos territórios sonoros, definindo os limites entre o Eu e o Outro, mesmo por vezes intransigente, é demonstrado a todo instante dentro do filme. Desde situações simples como as expostas acima – a tentativa de silenciar a sirene e a diminuição do volume do rádio –, passando pela cena em que os músicos “terroristas” cortam a fiação ligada a uma caixa de som presa em um poste, com a intenção de interromper a música de fundo presente na paisagem sonora local; assim como a sequência em que é travada uma disputa interna entre os músicos, que tocam suas baterias, para definir o mais resistente e, conseqüentemente, o primeiro solista; até as apresentações das peças de música concreta realizadas pelos músicos “terroristas”, na tentativa de despertar uma escuta diferenciada nas pessoas, fazendo com que percebam a possibilidade de se existir beleza e harmonia também no caos. No entanto, para que mudanças na percepção ocorram são necessárias as rupturas que geram o caos, para decodificar os códigos anteriormente estabelecidos, permitindo que haja uma recodificação e surja um novo território.

É a insatisfação da musicista “terrorista” Sanna Persson com a paisagem sonora de sua cidade, contaminada por uma música considerada por ela de “baixa” qualidade, que a impulsiona a querer modificar tal situação. Decidida a realizar um concerto de música concreta, escrito por seu companheiro, Magnus Börjeson, e intitulado *Music for one city and six drummers* (Música para uma cidade e seis bateristas), Sanna e Magnus saem em busca dos músicos que formarão sua equipe. Os músicos são apresentados como sujeitos insatisfeitos em suas funções e que não têm medo de romper com os paradigmas impostos pelas estruturas musicais e sociais pré-estabelecidas. Tipos fundamentais para a concretização de uma grande obra de arte a ser composta por ilegalidades e perigo. Além disso, as notações musicais do concerto são apresentadas de forma incomum, realizadas através de desenhos, já que os instrumentos utilizados também não seguiriam os padrões da música tradicional. Tal ruptura fica ainda mais nítida quando Sanna chama a atenção de um dos músicos que lê a partitura de ponta cabeça, numa alusão a não necessidade de notações musicais, como defendido por Pierre Schaeffer e sua *musique concrète*.

Logo após a primeira apresentação oficial do grupo, Warnebring é chamado a um hospital para resolver um caso de ataque terrorista a um paciente internado para cirurgia. Para sua surpresa, o vídeo do atentado revela que, na verdade, o paciente fora utilizado como instrumento para um concerto musical. A situação fica ainda mais estranha, acrescentando um tom fabulístico à história, no momento em que Warnebring percebe que os objetos tocados pelos músicos se silenciam para a sua percepção, mesmo permanecendo incólumes para os outros. Por outro lado, esta irrealidade ajuda-o a identificar pistas e encontrar pessoas que foram “tocadas” pelos músicos. Sua caçada, então, ganha contornos de admiração, já que o grupo, de forma inexplicada, consegue realizar o maior sonho de Warnebring. Sonho este revelado ao professor de história da música de seu irmão: “Eu nunca quis tocar. Tudo o que eu queria era o silêncio. Sonhava com uma música feita de silêncio”.

O silenciar da escuta de Warnebring também permite a dupla de diretores criar uma cena com referência às teorias cinematográficas do início do cinema sonoro, em que alguns realizadores e teóricos negavam o uso do som sincronizado por afirmarem que, apesar de conferir maior realidade à imagem, não contribuía de forma expressiva,

tornando-se muitas vezes um mero acompanhamento do que era visto na tela. No filme, quando Warnebring persegue um dos músicos, este foge batucando e produzindo sons por onde passa. O músico passa por um cachorro que late ferozmente. Quando Warnebring passa pelo mesmo cachorro, o vê latir, mas não o ouve, numa clara referência ao texto de Ernest Lindgren:

[...] a vantagem da sincronização era quase nula. Um filme mudo pode mostrar um cachorro latindo; acrescentar o som do latido contribui, sem dúvida, para o realismo da cena, mas não nos transmite coisa alguma que já não soubéssemos antes, e nada acrescenta às qualidades expressivas da imagem: esta continua a ser a de um cão latindo. (LINDGREN, 1948: 99)¹⁹

Como defendido por Obici, são as qualidades expressivas que constituem um território sonoro. Elas conferem a singularidade de cada território criado, estabelecendo as diferenças entre o Eu e o Outro. As artes também operam da mesma forma. Um mesmo tema abordado por artistas diferentes – sejam eles músicos, pintores, cineastas, etc. – dará origem a obras distintas em forma e conteúdo. A particularidade com que cada um se expressa é o que permite uma diversidade de territórios, onde o público, a todo instante, pode variar entre a sensação de segurança ou a situação de risco iminente. Sem falar que a mesma cena pode gerar percepções distintas em diferentes espectadores.

No final, Warnebring compõe uma música, segundo seu irmão, muito ruim, contendo apenas mínimas e semínimas, e obriga os músicos “terroristas” a tocá-la. O que a princípio ninguém entende é sua real intenção. Dentro do tom de fábula existente no filme, Warnebring descobre uma forma de concretizar definitivamente o seu sonho, silenciando toda e qualquer música para seus ouvidos. Se tudo o que o grupo de músicos toca torna-se silêncio para ele, basta ampliar o alcance da música tocada pelo grupo, atingindo toda a cidade, para que todos os instrumentos sejam silenciados. Desta forma, ele produziria a condição necessária para que toda peça musical tocada, em qualquer tempo ou lugar, se tornasse, para sua percepção, a execução da peça 4’33” de John Cage.

¹⁹ Apud. REISZ, Karel & MILLAR, Gavin. *A Técnica da Montagem Cinematográfica*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.

É claro que existem algumas falhas, como esta, no filme, mas que são aceitas, até certo ponto, por conta do tom fabulístico existente na história. A solução encontrada por Warnebring para eliminar todas as músicas de sua percepção auditiva não é muito convincente nem mesmo dentro da magia proposta por sua narrativa. Warnebring deveria parar de ouvir todos os objetos elétricos e não todos os instrumentos, uma vez que sua peça musical utilizou-se da energia elétrica da cidade. Outro problema é a primeira peça tocada pelo grupo de músicos “terroristas”. Se a intenção deles era se vingar da música “ruim” ouvida por toda cidade, por que fazer uma apresentação, de sua música concreta, no interior de uma sala de cirurgia e sem público algum?

Qualquer território sonoro, seja constituído pelo ambiente sonoro produzido pela natureza, pelas máquinas ou pelos homens, ou ainda pela arte sonora – seja ela composta das mais variadas formas musicais, desde a erudita até a mais moderna – assim como pelas artes audiovisuais, será sempre mais complexo do que o simples conceito de paisagem sonora. Se Schafer, em seus estudos, sente a necessidade de despoluir a paisagem sonora é porque o seu território sonoro - aquele que lhe confere segurança - é incompatível com o da cidade que habita. Logo, assim como Warnebring, sente o desejo de silenciá-lo, para eliminar o incômodo que a percepção constante de risco lhe produz. No entanto, o que para ele é caos, para Schaeffer e Obici é segurança, é arte²⁰.

Se os ruídos também são música, e, se a música traça linhas seguras – linhas melódicas bem definidas em relação à caótica sonoridade ambiente – que delineiam um campo para nos proteger do caos, como distinguir o que é música e o que é caos para cada pessoa? Certa vez, tive a oportunidade de presenciar uma situação inusitada. A preocupação e o desconforto de algumas pessoas, diante do choro insistente de um bebê, enquanto uma palestrante ministrava seus conhecimentos. Ao perceber a movimentação com a intenção de eliminar o ruído provocado durante sua fala, a palestrante foi enfática ao afirmar: “Não se preocupem. Isso é música para os meus ouvidos”.

²⁰ O principal problema na definição do que é arte é o fato de que este conceito varia com o tempo e de acordo com as várias culturas humanas. Deve-se, pois, ter em mente que a própria definição de arte é uma construção cultural variável e sem significado constante.

Todas estas variantes ampliam a complexidade dos estudos perceptivos e tornam o trabalho de sonorização audiovisual uma verdadeira caixinha de surpresas. Não existem regras que definam o que é certo ou errado na construção de uma relação entre sons e imagens. Muitas são as teorias existentes a cerca do uso do som, do espaço sonoro, dos estilos de sonorização. E, mesmo dentro de algumas das mais antigas teorias somos capazes de encontrar autores que defendem posicionamentos divergentes. Será mesmo que o hiper-realismo sonoro só se tornou possível graças às tecnologias digitais? Será que o estilo já não existia na estética de alguns realizadores mesmo que eles ainda não o atribuíssem esta nomenclatura? Estas são apenas algumas das questões existentes entre técnica e estética na constituição sonora do audiovisual.

"Esses objetos e cenas em meus desenhos são detalhados meticulosamente para criar a ilusão de uma nova realidade que não se vê na foto original."
(Paul Cadden)

4. Havia hiper-realismo sonoro em filmes monofônicos?

4.1 Questões sobre o hiper-realismo.

Sem raios, nem trovões, mas com uma forte tempestade de vento associada a imagens que nem sempre confirmam sua presença. Imagens de uma natureza quase estática, quando o esperado seriam folhas e galhos agitados por uma força capaz de arremessá-los longe. Uma ventania tão intensa sonoramente, num conflito tão grande entre som e imagem – assim como defendido por Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov²¹ –, capaz de ratificar o mau pressentimento sentido pela mocinha e aumentar sua preocupação quanto à integridade de seu amado. Essa poderia ser a descrição de apresentação do filme *A Tempestade* (1947), um dos últimos do cineasta francês Jean Epstein. Realizado algumas décadas antes das teorias a respeito da arte contemporânea, poderia sua construção sonora ser considerada um hiper-realismo cinematográfico?

O hiper-realismo tem sido discutido e apresentado como uma das ferramentas de construção sonora do cinema contemporâneo, levando-se em conta, dentre outros fatores, o nível de imersão proporcionado pelas tecnologias digitais de captação, tratamento e reprodução sonora, assim como uma maior e melhor qualidade dos

²¹ Para entender melhor as ideias dos cineastas russos ler: “Declaração: sobre o futuro do cinema sonoro”, analisado no primeiro capítulo desta tese.

arquivos sonoros. As pinturas hiper-realistas também receberam um impulso na última década, graças aos avanços tecnológicos que proporcionaram uma definição imagética cada vez mais detalhista. Porém, o conceito de pintar obras que se aproximam mais da fotografia do que da pintura surgiu, entre as décadas de 60 e 70, com a vanguarda norte-americana. O estilo, também conhecido como fotorrealismo, tem como princípio ampliar o nível de detalhamento da pintura, conferindo-lhe a ilusão de uma realidade maior e mais palpável do que a fotográfica. Alguns, porém, diferenciam as pinturas fotorrealistas das hiper-realistas, afirmando terem as últimas um caráter muito mais emotivo. Porém, se hoje temos um número cada vez maior de pintores hiper-realistas, não podemos deixar de ressaltar as obras realizadas há mais de três décadas por alguns nomes como: Chuck Close, Don Eddy, Ralph Goings e Richard McLean. Obras de grande valor para o conceito naquele período, mas que não podem ser comparadas ao nível de representação de uma realidade superior ao real obtido pelos artistas e suas pinturas atuais.

A transposição de um conceito entre duas artes, principalmente, quando cada uma delas trabalha com sensações e percepções distintas, é muito delicada e precisa ser pensada e discutida de forma meticulosa. Da pintura, ou artes plásticas, para o som no cinema, o conceito de hiper-realismo precisa ser ajustado. O que seria uma realidade maior que a própria realidade no som cinematográfico? Ivan Capeller, em seu artigo “Raios e trovões: hiper-realismo e *sound design* no cinema contemporâneo”, nos apresenta com muita clareza alguns pontos dessa questão. A tecnologia sonora digital, por exemplo, e seus sistemas de reprodução, tanto em salas de cinema e concerto, quanto nos caseiros *homes theaters*, permitem uma imersão sonora que possibilita a criação de uma realidade maior do que o real. Ele cita como exemplo a possibilidade de se ouvir uma orquestra como se estivéssemos em seu centro - uma experiência auditiva até então impensada, já que nas salas de concerto o público se posiciona diante dos seus músicos e não no centro deles. Há também a capacidade real de uma cópia (gravação) ser melhor que o original (execução ao vivo), graças à tecnologia alcançada pelos principais estúdios. Existe ainda a opção oposta, onde a existência de ruídos, estalos e rupturas sonoras contribuem com o mimetismo e a autenticidade de realismo em filmes que buscam, através de uma estética de

amadorismo, convencer o espectador de que sua realidade está acima dos indícios ficcionais de sua obra. Porém, antes dessas questões trazidas a discussão sobre a égide da contemporaneidade, aguçada pelo desenvolvimento tecnológico, não seria possível encontrarmos indícios de um pensamento e uma construção cinematográfica hiper-realista?

A partir da ideia de audiovisual, defendida por Michel Chion, também é possível entender que a junção entre som e imagem constrói e transforma o sentido do que vemos e ouvimos. Muitos sons, mesmo não pertencendo à determinada imagem, se acoplam a ela de forma tão consistente que faz parecer que estiveram juntos desde sempre, fazendo passar despercebida a construção de um hiper-realismo existente em sua associação. Além disso, o assincronismo defendido por Pudovkin em *“Asynchronism as a principle of sound film”*, assim como a utilização de sons que extrapolam o real sem dele se dissociarem, não poderiam também ser considerados embriões de um pensamento hiper-realista sonoro, em filmes ainda monofônicos, mesmo antes de seu conceito se estabelecer através da pintura e das artes plásticas?

4.2 Hiper-realismo na arte contemporânea.

O ser humano parece ter uma sede insaciável pela realidade, de tal forma que, de tempos em tempos, essa busca tem nos levado a criar artes cada vez mais realistas. Esse desejo, associado às técnicas e tecnologias contemporâneas, tem proporcionado a construção de uma representação da realidade, muitas vezes, maior do que a própria realidade. Obras que surpreendem seu público pela riqueza de detalhes, texturas e emotividade. Alguns artistas, no entanto, fazem questão de deixar patente sua irrealidade, apesar de todo o preciosismo realístico. Há “hiper-realistas que produzem uma realidade tão verdadeira ao ponto de gritar aos quatro ventos a própria ficção” (ECO, 1984: 13). Ron Mueck, escultor hiper-realista australiano, começou trabalhando na criação de bonecos para TV e cinema, com destaque para o filme *Labirinto - A Magia do Tempo* (Jim Henson, 1986). Atualmente ele produz peças com modelos humanos em um grau de realismo tão elevado que, não fosse pelo tamanho de suas esculturas, poderiam ser facilmente confundidas com pessoas de verdade. Parte do

acervo de esculturas do artista esteve exposta, pela primeira vez no Brasil, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, entre os meses de março e junho de 2014. Outra artista hiper-realista, Alyssa Monks, pintora com residência em de Nova Jérsei, se tornou tão obsecada pela representação do corpo humano que perseguiu o seu realismo até o extremo, chegando a um estágio em que sua única opção era encontrar formas para desconstruí-lo. Foi quando resolveu se utilizar de água, óleo, vidro e vapores como “filtros” para distorcer suas imagens e permitir novos desafios, numa mistura entre o real e o abstrato.

Ron Mueck



Alyssa Monks



Por outro lado, Umberto Eco nos mostra que existe também uma hiper-realidade cujo objetivo é envolver o público numa aura de realidade em que o falso lhe pareça mais real que a própria realidade. Os museus de cera e parques temáticos reconstroem situações, personagens e cenários na proporção de um pra um; reproduzem temas musicais e/ou diálogos que correspondem à cena; recriam ambientes térmicos: tudo para que o visitante se sinta envolto numa atmosfera que o

faça crer plenamente no que se apresenta diante de seus olhos. Mesmo que o “mundo” apresentado não seja o real, mas sim o da fantasia, o que importa é a autenticidade visual e não a histórica. “Tudo parece verdadeiro, em todo o caso é verdadeiro o fato de que pareça verdadeiro, e que a coisa com que pareça seja dada como verdadeira, ainda que, como Alice no País das Maravilhas, nunca tenha existido” (ECO, 1984: 23).

Inicialmente a técnica “audio-animatrônica”, que permite aos bonecos – humanos ou animais – possuírem uma “vida” de repetições cíclicas, parecia ser a solução perfeita para uma hiper-realidade controlada e com garantias de segurança. Com ela se tornou possível entrarmos num barco e passearmos por um rio, no meio de uma floresta repleta de animais selvagens, sem correremos o risco de sermos atacados, ou passarmos pela frustração de nada vermos. Na natureza, os animais não reagem nem se exibem de acordo com a nossa vontade. Logo, se por um lado essa técnica nos permite uma realidade maior do que a natureza, por outro, o público demonstra que sente prazer diante do risco, mesmo que esse seja apenas aparente. Como é o caso das atrações criadas com essa finalidade, quando, por exemplo, um tubarão surge inadvertidamente ao lado do barco em que se encontram os visitantes. O tubarão é mais um boneco controlado mecanicamente, o que deveria extinguir por completo a sensação de risco, mas o susto e a surpresa provocados naqueles que realizam o passeio pela primeira vez, além da excitação pela possibilidade de acontecer de novo, é o que realmente importa para todos aqueles que visitam parques temáticos. A compra do ingresso para a entrada nesse mundo de fantasia, assim como no cinema, é um contrato assinado, no qual sabemos que nada é real, mas mantendo a expectativa de sermos surpreendidos e enganados no decorrer do percurso.

O fotorrealismo, antecessor direto do hiper-realismo, surge como uma reação ao expressionismo abstrato e ao minimalismo, em resposta a uma crítica de arte ligada à estética modernista que havia descartado o realismo das pinturas como um anacronismo, atribuindo à fotografia a tarefa de reproduzir a realidade. A intenção da pintura, porém, não é e nunca foi uma mera repetição da imagem fotográfica. Então, qual o objetivo de se pintar quadros que se aproximam da representação do real? Os artistas hiper-realistas defendem que suas obras teriam não só um maior

detalhamento e definição, tornando os objetos aparentemente palpáveis e concretos, numa ilusão de realidade maior do que a própria fotografia, mas, principalmente, seriam carregados de maior emotividade, permitindo incorporar elementos temáticos, sociais, culturais e políticos como uma extensão da ilusão visual pintada. Paul Cadden, artista escocês hiper-realista, define bem sua arte, em sua página na web:

Eu acho que a criação de arte não precisa levar à alienação e pode realmente ser altamente satisfatório; alguém pode por subjetividade em um objeto e se divertir com o fato de outro, por sua vez, se divertir com isso. Embora os desenhos e pinturas que eu faça sejam baseados em fotografias, frames de vídeos e etc., a ideia é ir além da fotografia. [...] O estilo hiper-realista se concentra muito mais na sua ênfase em detalhes e nos temas retratados. Pinturas e esculturas hiper-reais não são interpretações rigorosas de fotografias, nem são ilustrações literais de uma determinada cena ou assunto. Em vez disso, elas se utilizam, muitas vezes, de sutis elementos pictóricos adicionais para criar a ilusão de uma realidade que, de fato, ou não existe, ou não pode ser vista pelo olho humano.²².

Fica patente que, apesar de algumas críticas e de uma tênue distinção entre fotorrealismo e hiper-realismo, o conceito é bem mais facilmente identificável nas artes visuais. No entanto, assim como o hiper-realismo, outros estilos, pertencentes primeiramente às artes plásticas, tiveram sua transposição para a arte cinematográfica, podendo também serem encontrados nas estruturas de sonorização audiovisual.

4.3 Outros estilos na sonorização audiovisual.

É possível também encontrarmos referências a outros estilos, presentes nas artes plásticas, literatura e teatro, nos textos e análises referentes ao som no cinema. O Naturalismo e o Realismo, por exemplo, estariam presentes desde a escritura do som sincrônico. Suas definições estariam diretamente ligadas as principais questões debatidas entre russos e norte-americanos. Como visto anteriormente, enquanto muitos dos filmes norte-americanos se deixavam levar pela curiosidade inicial do

²² Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto. Disponível em: <<http://www.paulcadden.com/#!about/c10fk>>. Acesso em 31 de março de 2016.

sincronismo, sonorizando tudo o que era visto, e mostrando tudo o que era preciso sonorizar, os russos pensavam num uso criativo do som, utilizando-o para expandir a percepção do público ao trazer um novo significado através de sua junção com a imagem.

Se compararmos o filme sonoro ao filme mudo, veremos que é possível explicar mais profundamente o conteúdo para o espectador com um mesmo gasto relativo de tempo. É claro que esta compreensão mais profunda do conteúdo do filme não pode ser oferecida ao espectador simplesmente através do acréscimo de um acompanhamento naturalístico do som; devemos fazer algo mais. (PUDOVKIN, 1985, p. 86)²³

A fala de Pudovkin deixa clara essa diferenciação entre o acompanhamento naturalístico do som, pautado apenas no sincronismo óbvio entre som e imagem, e um algo mais, ou seja, o tom realista que permite um entendimento mais aprofundado do conteúdo apresentado aos espectadores. Para isso, no entanto, se faz necessário que busquemos traçar uma breve correlação entre o texto de Pudovkin e as definições entre estes estilos artísticos.

O Naturalismo tem seu início na França, em meados do século XIX, e seu principal nome foi o escritor Émile Zola. É conhecido por ser uma escola de radicalização do Realismo. Algumas de suas principais características eram: a observação fiel da realidade através da experimentação, colocando o indivíduo como sendo determinado pelo ambiente e pela hereditariedade; a realidade apresentada a partir de um cientificismo exagerado; forte influência da teoria evolucionista de Charles Darwin; forte relação e aproximação entre o homem e a natureza, o homem é considerado um "fruto" da natureza. Na literatura é utilizada a linguagem coloquial, objetiva e simples. Nas artes plásticas são recriadas paisagens naturais, com cenas da vida real, reproduzindo tudo o que é observado. Desta forma, podemos relacionar o naturalismo com a ideia de sonorizar tudo aquilo que se acredita ser real, que poderia ser ouvido e percebido em determinada cena ou situação, mantendo toda a sonorização num nível de correspondência com a perspectiva sonora do que é

²³ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

mostrado na tela. Ou seja, uma reprodução na qual o sincronismo e a reconstrução precisa dos sons é o seu principal objetivo.

Arlindo Machado, no texto *O ponto de escuta*, também sugere uma estrutura de sonorização naturalista, a partir do estudo do ponto de escuta. Existem várias formas de se estabelecer a relação entre os sons e a imagem, gerando diferentes escutas. Porém, para que a ideia de naturalismo aconteça, é necessário que o som esteja diretamente associado ao posicionamento da câmera, mantendo uma relação espacial entre personagens e tela. Para esclarecer o seu exemplo, Machado cria uma situação comum e muito presente em diversos filmes. Duas personagens estão conversando em um café. Além do som de suas vozes, que estão em primeiro plano, percebem-se também várias outras sonoridades, num nível mais baixo, compondo o ambiente necessário à cena. Porém,

Se uma das personagens se afasta em direção ao fundo do quadro, duas coisas podem ocorrer. A câmera pode permanecer fixa, observando a personagem se afastar e, nesse caso, o ruído do ambiente continuará a ser ouvido na mesma intensidade anterior, enquanto os ruídos dos passos do protagonista serão ouvidos numa intensidade decrescente. Se, uma vez colocada no fundo do quadro, a personagem vira-se em direção à câmera e diz algo, sua voz deverá ser quase obrigatoriamente ouvida num volume mais baixo e com maior massa de reverberações. Agora suponhamos que, ao invés de quedar-se fixa em seu lugar, a câmera acompanhe a personagem que se desloca. Nesse caso, o ruído de seus passos continuará a ser ouvido na mesma intensidade o tempo todo; se ela disser algo, sua voz será ouvida numa intensidade mais alta e com pouca reverberação (porque se pressupõe a câmera próxima e, com ela, o ponto de escuta), mas os ruídos ambientais do café deverão diminuir gradualmente até o desaparecimento completo. (MACHADO, 2007, p. 116)

São muitos os filmes e cenas que poderiam ser citados por sua sonorização naturalista. No entanto, no audiovisual, diferente do que acontece nas artes plásticas e na literatura, tem sido cada vez mais complicado taxar, de forma determinista, um filme dentro de um único estilo de sonorização. Algumas vezes é até possível encontrar estilos diferentes utilizados na sonorização de ações, personagens e objetos distintos, no interior da mesma cena. Além disso, apesar da negação dos russos à

utilização naturalista da sonorização cinematográfica, nada impede que tenhamos bons filmes realizados com o foco quase exclusivo na reprodução fiel e sem exageros de tudo o que é visto na tela. *Antes do Amanhecer* (Richard Linklater, 1995), por exemplo, é um filme cuja história é pautada na simples premissa do encontro fortuito de um casal, dentro de um trem. A conversa entre eles revela tantas afinidades que Jesse (Ethan Hawke) convence Céline (Julie Delpy) a descer com ele em Viena, acompanhando-o na espera por seu voo de volta para os Estados Unidos. Os dois passam uma noite muito agradável, passeando pela cidade e se conhecendo melhor, apesar de saberem que terão de se separar assim que amanhecer. A grande força da história está justamente na simplicidade das situações e nos diálogos entre as personagens, o que dispensa toda e qualquer construção sonora criativa.

Já a cena inicial do filme *A Conversação* (Francis Ford Coppola, 1974), mesmo tendo a princípio uma construção naturalista, na manutenção da relação espacial entre o som e a câmera, há também uma sonoridade que foge completamente ao que é mostrado na tela. A sequência se inicia com uma câmera aérea sobre a Union Square, em São Francisco. O que se ouve, além de uns poucos sons que compõem o ambiente, é a música cantada e tocada por uma banda, com um grande volume de reverb. A câmera, que começa distante, aos poucos se aproxima da praça. Proporcionalmente, o som da banda começa a ganhar em volume e perder em reverb, assim como outros sons começam a ser percebidos. Ou seja, uma estrutura sonora claramente naturalista. Entretanto, durante essa aproximação, um som mecânico e sem nenhuma identificação aparente rompe o naturalismo sonoro, despertando a curiosidade e o interesse do público em tentar desvendar o porquê deste som e de onde ele estaria vindo. Como dito antes, fica clara aqui a junção entre dois estilos de sonorização numa mesma cena, já que a interferência mecânica não corresponde ao uso do Naturalismo Sonoro. Mais adiante, na mesma sequência, após se repetir algumas vezes, o mistério é desfeito e o som revelado. Toda a sequência inicial se trata, na verdade, de uma investigação, na qual um casal vem sendo monitorado. Diversos pontos de escuta são montados com profissionais posicionados estrategicamente. O problema, porém, é que um dos microfones está captando alguma interferência e o som que ouvimos é uma mistura do ponto de escuta espacial (naturalista) com o ponto de escuta de um

dos investigadores que está acompanhando e monitorando todos os microfones de dentro de um furgão estacionado próximo à praça.

Esta estrutura, montada por Walter Murch e sua equipe, se aproxima da proposta defendida por Pudovikin, onde o som proporciona uma experiência mais aprofundada ao espectador quando não corresponde exatamente ao que se vê na tela, construindo uma percepção diferenciada. Voltemos, então, ao exemplo apresentado por Machado, onde duas personagens conversam em um café, mas solucionando-o de forma diferenciada, com uma sugestão mais criativa para sua produção sonora:

Pois bem, agora imaginemos um procedimento que transgrida essas regras "naturais". Por exemplo, quando a personagem se distancia do café, mesmo que a câmera permaneça fixa no mesmo lugar, ouvimos os passos daquela numa intensidade estável, enquanto os ruídos do café vão diminuindo de forma sincronizada. Neste caso, malgrado a tela nos forneça uma imagem "objetiva" do protagonista que se desloca, a pista sonora nos dá o seu ponto de escuta, ou seja, há contradição gritante entre o que se vê e o que se ouve. (MACHADO, 2007, p. 117)

Em *M, o vampiro de Dusseldorf* (Fritz Lang, 1931) quando o personagem cego reconhece o som do assovio, identificando a presença do assassino, a intensidade do assovio aumenta e diminui não de acordo com a proximidade ou afastamento do assassino em relação à câmera. Suas mudanças de intensidade são elaboradas buscando como referência o distanciamento do assassino para o cego, enfatizando assim a percepção deste e não a do espectador. Foi desta forma, através de uma construção sonora realista, que Lang resolveu criativamente o desfecho de sua história. Colocar uma personagem cega para solucionar o caso, entregando o assassino para a polícia, quando todos os outros, com suas visões perfeitas, não foram capazes de descobri-lo, é demonstrar um amplo controle e conhecimento dos potenciais sonoros que se pode desenvolver em um filme.

Percebe-se, então, que há uma sutil diferença entre o Naturalismo e o Realismo na estruturação sonora de um filme. Há também, nas artes plásticas e na literatura, uma diferença entre os dois estilos. O Realismo, assim como o Naturalismo, surgiu na França, na segunda metade do século XIX. Porém, sua principal tendência era a

reprodução de cenas a partir de uma observação, sem idealizá-las ou poetizá-las, como fazia o Romantismo. O movimento era influenciado pelos métodos experimentais, com uma narrativa minuciosa, repleta de detalhes. Suas histórias tinham uma visão crítica, denunciando a hipocrisia e a corrupção. Além disso, uma das principais características de suas personagens era o desenvolvimento de traços psicológicos muito fortes, contribuindo para a construção de narrativas com um desenvolvimento mais aprofundado das questões sociais. Na sua transposição para a produção sonora, enquanto o Naturalismo cria uma sonorização tal qual se acredita que ela seja realmente, reproduzindo tudo o que se vê, o Realismo concebe uma sonorização elaborada a partir de uma observação, de uma percepção, provocando uma reflexão sobre a realidade que está sendo apresentada.

Essa percepção diferenciada pode ser encadeada a partir da percepção de uma personagem, estabelecendo assim uma relação com o ponto de escuta de Machado, ou apenas um desenvolvimento sonoro almejado pelo diretor, com o intuito de sugerir e conduzir o espectador a perceber determinadas situações por um novo viés. No filme *O Invasor* (Beto Brant, 2002), por exemplo, existe uma cena na qual Ivan (Marco Ricca) vai até um bar, com a ajuda de um amigo, na tentativa de encontrar alguma solução para as perseguições que ele vem sofrendo. A história gira em torno do fato dele e Gilberto (Alexandre Borges) contratarem Anísio (Paulo Miklos) para matar um terceiro sócio, dominando assim totalmente a empresa. Eles só não esperavam que Anísio começasse a chantageá-los, com planos audaciosos de dominar o patrimônio deles. No bar, Ivan começa a ouvir a música cantada ao vivo e, conforme a sua atenção se foca na música todos os demais sons deixam de existir, demonstrando que, naquele momento, nada mais o importa. Essa transição, mesmo que não correspondendo ao naturalismo esperado, funciona perfeitamente, pois o olhar fixo de Ivan e sua movimentação lenta na direção do palco não nos deixa dúvida de que sua atenção está totalmente voltada para a música. A mudança, porém, não se dá somente pelo sumiço de todos os sons que constituem o ambiente do bar, a música perde sua reverberação e ganha em volume, perdendo totalmente a sua relação com o espaço sonoro natural. Além disso, a letra da música tem tudo a ver com a situação vivida por Ivan o que reforça ainda mais a sua imersão. A situação só é revertida quando seu amigo se

aproxima e toca seu ombro, trazendo-o de volta ao espaço-tempo fílmico. Neste instante, todo o som do bar retorna a sonorização da cena, assim como a reverberação existente na reprodução da música.

Outro movimento que também pode ser encontrado na sonorização audiovisual é o Surrealismo. O Surrealismo nasceu em Paris, no início do século XX, dentro do contexto das vanguardas que viriam a definir o Modernismo no período entre as duas Grandes Guerras Mundiais. Uma das principais características deste movimento era a combinação entre a representação, o abstrato, o irreal e o inconsciente. Entre muitas das suas metodologias estão a colagem e a escrita automática. Segundo os surrealistas, a arte deve libertar-se das exigências da lógica e da razão e ir além da consciência cotidiana, procurando expressar o mundo do inconsciente e dos sonhos. Para o movimento surrealista as ideias de decoro e bom gosto devem ser subvertidas. Nas estruturas de sonorização temos uma ruptura total com a realidade. Os sons devem gerar sensações sem se preocupar em reproduzir ou significar as imagens mostradas.

Na sequência inicial do filme *Lavoura Arcaica* (Luiz Fernando Carvalho, 2001) somos apresentados a um som de trem que vem se aproximando. A imagem, porém, num primeiro momento, é de difícil identificação. O pouco que se pode ver está fora de foco e, numa rápida olhada, pode se remeter a montanhas. A câmera se desloca lentamente para em seguida revelar o rosto de um homem, deitado de baixo das cobertas, com expressões, aparentemente de sofrimento. Logo em seguida, porém, com a continuação do movimento de câmera, somos capazes de perceber que se trata de um homem que realiza movimentos de onanismo e que suas expressões, na verdade, são um misto de dor e prazer. A questão é que o som do trem não guarda nenhuma relação com a realidade fílmica apresentada pelas imagens. Seu uso é abstrato e irreal, podendo até mesmo, em última instância, ser relacionado com o inconsciente da personagem. De qualquer forma, o casamento entre o ritmo do trem com os movimentos do braço e da respiração de André (Selton Melo) dão total sentido a expressão artística sonora. Os apitos cada vez mais próximos também casam com alguns movimentos de cabeça e costelas da personagem até que ele alcança clímax em perfeito sincronismo com o último apito do trem.

Após toda essa apresentação de outros tantos estilos possíveis de sonorização, e cientes de que outras relações e transposições de estilos artísticos podem ocorrer, retornemos a questão que nos trouxe até aqui. Quando todos estes filmes foram realizados, todos estes estilos já existiam nas mais variadas expressões artísticas. Muitos desses estilos influenciaram e continuam influenciando realizadores em diversas partes do planeta. Excluir a real possibilidade de que estes estilos possam ter contribuído com o trabalho de diretores, produtores e editores de som, seria negar o fato de que somos todos espelhos de tudo o que vemos, lemos e ouvimos durante toda a nossa vida. Somos um reflexo de tudo o que nos atravessa a todo instante e a arte é a forma mais genuína de colocarmos para fora todas essas influências. Por isso, da mesma forma que todos estes estilos encontraram uma reverberação na produção sonora, quais seriam as possíveis relações entre o hiper-realismo e a sonorização audiovisual?

4.4 Hiper-realismo no cinema.

O nível de detalhamento do hiper-realismo vem ganhando uma precisão cada vez maior, graças aos avanços da tecnologia digital. As pinturas hiper-realistas dessa última década são sobremaneira um registro muito mais meticuloso do que as obras realizadas há cinco décadas. É claro que, por se tratar de uma arte, seu desenvolvimento não pode ser arraigado unicamente ao fator tecnológico. O aprimoramento do *know how*, as escolhas estéticas feitas pelos artistas, assim como a insaciável busca pela perfeição, também possuem grande mérito neste avanço. No cinema, principalmente nos gêneros de fantasia, horror e ficção científica, percebemos a construção de mundos e criaturas nunca antes possíveis. Uma prova disso é percebida na diferenciação entre as duas trilologias de *Guerra nas Estrelas*. Enquanto na primeira trilogia (1977, 1980 e 1983) todos os planetas tinham que ter cenários reais, mesmo que construídos, mas possíveis de serem filmados, a segunda (1999, 2002 e 2005) contou com o recurso do *chroma key*, no qual cenários majestosos de mundos inexistentes, criados digitalmente, com uma variedade e riqueza de detalhes impressionantes, puderam ser acrescentados numa etapa posterior a filmagem. Além

disso, as personagens de raças diferentes não precisavam mais ser interpretadas por atores maquiados ou vestindo fantasias de espuma e borracha, que dificultavam seus movimentos. Elas também poderiam ser criadas com maior precisão e perfeição por *softwares* em computadores, permitindo aos diretores criar uma fantasia tão real, que nem a realidade seria capaz de nos proporcionar.

O real maior e mais perfeito do que a própria realidade, a ponto de transformar a representação do irreal e da fantasia em realidade diante dos olhos do espectador, tem permitido aos cineastas concretizarem os sonhos e pesadelos de muitos. O som – com toda sua capacidade de imersão ampliada pelas tecnologias digitais, que permitem não só uma espacialização maior, mas também um posicionamento e direcionamento adequado a cada arquivo sonoro – ganhou literalmente mais espaço, tanto nas discussões e estudos sobre cinema quanto no espaço fora da tela a ser preenchido. É inegável que a tecnologia traz não só oportunidades novas na concretização de uma obra audiovisual, como modifica o trabalho de toda a equipe, além da recepção dos espectadores. Porém, o que torna um som hiper-realista em sua relação com a imagem não é só a quantidade ou qualidade das caixas de som numa sala de cinema, teatro ou concerto, mas sim a escolha de determinada sonoridade para uma imagem específica, ampliando o seu sentido e o seu emocional para níveis que quase ultrapassam o real.

O desenho sonoro, surgido no final da década de 70, juntamente com os avanços tecnológicos de reprodução sonora nas salas de cinema – que, apesar de ainda serem analógicos, já permitiam uma sonorização para além do espaço compreendido pela tela –, também vem sendo apontado como fator preponderante para a realização de um hiper-realismo sonoro. É fato que o sistema de sonorização 4.0 – o antigo *Dolby Stereo* – traz transformações no modo de pensar e construir as sonoridades para as salas de cinema, o que deflagra a necessidade de um profissional especializado. Será, entretanto, que o fato desta função não existir oficialmente, antes desse período, faz com que ela não existisse de fato? Será que filmes de cineastas como: Robert Bresson, Ingmar Bergman, Jean-Luc Godard, Jacques Tati, entre tantos outros, que tinham nitidamente um apuro com relação ao uso do som, já não realizavam um “desenho sonoro” em seus filmes? Parece um tanto quanto restritivo

pensarmos que não. Não há dúvidas de que a concepção sonora de um filme mono era bem mais simples de se realizar, mas a complexidade de uma construção sonora criativa em sua junção com a imagem não era muito diferente. O que muda são as formas de se realizar o trabalho, não o trabalho em si. Bresson, por exemplo, possui um livro publicado, com seus pensamentos a respeito da relação entre som e imagem, que nos deixa claro a importância que ele já dedicava a ambos: “Nada de valor absoluto de uma imagem. Imagens e sons só terão valor e força na utilização à qual você os destina.” (BRESSION,2055: 30)

Muitos movimentos e transformações artísticas surgem como uma resposta ou negação a um movimento dominante. Porém, dificilmente, são apresentados já com seus conceitos delimitados numa estrutura muito bem definida. Quase sempre, um novo estilo surge tanto pelas mãos de realizadores quanto de estudiosos – isso quando os dois não são a mesma pessoa – insatisfeitos com os rumos de determinada arte. Eles, então, começam a experimentar novas estruturas e/ou a pesquisar e escrever novas possibilidades de representações artísticas sem, inicialmente, denominá-las. O que normalmente acontece após a consolidação do novo estilo. No cinema, entretanto, há um movimento que nasceu primeiro através da publicação de seu manifesto, publicado em 13 de março de 1995, na Dinamarca. O Dogma 95, escrito pelos cineastas Thomas Vinterberg e Lars von Trier, defende um cinema mais realista e menos comercial e se propõe a resgatar o cinema como era feito antes da exploração industrial. Os primeiros filmes realizados segundo suas regras – conhecidas também como “voto de castidade” – só foram lançados três anos após a sua publicação. *Festa de Família* (Thomas Vinterberg, 1998) e *Os Idiotas* (Lars von Trier, 1998) foram aclamados pela crítica e receberam vários prêmios e indicações para festivais.

Essa estrutura mais crua, de um cinema que aposta nas imperfeições para atestar seu realismo, é muito bem apresentada por Capeller como uma das possibilidades de um hiper-realismo cinematográfico. “No mundo da hiper-realidade, a falha técnica transforma-se paradoxalmente em garantia de autenticidade realista” (CAPELLER, 2008: 67). Logo, se por um lado, as tecnologias digitais têm contribuído de forma incisiva para um hiper-realismo cada vez mais veemente no cinema, também é possível perceber que elas não são fundamentais ou indispensáveis. A hiper-realidade

está, pois, muito mais presente no conteúdo da representação do que em sua forma. Se hoje temos salas equipadas com um sistema de sonorização 5.1 – que envolve sonoramente os espectadores, permitindo ao som dar uma volta de 360º na sala – é preciso também lembrar que, não necessariamente, isso significa um aumento na quantidade de sons. Segundo afirma Chion, no texto *The silence of the loudspeakers, or why with Dolby Sound is the film that listens to us*, se o envolvimento sonoro oferecido pela tecnologia gera a ideia de uma “estética do preenchimento”, esse mesmo desenvolvimento permite também uma maior sensação de silêncio, provocada pela não reprodução de sons, ou pela execução de sonoridades muito sutis.

Vamos supor então que tenhamos chegado à conclusão de que, apesar de sua inegável importância e contribuição, os avanços tecnológicos não foram cruciais para o estabelecimento e a existência de um hiper-realismo sonoro no cinema. Seria possível encontrar indícios de sua existência em filmes monofônicos? Ou seja, quando todos os sons reproduzidos dentro da sala de cinema saíam de uma única caixa acústica posicionada atrás da tela. O que seria, então, a expressão de um hiper-realismo sonoro nestes filmes analógicos?

Talvez o contraponto entre som e imagem, como defendido por Pudovkin no texto *Asynchronism as a principle of sound film*, nos dê alguma pista. Nele, ele defende que “exclusivamente por meio desse contraponto, o naturalismo primitivo pode ser ultrapassado e que as ricas profundezas do potencial significativo no filme sonoro, criativamente manipuladas, podem ser descobertas e direcionadas.”²⁴ (PUDOVKIN, 1985: 91). Como vimos anteriormente, este texto é escrito alguns anos após o advento sonoro no cinema, num período em que os filmes norte-americanos se apoiavam basicamente no sincronismo labial de seus atores e dos objetos presentes na tela, se afastando de qualquer construção sonora que fugisse da correspondência imediata entre som e imagem. Postura esta que acabou sendo denominada como uma estrutura sonora naturalista. O contraponto, porém, não precisa ser uma completa oposição do som à imagem, numa ruptura total, contestando seu sentido ou atualidade, mas sim uma utilização criativa e inteligente do som, ampliando seu significado e permitindo potencializar a imagem, para além do real filmado, ao invés

²⁴ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

de unicamente sublinhá-la, repetindo com precisão o que é visto no quadro. Para Pudovkin, não é preciso mostrar tudo, basta sugerir a existência de algo maior do que está na tela, algo subjetivo e que provoque emocional e intelectualmente o espectador.

O termo contraponto, originário da música, trabalha com a união de duas ou mais melodias em intervalos de consonâncias perfeita, imperfeita, ou dissonâncias, sem, contudo, perder a harmonia. Segundo, Alfred Man, em *The Study of Counterpoint from Johann Joseph Fux's Gradus ad Parnassum*²⁵, o propósito da harmonia é produzir prazer, e o prazer é gerado pela variedade sonora. Esta variedade, por sua vez, é obtida na transição de um intervalo para o outro, numa progressão que resulta no que os músicos chamam de movimento. São três os movimentos possíveis: direto, contrário ou oblíquo. O movimento direto acontece quando duas ou mais partes sobem ou descem na mesma direção. O movimento contrário, quando uma parte sobe e a outra desce. E, o movimento oblíquo, quando uma parte se movimenta para cima ou para baixo, enquanto a outra permanece estacionária. Ele ainda defende que numa mesma obra devem ser trabalhadas consonâncias perfeitas e imperfeitas, demonstrando que as ideias, defendidas por Pudovkin, eram há muito trabalhadas e desenvolvidas na área da música.

Como visto anteriormente, Chion também reforça essa ideia, mesmo que aparente contradizê-la, afirmando que um contraponto total não existe de fato. Para ele, todo som unido a uma imagem irá se ajustar a ela e gerar um sentido, que parece ser o da própria imagem, por mais semelhantes ou distintos que sejam. O som tem esse potencial, o de modificar a imagem de forma crucial e de um modo muitas das vezes imperceptível. Talvez, essa predisposição em naturalizar algo que não é natural pode ser um dos fatores que tenham dificultado a nossa percepção de uma estrutura sonora hiper-realista ao longo da história do cinema. A construção sonora no cinema, quando bem pensada e realizada, tem esse poder, o de fazer parecer que aquela era a única possibilidade de sonorização possível, mesmo existindo milhares de outras opções.

²⁵ Uma tradução do texto pode ser encontrada na internet. Disponível em: <http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Fux-Gradus_Parnassum.pdf>. Acesso em 31 de março de 2016.

4.5 Jean Epstein e sua tempestade sonora.

O filme *A Tempestade* (1947), do cineasta Jean Epstein, foi realizado a partir de uma premissa simples, o mau pressentimento e a preocupação da mocinha em relação à necessidade de seu amado embarcar para pescar sardinhas. O mau pressentimento surgido, a partir de uma porta que se abre sozinha, pela força do vento, parece não preocupar o trabalhador que precisa sair em busca de seu sustento. Não há nada que indique a real chegada de uma tempestade, que talvez impedisse seu amado de seguir com sua viagem. Os espectadores sabem, no entanto, graças ao título do filme e a sua apresentação, conhecem de antemão o risco que a personagem corre, aumentando assim a expectativa por seu clímax.

A história começa com imagens e sons de um mar tranquilo e de uma vegetação movimentada por ventos suaves. No entanto, quando a tempestade começa, sua presença é muito mais notada pela intensificação do som do vento do que pelas imagens que a justifiquem. Com a exceção de algumas imagens de um mar revolto, as demais, que apresentam a mocinha fora de casa – em busca de uma ajuda sobrenatural que fizesse a tempestade parar – em nada se diferenciam das imagens anteriores à tempestade. Seu vestido e cabelo, assim como a vegetação, não se movem em concordância com a intensidade do som e de sua preocupação. Nesse momento, se extrairmos o som, grande parte da tensão se esvai. A sonorização de um vento forte e sibilante nas cenas exteriores, intercaladas às imagens de um mar revolto, cria uma realidade maior do que o real do momento em que foram filmadas. Leva ao espectador a apreensão de uma realidade que seria impossível pela imagem somente, potencializando emocionalmente o risco e a tensão prometidos desde o crédito de abertura.

Não seria esta uma construção que atende a uma estrutura defendida pelos artistas contemporâneos hiper-realistas? Não teria Jean Epstein, assim como outros cineastas, produzido uma sonorização hiper-realista ainda num sistema monofônico e analógico, apenas pela criação expressiva de uma sonorização que ampliava o significado de suas imagens? Vejamos bem, o seu contraponto entre som e imagem,

neste filme, não nega nem contradiz o que é visto pelo público, pelo contrário, ele o torna maior. O próprio Epstein, no texto “*Slow-motion sound*”, afirma que usou os ruídos do mar e do vento com uma gravação de velocidade variável, alcançando uma taxa de até 4:1, com o intuito de ampliar sua percepção por parte dos espectadores: “o mesmo som pode ser gravado com vários registros diferentes. Isso permite, na edição e mixagem, a criação de uma pontuação verdadeira, pura de som.”²⁶ (EPSTEIN, 1985: 144). Ele ainda propõe que, assim como os ouvidos precisam de um vidro para ampliar o som no tempo, o *slow-motion* permite a percepção de uma realidade mais refinada, de tons e notas nem sempre percebidas conscientemente. O que permite a um som comum revelar “a sua natureza complexa, as suas características individuais, suas possibilidades de significado dramático, cômico, poético ou musical.”²⁷ (EPSTEIN, 1985: 144).

Além disso, Epstein, em sua época, fora muito bem considerado no meio intelectual, transformando várias de suas ideias em textos e obras sobre a teoria cinematográfica, dentre os quais: *Le Cinéma vu de l’Etna* (1936), *Le Cinéma du Diable* (1947) e *L’Esprit de Cinéma* (1955). Obras que exerceram grande influência no cinema francês e foram consideradas, por muitos, como precursoras da *Nouvelle Vague*. Assim como os cineastas russos, negava a utilização do som como ferramenta para se ouvir e ver o que era dito, com a única preocupação de um sincronismo labial. Suas obras tinham sempre a intenção de realizar uma sonorização que expandisse o expressivo e emocional contido nas imagens. Um histórico que o credencia como um verdadeiro artista, inquieto, criativo e com um pensamento amplo a respeito do som no cinema.

A partir de todas as questões aqui apresentadas e exemplificadas nos parece claro que o mundo de possibilidades sonoras de um filme é, e sempre foi, muito vasto. Se por um lado o avanço na qualidade técnica melhorou as condições sonoras e, com isso, ampliou o interesse de muitos sobre suas potencialidades, defender que a estética dependia deste avanço é fazer uma afirmação reducionista. Por outro lado, também é complicado atestar categoricamente que o trabalho realizado por cineastas como Jean Epstein já se tratava de um hiper-realismo sonoro. A análise do som no

²⁶ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

²⁷ Idem.

cinema, graças a sua característica abstrata, é muito complexa e diversificada. Entretanto, se considerarmos as possibilidades técnicas e estéticas existentes na época da sonorização monofônica, o que esperar da exploração do espaço sonoro quando a tecnologia nos permite um número de saídas acústicas cada vez maior?

"Quanto mais você se esforça para enriquecer os detalhes, mais encoraja o público a ser espectador em vez de participante."
(MURCH, 2004, p.26)

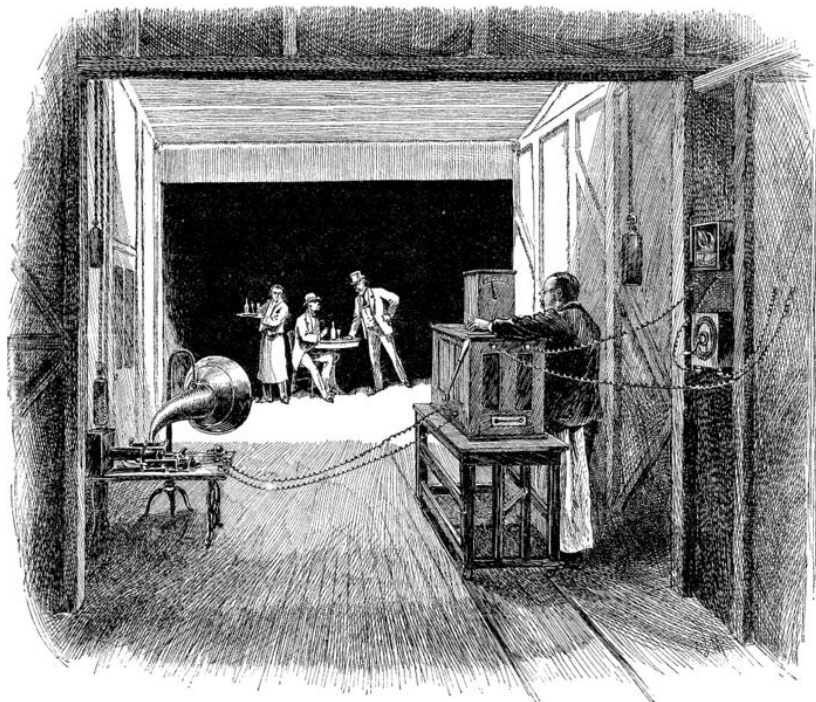
5. Mono ou Atmos: a tecnologia na construção do espaço sonoro.

5.1 Os primeiros sistemas de sonorização.

A tecnologia digital tem proporcionado uma imersão sonora cada vez maior, tanto nas salas de cinema quanto fora dela. Em menos de quatro décadas saímos de uma sonorização monofônica - com uma única caixa acústica situada atrás e no centro da tela -, e de alguns experimentos multipista, para estruturas de sonorização massiva como o novo sistema Dolby Atmos. Um sistema que, segundo o próprio laboratório, promete uma experiência sonora única, com a possibilidade de até 128 canais simultâneos. Mas, será que a quantidade de canais é fundamental para a imersão da percepção auditiva, ou não passa de uma necessidade mercadológica para trazer o público de volta aos cinemas?

Um longo caminho foi percorrido pelos sistemas de reprodução sonora nas salas de cinema. Antes de se chegar às estruturas sonoras de alta tecnologia e complexidade existentes hoje, muitos outros sistemas foram testados. No entanto, parece que o som nunca esteve tão no auge de sua carreira cinematográfica quanto agora. Em pouco mais de duas décadas seu avanço foi muito maior do que durante todo primeiro século do cinema. Isso, claro, considerando até mesmo o período do

chamado cinema mudo, pois o som em sincronismo com a película, desde o princípio, fora um desejo de Thomas Edson. Tanto que, como dito anteriormente, William Dickinson, um de seus colaboradores, foi o responsável pela criação do Cinetophone (ou Kinetophone), ainda em 1894. O equipamento consiste na junção do Cinetógrafo²⁸ com o Fonógrafo, e, por isso, permaneceu como um dispositivo de projeção individual. Seu sistema, porém, por mais que tenha sido bem-sucedido, não obteve o investimento industrial necessário, uma vez que Edson estava mais interessado com os lucros obtidos na venda de Cinetógrafos. Além disso, nessa época, apesar da falta de sons em sincronismo mecânico com a película, muitos eram os acompanhamentos sonoros possíveis nas diferentes salas, o que tornava, muitas vezes, cada apresentação única.



Representação de uma filmagem realizada com o Cinetofone.

Durante o período mudo, muitos outros sistemas foram testados, até o lançamento do Vitaphone – equipamento lançado numa parceria entre a Warner Brothers e a Western Eletrics, que se tornou o grande marco no sincronismo entre som

²⁸ O equipamento inventado pela Edison Laboratories consistia de duas etapas: uma em que as imagens animadas eram registradas, e, a outra, na qual essas imagens eram exibidas em movimento no interior de uma caixa de madeira, com a utilização de um óculo. Essa estrutura fazia dele um sistema de exibição individual.

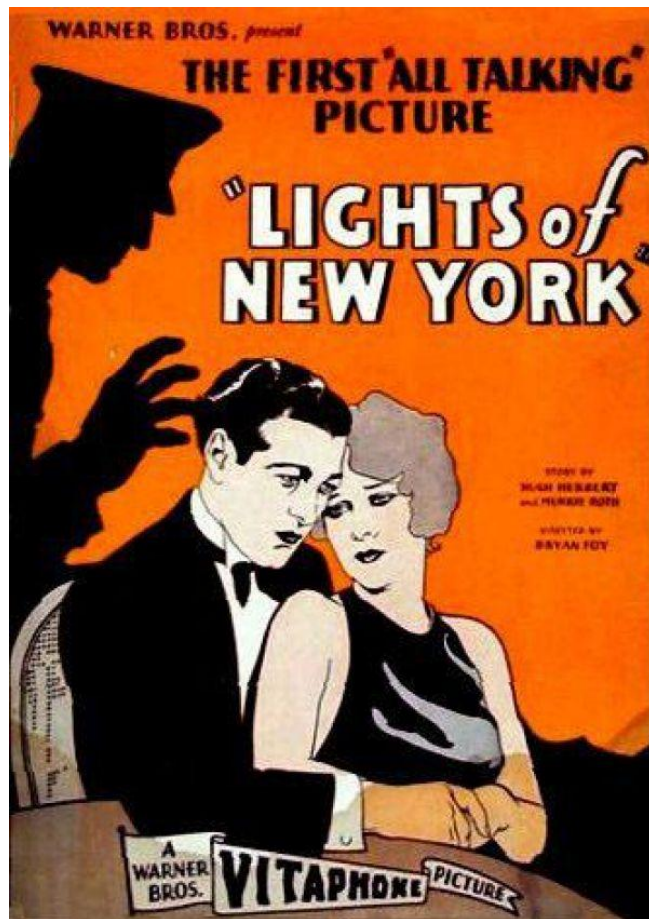
e imagem na história do cinema. O Grafonoscópio criado por Auguste Baron em 1896, e o Cronógrafo de Henri Joly, lançado em 1900, são alguns dos exemplos de equipamentos malsucedidos na sincronização entre som e imagem. Durante as primeiras décadas do cinema muitos equipamentos eram inventados, testados, tinham suas patentes registradas, mas não obtinham o sucesso nem o apoio industrial necessário para o seu desenvolvimento. Com o crescente interesse de alguns grandes estúdios, na realização de filmes com reprodução de som sincrônico, as empresas que se dedicavam ao desenvolvimento de tal tecnologia receberam o incentivo financeiro necessário para o aprimoramento bem-sucedido de suas tecnologias de sincronização. Desta forma, a Warner se tornou o primeiro estúdio da História a lançar um filme sonoro, permitindo aos espectadores assistirem Al Jhonson cantar no filme *O Cantor de Jazz* (Alan Crosland, 1927).

Este, porém, não foi o primeiro filme a utilizar a tecnologia do Vitaphone no cinema. Um ano antes dele, outro filme, do mesmo diretor, fora lançado dentro deste mesmo sistema: *Don Juan* (1926). Por que, então, este filme não é citado pela História como o marco da sincronização entre som e imagem? A resposta para essa questão é bem simples. Apesar do filme *Don Juan* ser realizado com o novo sistema do Vitaphone, os sons sincronizados ao longo do filme são apenas alguns ruídos e música. Ou seja, os sons apresentados ao longo de sua exibição não eram diferentes dos que os espectadores já estavam acostumados. A única diferença é que estes sons já não eram mais executados ao vivo, mas sim através do equipamento, com sons gravados e posicionados em sincronismo antes de sua apresentação pública.

Outro fato a ser mencionado é que *O Cantor de Jazz* também não foi o primeiro filme inteiramente falado. Ele ainda possui intertítulos e cenas típicas do cinema mudo. As únicas cenas com sincronismo labial foram as quais Al Jhonson era apresentado cantando. Assim sendo, o primeiro filme a ter cem por cento de suas falas sincronizadas foi realizado, na verdade, um ano após o seu estrondoso sucesso. *Luzes de Nova Iorque* (1928), do diretor Brian Foy, foi o primeiro filme “all talking”, com todas as suas falas gravadas e reproduzidas pelo Vitaphone. Seu sistema, segundo Luiz Adelmo F. Manzano, no livro *Som-imagem no Cinema*, era composto pela união, através de cabos, de um projetor de imagens, numa velocidade de 24 quadros por

segundos, ao Vitaphone, que reproduzia um disco de vinil, de 16 polegadas, a 33 1/3 rotações por minuto e frequência entre 50 e 5.500 Hz. A instalação e manutenção, de todo o equipamento necessário para a reprodução de filmes com essa tecnologia, eram muito caras para época, o que contribuiu de forma incisiva para o fechamento de diversas salas.

Se por um lado, o advento sonoro representou um grande avanço tecnológico, por outro, a sonorização monofônica, surgida



com ele, permaneceu como a principal forma de sonorização cinematográfica ao longo de aproximadamente cindo décadas. Mesmo após a substituição do Vitaphone por outros sistemas, uma única saída atrás e no centro da tela era tudo o que se tinha. Duas décadas depois, no entanto, iniciaram-se os primeiros experimentos de sonorização estereofônica e multipista. O primeiro foi lançado com a animação da Disney, *Fantasia* (Norman Ferguson, 1940). O sistema ficou conhecido como Fantasound, numa alusão ao filme da Disney. Nele, quatro pistas de som ótico eram registradas num negativo separado. Três destas faixas eram utilizadas na distribuição dos sons que seriam reproduzidos nos canais da esquerda, do centro e da direita. A quarta faixa servia para controlar individualmente os níveis de volume de cada uma das três pistas. Infelizmente, o filme não alcançou o sucesso de público e o retorno financeiro que o estúdio esperava. Além disso, sua inovação sonora impedia que ele fosse exibido em salas comuns. Logo, suas trilhas foram remixadas para uma sonorização mono, permitindo uma distribuição mais abrangente.

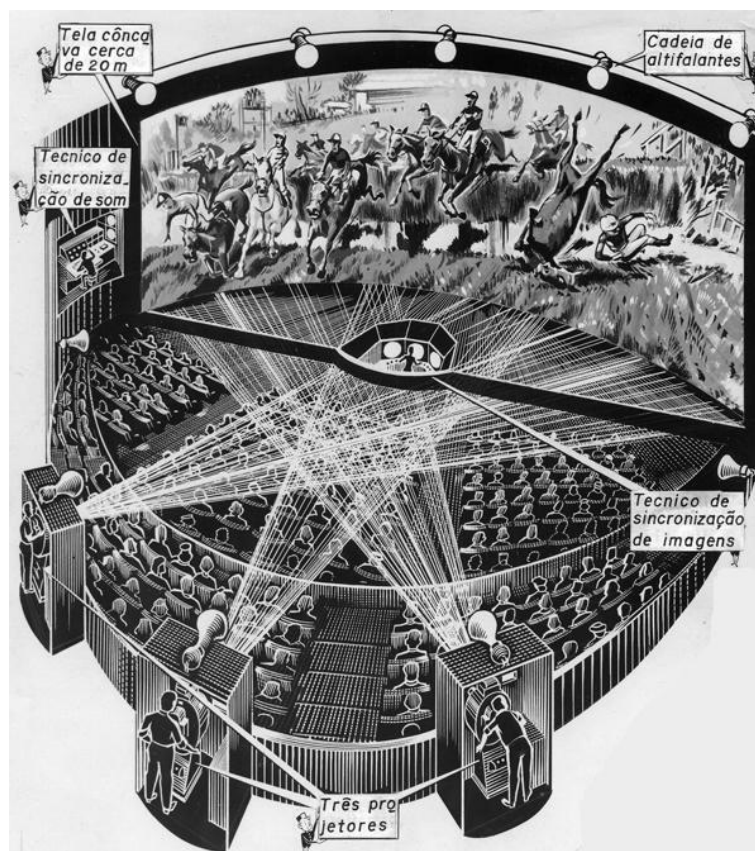
Pouco mais de dez anos se passaram até que novas experiências de sonorização multipista fossem realizadas. O primeiro dessa nova leva foi o filme *Isto é Cinerama* (1952), realizado por quatro diretores diferentes, apresentando um novo formato de som e imagem denominado de Cinerama. O sistema atraía o público muito mais por sua curiosidade tecnológica do que pelo filme em si. O próprio jornal O Estado de São Paulo, ao noticiar a inauguração da primeira e única sala de Cinerama do Brasil, no Cine Comodoro, em agosto de 1959, afirmava que:

[...] o Cinerama é mais uma curiosidade de ótica recreativa, do que um processo técnico de aperfeiçoamento da linguagem cinematográfica. O cinema, enquanto linguagem artística, não se enriquece ou empobrece com técnicas de ampliação da projeção da imagem. Há uma evolução técnica e uma evolução estética do cinema. Na evolução estética o que importa é a criação humana usando o instrumento técnico, quer seja o "mudo", quer seja o "wide screen".²⁹

Considerado pelo O Estado de São Paulo como o avô do 3D, o Cinerama possuía uma tecnologia capaz de projetar três imagens simultâneas, uma ao lado da outra, em uma tela côncava, com 146 graus de curvatura, que gerava uma sensação de maior envolvimento por sua proximidade com a visão real. Para acompanhar a ampliação imagética, se fez necessário também um aumento no número de caixas acústicas, alcançando a reprodução de seis a sete canais concomitantes. Cinco caixas eram posicionadas atrás da tela, enquanto uma, ou duas, cumpriam a função da sonorização surround. Cada uma das trilhas era gravada separadamente em fitas magnéticas e reproduzida por um aparelho que permanecia isolado dos projetores. Um dos problemas do Cinerama é que seus filmes tinham sempre o mesmo formato narrativo. Registros de viagens, com imagens panorâmicas de tirar o fôlego, levavam o espectador a "conhecer" vários lugares sem sair do conforto da sala de cinema. A questão é que, como toda tecnologia utilizada apenas pela curiosidade de proporcionar uma nova percepção auditiva e visual, o Cinerama acabou sendo suplantado por outros sistemas, que aliavam a experiência de uma imagem *widescreen*

²⁹ Acervo digital do jornal O Estado de São Paulo. Disponível em: <<http://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,avo-do-3d-cinerama-estrou-em-sao-paulo,9202,0.htm>>. Acesso em 31 de março de 2016.

e a sonorização multipistas, que proporcionavam uma percepção mais imersiva, com os roteiros contados através de narrativas ficcionais.



Representação da estrutura necessária para uma projeção de Cinerama.

O sucesso inicial do Cinerama, e a curiosidade que ele despertou no público, fizeram com que a indústria cinematográfica avançasse rapidamente em busca de novas formas de se obter imagens maiores e mais imersivas. Novos sistemas *widescreen*, mais simples e baratos, alguns com uso de lentes anamórficas para projetar na tela uma única imagem de maior resolução, começaram a surgir. Um deles foi o CinemaScope, da Twentieth Century Fox (1953). O primeiro filme filmado para CinemaScope foi *O Manto Sagrado* (1953), de Henry Koster, com um sistema de sonorização que se utilizava de quatro canais de áudio distribuídos entre: esquerdo, centro, direito e surround. Uma organização sonora muito próxima do que viria a ser a oferecida pelo sistema Dolby Stereo no final da década de 70.

Além do CinemaScope, outros sistemas semelhantes foram criados logo em seguida. Tanto o Warner Bros. Panavision (1954), quanto o VistaVision (1954), da

Paramount Pictures, acomodavam até seis canais estereofônicos no interior das salas. A diferença entre eles estava na imagem. Enquanto o da Warner trabalhava com lentes anamórficas, o da Paramount preferiu inverter a disposição da película, pondo-a na horizontal, o que a permitiu que seus fotogramas ocupassem uma área maior do material sensível. O Todd-AO, assim como os anteriores, começou como um desenvolvimento do sistema de filmes *widescreen* de alta resolução, mudando o seu foco para a finalização sonora após a morte de seu inventor, Mike Todd, em 1958.

Todos esses avanços tecnológicos, tanto de imagem quanto de som, ocorridos nas salas de cinema, durante a década de 50, são perfeitamente justificados como uma tentativa de proporcionar aos espectadores uma experiência nova e mais envolvente. O crescimento e popularização da televisão não só era um grande risco para os grandes estúdios, que temiam uma gradativa perda de seu público, como foi o principal motivador do desenvolvimento de uma nova estrutura das salas de cinema. A ideia de uma imagem gigantesca e imersiva, acompanhada de novos canais de áudio, atraíram o público para uma percepção impossível de ser alcançada pelos aparelhos televisores.

Porém, como publicado na matéria de O Estado de São Paulo, todo o avanço tecnológico, sem a preocupação e a intenção de um desenvolvimento estético de sua linguagem, pode significar um simples exercício da curiosidade. Neste caso, o que atrai o público num primeiro momento, acaba por se tornar pouco atrativo quando se percebe que a nova tecnologia não trouxe nada efetivamente de novo. O público nunca foi tão ingênuo quanto os estúdios acreditam. Novas tecnologias surgem a todo instante, mas, para que se tornem realmente interessantes, é necessário que exista ao menos um empenho em utilizá-la com objetivos e finalidades também novos. Usar uma nova tecnologia apenas para saciar o interesse pela novidade, ou fazer dela o carro-chefe da história que se pretende contar, sem que exista algum sentido em sua utilização, deixa nítida a existência de um esvaziamento da linguagem artística, afastando o público com o passar do tempo.

Assim como o Cinerama e os sistemas de imagem em *widescreen*, que foram considerados estruturas imersivas de som e imagem na década de 50, o atual cinema

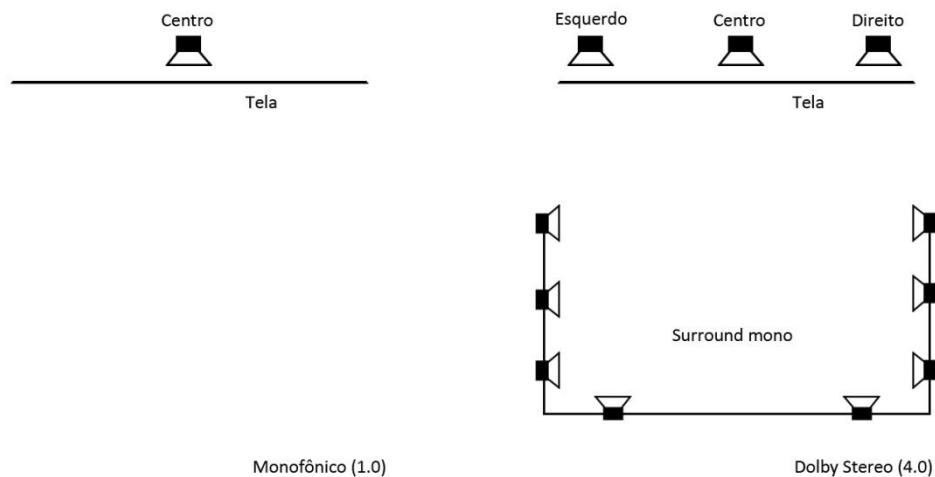
3D vem sofrendo com o despreparo dos estúdios que não conseguiram utilizar a tecnologia a seu favor. Do seu lançamento até os dias atuais, muitos filmes foram feitos - ou pelo menos exibidos - com essa tecnologia. O problema é que na grande maioria dos casos ficou patente a falta de um real planejamento para a utilização da tecnologia de forma a contribuir com sua estética. Muito pouco do que foi criado fugiu à estrutura conhecidamente utilizada em parques temáticos, onde objetos voam na direção do público. Não seria ingenuidade acreditar que o espectador de cinema se contentaria com tão pouco? A resposta para isso começa a ser percebida com a queda das bilheterias de filmes 3D, o que tem levado muitos críticos a já apontarem para o desgaste da tecnologia. Poucos são os que ainda apostam na sua permanência. Porém, a decisão final sobre sua continuidade ou extinção, mesmo que temporária, caberá principalmente às escolhas feitas pelos espectadores. Aos estúdios cabem apenas a tentativa de reconquistar o público perdido com produções que demonstrem a utilização criativa e séria de um recurso mal aproveitado na maioria de suas produções.

Voltando ao final da década de 50, onde mesmo com todo o avanço do som estereofônico e dos diversos sistemas multicanais existentes no mercado, os estúdios acabaram voltando a produzir seus filmes no sistema monofônico. Os novos sistemas, além de mais caros, restringiam a exibição dos filmes, já que o número de salas com a tecnologia necessária para sua projeção era muito pequeno. O sistema monofônico garantia uma maior distribuição, maior bilheteria e, conseqüentemente, maior lucro. O processo de captação, porém, não sofrera alteração, e muitos filmes finalizados com som monofônico mantiveram seus originais gravados com tecnologia estéreo. O processo de sonorização, então, só voltaria a sofrer alterações em sua reprodução, duas décadas depois, com a chegada do sistema Dolby Stereo.

5.2 Do analógico ao digital.

A *Dolby Laboratories*, uma das principais empresas de reprodução sonora nas salas de cinema, foi fundada em 1965, por Ray Dolby, em Londres, tendo sua sede transferida para São Francisco em 1976. Sua primeira grande contribuição e inovação

na tecnologia sonora foi a criação de um redutor de ruídos em 1965, o *Dolby A-type*, um sistema de compressão e expansão sonora que reduz os ruídos de fundo dos áudios gravados. A partir desta invenção, outros avanços se seguem até o lançamento do seu primeiro sistema de reprodução sonora, o *Dolby Stereo*, em 1975. Um sistema ótico, analógico e quadrifônico (4.0), com suas saídas distribuídas em: um par estéreo (esquerda e direita) e dois canais monofônicos (centro e *surround*). Enquanto o par estéreo e o canal do centro eram situados atrás da tela, o surround permitia a colocação de sons fora da tela. Entretanto, como ele ainda era mono, podia até ser reproduzido por várias caixas acústicas espalhadas pela sala, mas ainda não permitia sua mobilidade pelas paredes. O que se tinha era a reprodução de um mesmo e único som em diversos pontos. De qualquer forma, esse sistema foi um grande avanço dentro das possibilidades disponíveis para uma tecnologia analógica.



Representação da distribuição das caixas acústicas nos sistemas analógicos.

Em seguida, o grande avanço descoberto e patenteado pela Dolby foi a criação de uma matriz que transforma quatro canais de áudio em dois, durante sua inscrição no negativo, para depois desfazer o processo, retornando aos quatro canais originais, durante a leitura da película e sua projeção na sala de cinema. Em síntese, o que o sistema *Dolby Stereo* faz é organizar as pistas da seguinte forma: o par estéreo encontra-se dividido em: *Left total* (Lt) e *Right total* (Rt), enviando seus sons respectivamente para os canais esquerdo e direito, posicionados atrás da tela. Os

canais monos encontram-se duplicados, ou seja, presentes tanto no Lt quanto no Rt, com três decibéis a menos de ganho. No entanto, enquanto as ondas sonoras do canal central são registradas com a mesma fase, as do *surround* têm sua fase invertida³⁰.

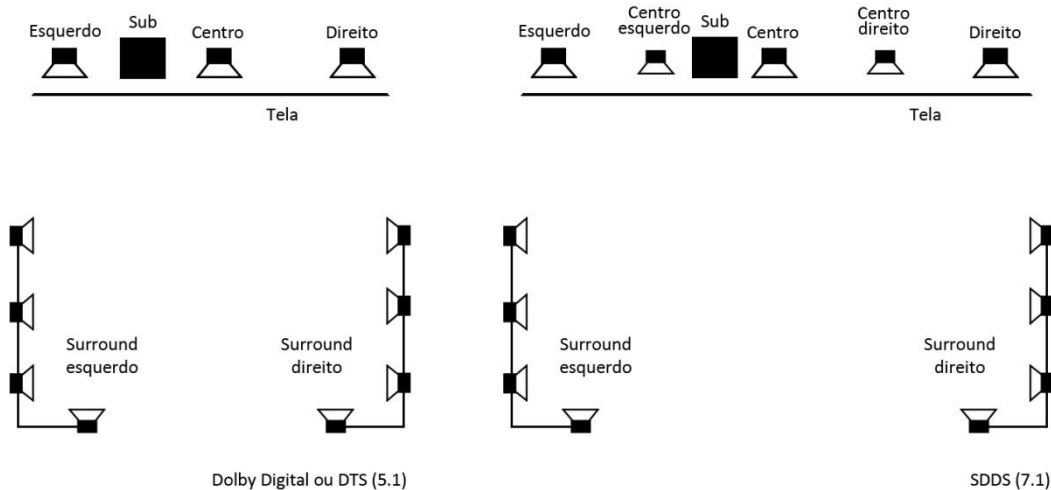
Apesar da apresentação do *Dolby Stereo* ter sido em 1975, os elogios de crítica e público, assim como o seu reconhecimento só vieram com os lançamentos de *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977) e *Contato Imediatos do Terceiro Grau* (Steven Spielberg, 1977). Nos anos seguintes muitos avanços na gravação e reprodução de áudio foram obtidos e a empresa se firmou como líder não só no mercado cinematográfico, mas no do audiovisual de uma forma bem mais ampla. Em 1993 é anunciado seu novo sistema de codificação de áudio multicanais, o primeiro sistema de reprodução de áudio digital para as salas de cinema, o *Dolby AC-3*, conhecido atualmente no mercado pelo nome de *Dolby Digital*. Seu sistema reproduz até seis canais de áudio (5.1), distribuídos entre: esquerdo, centro, direito, *surround* esquerdo, *surround* direito e *subwoofer*, permitindo, pela primeira vez, que o som se movesse ao redor do público dentro da sala de cinema. Diferentemente do sistema analógico, no qual a Dolby Laboratories assumiu a total hegemonia comercial, outras empresas também começaram a pesquisar e desenvolver seus sistemas de reprodução sonora digital, gerando assim alguns concorrentes.

O *Digital Theater Sound* (DTS - 5.1), financiado pelos estúdios da Universal, é muito semelhante ao *Dolby Digital* no que se refere à distribuição de seus canais no interior da sala. No seu lançamento, a tecnologia chegou a ser comparada a um retorno do Vitaphone, pois o áudio do filme ficava registrado em um DVD-ROM sincronizado ao filme através de um *timecode* impresso na película. Porém, sua vantagem em relação ao sistema da Dolby está tanto numa taxa menor de compressão dos seus áudios, quanto num *bit rate* maior - enquanto a *Dolby* trabalha na faixa de 16 *bits*, o DTS processa seus áudios com uma taxa de 20 *bits*. Um dos principais investidores, interessado no desenvolvimento da tecnologia, foi Steven Spielberg,

³⁰ De forma simplificada a inversão de fase significa que a polaridade de um dos canais está invertida. Os canais ficam como se um fosse o espelho do outro, o que pode levar a um cancelamento de fase, anulando o som por completo. Para isso, os áudios dos dois canais precisam ser os mesmos e estarem com uma inversão de 180°. Esta inversão, no entanto, é feita apenas para que o sistema possa diferenciar os sons que devem ser enviados para o centro e os que irão para o *surround*, desinvertendo sua fase e permitindo que o som seja ouvido e não cancelado.

sendo dele o primeiro filme lançado pelo sistema, *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros* (1993).

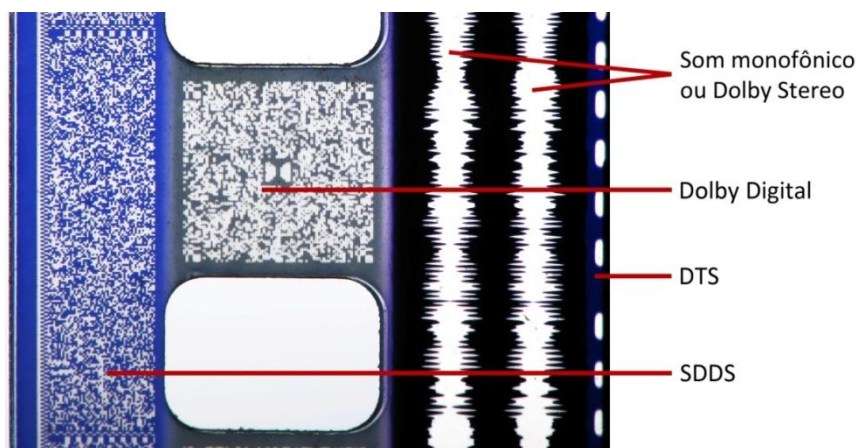
Outro sistema desenvolvido na mesma época foi o *Sony Dynamic Digital Sound* (SDDS), composto por oito canais (7.1) distribuídos entre: esquerdo, centro-esquerdo, centro, centro-direito, direito, *surround* esquerdo, *surround* direito e *subwoofer*. O sistema foi projetado para ser lançado com o filme *Hook: A Volta do Capitão Gancho* (Steven Spielberg, 1991), mas teve seu lançamento adiado, estreando nos cinemas com o filme *O Último Grande Herói* (John McTiernam, 1993). O SDDS aumenta de três para cinco canais atrás da tela, aproximando-se da configuração obtida na distribuição de canais existente no Cinerama. Esta estrutura pode ser considerada como uma vantagem para as grandes salas, com telas panorâmicas, no qual a distância entre os canais esquerdo e direito para o canal central é muito grande, gerando um espaço vazio entre as caixas e prejudicando a percepção sonora do espectador. No entanto, seu número de caixas atrás da tela torna-se extremamente exagerado para salas de cinema mais convencionais.



Representação da distribuição das caixas acústicas nos primeiros sistemas digitais.

Os sistemas Dolby e DTS apresentam ainda algumas variações decorrentes da evolução de seus sistemas digitais iniciais. O Dolby Digital Surround EX e o DTS Surround ES são encontrados em versões tanto de sete (6.1) quanto de oito canais (7.1), no qual acrescentam saídas na parte de trás das salas. Na versão de setes canais essa saída é monofônica, constituindo assim um *surround back* único. Já na de oito

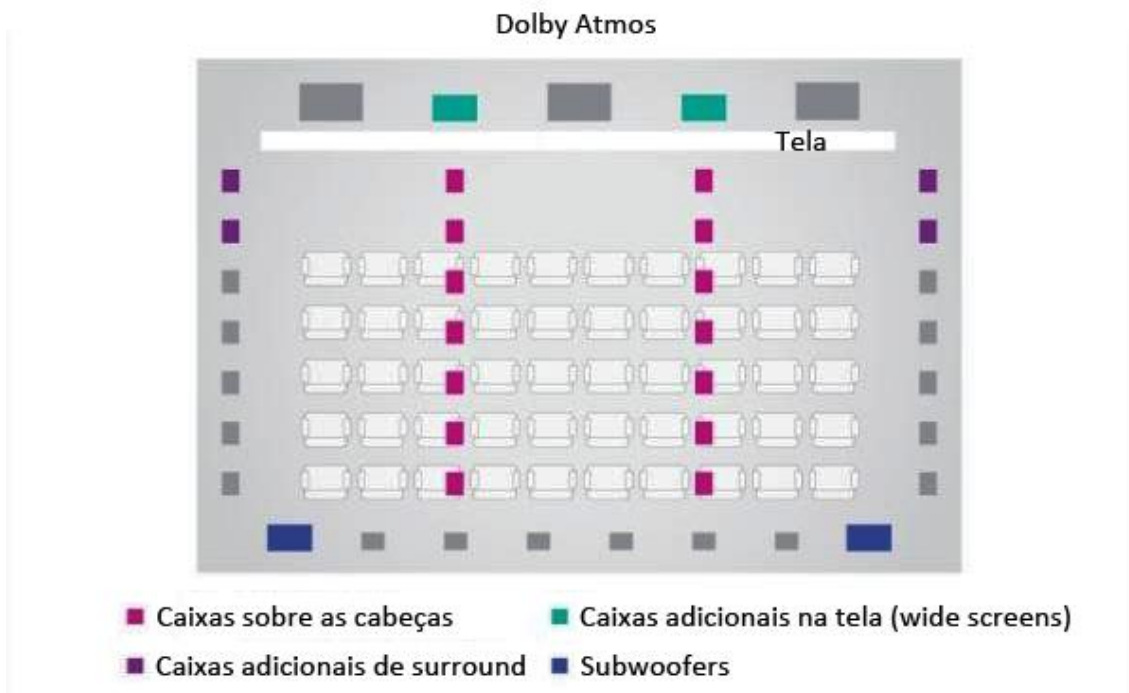
canais, ela se torna estéreo, passando-se a ter um *surround back* esquerdo e outro direito. Avanços técnicos que permitem uma imersão sonora cada vez maior, possibilitando novas perspectivas de sonorização dos filmes. Mas, para que estas perspectivas sejam aproveitadas efetivamente, se faz necessário que a criatividade dos realizadores seja posta em prática. Não apenas enchendo a sala de sons, mas trabalhando-os de acordo com a estética oportuna à narrativa.



Referência do posicionamento de cada um dos sistemas impresso na borda da película.

É impressionante observar os saltos que a tecnologia de captação e reprodução sonora deu nas últimas décadas, alcançando em alguns anos resultados sequer imaginados no primeiro século do cinema. Na área dos sistemas de reprodução sonora, os avanços têm sido prioritariamente para a obtenção de uma sonoridade mais envolvente e de maior qualidade. Perseguindo esse objetivo, os laboratórios da Dolby lançaram seu novo sistema, em junho de 2012, com o filme *Valente* (Mark Andrews, Brenda Chapman): o Dolby Atmos. Ele promete uma sonorização muito mais imersiva, sendo comparado à tecnologia 3D para o som. Seu sistema permite o uso de até 128 canais simultâneos, proporcionando que elementos sonoros independentes possam se somar aos canais já tradicionais. A proposta da Dolby é gerar uma percepção auditiva mais realista independente da posição em que o espectador se encontra no interior da sala. Além disso, com esta estrutura, o sistema promete uma melhoria sonora até mesmo para as salas ainda equipadas com sonorização 5.1 ou 7.1, possibilitando sua ampliação de forma gradual e constante, de acordo com as necessidades de cada sala e público.

O Atmos promete facultar ao espectador a construção de uma percepção auditiva impossível de ser obtida pelos sistemas caseiros de *home theaters*. Sua distribuição sonora acrescenta caixas acústicas sobre as cabeças dos espectadores, amplia o número de caixas no *surround*, acrescenta um par estéreo atrás da tela, quando a sala trabalha com o formato de tela *wide screen*, além de duplicar a saída de *subwoofer* e levá-las para a parte de trás da sala.



A ideia, porém, de uma sonorização 3D mais imersiva não é nova. Em 2004, a equipe do cientista alemão Karlheinz Brandenburg, também conhecido como precursor do MP3, começou a fazer demonstrações teste de seu sistema de sonorização, batizado de *Iosono*. Este sistema foi o primeiro capaz de "projetar" o som como se ele estivesse vindo de um ponto dentro ou fora da sala, fornecendo um balanceamento para cada espectador, não importando sua posição. O *Iosono* foi criado para atender as necessidades de espetáculos de grande público, como salas de cinema, teatros ou parques de diversão. Em um de seus ambientes de demonstração, em Los Angeles, um anel de 300 alto-falantes ficava suspenso a cerca de três metros do chão. De posse de uma caneta digital sobre a tela de um computador *tablet*, um engenheiro de som arrastava elementos de som de um ponto a outro, fazendo com que sons fantasmagóricos sussurrassem, chiassem e parecessem deslizar

invisivelmente de um ponto a outro da sala. Seu principal problema, entretanto, foi a grande quantidade de equipamentos necessários, além do alto custo de instalação e manutenção, o que dificultou sua disseminação e rápida absorção pelo mercado.

Pelo que se pode perceber, o desenvolvimento tecnológico na sonorização das salas de cinema parece caminhar para um número cada vez maior de caixas acústicas na tentativa de reproduzir uma percepção sonora real. Mas, será que a quantidade de canais é efetivamente necessária para que os sons concretizem o efeito de imersão sonora na percepção auditiva do espectador? Não seria a configuração do 5.1 suficiente para a obtenção deste efeito? Alguns técnicos possivelmente dirão que não, que sempre existirão brechas a serem preenchidas para se obter uma sonorização mais realista. Alguns espectadores, fascinados pelas possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias, também engrossarão coro de sua necessidade. Será, no entanto, que toda essa ebulição sonora, realizada com o objetivo de uma maior imersão, não pode, ao contrário, se tornar uma ferramenta de maior dispersão? Será que a imersão sonora está associada apenas ao posicionamento de sons que surgem de todos os lados?

5.3 Teorizando a imersão.

Quem nunca estudou sobre a sonorização cinematográfica pode supor que o espaço fora da tela só passou a existir sonoramente quando as caixas acústicas foram posicionadas além do espaço limitado por seu enquadramento. Os que assim pensam associam diretamente o posicionamento da saída de áudio com sua localização em nossa percepção sonora. Esse raciocínio nos parece bastante razoável nos dias de hoje, quando encontramos alto-falantes distribuídos por toda sala. Porém, a centralização da caixa acústica, nas exibições de filmes monofônicos, nunca fora empecilho para a sonorização de fontes advindas do espaço fora da tela. Apesar de uma única saída de áudio, os espectadores eram capazes de posicionar mentalmente esses sons em seus devidos lugares, estivessem eles no espaço diegético da ação, ou mesmo no espaço extradiegético. Muitas vezes, tudo o que o espectador precisava era de alguma informação imagética que o permitisse relacionar som e imagem, situando-o

especialmente ao longo de toda a projeção, mesmo que essa informação não fosse mais apresentada.

Segundo Arlindo Machado, no livro *O sujeito na tela*, não só as imagens apresentadas antes dos "objetos" sonoros, como também a reação das personagens dentro de quadro, contribuem para o posicionamento mental do som monofônico, ajudando o espectador a situá-lo no espaço fora da tela:

Se uma personagem vira a cabeça de forma brusca para a esquerda do quadro, exatamente no momento em que se ouve um ruído na trilha sonora, subentende-se (mesmo quando o som é unidimensional) que o ruído vem da esquerda do quadro e foi percebido por aquela personagem. [...] Se, pelo contrário, a personagem não reage a um ruído, supõe-se que esse ruído não é significativo para ela, que é só "ambientação" e, portanto, não pode ser tomado como "focalizado". (MACHADO, 2007, p. 110)

De certa forma, parece lógico que o cérebro sempre foi capaz de compensar a falta de espacialidade das caixas acústicas nos filmes monofônicos, de modo que qualquer avanço nesse sentido poderia parecer desnecessário. Porém, segundo John Belton, em *Technology and Aesthetics of Film Sound*, algumas teorias cinematográficas consideram a evolução tecnológica e técnica como produtos de uma demanda ideológica, constituída por determinantes sócio-econômicos. Ele nos apresenta às proposições de Rick Altman e Mary Ann Doane que apontam para uma evolução sonora no sentido de uma auto-anulação, reduzindo os vestígios do trabalho de sonorização. Para eles, vários dos avanços tecnológicos dos primeiros anos foram no sentido de melhorar não só a qualidade da captação sonora, quanto a sua reprodução nas salas, reduzindo ruídos indesejáveis como: o barulho da câmera, das lâmpadas utilizadas para a iluminação, do tecido dos figurinos; além da troca dos microfones com condensadores para os dinâmicos. No entanto, para Belton, é impossível que a tecnologia avance a ponto de tornar a construção sonora inteiramente invisível, pois, não haveria meios técnicos das salas de cinema reproduzirem fidedignamente o espaço sonoro percebido por nosso aparelho auditivo.

Para Walter Murch, essa invisibilidade só é obtida à medida que a cena, ou no nosso caso, o som é retrabalhado e aprimorado até chegar a um ponto em que o

encadeamento pareça ser tão natural que o próprio editor não se lembre ao certo os motivos de cada escolha e corte feitos. "Às vezes, nos melhores momentos, esse processo atinge um nível em que olho o material e digo: 'Não tive nada a ver com isso - ele se criou sozinho!'" (MURCH, 2004, p. 55) A visão de Murch aponta para uma invisibilidade muito mais vinculada às escolhas estéticas do que ao avanço tecnológico. Para ele, quantidade não é qualidade. Tudo depende das escolhas feitas. Uma mixagem com apenas três canais pode ter um resultado melhor do que outra realizada com 100 canais. O que realmente faz a diferença é se a mistura dos sons consegue despertar nos espectadores a emoção que os façam mergulhar na história, o que, em sua opinião, é muito mais eficiente na sugestão do que na exposição. Quanto mais informações e detalhes entregamos ao público, tanto de som quanto de imagem, mais o colocamos na posição de espectador e menos na de participante.

Ainda dentro da ideia de invisibilidade, pode-se apresentar a teoria defendida por Michel Chion, denominada de "valor acrescentado" - ou, como encontrado em outras traduções: "valor agregado". Particularmente, não me agrada muito essa nomenclatura, que acaba por sugerir e reforçar a ideia equivocada de que o som é submisso a imagem. No entanto, para além das discussões acerca dos nomes dados às teorias, Chion defende que:

Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou expressão decorre "naturalmente" daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dá a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê. (CHION, 2008, p.12)

Em sua própria definição percebe-se que a importância do som é muito maior do que a ideia reducionista do uso do som para acrescentar valor à imagem. Na verdade, ele defende que o som gera o verdadeiro significado apreendido na imagem, mesmo que ele seja oposto a ela. Porém, para que isso aconteça, a junção entre som e imagem deve ocorrer de forma "natural", parecendo que aquele som sempre esteve

ali, tornando-o invisível para os espectadores. Chion cita, por exemplo, a sequência inicial de *A Doce Vida* (Frederico Fellini, 1960), na qual algumas mulheres tomam banho de sol em uma cobertura. Um plano absolutamente estático, acompanhado de uma música não diegética, com características de swing, o que acaba por conferir ritmo e movimento à cena. Assim sendo, a música do compositor Nino Rota sugere uma ambiguidade na sua relação com a imagem que é de fundamental importância para o desenvolvimento da história contada por Fellini.

A preocupação com a construção de um ponto de escuta dentro da narrativa, seja ele espacial ou subjetivo, é também de fundamental importância para a organização do espaço sonoro necessário a história, definindo assim sua distribuição pelas caixas acústicas. Diante de um ponto de escuta espacial, por exemplo, dever-se-ia ter o microfone sempre posicionado o mais próximo possível da câmera captando os sons de forma a respeitar seu distanciamento para a câmera. Assim, os sons produzidos perto da câmera deveriam ser mais altos e com menor reverberação, enquanto as sonoridades produzidas longe da câmera deveriam ser mais baixas e mais reverberantes. Porém, a construção do ponto de escuta é muito mais complexa do que a simples escolha de posicionamento do microfone. O ponto de escuta subjetivo, por exemplo, tende a construir a percepção auditiva específica de uma personagem, aproximando os espectadores de sua forma de perceber os sons que o rodeiam de forma nem sempre realista. Além disso, enquanto a nossa percepção visual é direcionada, nossa percepção sonora é omnidirecional, percebendo até mesmo o que nossa visão não é capaz de perceber, seja por estar fora de seu alcance ou por se encontrar atrás da pessoa em questão.

São justamente estes sons - encontrados fora de nosso campo visual e denominados de sons fora da tela - que têm se tornado cada vez mais presentes na sonorização cinematográfica, através dos novos sistemas digitais de reprodução sonora. A preocupação cada vez maior em permitir que os filmes possam explorar o espaço sonoro fora da tela tem se tornado um chamariz para as recentes produções dos grandes estúdios, sempre preocupados em atrair cada vez mais o público e obter lucro. Mas, até que ponto seus recursos de sonorização têm sido pensados de forma estética, contribuindo com a história? Ou será que têm se levado em consideração

apenas suas capacidades técnicas, transformando filmes em amontoados de informações sonoras desnecessárias? Como visto antes, na questão da paisagem sonora, será que a crescente poluição sonora dos grandes centros tem influenciado essas produções?

E, o que estaria pensando John Belton diante do lançamento do Dolby Atmos? Segundo ele, num texto publicado há quase três décadas, não importa a quantidade de canais disponibilizados pelo avanço tecnológico, nunca atingiremos uma duplicação real das qualidades espaciais sonoras do acontecimento visto na tela. Pois, para isso, seria necessário cobrir cada centímetro quadrado da tela, com o objetivo de tentar reproduzir o número praticamente ilimitado de fontes sonoras existentes no mundo, da mesma forma que um número ilimitado de alto-falantes seria necessário para dar conta dos sons exteriores à tela. Ainda não chegamos exatamente à estrutura por ele mencionada, mas estamos caminhando nitidamente para esta direção. No entanto, a questão que fica é: qual a importância de todo esse avanço tecnológico? Ele influencia efetivamente na construção e percepção sonora das salas de cinema?

Além disso, o que toda essa expansão da tecnologia nos sistemas de sonorização das salas de cinema teria a ver com a relação entre técnica e estética? Simples. Se pensarmos na quantidade de canais sonoros como a possibilidade de enchermos as salas de sons, apenas com o intuito de explorar sua capacidade técnica, corremos o risco de destruirmos a transparência capaz de conduzir o público sem que este perceba as estratégias da produção sonora e se distancie da história, destruindo toda a credibilidade pretendida por seus criadores. O que também não significa que todos os filmes dependam desta transparência para contar suas histórias. Há filmes em que a distinção clara entre som e imagem é fundamental para sua narrativa, o que, mesmo assim, não significa que se precise exagerar na composição sonora para que ela seja considerada de qualidade. Uma sonorização de qualidade passa, antes de qualquer coisa, pelas escolhas acertadas e não pela quantidade de sons dentro e fora da tela.

Uma mixagem mal realizada, ou uma sala com suas caixas mal calibradas, pode colocar em risco essa imersão sonora, tirando da tela, por alguns instantes, a atenção

do espectador. Quando fui assistir à *Menina de Ouro* (Clint Eastwood, 2004) no cinema, em uma determinada cena, um som forte de porta se abrindo, atrás de mim, me fez virar instantaneamente a cabeça para olhar. O som da porta havia chamado a minha atenção, desviando-a do filme por alguns segundos. Num primeiro momento, cheguei a pensar em se tratar de alguém atrasado, chegando para assistir ao filme. Porém, alguns segundos depois, vejo Eddie (Morgan Freeman) entrar em cena e entendo que a porta aberta, na verdade, era um efeito sonoro colocado no *surround*, para indicar a chegada da personagem. Em um filme de estrutura clássica, situações como esta podem comprometer o entendimento da história, principalmente se a atenção do espectador for desviada durante um momento chave da narrativa. Desta forma, precisamos diferenciar o excesso permitido pela tecnologia, da necessidade conferida pela estética.

O interessante aqui é perceber que, apesar de Belton negar a possibilidade de uma transparência sonora total, por apoiar-se numa questão meramente tecnológica, entendemos, através de estudos realizados por Chion e Murch, que a principal transparência está no desenvolvimento estético entre som e imagem. E, mesmo hoje, com todos os avanços tecnológicos apontando para uma aproximação do que Belton dizia ser impossível, o Dolby Atmos, com a possibilidade de até 128 canais simultâneos, não é suficiente para assegurar a construção de uma invisibilidade sonora. A partir das questões aqui apresentadas, nos fica nítido que a invisibilidade não é só uma questão de quantidade, mas sim do reconhecimento da necessidade de cada um dos sons, editados e mixados, na construção de um território sonoro condizente com a narrativa proposta. Tudo isso nos leva a pensar sobre a potencialidade do espaço sonoro e confirma que o uso desenfreado das novas técnicas de construção sonora, sem um planejamento estético associado, é como um carro desgovernado, descendo uma ladeira sem freio. A estética sem a técnica se torna limitada. A técnica sem estética se torna desnecessária.

"A tela é o espaço onde a imagem evolui enquanto que a sala de projeção como um todo é o espaço através do qual o som se expande."
(DOANE, 1983, p. 463)

6. Técnica e estética nas questões sobre espacialidade e uso do som.

6.1 O pensamento sonoro.

As questões entre técnica e estética, estabelecidas e estudadas nos capítulos anteriores, são apenas algumas das que nos ajudam a pensar na efetiva contribuição desta dualidade para a estruturação de uma prática sonora no cinema. Em cada uma das etapas de realização audiovisual existe um pensamento sonoro. O desenhista sonoro inicia o seu trabalho na pré-produção, planejando e conceituando o uso do som em todas as suas etapas, ajudando a definir o melhor estilo de sonorização e suas aplicabilidades ao longo do roteiro, pensando no significado gerado através das junções entre som e imagem. O técnico de som, por sua vez, a partir de toda a concepção realizada anteriormente, contribui com a escolha dos melhores equipamentos para a realização de uma captação sonora adequada em cada situação e estilo proposto, captando sons, não só em busca da melhor qualidade técnica, mas de uma estética que contribua com a história. Para isso, se faz necessário também que ambos estejam presentes durante a visita e escolha de cada locação, já que a definição de uma locação não afeta somente a imagem que será registrada durante as filmagens, mas também o som que será gravado. Todos estes áudios e outros, que poderão ser gravados dentro e fora de estúdio, durante o período de finalização

sonora, deverão ser repassados aos editores de som e, futuramente, ao mixador, que se utilizarão da técnica disponível em prol da melhor estética possível, trabalhando os sons e construindo uma realidade sonora nem sempre condizente com a existente no momento da captação.

Eis aí o verdadeiro grande trabalho de sonorização audiovisual, que se inicia no planejamento do projeto e se completa na mixagem. Dar vida não só ao que é visto, como principalmente ao que não aparece na tela. Fazer com que o espectador acredite na veracidade dos fatos, mesmo quando o som se propõe a contradizer a imagem. Escolher cada som, definir como captá-lo, saber onde colocá-lo, qual a sua intensidade e espacialização, se atende a uma estrutura naturalista ou corresponde à percepção de uma personagem. Essas e outras escolhas devem ser definidas bem antes do diretor dizer o primeiro "ação", para que a equipe de som possa estar afinada com as equipes de produção, arte e fotografia. Para que um trabalho audiovisual possa atingir seu melhor resultado é fundamental que exista a integração entre cada uma das equipes, de forma que todos falem a mesma "língua", onde a união entre som e imagem atinja o um objetivo comum.

Existem diversas teorias que nos ajudam a entender os conceitos da construção sonora. Conhecer e entender essas teorias é fundamental para saber quais rumos podem ser tomados e o que cada escolha irá refletir. O ator ou a atriz que participará do projeto deveria ser escolhido não só por suas características físicas, mas também por sua potência e timbre vocal. Definir se o som segue o rumo natural das ações, ou se acompanha o fluxo psicológico e introspectivo das percepções de uma personagem, é crucial para saber quais sons serão priorizados na finalização e, por conseguinte, estabelecer qual será o foco na captação. Algumas escolhas sonoras podem interferir diretamente em definições da imagem como: a presença de um objeto de cena necessário para que o áudio se justifique, ou a sua ausência, se a intenção for criar e manter um clima de suspensão; uma mudança no enquadramento que revele determinada personagem ou informação do cenário; uma atuação que contribua para a construção sonora de uma percepção diferenciada. O universo de escolhas e combinações sonoras é tão variado que uma mesma imagem, finalizada com escolhas sonoras distintas, pode gerar produtos de sentidos quiçá opostos.

Esse é o tipo de experiência que tenho vivido ao longo dos meus anos como professor. Um dos trabalhos que realizo com as turmas a cada semestre é o de ressonorizar algumas cenas clássicas, e outras nem tão clássicas assim, de filmes escolhidos pelos próprios alunos. A ideia é pegar a cena e partir do zero, como se o som direto não tivesse a qualidade apropriada, e eles tivessem que recriar e regravar todos os sons necessários. O trabalho, então, se inicia no planejamento, com a realização de um mapa de som, estabelecendo os pontos de entrada e saída de cada áudio. A escolha desses sons é feita a partir de uma estrutura essencialmente estética, que pode, ou não, respeitar a realidade apresentada nas imagens, porém, devem respeitar uma estrutura sonora coerente com o estilo previamente escolhido. Desta forma, a dublagem dos diálogos não precisa corresponder às falas reais proferidas pelos atores. Os alunos têm total liberdade na criação das falas, desde que elas se mantenham fiéis ao sentido proposto. Ao longo dos anos e das várias turmas em que esse trabalho foi realizado, já obtive as mais gratas surpresas: alunos que transformaram cenas de suspense em comédia; romance em suspense; que trabalharam com sons de animação ou videogame em cenas de filme *live-action*. Enfim, demonstraram que apreenderam o quão grande é o poder do som, percebendo que, muitas vezes, seu potencial é desperdiçado em sonorizações pouco inspiradas. Antes disso, porém, todos eles precisaram conhecer e entender melhor algumas das teorias existentes, para dominar as técnicas disponíveis e realizar conscientemente as estéticas pretendidas.

Ao longo das décadas de cinema sonoro, diversas foram as teorias surgidas com o intuito de estabelecer os modos de construção sonora. Algumas teorias tentam organizar e estabelecer os espaços sonoros, definindo o campo de atuação do som na percepção de personagens e espectadores. Um dos problemas, porém, é que essas teorias estão sempre relacionadas ao espaço imagético delimitado pela tela e pelo enquadramento definido pelo diretor e sua equipe. Uma estrutura que nos permite questionar até que ponto a escolha do enquadramento, pensado antes da filmagem, leva em consideração a presença sonora e seu espaço. Ter o domínio sobre a técnica de espacialização, e aplicá-la na construção de uma estética que contribua com a

narrativa fílmica, é de fundamental importância para a realização de um ambiente imersivo, que desperta o interesse do público, muitas vezes, de forma sutil e discreta.

6.2 Os espaços sonoros.

A questão espacial sonora no audiovisual não é, e nem pode, ser estudada por si só. Sempre que se começa a falar de espaço sonoro, faz-se necessário estabelecer sua relação com o espaço imagético, definindo a tela como ponto de referência para a estruturação e percepção dos áudios. Por esse motivo, Chion faz questão de definir o termo "imagem" antes de iniciar o estudo sobre a espacialização do som. Para ele, a imagem, utilizada no singular nos estudos de cinema, não se refere à pluralidade de imagens existentes em sua realização. Como muito bem definido por Chion, "aquilo que designamos por esta palavra no cinema, não é o conteúdo, mas o contentor. É o quadro." (2008, p. 57) Sabemos que a ilusão de movimento no cinema se dá através da reprodução de 24 fotografias por segundo, o que nos permitiria contar milhares de imagens ao longo de um filme. Grande também seria o número de imagens se contássemos pelo número de planos e enquadramentos existentes em sua montagem. No entanto, quando nos referimos à imagem, no singular, não estamos pensando nesses termos, mas sim no espaço delimitado pela tela, onde todas as outras imagens, essas sim no plural, são reproduzidas.

Se, por um lado, o espaço imagético é fixo³¹ e delimitado por quatro linhas que definem suas bordas, o espaço sonoro não se atém a esses limites. Quando o plano de imagem muda, não é porque o espectador escolheu mudar, seja por um movimento de olhos ou cabeça, mas porque o diretor e/ou produtor resolveram apresentar um novo enquadramento da cena, ou até mesmo uma cena inteiramente nova. Essas transições são feitas, na maioria dos casos, por cortes na imagem, montados sequencialmente pelos editores do filme. No início do cinematógrafo, várias foram as tentativas de atenuar essas transições e também as bordas do quadro, principalmente através de máscaras ou de efeitos produzidos pelo fechamento e abertura da íris. Além

³¹ Deixemos um pouco de lado, neste momento, as instalações de vídeo ou apresentações multimídia que fazem uso de vários espaços imagéticos simultâneos, e nos concentremos em exposições audiovisuais compostas por uma única tela.

de alguns efeitos da própria imagem para suavizar esses cortes, como, por exemplo, o *raccord*³² - corte em movimento, algum objeto que bloqueia a visão da câmera por alguns segundos -, o som também passou contribuir mais ativamente com a suavização dos cortes da imagem, fazendo com que o espectador tivesse a sensação de continuidade mesmo onde ela era inexistente. No filme *M, o Vampiro de Düsseldorf* (Fritz Lang, 1931), Frau Beckmann (Ellen Widmann) está lavando roupa quando o cuco do relógio começa a tocar no espaço fora da tela, atraindo o seu olhar e suavizando o corte para o plano do seu ponto de vista do relógio na parede. Em seguida, o som do sino da escola de sua filha também começa a tocar, se fundindo ao som do cuco e ajudando na transição para o plano que mostra a saída da escola, com alguns pais aguardando seus filhos. Tanto o som do cuco quanto o do sino contribuem para suavizar os cortes e tornar a narrativa mais fluida e homogênea.

Diferentemente da imagem, os sons não têm um quadro ou contentor. Eles são livres. Podem ir e vir, tanto em sua relação física e espacial, quanto na vinculação emocional que estabelecem com a imagem. Além disso, pode se sobrepor quantos sons forem necessários, sem limitação alguma. Seu limite é a criatividade.

Ora, que fazem os sons quando são sobrepostos a uma imagem de cinema? Dispõem-se relativamente ao quadro visual e ao seu conteúdo, uns sendo nele englobados enquanto síncronos e *in*, outros rondando à superfície e as bordas enquanto fora de campo; e outros ainda posicionam-se claramente fora da diegese, num fosso de orquestra imaginário (a música *off*) - ou numa espécie de balcão, o das vozes-*off*. Em suma, é relativamente ao que vemos na imagem que os sons se distribuem - uma distribuição suscetível de ser posta em causa qualquer momento quando muda aquilo que vemos. É assim que podemos dizer que a forma clássica do cinema se define como "um lugar de imagens e sons", sendo aqui o som "aquilo que procura o seu lugar". (CHION, 2008, p. 58)

Entender que não há um espaço delimitado para o som - mesmo durante as várias décadas de sonorização monofônica, quando todo som do filme era reproduzido por uma única caixa acústica atrás da tela, já que desta mesma fonte soavam sons

³² O *raccord*, segundo Jacques Aumont, no livro *A Estética do Filme*, "seria definido como qualquer mudança de plano apagada enquanto tal, isto é, como qualquer figura de mudança de plano em que há esforço de preservar, de ambos os lados da colagem, elementos de continuidade." (1995, p. 77)

presentes fora deste espaço - não nos obriga a aceitar que todos os sons estarão sempre em busca de seu espaço, numa associação direta com a imagem. Por mais que nossa percepção tenha constantemente a tendência por relacionar os estímulos sonoros e imagéticos, temos que considerar a hipótese de que alguns sons podem ser trabalhados sem guardar uma correlação com a imagem, num espaço exclusivamente sonoro.

A principal questão na localização espacial de um som não é onde ele se encontra, mas de onde ele vem. Logo, o objetivo primordial está na localização de sua fonte sonora, do objeto, ou personagem a emitir o som que nos desperta o interesse. Isso não significa que se faz necessário o posicionamento de tal ou qual fonte sonora dentro do espaço apresentado na tela. No entanto, essa busca acaba por gerar algumas divisões espaciais e suas nomenclaturas. Os espaços mais simples e de fácil entendimento são os que Chion denomina de visualizado e acusmático. Visualizado, como o próprio nome diz, é todo som que se encontra no espaço visível da tela, ou seja, sons de objetos ou personagens reproduzidos dentro do quadro, em sincronismo com suas imagens. Acusmático³³ é, ao contrário, o espaço dos sons não visualizados, de todos os sons que acontecem fora do espaço compreendido pela tela, independente de sua relação espacial com ela. Não possuem sincronismo com o que é visto, mas expandem o espaço imagético para além de seus limites.

Esses espaços não precisam ser fixos. Um som inicialmente visualizado pode se tornar acusmático, assim como o inverso também é possível. Muitos são os filmes que trabalham com esses deslocamentos espaciais. Os filmes de suspense, por exemplo, tendem a trabalhar com sonorizações acusmáticas, mantendo oculta sua fonte sonora para somente revelá-la em momento propício, como o assovio do assassino em *M, o Vampiro de Düsseldorf*. Mas, podem também funcionar com um som apresentado no espaço visualizado, em associação a uma personagem ou ação, que depois, ao ser repetido no espaço acusmático, contribui para criar tensão e suspense pela sugestão de repetição da ação anterior, como por exemplo: a música de Tubarão (Steven Spielberg, 1975) que, depois de associada ao ataque, sempre gera no espectador a percepção da presença do tubarão, mesmo que este não apareça na tela. Esta

³³ Termo de origem grega, descoberto por Jérôme Peignot e teorizado por Pierre Schaffer.

estrutura, denominada de *leitmotiv*, consiste na associação de um tema musical a um personagem ou ação, permitindo uma rápida compreensão do espectador na reiteração de alguns acontecimentos narrativos. Richard Wagner, com o objetivo de reformular a linguagem dramática da música, se tornou um dos principais compositores a fazer uso do recurso - que ele preferia chamar de *grundthema* - em várias de suas óperas.

Claudia Gorbman, no artigo *Teaching the Soundtrack*, publicado na *Quarterly Review of Film Studies*, em novembro de 1976, apresenta, a partir de uma perspectiva narrativa sonora, uma nova nomenclatura, que organiza e divide o som em espaços relacionados com a diegese fílmica. A diegese é a dimensão ficcional de uma narrativa, seja ela literária, dramatúrgica, ou cinematográfica³⁴. O espaço diegético e o tempo diegético são o espaço e tempo em que transcorre toda a ação da narrativa. É o lugar onde as personagens interagem, onde a trama acontece, a partir de limites criados pelo autor da obra. O som, por sua vez, se relaciona com esse espaço de diferentes maneiras:

Espaço sonoro diegético: São os sons que acontecem dentro da narrativa, que são ouvidos por personagens, permitindo a interação ou reação deles com o som percebido. É composto, normalmente, pelas sonoridades que compõem as ambiências (trânsito, burburinho, vento, mar, pássaros, etc.), os efeitos sonoros resultantes de alguma ação, os diálogos e as músicas tocadas ao vivo ou pela reprodução em algum equipamento fonográfico. Os sons presentes neste espaço podem estar tanto dentro, quanto fora da tela, desde que haja alguma referência de sua fonte sonora.

Espaço sonoro não-diegético: É o oposto do espaço diegético, composto por sons que apenas os espectadores ouvem, não interferindo na ação, nem na percepção das personagens. O mais comum neste espaço são as narrações e as músicas utilizadas para criar o clima da cena, que ajudam o público a entender melhor algumas situações da narrativa, sem interferir no seu percurso.

³⁴ Sabe-se, entretanto, que o conceito de diegese, para diferentes campos e áreas, como o teatro e a literatura, pode sofrer alterações. O termo, que é de origem grega, aparece já em Platão (*República*, Livro III) e era tratado por oposição a mimesis.

Um exemplo interessante é a música de Wagner, *A Cavalgada das Valquírias*³⁵, utilizada durante uma cena de ataque de helicópteros, no filme *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). A música é introduzida na cena de forma diegética logo após o Coronel vivido por Robert Duvall informar que farão o ataque ao som da música de Wagner. Segundo ele, a música é usada para estimular e impulsionar seus soldados durante a ação. Logo em seguida, vemos um deles ligar o equipamento que inicia sua reprodução através de uma fita magnética. Enquanto a maioria dos filmes apenas insere a música de forma não diegética, contribuindo com a emoção necessária, Walter Murch resolve brincar com os espaços sonoros. A música que inicia como diegética se transforma, no decorrer da sequência, em não diegética, ganhando um volume e destaque que se sobrepõe a amplificação que ela teria ao se respeitar a constituição realista da diegese.

Espaço sonoro metadieético: Enquanto os dois primeiros espaços postulados por Gorbman trabalham no campo da objetividade, o espaço metadieético é constituído por sonorizações subjetivas. Este é o espaço que apresenta o imaginário de uma personagem, permitindo que o espectador ouça o mundo dos sons através da percepção de uma personagem. Alguns podem afirmar que todos os sons que ouvimos, a todo momento em um filme, são representações da percepção de uma determinada personagem. Sim, isso pode até ser verdade, mas neste caso específico, a metadiegese é quando os sons que ouvimos demonstram um estado de espírito alterado, focando em alguns sons específicos, contribuindo para o estabelecimento de um foco perceptivo diferenciado.

O primeiro filme sonoro de Alfred Hitchcock, *Chantagem e Confissão* (1929), possui uma das primeiras utilizações de metadiegese da história do cinema. Alice (Anny Ondra), personagem principal da trama, na tentativa de se livrar de um homem, que tentara violentá-la, acaba por assassiná-lo a facadas. Na manhã seguinte, durante o café da manhã, uma cliente do estabelecimento de seus pais começa a relatar indignada a notícia do assassinato. Durante a sequência, a expressão de Alice demonstra sua preocupação em ser descoberta e sua percepção começa a alterar o

³⁵ A música faz parte da primeira cena do terceiro ato da ópera *A Valquíria* (*Die Walküre*), do compositor alemão Richard Wagner. Esta ópera é a segunda das quatro que compõem *O Anel de Nibelungo*.

que ouvimos do diálogo, de forma que a única palavra percebida com nitidez é *knife* (faca), que é repetida várias vezes, aumentando significativamente a tensão da cena e permitindo ao espectador sentir o desespero interno da personagem. Esta é uma prova de quem nem todo padrão estético surge apenas após a sua definição teórica ou estruturação técnica. Quando Hitchcock e sua equipe criaram essa cena, eles não pensaram: "Este é um bom momento para criarmos um espaço sonoro metadieético!" O que eles fizeram foi construir o som de forma criativa, para transmitir ao espectador o sentimento de sua personagem, através de um recurso novo e inovador.

Além destas definições de espaços sonoros, há ainda outra organização espacial defendida por Chion. Uma divisão apresentada quando ele ainda iniciava seus estudos sobre o espaço sonoro, sendo, posteriormente, atualizada com a evolução de seu conteúdo. Na tentativa de tornar sua estrutura mais clara e de fácil compreensão, Chion criou um gráfico para apresentar de forma didática a organização de outros três espaços existentes, compostos pelo desdobramento dos espaços visualizado e acusmático. Este gráfico, apresentado primeiramente no livro *Le Son au cinéma* (1985), foi denominado de tri-círculo dos sons e dividido entre os espaços *in*, fora de campo e *off*.



Na nomenclatura apresentada por Chion, o espaço *in* compreende o espaço apresentado na tela, que também pode ser considerado como visualizado e diegético; o espaço fora de campo é aquele que não é visto diretamente na tela, mas encontra-se

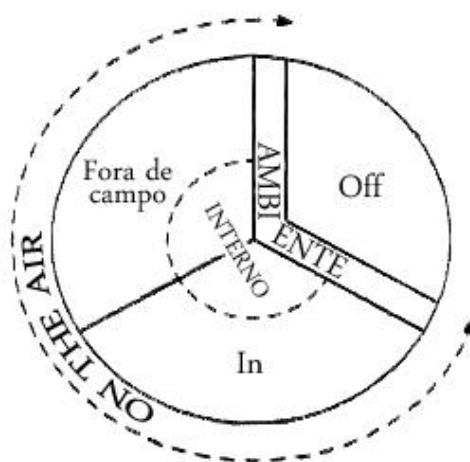
presente na ação e pode ser revelado a qualquer momento, logo um espaço acusmático, porém ainda diegético; por último, o espaço *off*, com sons que além de estarem fora da tela (acusmáticos), também se encontram fora da diegese, ou seja, não são ouvidos pelas personagens presentes na cena, apenas pelo espectador.

Porém, antes de prosseguirmos com a análise dos espaços sonoros postulados por Chion, é importante que saibamos da existência de conflitos entre a sua nomenclatura e a apresentada por Mary Ann Doane no texto *A voz no Cinema: articulação entre corpo e espaço* (1983, pp.462-467). O único espaço indiscutível, para os dois, é o diegético visualizado, que denominam de espaço *in*. O problema se encontra nos espaços acusmáticos: enquanto Chion denomina o espaço diegético acusmático de *hors-champ* (fora de campo), Doane refere-se a ele como *off*. A situação fica ainda mais complicada por ser este o mesmo nome utilizado por Chion para se referir ao espaço extradiegético, enquanto Doane o denomina de espaço *over*. Estas divergências entre nomenclaturas, principalmente com o espaço *off* correspondendo a dois espaços distintos, têm gerado confusões e distorções na compreensão e no trabalho de algumas equipes, onde uns seguem a nomenclatura francesa, enquanto outros, a americana. Percebe-se que há nas produções nacionais uma tendência maior por se adotar a nomenclatura americana (de Doane), porém, o ideal é que cada equipe se reúna e defina qual a nomenclatura será utilizada por todos antes de se iniciar o trabalho.

Com os avanços das técnicas sonoras, seu tri-círculo começou a ser acusado de obsoleto e redutor, pois parecia não compreender alguns espaços sonoros particulares. Chion, então, analisou cada um dos casos, relançando seu tri-círculo no livro *L'audio-vision: son et image au cinéma*, em 1993. Neste novo tri-círculo, Chion acrescentou três novos espaços: o espaço de som ambiente (ou som-território), no qual, como seu próprio nome sugere, estariam todos os sons presentes à ambientação da cena, mas que não necessariamente aparecem na imagem; o espaço interno, onde se encontram tanto os sons fisiológicos - respiração, estômago roncando, batimento de coração -, considerados por Chion como internos-objetivos, quanto sons mentais - vozes, pensamentos e recordações -, de uma percepção que a personagem compartilha somente com os espectadores, considerados sons internos-subjetivos; o

terceiro e último dos espaços novos foi batizado por Chion de espaço *on the air*, em associação com os letreiros luminosos, ligados em estúdios, para informar que há uma gravação em curso.

Este espaço foi criado com o intuito de diferenciar a espacialização criada pelos sons transmitidos por aparelhos elétricos, como: rádio, telefone, televisão, caixas amplificadas, no qual o objeto a emitir o som pode até ser visto, mas não o seu interlocutor. Desta forma, os sons ouvidos por personagens e espectadores podem ser transmitidos ao vivo, ou ser reproduções de áudios gravados anteriormente. Uma estrutura que nos permite trabalhar com uma sonorização que, apesar de estar fora do tempo e espaço da imagem, pode ser considerada diegética. Chion, então, atualiza o gráfico de seu tri-círculo incorporando estes novos espaços. De forma resumida, os três espaços sonoros acrescentados por Chion encontram-se, na verdade, numa brecha de espaço existente entre o espaço *in* e o fora de campo, mas ainda sim dentro da diegese do filme.



Mas, e se o som presente no espaço interno, defendido por Chion, alcançar o espaço não-diegético? E se uma música ouvida por uma personagem, a princípio, dentro do espaço *on the air*, continuar a ser ouvida fora do tempo e espaço da imagem inicial? Vejamos alguns exemplos de cenas em que essas situações podem ser apresentadas. Primeiro, a cena de *Era uma vez na América* (Sergio Leone, 1984), onde a personagem de Robert De Niro está em uma casa de ópio, escondendo-se dos capangas de seus amigos, após tê-los entregue para polícia e contribuído para suas mortes. Nesta cena, De Niro começa a ouvir o som de um telefone que toca. No início,

por mais estranho que possa ser, parece que há um telefone tocando ao seu lado, fora de campo, e que ele o atenderá. Com a continuidade da cena, percebe-se que este telefone não existe fisicamente e que esse som está no espaço interno, pois somente a personagem de De Niro o ouve. Em seguida, este som acaba por perpassar outras imagens, que aos poucos percebemos também se tratar de imagens internas, pois tudo o que nos é apresentado faz parte de um grande *flashback* costurado pelo som do telefone, culminando com o momento em que o sargento de polícia atende a ligação feita por De Niro, para denunciar seus amigos. O som do telefone, nesta cena, inicia interno e, mesmo ainda dentro deste espaço, atravessa a fronteira da diegese, se tornando não diegético nas imagens do *flashback*, o que nos permite definir que o espaço interno pode também ocupar o espaço que Chion denomina de *off*.

A outra cena a ser analisada é a cena inicial do filme *Uma mulher é uma mulher* (Jean-Luc Godard, 1961). Nela, Angela, personagem de Anna Karina, entra em uma lanchonete, coloca uma moeda em uma jukebox e escolhe a música que tocará a seguir. A cena no interior da lanchonete transcorre normalmente, com uma música tocando no espaço *on the air*, segundo a definição apresentada por Chion. Porém, ao cortar para um plano no exterior da lanchonete, a música continua tocando da mesma forma, como se ainda estivéssemos dentro da lanchonete. A princípio, pode se considerar que seja uma sonorização a espelhar a percepção da personagem que, apesar de ter saído da lanchonete, continua a ouvir a música internamente como se ainda estivesse em seu interior. Mas, mesmo considerando essa situação, que é muito viável dentro de uma sonorização feita a partir da percepção da personagem e não das imagens em si, continuamos a ter uma música apresentada no espaço *on the air* - que pode ser entendida, em seguida, como pertencente ao espaço interno - atravessando do espaço diegético para o não-diegético, permitindo que o espaço *on the air* também ocupe o espaço *off*.

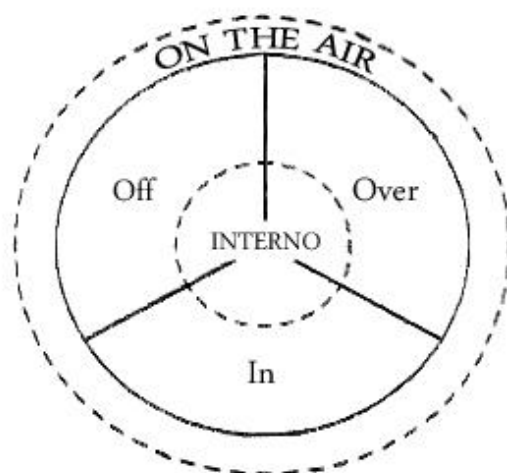
Outro exemplo de um som pertencente ao espaço *on the air* e não-diegético está na cena inicial do filme *A Conversação* (Francis Ford Coppola, 1974), já apresentada no capítulo anterior. Nela, um grande plano sequência revela uma praça vista do alto enquanto a câmera se aproxima lentamente das pessoas que passeiam por ela. Durante esse plano e alguns planos depois, ouvimos alguns ruídos estranhos,

dificultando o entendimento de algumas falas. Estes ruídos, provenientes de uma interferência mecânica, produzida possivelmente em uma radiodifusão, encontram-se presentes no espaço *on the air*. Entretanto, neste momento do filme, não há nada que os justifique dentro da diegese, tornando-os uma interferência percebida apenas pelos espectadores, ou seja, no espaço não diegético. O que funciona como uma excelente antecipação para nós espectadores que, alguns minutos depois, percebemos o seu verdadeiro motivo, ao ser revelado que uma equipe estaria gravando toda a conversa de um casal, monitorando seu diálogo na tentativa de descobrir algumas informações que os levem a solucionar um caso. De todo jeito, a revelação e reespecialização deste som, tornando-o diegético, não impedem que ele seja analisado como *on the air* e não diegético em suas primeiras aparições.

Além dessas questões, se pararmos para analisar o espaço sonoro reservado aos sons do ambiente, perceberemos a existência de uma redundância desnecessária. Se o espaço denominado de fora de campo compreende todos os sons que acontecem dentro da diegese da cena sem necessariamente serem visualizados, qual seria a diferença entre esses sons e os sons dos passarinhos, carros, buzinas e sinos presentes no ambiente do filme? Não seriam eles também sons presentes no espaço fora de campo? Qual a necessidade de se criar um novo espaço para estes sons se já existe um espaço que os representa?

Todas essas questões me fizeram pensar na possibilidade de uma reestruturação do tri-círculo apresentado por Chion, atualizando-o de acordo com o estudo aqui apresentado. Não que esse novo tri-círculo seja mais completo, ou melhor, ele apenas se apresenta como uma nova estruturação a partir das análises feitas até aqui. Muitos outros tri-círculos podem e poderão existir, pois, certamente, o campo de estudos das estruturas espaciais sonoras é muito complexo, onde novas questões surgem a todo o momento, alimentando análises e discussões das mais diversas. Aproveitando o ensejo desta reformulação, aproveitamos também para adequar sua terminologia. Neste novo tri-círculo, não só a estrutura espacial foi alterada, como também a sua nomenclatura básica, aproximando-a da apresentada por Doane. Esta alteração não tem por objetivo definir uma nomenclatura como superior a outra, apenas segue no sentido de proporcionar uma aproximação maior

entre o tri-círculo de Chion e uma estrutura de sonorização mais condizente com a utilizada nas produções audiovisuais nacionais.



A partir da análise sobre o espaço sonoro, realizada neste estudo, percebe-se que a organização do tri-círculo de Chion parece ser muito restritiva, delimitando áreas nem sempre tão específicas quanto ele as faz parecer. Alguns teóricos com pensamentos mais abrangentes podem contribuir com uma estrutura mais ampla do espaço sonoro no audiovisual. Mary Ann Doane, por exemplo, questiona a existência de um espaço fora da tela. Num primeiro momento, seu questionamento se dá pelo fato de todos os sons serem reproduzidos atrás da tela, o que sabemos não ser mais uma realidade nos dias de hoje. De qualquer forma, sabemos que a tela ainda é o ponto central da narrativa e que todos os sons, tanto dentro quanto fora da tela ou mesmo da fora da diegese, são trabalhados e posicionados na intenção de contribuir com o que é visto na tela, ou seja, no espaço *in*. Doane também nos apresenta um argumento de Christian Metz no qual toda essa nomenclatura seria mais uma forma de hierarquizar, colocando o visível acima do audível. Para Metz "o som nunca está *off*. Enquanto um elemento especificado como *off* na verdade é carente de visibilidade, um som-*off* é sempre audível." (DOANE, 1983, p. 463) Ou seja, o que está *off* é a imagem e não o som, que por ser audível, seria sempre *in*. Esta proposta de Metz, por exemplo, seria uma das possibilidades de análise sonora sem uma associação direta entre som e imagem.

Robynn Stilwell, em seu texto *The fantastical gap between diegetic and nondiegetic* (2007), também nos apresenta um novo ponto de vista sobre a espacialização sonora. Nele, ela estabelece os parâmetros para o seu *fantastical gap* (lacuna fantástica), no qual todos os espaços podem se chocar e se combinar, se transformando num espaço híbrido. Para Stilwell, sempre que um som atravessa a fronteira entre diegese e a não diegese gera um significado que é único. Para exemplificar, ela utiliza o atravessar do espelho pela personagem Alice, na obra de Lewis Carol, "Alice no país dos espelhos", onde o espelho, que é a fronteira entre dois espaços, seria um espaço de desestabilidade, transformação e ambiguidade. Ela busca ainda uma relação estrutural entre os espaços do audiovisual com o teatro, onde o formato da tela é a representação do palco de salas clássicas - por mais que saibamos que nem todas as peças teatrais se apresentem dentro desta estrutura rígida. De toda forma, mantendo-se essa configuração, os sons e músicas não diegéticos encontrar-se-iam juntos com a orquestra de fosso, situados abaixo e à frente do palco, sem que os músicos sejam vistos nem pelo público, nem pelos atores.

Por outro lado, Scott Curtis defende que, entre outras, a distinção de diegético e não diegético, apresentada por muitos teóricos, não funciona tão bem quando o objeto de trabalho e análise é a animação. Segundo ele, o que norteia a relação entre sons e imagens num filme de animação, não é tanto a questão espacial, mas sim o ritmo. Por isso, ele propõe que a análise se dê não através de uma relação de espaço, mas sim de usos do som.

6.3 Os usos do som.

6.3.1 Isomórfico e icônico:

No texto *The sound of early Warner Bros. Cartoons* (1992), Curtis apresenta duas estruturas de uso do som: o isomórfico e o icônico. O uso isomórfico acontece quando imagem e som possuem a mesma "forma". Como assim a mesma forma? Como o som, que é algo abstrato e não possui uma imagem visível aos olhos humanos, pode ter a mesma forma de uma imagem? Para Curtis, o som e a imagem possuem a

mesma forma quando há uma relação rítmica entre a ação que é vista na tela e a música que a acompanha. Quando notas musicais substituem ou se somam aos efeitos sonoros reforçando o movimento realizado pela câmera ou personagens. Alguns atribuem a essa técnica o nome de *mickey-mousing*, devido ao uso massivo deste efeito nos primeiros filmes de animação de Walt Disney, acompanhando todos os tipos de passos, escorregões, quedas e movimentações de seus personagens. Este efeito, no entanto, não se viu restrito às produções da Disney, como também não fora utilizado apenas em filmes animados. Max Steiner, um dos grandes compositores do cinema, utilizou muito deste recurso na sonorização de diversas cenas do filme *King Kong* (Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, 1933). Atualmente, muitas produções desdenham desta técnica por a considerarem redundante e exagerada, porém, ainda é possível encontrar alguns filmes fazendo o bom uso deste recurso, como é o caso de *Homem-aranha* (Sam Raimi, 2002). Na sequência em que Peter Parker (Tobey Maguire) descobre seus poderes e escala uma parede pela primeira vez, notas musicais acompanham o movimento de suas mãos ao se grudarem na parede. Posteriormente, essas notas se fundem a música, gerando um ritmo e se desvinculando do seu sincronismo com os movimentos da personagem. Curtis, no entanto, adota o termo isomórfico por considerar que o *mickey-mousing* está carregado de um significado pejorativo, levando em conta tanto a pouca importância das animações dentro dos estudos cinematográficos, quanto o fato dele considerar que uma ilustração exata, na relação entre música e imagem, pode se tornar entediante e pouco criativa.

Já o uso icônico do som, segundo Curtis, acontece quando “a relação entre efeito sonoro e sua representação visual não é de fidelidade, mas de uma analogia.”³⁶ (CURTIS, 1992, p. 202) Ou seja, quando o efeito ouvido não é exatamente o que se espera, mas corresponde em sua intensidade e carga emocional ao apresentado na imagem. Ele ainda afirma que os usos isomórficos e icônicos podem ser simultâneos, já que essa analogia também pode ser feita pela sincronização de notas e instrumentos musicais. “Se as relações isomórficas se referem às que são regidas por ritmo e movimento, então as relações icônicas dizem respeito às relações entre os eventos

³⁶ Tradução para a língua portuguesa realizada pelo autor do texto.

análogos visuais e o timbre, volume, afinação e tom do som de acompanhamento." (CURTIS, 1992, p. 202) Neste caso, o acompanhamento não é uma simples repetição baseada no ritmo e no movimento das imagens, ele confere a imagem um valor dramático semelhante, ou quiçá, de maior intensidade, contribuindo para a percepção do espectador sobre a cena apresentada.

Virginia Flôres também apresenta alguns usos do som em um dos capítulos de seu livro *O Cinema: uma arte sonora* (2013). São eles: fluxo sonoro, símbolo, pontuação e retórica. Ela inicia o texto fazendo a ressalva de que os tipos apresentados por ela não se pretendem como finitos, já que dependendo do enredo narrativo, do estilo estético ou das formas de abordagem, numa infinidade de casos específicos, novos usos poderão surgir.

6.3.2 Fluxo sonoro:

O primeiro uso apresentado por Flôres é o fluxo sonoro. Segundo ela, sua estrutura é caracterizada pelos diferentes modos nos quais os elementos sonoros de um filme se organizam, encadeando-se uns nos outros de forma sucessiva e superposta, ou através de rupturas e cortes secos. Na primeira estrutura o fluxo sonoro se torna contínuo, contribuindo para uma maior transparência entre os cortes da imagem. Na segunda, as interrupções sonoras contribuem para uma maior fragmentação tanto sonora quanto imagética, conferindo a percepção de um tempo/espço fragmentado.

Estes fluxos sonoros também são apresentados por Chion, que os denomina de lógica interna e lógica externa. Segundo Chion, a lógica interna (*logique interne*) é caracterizada por um processo orgânico flexível de desenvolvimento, onde as transições são realizadas de forma contínua e progressiva, acompanhando as ações das personagens e o que é mostrado na tela, sem rupturas bruscas, a não ser quando a própria ação a sugere. Desta forma, o fluxo sonoro seria construído a partir da lógica diegética, e por isso, interna do filme. Por sua vez, a lógica externa (*logique externe*) de Chion é exatamente o oposto do que acabamos de apresentar. Nela o fluxo sonoro não segue o que é visto na imagem. Os sons são construídos de forma a gerar intervenções, descontinuidade e rupturas em relação ao que é visto na imagem.

Como quando Godard interrompe a trilha sonora de *Une femme est une femme* (1961), amputando-a mesmo, provocando longas ausências de som, quebrando a música ou o som direto aleatoriamente, da forma mais bruta possível, como se ele, Godard, quisesse mostrar alguma insatisfação com a articulação entre as bandas sonora e visual. Essa atitude revela uma forte vontade, por parte do autor, de quebrar o encantamento que o cinema narrativo cria entre espectador e diegese. Nada no filme, em seu desenvolvimento ou no momento da ruptura, justifica essas interrupções. (FLÔRES, 2013, p. 85)

6.3.3 Símbolo:

O uso simbólico do som acontece quando a união entre som e imagem gera um sentido distinto do esperado, devido à utilização de sonoridades que não correspondem ao que é apresentado na imagem de forma realista, ou gera o mesmo sentido, apesar da não correspondência entre som e imagem, como no exemplo de *Le Million* (1931), de René Clair. No filme, há uma cena onde vários personagens disputam um casaco que contém um bilhete premiado e os sons que acompanham toda a movimentação remetem a uma partida de futebol americano. A disputa está presente tanto na imagem quanto no som, porém com o simbolismo de transformar o bilhete em bola. Por mais que a sonorização não corresponda à diegese de forma realista, o espectador é capaz de entender a relação estabelecida entre som e imagem, e, o que poderia ser uma cena dramática, acaba por se tornar uma cena alegre e descontraída.

A utilização do som como símbolo pode também ser associada com o uso icônico apresentado por Curtis, já que na estrutura apresentada por Flôres o som não tem uma correspondência direta com a imagem, mas sim de analogia, que, assim como o uso icônico, está mais focado numa correspondência de carga emocional e não realista.

6.3.4 Pontuação:

Quando se fala em pontuação a primeira coisa que vem a mente é o sincronismo entre som e imagem, com o primeiro seguindo o segundo de forma redundante. No entanto, no uso do som como pontuação não há a necessidade de que

seja feita uma união síncrona entre ambos. Alguns sons facilmente identificados pelos espectadores, que contribuem diretamente com significados de tempo e espaço, são utilizados a todo instante para pontuar cenas sem que a imagem precise mostrá-los ao público, como por exemplo: batidas de coração, tique-taque de relógios, alarmes, buzinas, sirenes, sinos de igrejas, entre outros.

A pontuação pode ser utilizada para acompanhar, antecipar ou deslocar uma percepção auditiva. Além disso, a pontuação também pode ser representada pelo silêncio. Segundo Flôres, para que o silêncio tenha efeito é necessário que, antes de suprimir os sons, a cena seja composta por sonoridades barulhentas. Porém, o silêncio utilizado no filme *Touro Indomável* (1980), de Martin Scorsese, é reforçado pela explosão sonora após sua pontuação e não antes. A cena em questão acontece numa das lutas de Jake La Motta (Robert De Niro), onde ele se encontra apoiado nas raia do ring, prestes a receber um forte golpe de seu oponente. O silêncio, num momento como este, serve para pontuar a tensão, fazendo com que a sensação de tempo se prolongue e distenda, ampliando a angústia de quem assiste e torce pelo herói.

6.3.5 Retórica:

O recurso de pontuação, algumas vezes, pode gerar um uso do som com efeito retórico, no qual a sonorização acaba por cumprir o papel de uma figura de linguagem, amplificando o discurso. Em *O Poderoso Chefão* (1972), de Francis Ford Coppola, existe uma cena em que Michael Corleone (Al Pacino) é levado a um restaurante no intuito de negociar uma trégua, evitando que se pai sofra novos atentados. Ao chegarem ao restaurante é possível perceber, através da sonorização no espaço fora da tela, a existência de uma linha de trem que passa próximo ao restaurante. Durante a conversa o som do trem se repete de forma mais discreta, mas mantendo a nossa percepção sobre a localização do estabelecimento. Uma sonorização a princípio sem nenhuma função narrativa, mas que acaba por tornar-se um uso retórico ao reforçar o crescimento da tensão de Michael no momento em que ele saca a arma e mata seus dois oponentes.

Há ainda o uso da retórica ao contrário, quando o som utilizado como acompanhamento de uma determinada ação contradiz a natureza dos sons que se espera ouvir. No filme *Cães de Aluguel* (1992), de Quentin Tarantino, há uma cena

onde Mr. Blonde (Michael Madsen) está prestes a realizar uma tortura. No início ele liga o rádio e sintoniza uma estação, na qual podemos ouvir uma locução num volume bem baixo. Em seguida, começa a tocar uma música (*Stuck in the Middle with you*) e seu volume ganha um destaque maior. A música, apesar de ter uma letra perturbadora, possui um ritmo alegre, permitindo que Mr. Blonde dance e se divirta enquanto realiza sua ação de torturar um homem, num nítido exemplo de retórica às avessas.

Todas essas questões nos fazem perceber o quão elaborada pode ser a definição dos sentidos existentes nos usos do som. É possível analisar os códigos, estudá-los, para quem sabe depois, repeti-los ou modificá-los, mas é praticamente impossível querer estabelecer um código ou um sentido único. "O esforço para classificar as ocorrências acústicas e formalizar o seu uso tende a limitar sua faculdade de dispersão e de transgressão de fronteiras e espaços." (FLÔRES, 2013, p. 101) Cada projeto audiovisual possui uma estrutura sonora que pode, ou não, funcionar em outro projeto. Seus espaços sonoros, usos, estilos devem ser pensados e escolhidos a partir de uma série de definições traçadas por toda uma equipe.

6.4 As escolhas sonoras.

Definir um som como fora de campo não é enraizá-lo a uma qualidade definitiva nem intrínseca do próprio som. A princípio, o que estabelece a posição do som no espaço é a imagem a que ele se relaciona. Se fecharmos os olhos diante de uma imagem, todos os sons passam a estar fora de campo, e se tornam mais presentes e mais detalhados do que percebíamos antes. Isso acontece, em parte, pelo fato de terem se tornado nossa única referência para a ação que se desenrola diante de nós. Por outro lado, alguns sons possuem uma força maior justamente por estarem fora de campo em relação a uma imagem, perdendo consideravelmente sua força quando perdem essa relação espacial com a imagem.

Sem a imagem, o som de muitos filmes prestigiosos perde todo o sentido. As vozes mágicas, nomeadamente, que nos fascinavam, murcham completamente ou tornam-se prosaicas. A voz da mãe de Norman em *Psicose*, a voz do Dr. Mabuse em *O Testamento do Dr. Mabuse* ou a de Marguerite Duras em *L'Homme Atlantique* já não são grande coisa quando deixam de

estar ligadas a uma tela onde reencontram o vazio de sua presença. (CHION, 2008,p. 69)

Alguns sons fora de campo, como os citados por Chion nos exemplos acima, trazem um novo sentido à imagem, geram curiosidade e ajudam à narrativa fílmica. Estes sons transformam o espaço fora de campo num fora de campo ativo. Os sons que compõem esse espaço ativo, geralmente, são sonoridades pontuais, produzidos por objetos cuja percepção visual poderia ser localizada, caso estivessem presentes na imagem. São sons que despertam o interesse, incitam a percepção e alimentam a expectativa do público. Eles, normalmente, produzem nos espectadores questionamentos como: “o que está acontecendo?”, “de onde vem isso?”, contribuindo com o avanço da narrativa, levando o filme pra frente.

Já o espaço fora de campo passivo é aquele composto por sons mais neutros, que ajudam a construir a ambientação necessária para envolver e estabilizar a imagem. Ele não gera no espectador o desejo por ver ou descobrir algo que ainda não lhe foi revelado. Sua construção não faz avançar a história, mas contribui para torná-la fluida e contínua, podendo tanto suavizar os cortes e contribuir com a transparência na montagem dos planos, quanto reforçar a ruptura e enfatizar as discontinuidades, podendo até mesmo gerar a sensação de elipses temporais. Tudo isso, porém, de forma natural e condizente com a imagem, reforçando e sublinhando o que é visto, sem despertar quaisquer questionamentos sobre a junção entre som e imagem.

Os usos do som também são de fundamental importância na construção desse espaço. Definir o fluxo sonoro necessário para cada cena ajudará não só na definição do espaço, mas também, do tempo. Fazer uso dos recursos que produzem simbologismos, pontuações, retóricas e silêncios de forma consciente despertará sensações e sentimentos únicos nos espectadores. De que adianta tantas técnicas e teorias se elas não forem utilizadas numa prática consciente, com o objetivo de alcançar uma estética eficiente?

Conhecer a teoria e a técnica para a construção e posicionamento dos sons no espaço sonoro é apenas o início do trabalho. Ter a consciência de que essa escolha pode alterar por completo a percepção dos espectadores é o amadurecimento desse conhecimento. Fazer com que esse espaço possa contribuir esteticamente com a narrativa do filme, criando um fora de campo ativo, é a consolidação da técnica a

serviço de uma estética para criar a percepção desejada. Para isso, como dito antes, se faz necessário um planejamento prévio. Um desenho sonoro conciso e integrado com a decupagem permite escolhas conscientes do posicionamento sonoro, decidindo o que será mostrado na tela e o que ficará oculto, não só por uma escolha que priorize a imagem, mas por trazer um novo sentido na sua junção com o som, fazendo o espectador sentir, pensar e se envolver com a história que lhe está sendo contada.

"A trilha sonora de um filme vai sendo
construída tijolo por tijolo."
(ABBATE, 2015, p. 26)

7. Desenho sonoro e som direto: decisões entre a técnica e a estética.

7.1 A concepção sonora em um filme.

Antes de iniciarmos o capítulo, no qual se pretende discutir um pouco sobre a importância do som durante as etapas de pré-produção e filmagem, vamos definir as funções e seus responsáveis em cada uma delas. Durante a pré-produção encontramos, ou deveríamos encontrar, o desenhista sonoro (*sound designer*), responsável por toda a criação e elaboração artística do som em todas as etapas do projeto. Esta função, que, como veremos mais adiante, surge no final da década de 70, tem sido alvo recente de debates na tentativa de renomeá-la para função de diretor de som. Por este motivo, no decorrer deste texto, sua nomenclatura poderá variar, dependendo das referências utilizadas. Já durante a etapa de filmagem, o responsável pela captação dos sons - sejam falas, ambientes, ou efeitos sonoros - é o técnico de som. Atualmente, com equipamentos cada vez menores e portáteis, além da utilização de microfones sem fio, é possível que ele sozinho se responsabilize por todo o trabalho de gravação sonora. No entanto, dependendo da produção necessária, ele poderá contar com a colaboração de microfonistas e/ou assistentes.

Talvez, pela aparência inicial de suas funções, muitos considerem que o trabalho realizado pelo desenhista sonoro seja exclusivamente estético, enquanto o do

técnico de som, como o próprio nome diz, técnico. Entretanto, o que veremos aqui é que nenhum dos dois se encontra isolado e, principalmente, que seus trabalhos podem e devem mesclar conhecimentos tanto técnicos quanto estéticos, mesmo que sua principal atuação o direcione mais num sentido do que no outro. Para isso, além do conhecimento necessário em cada uma destas áreas, é fundamental que haja um entrosamento entre as equipes e suas etapas.

Assim como todo processo artístico precisa de um *start* para ser iniciado, a idealização da sonorização de um produto audiovisual deve ter seu início ainda na pré-produção. As decisões sobre o rumo que o som irá tomar ao longo de todo o projeto podem ser discutidas ainda na elaboração do roteiro, o que pode auxiliar, e muito, na sua escrita e nas escolhas narrativas. Infelizmente, ainda hoje, encontram-se produtores e/ou diretores pouco informados, ou até mesmo pouco interessados, que deixam para se preocupar com o som de seus projetos apenas durante a etapa de finalização. Um erro mais comum do que se imagina, repetido ao longo de muitas décadas. Os motivos que levaram tantas produções a realizar filmes com essa estrutura são bem variados. Alguns podem usar a desculpa mais corriqueira, aquela que coloca o som como o coitadinho esquecido pelo descaso de produtores e diretores. Outros podem alegar a questão do baixo orçamento, obrigando a reduzir a equipe o máximo possível. Há ainda a possibilidade da falta de informação, onde, pelo simples fato da finalização sonora se tratar de uma das últimas etapas técnicas a ser cumprida, acredita-se só precisar se preocupar com suas escolhas sonoras no momento em que a edição tem seu início, alegando que durante a filmagem basta gravar os sons necessários. Porém, talvez, o maior empecilho, ao longo das décadas, tenha sido o da falta de profissionais com a formação necessária para o perfil de diretor de som.

Essas posturas, que vêm sendo combatidas e superadas em alguns projetos nos últimos anos, são as principais responsáveis pelo impedimento de um processo sonoro com uma maior expressividade e criatividade. Ao se iniciar o trabalho de sonorização com a imagem filmada e editada, o desenhista sonoro se vê limitado a criar sons para uma narrativa sobre a qual pouca influência poderá exercer, já que não terá condições de propor soluções que alterem o que já foi realizado. Assim como a fotografia e a arte

são previamente discutidas, e o reflexo destas discussões pode ser visto nas imagens filmadas, o som também precisa ser pensado de forma a contribuir com as imagens e quiçá sugerir mudanças que permitirão uma sonorização mais consistente e eficiente dentro da narrativa fílmica.

Muitos diretores que acreditam apreciar e valorar o som ainda têm uma ideia bastante reducionista do potencial que o som possui para contar uma história. A ideia geralmente aceita é que é muito útil ter um “bom” som para realçar o visual e arraigar as imagens em uma espécie de realidade temporal. Mas isso não é colaboração, é escravidão. E o produto que surge está limitado a ser menos complexo e interessante do que seria se o som pudesse de alguma forma ser posto em liberdade para ser um “jogador ativo” no processo. Somente quando cada função passar a influenciar quaisquer outras é que o filme começará a ter sua própria vida. (THOM, 1999, tradução nossa).

O discurso de Randy Thom, desenhista sonoro norte-americano, apresentado no artigo *Designing a movie for sound*³⁷, deixa claro o quanto o som ainda é negligenciado até mesmo em grandes produções. Nem todas as produções se preocupam efetivamente com a contribuição que o som tem pra oferecer. Dificilmente, um técnico de som é chamado a visitar uma locação e auferir a sua opinião antes desta ser incluída nos planos de filmagem. Mas, qual a contribuição que um técnico de som poderia trazer a escolha de uma locação? Não seria esta uma escolha exclusivamente imagética, necessitando apenas das opiniões da direção, da fotografia e da arte? Sim, se o projeto for um filme mudo. Não, se houver qualquer tipo de captação sonora durante as filmagens. O problema é que ainda existem pessoas com o pensamento de que o som só serve para atrapalhar e dificultar o trabalho das demais equipes durante o set, quando deveriam entender que o som existe exatamente para o contrário. Quando se faz um filme sonoro e se escolhe uma locação sem o aval da equipe de som, corre-se o sério risco de se descobrir, apenas no dia da filmagem, questões que dificultam a captação do áudio, colocando toda a equipe diante de um problema que poderia ter sido resolvido na pré-produção. Problema que, por falta de organização das equipes de produção e direção, acaba

³⁷ Artigo disponível em: <<http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1396606.files/Thom.pdf>>. Acesso em 31 de março de 2016.

pesando nas costas da equipe de som e contribui com a animosidade das demais equipes. Estas, entretanto, deveriam se unir ao som na reivindicação de um tratamento mais igualitário, pois só assim é que situações como essa podem ser evitadas. Ou, deixa para descobrir os problemas de som na finalização e assume-se o risco real de dublar todas as falas, gastando dias e mais dias de estúdio e vendo o orçamento do projeto aumentar exponencialmente.

O trabalho de concepção artística realizado pelo desenhista sonoro, na elaboração e escolha da sonorização que melhor se encaixa dentro da história a ser contada, é sim uma das principais fases de definições estéticas do projeto. É durante este processo inicial, onde as decisões são tomadas, que um ponto norteador para todas as fases de sonorização é estabelecido. É neste ponto que as escolhas feitas podem influenciar as decisões da direção, alterando a decupagem, sugerindo objetos de cena, e até mesmo na postura e reação das personagens durante a filmagem. Isso não significa, entretanto, que a técnica não seja importante, nem influencie o processo criativo. Como visto nos capítulos anteriores, o conhecimento da técnica e das teorias existentes é de fundamental importância para conferir a segurança necessária na hora de fazer as escolhas com assertividade.

Um bom desenho sonoro, porém, não depende exclusivamente dos conhecimentos técnicos e teóricos do responsável por essa função, muito menos de sua grande capacidade artística para criar estéticas criativas e envolventes. É fundamental, primeiramente, que o próprio roteiro seja construído de forma a abrir espaço para as interações sonoras.

7.2 Desenhando o som de um filme.

Ao contrário do que muitos pensam, a maior parte dos sons de um filme não foi gravada durante a filmagem das imagens. Mesmo aqueles sons que parecem ser o mais natural possível podem ter sido acrescentados apenas no final do processo. O trabalho de desenhista sonoro é justamente esse: o de integrar cada membro responsável, em cada uma das fases da sonorização audiovisual, da pré-produção até a

finalização. Existem desenhistas sonoros que aproveitam ao máximo o material captado pelo técnico de som direto, enquanto outros preferem reconstruir boa parte da sonoridade, partindo praticamente do zero. Os que trabalham com os sons gravados durante as filmagens, precisam estreitar seu diálogo com a equipe que captará os áudios, definindo os equipamentos de acordo com as necessidades estéticas e narrativas, visitando previamente as locações, testando as opções e prevendo possíveis contratempos. Além disso, será necessário fazer uma listagem prévia de sons extras que precisarão ser captados nas locações, mesmo quando a câmera não estiver rodando. Já os que preferem recriar toda a cenografia sonora, terão maior liberdade de escolha, definindo cada som de forma minuciosa e elaborada, atentando para seus timbres, frequências e volumes, podendo até mesmo reconstruir o espaço sonoro, transformando-o em algo totalmente diferente do que se ouvia no set de filmagem. Entre um estilo e outro, muitos são os projetos que combinam a importância dos sons captados com a pluralidade dos sons produzidos e acrescentados na finalização.

Alguns desenhos primam pelo minimalismo, outros se expressam com muitas sonoridades impactantes. Uns mantêm o foco do espectador na tela, numa sonorização centrípeta, outros exploram o espaço fora da tela, ampliando a percepção do público, numa composição centrífuga. Uns trabalham com sonoridades mais naturalistas, outros exploram as construções sugeridas a partir das percepções de suas personagens. Cada uma destas escolhas impacta sensivelmente todo o resultado final. Os elementos expressivos de uma sonorização não surgem do nada. Como afirma Carlos Abbate, no livro *Como fazer o som de um filme*, não podemos nunca acreditar que a simples captação do som direto de um filme proporcionará todos os elementos sonoros necessários para a construção da emoção imaginada pelo diretor. "Na maioria dos casos, os elementos que acreditamos ser expressivos devem ser especialmente buscados e, muitas vezes, devem ser criados do nada, da estaca zero." (ABBATE, 2015, p. 26).

Isso não significa um demérito ao trabalho dos técnicos de som direto. Muito pelo contrário. A partir do momento que todos os diretores e produtores tiverem essa consciência, de que outros sons precisarão ser somados ao som direto, eles

perceberão a complexidade do trabalho de sonorização. Tal sensibilização pode se refletir num maior apuro também na captação sonora, já que começarão a entender que, para se obter um resultado com a qualidade desejada, não se pode gravar os áudios de qualquer jeito, pois os sons acrescentados posteriormente dificilmente se encaixarão com os que foram gravado previamente, gerando uma diferenciação estética difícil de ser solucionada. Este é um dos motivos para que, segundo Abbate, o trabalho do diretor de som seja iniciado na leitura do roteiro. Momento em que se planeja cada etapa no processo de sonorização, de forma a se aproximar dos anseios do diretor, auxiliando a encontrar soluções técnicas e estéticas que ajudem a viabilizar a produção de suas ideias. Durante o planejamento, assim como qualquer outra etapa do fazer cinematográfico, e como temos afirmado ao longo de todo esse estudo, deve se realizar tanto uma análise do fator técnico, quanto estético.

Quanto ao fator técnico, faremos a avaliação, por exemplo, da quantidade de personagens implicados, de quanto texto será dito, de quais ações serão executadas, se há necessidade de fazer *playbacks* ou gravações musicais, das situações com grandes grupos de pessoas, das ações sobre veículos, dos cenários ou objetos de cena envolvidos, da proporção de filmagens em interiores e exteriores, da época da ação (se é passado, presente ou futuro), e de tudo que se refere às gravações complementares que serão necessárias efetuar. É vasta a informação que se revela com a leitura do roteiro. (ABBATE, 2015, p. 21)

Cada um dos pontos apresentados nesta lista do que pensar e analisar durante uma leitura técnica de um roteiro, demonstra o nível de detalhamento e de complexidade demandado pelo trabalho de captação sonora. Distinguir cada uma destas questões auxiliará na escolha e definição dos equipamentos necessários para cada um dos dias de filmagem. Quais as condições da locação escolhida? Existem clubes, escolas, aeroporto, canteiros de obra próximos, que possam tornar a vizinhança barulhenta? Serão necessários mantas sonoras ou equipamentos acústicos para suavizar a presença de ruídos ou reverberações? Deixar para pensar sobre estas questões quando o trabalho já está em andamento é muito mais complicado e pode gerar contratempos e até mesmo insolubilidades que poderiam ser evitados, caso as necessidades fossem estudadas durante a pré-produção.

Da mesma forma, é necessário que se faça uma avaliação da contribuição estética e expressiva do som dentro da história a ser contada. De que forma o som pode contribuir de forma criativa com a imagem? Eu, por exemplo, já passei por algumas situações em que o pensamento sonoro desenvolvido na pré-produção gerou algumas transformações no rumo do projeto e, conseqüentemente, no produto final. No curta-metragem *A Profecia de Asgard* (Giu Jorge, 2010)³⁸ existe uma cena de sonho, onde o pai está preparando o café da manhã quando é surpreendido pela visão de seu filho transformado no guerreiro da profecia. Ao pensar na construção sonora da cena, busquei encontrar uma sonorização que contribuísse com a tensão necessária, sem fugir do tom realista do filme. Sugeri, então, o uso de uma chaleira que apita quando a água ferve, de forma que o som do apito poderia crescer no decorrer da cena, transformando-se em um som incômodo e angustiante. Uma sugestão simples, mas que, se não fosse pensada antes da filmagem, inviabilizaria a utilização de seu som, ao menos, de forma realista. Uma definição que interferiu diretamente no trabalho da equipe de arte do curta, que, a partir da aceitação do diretor, teve que produzir a chaleira adequada à sonorização.

Outro projeto interessante, na elaboração prévia do som, foi o curta-metragem *Trilhas* (Tauana Carlier, 2013). Apesar de termos amigos em comum, eu e Tauana não nos conhecíamos. Ela veio me procurar por ter se interessado pela minha dissertação de mestrado e disse que estava desenvolvendo o projeto de um curta-metragem onde muitas das minhas ideias se encaixavam. Ela, então, perguntou se eu não me interessaria em ler o roteiro, o que aceitei prontamente. A partir deste primeiro contato, iniciamos várias conversas que culminaram com a nossa parceria. Seu curta conta a história de Rosane, que tem o hábito de ouvir músicas em seu *walkman*, com fitas k7 gravadas por ela mesma, até o dia em que ela é assaltada, ficando sem se aparelho. A partir deste momento, Rosane acaba por descobrir que a vida tem outras trilhas sonoras. O projeto trabalha muito com a percepção auditiva de Rosane, que utiliza os *headphones* para se isolar dos ruídos desagradáveis da cidade grande. Quando sua bolha auditiva é desfeita, Rosane se vê diante da necessidade de aprender a conviver com as sonoridades do dia-a-dia. Várias cenas foram construídas a partir da

³⁸ Link para assistir ao curta disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CoSL335q_nc>. Acesso em 31 de março de 2016.

premissa de um foco auditivo, indicando uma percepção que valoriza determinados sons em detrimento de outros. Desta forma, conversamos muito sobre a estrutura de várias cenas e algumas sofreram mudanças significativas, alterando não só a decupagem, mas acrescentando ações ao roteiro, com o intuito de reforçar o entendimento na relação existente entre a personagem e os sons.

O filme começa com uma rápida cena de Rosane gravando uma fita k7, cena que não existia na primeira versão do roteiro e que foi por mim sugerida. A música que ela está gravando nesta cena faz uma ponte sonora com a cena seguinte, na qual vemos Rosane, caminhando pelo centro da cidade sem seus *headphones*, mas, ainda assim, totalmente imersa pela música, como se ela ainda tocasse em sua cabeça. Quando alguém esbarra em Rosane, trazendo-a de volta a realidade sonora da cidade, ela imediatamente coloca os *headphones*, se isolando em sua bolha auditiva e voltando a escutar a mesma música que acabara de gravar. Trabalhos com esta complexidade na construção sonora certamente não são possíveis de serem realizados quando não se há uma interação total entre todas as equipes antes, durante e depois das gravações.

7.3 Desenhista sonoro ou diretor de som?

Os estudos de som no cinema, assim como a prática de seus realizadores, têm estimulado, nos últimos anos, tanto da parte dos técnicos quanto da dos teóricos, a seguinte discussão: "Quem seria efetivamente o *sound designer* de um projeto?" Segundo Débora Opolski, em janeiro de 2009, Randy Thom enviou uma proposta problematizadora sobre a utilização do termo, em uma lista de discussão on-line, formada por profissionais de pós-produção em cinema³⁹, sugerindo sua reinvenção. O termo *sound design*⁴⁰, conceitualmente, tem sido utilizado para designar o trabalho

³⁹ Link do e-mail enviado por Randy Thom para a lista Sound-Article-List, no dia 15 de janeiro de 2009, com o título *An Argument For Reiventing The term "Sound Design"*. Disponível em: <<https://groups.yahoo.com/neo/groups/sound-article-list/conversations/topics/4577>>. Acesso em 31 de março de 2016.

⁴⁰ O termo foi criado inicialmente por Walter Murch, no filme *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), para atender a uma questão burocrática do sindicato. No Brasil o termo é traduzido para desenhista sonoro.

realizado pelo responsável por definir como cada cena do filme deve soar. É o desenhista sonoro que faz as escolhas sonoras estéticas de um filme, estabelecendo a partir de seus conhecimentos sobre a técnica e as estruturas sonoras, como cada som poderá contribuir com a narrativa, criando conceitos e significados que conduzam a percepção do espectador. Como vimos até aqui, seu trabalho é realizado diretamente em conjunto com o diretor, podendo influenciar ou mesmo gerar modificações significativas em outros setores do filme.

A problematização tem início quando começamos a pensar efetivamente no termo e no trabalho realizado por cada membro da vasta equipe de som. Atualmente, quem fica com o crédito de desenhista sonoro em um filme, pode ser tanto o editor de som que cria conceitos para os efeitos sonoros, como o supervisor de edição de som, que não necessariamente está preocupado com a concepção sonora estética do filme, mas sim com sua qualidade técnica, ou talvez as duas coisas. Porém, o que Thom defende é que cada um dos responsáveis por uma pequena parte da sonorização de um filme é também desenhista sonoro.

O editor de diálogos tem o poder de enfatizar uma fala ou uma palavra mais do que as outras, contribuindo diretamente com a interpretação do ator, pode também eliminar estalos labiais desnecessários e reduzir as sibilâncias de falas, sem falar nas inúmeras possibilidades quando se trabalha vozes captadas em estúdio como dublagens e voz over. O editor de efeitos colabora com o desenho sonoro a partir do momento que tem a liberdade de escolher a textura, a timbragem, o volume, e alguns outros parâmetros, de cada efeito sonoro utilizado no filme. Um simples toque de telefone, campainha ou buzina, apresenta uma gama elevada de opções. Assim como o editor de ambientes, que pode construir significados dos mais diversos pelo simples fato de definir quais elementos compõem a paisagem sonora de cada cena, podendo criar ambientes mais calmos, mais agitados, com uma presença maior de elementos da natureza ou da cidade grande, permitindo que estas estruturas influenciem diretamente no humor e no comportamento das personagens.

O artista de *foley* também exerce uma grande parcela de contribuição para o desenho sonoro do filme. Para cada efeito criado no estúdio, em sincronismo com a

imagem, são inúmeras as possibilidades de criação. Cabe, ao artista por trás desta gravação, em primeiro lugar, a sensibilidade de ouvir os sons e perceber a possibilidade de casá-los de forma verossímil com a imagem. Durante a oficina de foley, apresentada no III Encontro Nacional de Profissionais de Som do Cinema Brasileiro⁴¹, um dos sons mais impressionantes, produzido pelos artistas e participantes, foi o do voo de uma ave. O som do bater de suas asas foi composto por dois objetos que muitos dos ouvintes sequer suspeitariam: um casaco acolchoado e uma luva de borracheiro. Enquanto o casaco produziu o som mais grave, gerando o peso necessário da resistência provocada pelo ar, a luva contribuiu com um som de bater de asas estalado e, impressionantemente, realista.

Também o trabalho realizado pelo mixador, assim como todos os outros, colabora com o desenho sonoro. Cada volume definido, equalização realizada, efeito e limpeza executados, pode definir não só uma qualidade técnica, mas, principalmente, os caminhos estéticos da história a ser contada. Segundo Thom, a palavra *design* está atrelada a todo trabalho criativo. Logo, se cada um destes profissionais colabora, de alguma forma, com a criação sonora do projeto, não seria justo que apenas um dentre eles fosse reconhecido por esta função. Desta forma, Thom justifica sua proposta de alteração do termo atribuído à função de desenhista sonoro, para diretor de som, estabelecendo assim, a existência de um profissional específico e diferente de todos os outros citados anteriormente.

7.4 O trabalho do diretor de som.

Há nos extras no DVD duplo do filme *Forrest Gump: o contador de histórias* (Robert Zemeckis, 1994) uma sessão que apresenta algumas cenas do filme com os comentários e a análise do desenhista sonoro Randy Thom. Nela, ele apresenta cada um dos motivos que levaram às escolhas, e quais as intenções por de trás de cada uma delas. Algumas cenas parecem tão simples, que, sem a sua explicação, certamente consideraríamos fruto de um trabalho comum, mas, que após serem apresentadas por

⁴¹ O Encontro aconteceu durante o 9º CineMúsica, na cidade de Conservatória – RJ, durante os dias 04 e 07 de setembro de 2015. A oficina foi ministrada por profissionais que atuam em São Paulo e Porto Alegre.

Thom, nos fazem pensar o quanto nós, enquanto simples espectadores, não somos enganados e nem percebemos a verdadeira complexidade por trás das escolhas sonoras de cada cena. Uma das apresentações mais interessantes é a da cena de batalha. Thom já começa nos alertando para a decupagem escolhida por Zemeckis, que, filmando os soldados de perto, com a câmera próxima do chão, como se o espectador estivesse junto com eles, escancarou as portas para a sua criação. Poder criar os sons a partir da percepção dos soldados norte-americanos permitiu que ele trabalhasse os sons de forma mais emocional, aproximando os espectadores da ação. Permitiu que colocasse sons de balas passando sobre suas cabeças, o que não seria possível se a cena fosse filmada da forma convencional, com planos abertos, mostrando todo o campo de batalha. Nesta cena também, segundo Thom, não há sons de produção - os sons gravados durante as filmagens, que no Brasil nós chamamos de som direto. Ele afirma que é muito comum não se aproveitar o som direto de cenas como esta, tendo que produzir todos os sons durante a finalização. Desta forma, já que será necessário refazer todos os sons, Thom nos aconselha a trabalhar cada categoria de som separadamente, de forma a ter um maior controle sobre cada uma delas durante a mixagem. Por fim, Thom fala de uma das questões que fazem toda a diferença nas decisões estéticas de um filme: escolher um som não por ser a sonoridade real do objeto apresentado, mas sim pela carga emocional que esse som transmite ao espectador. Nesta cena, por exemplo, ele cita que os rastreadores na verdade foram sonorizados com sons de balas ricocheteando, e que os morteiros, foram compostos por uma combinação de morteiros com outros sons.

Às vezes, ao fazer o áudio de um filme, descobre-se que o que está na câmera não produz o som que se precisa. Ao começar a fazer o desenho sonoro de filmes, logo se descobre que o conteúdo emocional ou dramático de um som é o mais importante, e nem sempre o áudio do objeto autêntico que está filmado. Então, temos que nos distanciar do literal, de certa forma, escutar os sons sem preconceitos e pensar: "Como é que me sinto com este som?" Então, apesar de já termos muitas gravações de morteiros detonando em nossa biblioteca, decidimos que eles não eram poderosos e estimulantes o suficiente, por isso, misturamos esses sons com vários outros mais ou menos relacionados a objetos explodindo, detonando, fogo, etc. Porém, muitos não tinham nada a ver com morteiros e foram gravados no Rancho Skywalker. Eu não estive no

Vietnã. Conheço algumas poucas pessoas que estiveram. Posso apenas imaginar a intensidade emocional de estar em combate, e foi a essa área da minha imaginação a qual eu recorri quando eu tentava orquestrar todos esses sons para parecer tão espantoso quanto é. (THOM, extraído do extra de *Forrest Gump*, tradução do autor).

Assim como este exemplo apresentado por Thom, existe outro bem curioso relatado por Frank Warner, supervisor de edição de efeitos sonoros do filme *Touro Indomável* (Martin Scorsese, 1980), num dos extras do DVD duplo, intitulado *Raging Bull: After the fight*. Para começar Scorsese diz que, antes da chegada de Warner, os sons estavam muito literais e sem emoção. Foi a partir da entrada de Warner na equipe, quando eles passaram a trabalhar juntos cena a cena, que os sons começaram a se encaixar e as cenas ficaram mais fortes. A única reclamação de Scorsese é que Warner às vezes não lhe revelava quais sons ele tinha usado para alcançar determinada sonoridade. Na época, Warner tinha uma das maiores bibliotecas sonoras particulares, com cerca de um milhão de pés, em rolos de filme. "Eu me inspirava neles, na minha própria biblioteca, e tinha à mão várias velocidades, andava pra frente e pra trás, tentando achar coisas aqui e acolá. Mas, os erros e tropeços eram as melhores coisas, eram como pérolas nas mãos." (WARNER, extraído do extra de *Touro Indomável*, tradução do autor). E foi assim que Warner criou muitos dos sons utilizados no filme, citados em um capítulo anterior. O som do espocar dos flashes das máquinas fotográficas, por exemplo, que mais pareciam metralhadoras atirando, até hoje é um mistério. A única coisa que ele revelou sobre o som é que ele era composto por cinco ou seis sons diferentes, tornando-o um som único. Além disso, o impressionante uso de sons de animais durante as lutas, numa harmonização tão perfeita com toda a tensão e violência da ação, que certamente passa incólume para muitos espectadores.

O que pode parecer um trabalho simples para os desavisados, que desconhecem os meandros da sonorização de um produto audiovisual, ou um trabalho meramente estético, de escolha de sons e construção de uma concepção sonora, depende, e muito, tanto de um conhecimento teórico, quanto de uma técnica eficiente. A teoria abrirá caminhos para conjecturas que permitirão definir cada uma das possibilidades estéticas, possibilitando uma escolha consciente dos porquês deste

e não de outro som. A técnica permitirá tanto organizar o trabalho que deverá ser desenvolvido por todos, quanto saber exatamente quais ferramentas serão utilizadas para alcançar o objetivo traçado previamente.

Opolski apresenta-nos, no livro *Introdução ao Desenho de Som*, uma estrutura de organização de desenho sonoro através da elaboração de uma tabela. A seguir, repetir-se-á a estrutura apresentada por ela, que deve ser construída a partir do roteiro decupado, já possuindo uma descrição de cada plano e sua duração ideal. Com este planejamento é possível saber tudo o que a equipe de som precisará para realizar seu trabalho durante e depois das filmagens, auxiliando também a perceber em quais pontos do filme será necessária uma maior interação entre o som e as outras equipes, a fim de se obter o melhor resultado narrativo.

Para a tabela aqui apresentada, no entanto, será utilizada uma cena de um filme já finalizado, num exercício de trás pra frente, já que esta não é a tabela real de desenho sonoro do filme. A cena escolhida é a que inicia o filme *Estorvo* (Rui Guerra, 2000). Uma cena utilizada por mim em trabalhos de ressonorização com várias turmas. A escolha desta cena específica se apresenta pelo fato de possuir uma composição imagética que permite um espectro de sonorização muito amplo, devido a sua estrutura psicológica, onde diversas situações podem ser criadas a partir da percepção distorcida da personagem principal. A cena se inicia com uma campainha tocando, enquanto a personagem interpretada por Jorge Perugorria acorda e tenta descobrir/lembrar quem é o homem (Xando Graça) que tão insistentemente deseja falar com ele.

DESENHO SONORO		
Sequência inicial do filme Estorvo (Ruy Guerra, 2000)		
TEMPO DE PROJEÇÃO	IMAGEM	SOM
00"	Black - início do filme.	Dois toques de campainha fazendo a passagem para o primeiro plano. Início de um <i>room tone</i> quase imperceptível.
04"	Detalhe de olho.	Voz over: "Estou zozno."
10"	Cartela: Primeiro dia.	Um longo toque de campainha fazendo a passagem para o próximo plano.
14"	Pés em primeiro plano. Homem deitado na cama.	Voz over: "Deve ser coisa importante. Ouvi a..."
21"	Homem levanta o rosto e olha para a direita.	Voz over: "...campainha tocar várias vezes." Vários toques insistentes de campainha. Gotas com reverb. Voz over: "Pra mim é muito cedo. Fui deitar dia claro." Outro longo toque de campainha fazendo a passagem para o próximo plano.
35"	Homem caminha até a porta do quarto.	Passos descalços, gotas com reverb e mais duas campainhas. Voz over: "Acho que conheço..."
53"	Homem olha pelo olho mágico e se afasta, se esgueirando atrás da parede.	Voz over: "...esse rosto. De um tempo distante e confuso, quando ele ainda pertencia ao sonho. Mas, não entendo..." Continuam as gotas com reverb. Toca mais uma campainha. Voz over: "É inútil. Eu não abro mesmo. Sou capaz de morrer aqui em silêncio, virar um esqueleto em pé diante de esqueleto dele." Mais campainhas insistentes fazem a transição para o próximo plano.
1'18"	Ponto de vista do olho mágico.	As gotas continuam.

	Homem se afasta da porta e entra no quarto. Em seguida ele retorna e se aproxima novamente do olho mágico.	<p>Voz over: "Voltarei para cama e creio que o sujeito acabará desistindo, convencida que não há ninguém em casa."</p> <p>Passos descalços, mais campainhas.</p> <p>Voz over: "Mas agora me parece claro, que ele está me vendo o tempo todo."</p> <p>Entra uma música instrumental crescente que seguirá até o final da sequência.</p> <p>Voz over: "Desconto a deformação do olho mágico e é sempre alguém conhecido, mas muito difícil de reconhecer."</p>
2'02"	Homem vê o rosto do visitante pelo olho mágico.	Voz over: "é alguém que um dia abanou a cabeça, coçou o nariz e saiu do meu campo de visão."
2'12"	Homem se afasta da porta, entra no banheiro e se vê num espelho quebrado. No final a câmera faz um movimento de chicote.	<p>Passos.</p> <p>Voz over: "Sei que é alguém que há muito tempo esteve comigo, mas que eu não deveria ter visto... E eu não precisava rever."</p> <p>Sirene de polícia.</p> <p>Efeito de chicote acompanhando o movimento de câmera.</p>
2'38"	Homem calça o tênis e olha pela janela.	Continua a sirene, passos de tênis e janela abrindo.
2'43"	Ponto de vista do homem olhando pela janela.	<p>Sirene de polícia continua.</p> <p>Voz over: "Sabia que ele ia..."</p>
2'45"	Homem sai da janela, pega sua camisa e sai de quadro.	<p>Voz over: "...voltar."</p> <p>Sirene de polícia continua.</p> <p>Janela fechando, passos e som do casaco pego na cadeira se misturando ao som da porta abrindo.</p>
2'47"	Homem abre a porta do quarto e sai correndo.	Fecha a porta e passos correndo.
2'51"	Visitante visto por cima no corredor do prédio.	Passos apressados.
2'54"	Visitante para e olha pra cima.	Passos e cachorros latindo.

		Passos homem correndo fora de quadro.
3'00"	Homem foge.	Passos correndo e cachorros latindo.
3'03"	Visitante corre para tentar alcançá-lo.	Passos correndo e cachorros latindo.
3'06"	Homem foge.	Passos correndo e cachorros latindo.
3'08"	Visitante olha para cima e gira.	Passos do homem correndo fora de quadro e cachorros latindo.
3'12"	Homem foge - visto por cima.	Passos correndo.
3'14"	Homem foge - rosto se aproxima da câmera.	Passos correndo.
3'17"	Pés do visitante correndo.	Passos apressados.
3'19"	Visitante passa no andar de baixo. Homem se esconde e continua sua fuga.	Passos apressados.
3'25"	Pés do homem descendo uma escada.	Passos correndo.
3'27"	Visitante, visto por baixo, procura o homem.	Passos apressados.
3'29"	Homem corre, esbarra num senhor e derruba sua caixa.	Passos correndo, caixa cai no chão e cachorro late.
3'36"	Homem corre e sai pelo portão.	Cachorro late, passos correndo num piso molhado, e uma batida contra o portão.
3'43"	Visitante perdido passa por uma porta.	Portão fecha fora da tela. Passos. Visitante abre a porta com um encontrão.
3'45"	Homem corre dentro de um túnel, escapando de seu perseguidor.	Passos correndo. Voz over: "Por agora eu escapei, mas sei que ele não vai deixar de me perseguir... Só não sei porque."
3'55"	Black - final da sequência.	Música termina.

Além disso, é sempre muito útil escrever um pequeno texto de concepção sonora, onde serão estabelecidos os rumos estéticos de cada cena. Nesta concepção você pode definir o estilo de sonorização, ou os estilos, caso a história contada no filme justifique a utilização de estilos variados. Pode estabelecer os usos do som em cada sequência, qual o espaço sonoro será mais enfatizado, se a sonorização acompanhará o que vemos nas imagens ou o curso das percepções da personagem. Na sequência apresentada acima, as escolhas foram por uma sonorização mais naturalista, acompanhando e reforçando o que é visto nas imagens. Uma construção sonora que ajuda o espectador a acompanhar a ação que se desenrola diante dos seus olhos, mas reduz drasticamente a contribuição que os sons poderiam oferecer à cena e à construção psicológica do personagem. É através dos sons, e não somente da narração, que podemos permitir aos espectadores, não só saberem o que se passa na cabeça da personagem, mas fazê-los sentir a complexidade de seus pensamentos, o que auxilia no entendimento de suas atitudes. Fica cada vez mais nítido que a tarefa de construir mundos perceptivos e sensoriais através dos sons não se realiza tão facilmente sem um planejamento prévio.

7.5 Captação de som direto.

O trabalho de captar o som de uma cena enquanto a câmera está rodando, ou gravar os áudios relativos à narrativa - ambientes e efeitos - na mesma locação das filmagens, é um trabalho aferido ao técnico de som direto. Mas, se existe uma função denominada artista de foley, onde o profissional responsável grava áudios em sincronismo com a imagem projetada em estúdio, porque o encarregado por captar os áudios no set não se chama artista de som direto? Atribuir o termo técnico ao nome da função restringe a compreensão do que é de fato o seu trabalho. Ele não tem só que captar o áudio com a melhor qualidade técnica possível. É preciso pensar nas possibilidades e necessidades estéticas destes sons. A escolha de um microfone, por exemplo, não deve ser pautada apenas na obtenção do som mais limpo. Alguns microfones conseguem praticamente isolar a voz, mas tornam o som achatado, sem profundidade. Outros vão captar um pouco do ambiente, mas vão dar mais vida às

falas. Essas escolhas não são só técnicas, são estéticas, são artísticas, e devem ser discutidas e avaliadas antes da sua realização.

Para Carlos Abbate, um dos principais esforços desta etapa da sonorização é a gravação de um som "saudável". Para ele, isso significa obter um som "no qual a voz seja, acima de tudo, inteligível", ou seja, é aquele som que "tem tecnicamente uma boa relação sinal/ruído e uma textura agradável, sem distorção" (2015, p.27). Ter um som "saudável", como o descrito por Abbate, é sim uma das preocupações principais de um projeto audiovisual. Porém, o que é "saudável" para um projeto pode não ser pra outro. Há casos em que, mesmo antes de iniciada a filmagem, já se sabe que as falas servirão apenas como guia, pois precisarão ser substituídas na finalização. Decisões como esta podem ser definidas por problemas técnicos dos mais variados, como, por exemplo, o som muito presente de um gerador ou outro maquinário qualquer que não possa ser desligado ou abafado, ou por questões estéticas - um filme de época, filmado no centro de uma grande cidade, onde se faz impossível eliminar os sons de todos os carros, motos, aviões e helicópteros, que, por mais distantes que possam estar do local de filmagem, não correspondem à realidade da época retratada nas imagens. Neste último caso, por mais "saudável" que seja a captação das falas, seu áudio não possui a estética necessária para a finalização do filme.

Porém, caso estejamos diante de uma cena na qual se sabe, previamente, que será possível a captação do som direto para a utilização no projeto. Antes do trabalho das demais equipes começar, é necessário que a equipe de som chegue ao set e avalie as condições sonoras daquele dia. Sabe-se que, mesmo com uma avaliação prévia, durante a pré-produção, quando se trabalha com som nada é imutável. O que ontem soava de um jeito, hoje pode soar totalmente diferente. Os sons que compunham a paisagem sonora de ontem, hoje podem estar assomados ao rádio alto do vizinho que resolveu fazer um churrasco e comemorar, com os amigos, a vitória do seu time. São muitas as variantes possíveis. Todas precisam ser avaliadas e, havendo a necessidade, a equipe de produção precisa estar a postos para tentar encontrar um meio de resolvê-las. Uma das formas de evitar problemas é realizar os trabalhos de organização e preparo do set em silêncio, pois facilita a localização antecipada de sonorizações prejudiciais, facilitando e antecipando seu solucionamento. Mas, "se estamos em meio a ruídos constantes, certamente ninguém perceberá os que são indesejáveis até o

início da tomada, quando obviamente haverá silêncio, e então esta tarefa será mais difícil e tensa." (ABBATE, 2015, p.29) E, como sempre, o contratempo se torna de única e exclusiva responsabilidade da equipe do som, já que todas as demais equipes, que faziam barulho até então, estarão prontos para iniciar a filmagem, esperando apenas que "o problema do som" seja resolvido. O silêncio é, sem dúvidas, um ponto crucial para a captação do som direto, ou, ao menos, a não interferência de sons que não condigam com a realidade narrativa da história a ser contada. Quanto mais limpo estiver o som direto, mais liberdade de criação terão os editores e mixador.

Outra opção que resolve não só este problema, como vários outros possíveis erros durante a filmagem, é a realização de ensaios, não só para os atores e a equipe de fotografia, mas incluindo também a equipe de som. No momento em que se realiza o ensaio com a equipe de som se faz necessário reproduzir toda a organização e postura do momento da filmagem. Desta forma, será fundamental que todos façam silêncio e se posicionem nos lugares corretos. Se houver movimentação de câmera, de atores, mudança de cenário, tudo isso será testado e o som poderá conferir as condições reais de captação antes de executá-la oficialmente. No entanto, sabe-se que nos dias atuais, com a facilidade de se gravar as imagens em suporte digital, ensaios antes da filmagem estão se tornando cada vez mais raros, e, mesmo quando são realizados, são ensaios filmados, que, se derem certo, já são promovidos a primeiro *take*. Infelizmente, o que não se pode permitir é que toda essa praticidade, proporcionada pela tecnologia digital, nos permita, cada vez mais, agir sem pensar. Esta postura de "primeiro filma, depois vê no que vai dar" tem gerado inúmeros problemas para a pós-produção de alguns filmes. A falta de planejamento, conhecimento e controle sobre o material que se está realizando pode acarretar em casos exorbitantes como o de *Chatô, o Rei do Brasil* (Guilherme Fontes, 2015), que levou 20 anos para ter todos os seus problemas resolvidos e poder ser lançado comercialmente.

Além do artista de som direto, durante as filmagens também pode se encontrar um ou dois assistentes/micronistas, dependendo da necessidade e do tamanho da produção. O 1º assistente é sempre o micronista. Sua principal responsabilidade é o correto posicionamento do microfone e sua movimentação durante a cena. Um trabalho que exige grande concentração e destreza, pois qualquer movimento

equivocado pode por a perder não só a qualidade do áudio gravado, como romper a quarta parede, revelando o aparato sonoro, seja por sua entrada física no enquadramento, ou por deixar aparecer a sua sombra. "Não é arriscado afirmar que o som de um filme está "na ponta" do microfone". (ABBATE, 2015, p. 30) Ensaios antes da filmagem são ainda mais fundamentais para este profissional, que precisará estudar os movimentos dos atores, da câmera e saber por onde poderá se mover sem prejudicar as demais equipes. Ou seja, quanto maior a movimentação existente na cena, maior a complexidade da "coreografia" necessária por parte de todas as equipes, transformando cada plano numa grande "dança" de movimentos milimetricamente calculados.

[...] o microfonista montará o equipamento que será utilizado no dia junto com o segundo assistente e o manterá limpo e em condições de ser utilizado de forma imediata. O equipamento deve estar sempre organizado e em lugar seguro e acessível. O propósito do segundo assistente é estar atento para dar assistência ao chefe e ao primeiro assistente e, deste modo, agilizar o trabalho no set. saberá onde está cada componente que não esteja em uso ou montará o que for necessário para uma modificação repentina de planos. Também, como dissemos, reunirá a condição necessária para poder controlar corretamente uma segunda vara de boom quando for requerido. (ABBATE, 2015, p. 32-33)

Posicionar corretamente o microfone não é só sustentá-lo acima da cabeça dos atores, movimentando-o de acordo com ação realizada em cena sem se preocupar com a fonte sonora e seu direcionamento. A localização exata do microfone, para manter o eixo durante a captação das falas, e produzir um áudio onde a voz tem mais destaque do que os sons de fundo, é manter sua membrana apontada diretamente para o centro da boca de quem está falando. Para isso, se faz fundamental que o microfonista conheça o texto da cena, de forma que possa fazer a movimentação do microfone da boca de um ator para a do outro, sem perder o início da fala seguinte. No entanto, em alguns casos, quando as falas se "atropelam", se misturando, pode ser necessário que haja dois ou mais microfonistas, um para cada ator. Ou, quando não há esta possibilidade, o ideal seria colocar o microfone de lapela para cobrir os atores que não poderiam ter suas vozes captadas pelo shotgun, garantindo assim a captação de

suas falas, para que depois possam ser editadas e mixadas com a melhor espacialidade possível.

Um dos grandes problemas da captação de som direto em locações, ou seja, fora do estúdio, é que o microfone não capta só a voz, ele grava também o som de fundo e os ruídos produzidos pela movimentação dentro e fora de quadro. “Isto é o que no mundo do áudio é denominado como “relação sinal/ruído”, ou seja, a diferença de intensidades entre a fonte que nos interessa, chamada “sinal”, e o que é considerado ruído, isto é, som não útil e, portanto, indesejável” (ABBATE, 2015, p. 33). É por isso que é tão importante se manter o máximo de silêncio possível durante as filmagens. Quanto mais limpa e isolada a voz estiver, maior será a liberdade de criação oferecida a editores e mixadores. Isto, entretanto, não significa que a única função do artista de som direto seja captar a voz mais limpa possível, já que a definição dos microfones utilizados, não só para a captação da voz, como também para gravar ambientes e efeitos, será de fundamental importância para o resultado final do projeto.

O ambiente captado durante as filmagens, para muitos, é outro grande problema. Conseguir conscientizar toda a equipe a permanecer em silêncio, por quatro ou cinco minutos, só para se captar o ambiente da locação, é para muitos uma perda de tempo desnecessária. Muitos são os que, mesmo com os constantes pedidos do artista de som direto, tentam burlar o silêncio absoluto, continuando a fazer suas atividades de uma forma mais vagarosa, ou mesmo, conversando através de sussurros. Pura ingenuidade, que acaba por demonstrar a surdez crescente nas pessoas, de forma geral, e a falta de responsabilidade com um trabalho que é de todos. No entanto, superadas as dificuldades, a principal função deste ambiente é contribuir com a continuidade sonora dos planos gravados. Uma sequência, que na projeção dura apenas alguns minutos, na filmagem pode levar horas, ou quem sabe dias, para ser gravada. Esta passagem de tempo, entre um plano e outro, existente no mundo real, invariavelmente produzirá modificações nos sons de fundo dos planos filmados. A melhor forma de garantir a continuidade dos sons de fundo, minimizando possíveis transições bruscas, é a composição entre os sons diretos de cada plano com o ambiente captado na locação. Esta solução, aparentemente simples, pode salvar inúmeras produções.

Normalmente, são duas as formas de microfonação de atores em um set de filmagem. Ambas já foram citadas aqui, porém agora destacaremos suas principais diferenças, com o objetivo de demonstrar o quão importante é a simples definição do microfone a ser utilizado. A primeira opção, e mais comum, é a utilização de um *shotgun*, empunhado pelo microfonista através da vara de boom. Esta microfonação produz uma sonorização mais próxima da nossa percepção sonora real, mantendo uma estrutura de espacialidade, "já que permitirá captar não somente a voz e o som das ações, mas também seus comportamentos em relação ao espaço e, conseqüentemente, seu plano sonoro" (ABBATE, 2015, p. 50-51). Já o lapela, que fica preso ao corpo do ator e não precisa ser manuseado pelo microfonista durante a filmagem, capta o som da voz sempre com o mesmo distanciamento, já que seu posicionamento em relação a boca do ator não muda, mesmo que o ator se distancie ou aproxime da câmera. Se, por um lado, esta técnica de captação gera a percepção de um som em um único plano, com uma voz mais achatada e menos ambientada, por outro, permitirá a gravação de falas com menor reverberação e pouca interferência dos sons da ação, produzindo um som mais limpo. A tendência da maioria dos artistas de som direto, principalmente em projetos ficcionais, é optar, sempre que possível, pelo microfone *shotgun*. No entanto, há casos em que o uso do lapela se faz fundamental, como por exemplo: quando o plano está muito aberto; quando as personagens estão posicionadas muito distantes, dificultando a aproximação do microfonista; ou quando a cena transcorre num espaço interno cujo teto é muito baixo, impossibilitando o uso e manuseio da vara de boom.

Existem também as diferenças entre as direcionalidades dos microfones, que modificam o seu ângulo de captação e definem o quanto cada microfone "escuta". Quanto menor o seu ângulo de abertura, maior a sua direcionalidade, permitindo uma captação com um foco sonoro mais preciso. Neste sentido, os microfones mais utilizados nas produções audiovisuais são: omnidirecional, cardioide, supercardioide e ultradirecional. Para cada um destes modelos existe um gráfico, com diagrama de polaridade, que ajuda a entender as diferenças de frequências captadas por seu espectro audível. Também é importante frisar que alguns gráficos apresentam desenhos diferentes para escalas distintas de frequência, porém, como estas variações

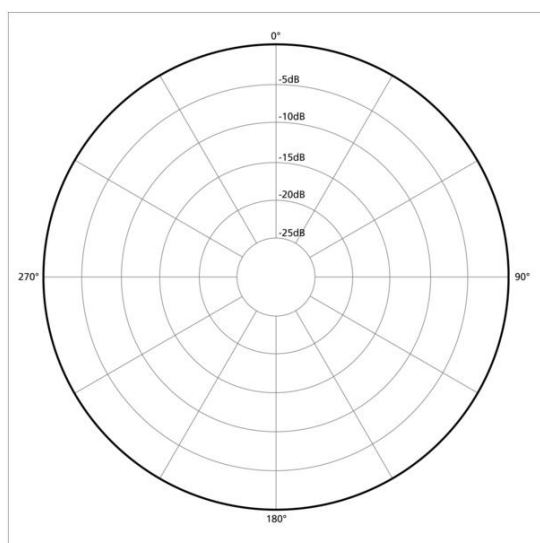
não são tão significativas, mostraremos os gráficos com sua estrutura simplificada, representando a média de cada direcionalidade.

Omindirecional:

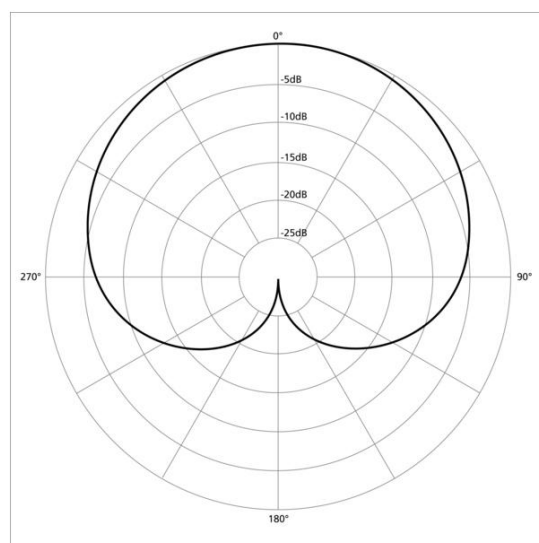
Os microfones omnidirecionais possuem uma cápsula que capta os sons provenientes de todas as direções, ou seja, num raio de 360°, independentemente do seu posicionamento. Sua sensibilidade é muito alta, precisando ser posicionado muito próximo de sua fonte sonora, se quisermos evitar a captação de sons indesejados. É por isso, que nas produções audiovisuais, este tipo de microfone é utilizado, com mais frequência, quando se opta pelo uso do microfone de lapela, mantendo-o o mais próximo possível da boca do ator.

Cardioide:

Sua denominação é proveniente do formato de coração apresentado por sua curva de captação. Os microfones deste tipo priorizam os sons presentes na parte frontal de sua cápsula e possuem uma grande atenuação dos sons emitidos em sua parte traseira. Nos projetos audiovisuais, estes microfones são utilizados, preferencialmente, na captação de ambientes e efeitos, pois, apesar de serem seletivos, os cardioides captam um campo sonoro bastante generoso a sua frente.



Omnidirecional



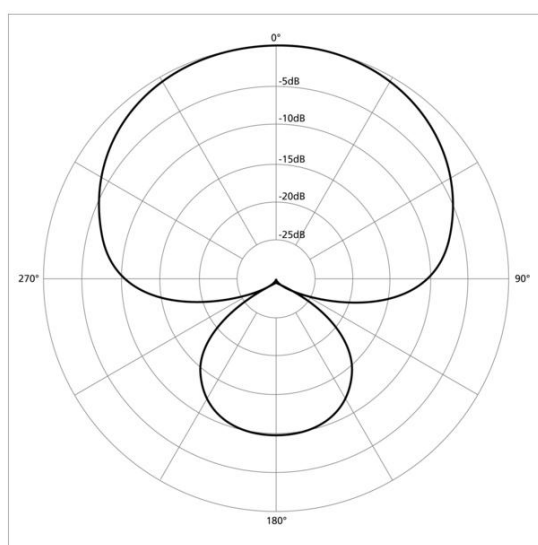
Cardioide

Supercardioid:

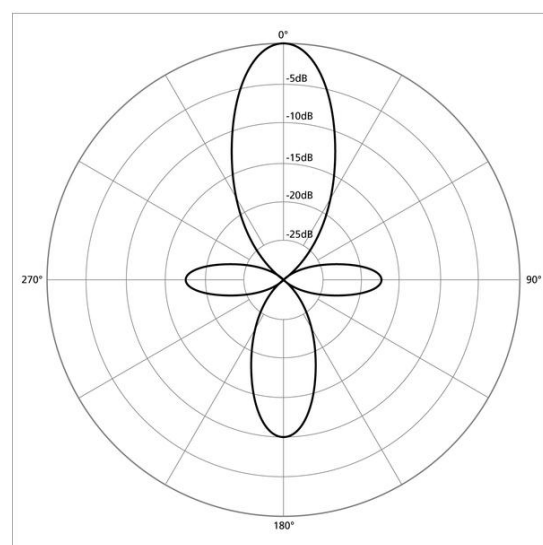
Assim como o microfone cardioid, este também possui um padrão de captação em formato de coração. Entretanto, possui um ângulo de abertura menor, na parte dianteira, e um pequeno lóbulo por trás, tornando-o ainda mais seletivo que o cardioid. Este microfone é muito utilizado em gravações no qual não se é possível ficar muito próximo da fonte sonora, ou em captações onde, mesmo estando próximo da fonte, deseja-se diminuir consideravelmente a interferência de sons ou barulhos ambientes.

Ultradirecional (shotgun):

Como o próprio nome sugere, este é o microfone com maior direcionalidade. Seu padrão de captação é muito mais afilado, priorizando os sons para os quais a sua cápsula estiver diretamente posicionada. Estes são os microfones mais utilizados para a captação de diálogos, principalmente quando a gravação é feita em exteriores, pois, se corretamente posicionado, será capaz de captar a voz de forma limpa, sem perder sua espacialidade. Porém, devido a sua alta direcionalidade, o microfone ultradirecional é o mais suscetível a realizar uma captação de som fora do eixo, já que um leve deslocamento de alguns graus em seu posicionamento, para ele, pode ser crucial.



Supercardioid



Ultradirecional

Na prática, muitos costumam chamar o microfone ultradirecional (shotgun) de microfone direcional, no entanto, como percebemos através dos gráficos, com exceção do omnidirecional, todos os outros são direcionais, pois possuem, em escalas angulares variadas, um direcionamento de acordo com sua posição durante a captação. Além disso, enquanto os gráficos apresentam seus diagramas de polaridade em apenas duas dimensões, é sempre bom lembrar que a captação sonora é espacial, ou seja, tridimensional.

Cada uma destas questões também deve ser levada em consideração, na hora que se define o estilo de sonorização desejado para o filme. O que mais uma vez comprova a importância de técnica e estética caminharem juntas. De nada adianta ter a melhor captação se ela não se encaixa nas necessidades narrativas da história. O artista de som direto deve ter a consciência de que o produto de seu trabalho será importante para as demais etapas. O som direto não está isolado dentro do processo. Ele não se resolve por si só. Ele está no meio do caminho. Deve receber as informações artísticas elaboradas e discutidas durante a pré-produção, para que seu trabalho possa contribuir com a melhor finalização possível. Saber qual o objetivo final da sonorização, pode oferecer ao artista, que muitos consideram apenas técnico, a oportunidade de contribuir de forma mais consistente e participativa com editores e mixadores.

"Imagens e sons como pessoas que se encontram ao longo do caminho e não podem mais se separar."
(BRESSION, 2005, p. 41)

8. Edição de som e mixagem: um som de qualidade é um som limpo?

8.1 O início do fim da sonorização.

A finalização sonora de um projeto audiovisual é um dos trabalhos mais complexos de toda a produção sonora. Ela é dividida em várias etapas, a começar pela edição. É na edição de som que toda concepção e planejamento sonoros começam a ganhar contorno. Este é o momento em que se começa a concretização de toda a estrutura sonora do projeto, dividindo-o em quatro bandas principais: vozes, ambientes, efeitos sonoros e músicas. Ao iniciar o seu trabalho, o editor de som percebe a necessidade de alguns sons que eventualmente não foram produzidos durante as filmagens, ou, que por algum motivo, não possuem a qualidade necessária para a história que se pretende contar. Neste caso, estes sons precisarão ser produzidos durante a pós, seja através de pesquisas às bibliotecas sonoras, gravando-os em estúdio, ou mesmo em locações condizentes com a sonorização necessária. Entretanto, é muito importante frisar que nem sempre a qualidade técnica de captação sonora é o mais importante para o projeto. Dependendo da narrativa, um som de pouca qualidade técnica pode ter uma grande qualidade estética. São muitos os casos em que não se faz necessário o uso de um som "limpo", ou seja, com a maior qualidade técnica possível.

Há, por exemplo, filmes que se utilizam de imagens e sons captados pelos próprios personagens, com equipamentos de qualidade inferior aos utilizados pela equipe do filme. Desta forma, justificado pela própria narrativa, filmes como este podem fazer uso de sons tecnicamente inferiores sem que isso prejudique a qualidade final do projeto ou demonstre falta de apuro no trabalho de sonorização. Um filme no qual este uso se torna muito nítido é no suspense *A Bruxa de Blair* (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999). Em boa parte do filme, a maioria dos sons que ouvimos encontra-se no espaço fora da tela. E, em alguns momentos, principalmente nas cenas ocorridas durante a noite, a percepção visual do espectador se torna muito limitada, tornando as informações trazidas pelo som o ponto principal da trama. Como a proposta do filme é retratar a realidade do que aconteceu ao grupo de jovens, que resolve adentrar as matas do Estado de Maryland, para realizar um documentário sobre a lenda da Bruxa de Blair, a ideia é apresentar os sons da forma mais realista possível. No entanto, como muito pouco do que se ouve é visto na tela, a liberdade de criação é quase que total. A maioria dos sons que se pode perceber no filme são os da movimentação das personagens: seus passos em folhas secas, sons de pegar e manusear objetos que não vemos na tela e respiração ofegante. Ou seja, o tipo de áudio que em outros filmes seria excluído durante o processo de edição de som e mixagem, por ser considerado por muitos como uma poluição sonora desnecessária, mas que neste filme se torna de principal importância para a construção do suspense.

Rodrigo Carreiro, em artigo apresentado no Intercom de 2013, "*Elogio da Imperfeição: [Rec] e a Câmera Diegética em Falsos Found Footage de Horror*", apresenta um crescimento, nas duas últimas décadas, de filmes realizados a partir a ideia de filmagens encontradas (*found footage*). Uma vertente do cinema, que mistura documentário e ficção, e obteve um grande impulso com o sucesso estrondoso obtido pelo filme de Myrick e Sánchez. *A Bruxa de Blair*, arrecadou quase 250 milhões de dólares, em sua distribuição e exibição por todo o mundo. Segundo Carreiro, do seu lançamento até 2013, pelo menos 200 títulos parecidos foram lançados em diversos países, "constituindo um subgênero do cinema de horror, devidamente reconhecido dessa forma pela crítica cinematográfica internacional" (2013, p. 1). No campo da sonorização, entretanto, é interessante notar que, apesar da estética documental

fundamental para a captura das imagens, alguns filmes mantiveram toda a estrutura técnica disponível, realizando filmes cuja mixagem preservava uma grande variedade de efeitos *surround*, vozes claramente discerníveis, além do uso de música extradiegética. Observação esta que reforça a legitimação de que nem todas as produções colocam a técnica disponível a favor da estética. Alguns filmes como *Cloverfield – Monstro* (Matt Reeves, 2008), mesmo se aproveitando da onda de filmes *found footage*, preferiram manter a elaboração de um som limpo e inteligível ao invés de trabalharem com a estética do amadorismo.

Além disso, existem filmes que intercalam imagens atuais com imagens de arquivo. Autores como Roger Odin (1995) e Lila Silva Foster (2010), por exemplo, trabalham com os conceitos de acervo cinematográfico, filmes de família e o mapeamento do campo amador. Questões que contribuem como justificativa para o uso de um som menos técnico e mais diletante. O som, originalmente captado com estas imagens, produzidas por equipamentos de tecnologia inferior, dificilmente terá uma qualidade técnica condizente com a dos equipamentos digitais atualmente disponíveis no mercado. No entanto, manter o som original, com chiados, estalos e frequências comprimidas, ajuda a manter o realismo presente também nas imagens desgastadas pelo tempo. Em alguns casos, mesmo que estas imagens não possuam seu som original, que pode ter se perdido, ou nunca ter sido captado, sua estética granulada, em preto e branco, sugerem um som sujo, com um espectro de frequências reduzido, sem muitos graves e agudos. Numa situação como esta, contrariando todas as regras de qualidade de captação, o editor de som terá toda a liberdade para "estragar" o som do filme, tornando-o mais verossímil com a imagem que ele corresponde. É claro que, dependendo do nível de ruídos existentes no som original, não há nada demais em realizar limpezas e filtrações, com a intenção de torná-lo mais compreensível ao público. Os recursos técnicos existentes devem ser utilizados a favor da estética, assim como a estética deve saber aproveitar esses recursos durante a elaboração sonora, para que o som funcione na sua principal tarefa, de manter o espectador envolto na história. Seja seu objetivo reforçar a imagem ou contradizê-la.

Esta, por exemplo, foi uma das situações citadas pelo saudoso diretor e montador Ricardo Miranda (falecido em 28 de março de 2014), quando presente no I

Encontro Nacional de Profissionais de Som do Cinema Brasileiro, ocorrido entre os dias 5 e 7 de setembro de 2013, na cidade de Conservatória - RJ, como parte integrante das atividades do 7º CineMúsica. Após os debates ocorridos em uma das mesas, nos encontramos e demos início a uma conversa sobre as questões da finalização sonora, já que ambos, nesta época, lecionávamos na Escola de Cinema Darcy Ribeiro, e costumávamos conversar com o objetivo de manter um discurso coerente entre as disciplinas de montagem e edição de som. Lembro, perfeitamente, como se fosse hoje, do momento em que Miranda se demonstrou incomodado com o discurso da técnica se sobrepondo a estética, como se o mais importante para o som de um filme fosse um som tecnicamente impecável. Tanto que, em seu discurso, ele chegara a revelar uma experiência desagradável que tivera neste sentido. Durante a mixagem de um de seus documentários, o mixador insatisfeito com a qualidade sonora de uma entrevista recuperada de arquivos, começou a despender de um grande esforço para eliminar as imperfeições existentes. Depois de muito tempo e de algumas tentativas malsucedidas, o mixador começou a abaixar o som da entrevista sem se preocupar com o fato de que o espectador deveria ouvir o que era dito, mas sim inquieto com a necessidade de reduzir ao máximo seus chiados e estalos. Ao perceber sua atitude, Miranda informa ao mixador que as falas ditas pelo entrevistado são fundamentais para a compreensão de sua história, que ele poderia limpar o som o quanto conseguisse, mas que deveria manter a entrevista audível. Além disso, Miranda frisou que não se importava com a baixa qualidade do som, já que este se tratava de um material de arquivo e aquelas imperfeições lhe eram condizentes. Contrariado com as escolhas estéticas do diretor, o mixador, segundo Miranda, teria afirmado que este resultado deporia contra seu trabalho, já que em sua percepção não havia qualidade alguma na entrevista de arquivo presente no filme.

A dificuldade de captação do som direto, em algumas locações como a praia, torna o trabalho da finalização sonora bem mais complicado. Entre alguns dos seus possíveis problemas, encontram-se, principalmente, a colisão do vento com a membrana do microfone e a sonoridade provocada pelo estouro das ondas. No filme *A Partilha* (Daniel Filho, 2001), por exemplo, existe uma cena na qual as quatro irmãs se encontram numa praia e conversam sobre a partilha da herança e seus problemas. A

cena se tornou icônica dentro do filme graças a seu momento final, no qual as personagens cantam e dançam a música *Dancing Days* do grupo As Frenéticas. Entretanto, ela é um ótimo exemplo para a discussão sobre a qualidade sonora. De um lado, provavelmente, o som direto captado durante as filmagens, sem qualidade suficiente para ser utilizado na cópia final, e considerado apenas como som guia. Do outro, uma dublagem realizada pelas próprias atrizes, dentro de um estúdio com total isolamento acústico, com o objetivo de substituir o som original. O problema é que o som desta dublagem, por melhor que seja em seu sincronismo e na entonação conferida pelas atrizes, não se encaixa com naturalidade à cena. As vozes deixam transparecer, nitidamente, que sua captação fora realizada em um ambiente hermeticamente fechado, com uma reverberação inexistente em locais abertos como a praia. Além disso, a relação entre o volume das vozes e o som das ondas quebrando soa completamente artificial, assim como alguns efeitos de *foley* de passos dentro d'água totalmente descontraídos, e a ausência dos passos na areia fofa, reforçando ainda mais a falta de naturalidade da cena. Ou seja, nem sempre os sons com a melhor qualidade técnica vão gerar sonorizações com qualidade estética. Tornando nítida a percepção de que a verdadeira qualidade sonora está no perfeito casamento entre técnica e estética.

Porém, a não utilização do som direto, devido alguma dificuldade durante sua captação, nem sempre se torna um problema perceptível na cópia final. O trabalho de editores de som e mixadores é justamente o de unir diversas camadas sonoras, preenchendo cada detalhe sonoro dentro e fora da tela, com o objetivo de criar uma sonorização eficiente e condizente com a narrativa proposta. Há no filme *A Identidade Bourne* (Doug Liman, 2002) um extra denominado *A velocidade do som*, que mostra todo o processo de construção do som do carro utilizado por Jason Bourne (Matt Damon) em uma cena de perseguição do filme. O extra começa com a apresentação de alguns dos técnicos envolvidos na criação dos sons da cena, e um deles, o editor de efeitos sonoros Chris Assells, revela acreditar que as pessoas se surpreenderiam em saber que 99% dos sons utilizados foram criados na pós-produção. Em seguida, Per Hallberg, supervisor de edição de som, afirma que o conceito errôneo tido pelo público, de que o som ouvido no filme é o som captado durante as filmagens, é o que

eles realmente esperam que aconteça. Desta forma, logo que iniciaram o processo de edição de som, eles perceberam que o som real do Mini Cooper, carro utilizado por Bourne, não era muito estimulante, nem conferia a dramaticidade necessária à cena. Resolveram, então, juntar ao som do Mini Cooper outros dois sons: o som de uma motocicleta, com sua intensidade reduzida, apenas para tornar o motor mais empolgante, com mais velocidade e conferir maior sensação de perigo; e o som de um Cadillac velho, sem algumas velas de ignição, para que ele funcionasse mal, tornando o som mais áspero. Todos estes sons foram trabalhados em equilíbrio, para se alcançar o objetivo de conferir emoção à cena sem torna-la inverossímil.

Hallberg afirma que, no início do trabalho, deveriam ter algo em torno de mil pistas de áudio, que precisaram ouvir uma a uma, escolhendo não só o melhor som, mas o que funcionava melhor na sua junção com os demais. "Esta derrapagem funciona com o grito da mulher? Esta derrapagem funciona com aquela rotação do motor? Este rangido do câmbio combina com esta suspensão?" Numa cena de ação como esta, segundo Bob Beamer, mixador de sons regravados, a intenção é manter tudo interessante e estimulante, evitando a monotonia. Este sim é um exemplo de trabalho no qual a técnica é utilizada, durante a etapa de finalização sonora, com o intuito de se obter a melhor resposta estética possível. O que não significa que só se é possível obter este resultado quando a linha de raciocínio é a mesma de um filme de ação, com sonorização realista. Porém, deixa evidente que se faz necessário um trabalho minucioso na escolha e junção de cada som, pensando além de sua qualidade sonora, na sua função, sua subjetividade, sua capacidade de gerar novas percepções e emoções. O processo de finalização sonora é muito mais complexo do que a junção dos sons captados durante as filmagens e uma música de fundo.

Outra situação muito interessante dentro do extra do filme é que, após esta apresentação do trabalho por eles realizado, nos é dada a oportunidade de conferir um pequeno trecho da cena sonorizado com diferentes grupos de sons: ambientes, foleys, outras categorias de efeitos sonoros e vozes, antes de assistir sua mixagem final com a música. Esta experiência nos permite perceber o nível de complexidade e detalhamento existente num trabalho de sonorização. Esta estrutura também nos

proporciona entender a real necessidade de se dividir a execução do trabalho em camadas de som ou bandas sonoras.

8.2 As bandas sonoras (ou tipos de som).

Quando se assiste a um produto audiovisual, dificilmente analisa-se ou preocupa-se com as várias camadas de sons necessárias para se chegar ao resultado final. Na verdade, na maioria dos casos, a intenção dos profissionais que realizam este trabalho é produzir uma fruição sonora, na qual todas as camadas construídas ao longo de todo o processo pareçam ser uma única camada desde sempre. Porém, para que se entenda melhor a prática e se estude detalhadamente os seus processos estéticos, faz-se necessário que conheçamos cada um dos segmentos sonoros estruturados durante os trabalhos de edição de som e mixagem. Já que a grande maioria dos problemas estéticos ocorre devido à má concepção sonora de uma de suas camadas e/ou aos processos de produção.

Segundo Virginia Flôres, no livro *O cinema: uma arte sonora*, a organização e a divisão das bandas sonoras possuem algumas distinções, dependendo da análise dos diversos teóricos e críticos cinematográficos, assim como das práticas disseminadas por cada equipe e cada produção. De forma geral, os elementos constituintes de uma trilha sonora, segundo a estrutura mais básica, são: diálogos, ruídos e músicas. Esta classificação, porém, coloca os ambientes, utilizados como base sonora, no mesmo grupo dos ruídos, não levando em consideração seus diferentes tipos de gravação. Apesar das diversas estruturas possíveis, divulgadas nas mais variadas literaturas, para este estudo, nos concentraremos na metodologia trazida para o Brasil pela editora francesa, Emanuelle Castro. Através do convite feito pela produtora L.C. Barreto, em 1978, Emanuelle veio editar o som do filme *Amor Bandido*, de Bruno Barreto. E, em sua passagem por nossas terras, acabou por disseminar seus conhecimentos e sua

organização de trabalho, formando uma geração de editores de som que se habituaram a dividir suas bandas sonoras entre: vozes, ambientes, efeitos e músicas⁴².

Na banda das vozes encontram-se todas as falas importantes do filme - aquelas que precisam ser ouvidas e entendidas pelo público, excluindo-se os burburinhos e as falas que ajudam a compor o ambiente - sejam elas as vozes captadas durante as gravações (som direto), ou em estúdio (dublagens, voz *off*, pensamentos e narrações). Os ambientes são os sons de fundo, contínuos e de menor intensidade, servindo como uma base sonora e situando a ação em um espaço e tempo específico. Os efeitos sonoros compreendem sonoridades pontuais, com um maior destaque dentro e fora da imagem, contribuindo com o direcionamento da história. A banda de músicas, como o próprio nome diz, é o espaço no qual as músicas do filme serão editadas, sejam elas diegéticas ou não, estejam tocando baixinho no rádio do carro, ou tomem a dimensão da cena, se tornando o principal som daquela sequência.

8.2.1 Banda de vozes.

Desde o surgimento do som em sincronismo com a imagem, muitos foram os filmes que se apoiaram numa estética centrada prioritariamente na voz. Um dos primeiros sons pensados durante a escrita de um roteiro é o som das falas, dos diálogos, dos pensamentos, das narrações, dos comentários. Muito se discute sobre esse estilo de cinema, chamado por muitos de "cinema falado". No entanto, é inegável a importância da fala, do som da voz, dentro da construção das principais narrativas. A questão é que pouco se discute sobre a qualidade da voz. Muito dos críticos do "cinema falado" se apoiam unicamente sobre a pecha de sua redundância, com a velha pergunta: Por que dizer coisas que simplesmente podem ser mostradas? Este questionamento, além de demonstrar uma maior valorização aos olhos e às imagens, em nossa cultura, demonstra o pouco entendimento das possibilidades sonoras em si. Uma fala não é só um conjunto de palavras que geram um sentido epistemológico. Faz-se necessário reconhecer que uma mesma fala dita de formas diferentes, por pessoas diferentes, com entonações, pausas, volumes e ritmos diferentes, podem

⁴² Para Opolki, por exemplo, esta divisão é outra: diálogos, *foley* e efeitos, incluindo nesta última banda os sons do ambiente, os *hard-effects* (efeitos que são vistos pelo espectador) e os *sound effects*. (efeitos não literais, não indiciais e que não devem ser submetidos a escutas causais, pois não são representativos. (OPOLSKI, 2013, p.38)

modificar por completo o entendimento sobre o que está sendo dito. Outra situação interessante está na possibilidade de se dizer uma coisa, pensando em outra, e, desta forma, o tom e toda a construção melódica do que é dito não deve coincidir com a expressão facial da personagem. Quantas pessoas não se deixam enganar pelos discursos mais absurdos, proferidos por palestrantes mal intencionados, apenas pela existência de um tom de convicção presente na imitação vocal por eles utilizada?

Para Chion, o som no cinema é mais do que vococêntrico, ele é verbocêntrico. A diferença é que o som não estaria apenas focado na voz, mas sim no verbo, no que dizem as personagens. Segundo ele, isso se deve graças ao comportamento e reações cotidianas das pessoas de modo geral. "Se o ser humano ouvir vozes no meio de outros sons que o rodeiam (sopro do vento, música, veículos), são essas vozes que captam e concentram logo a sua atenção." (CHION, 2008, p. 13) Este também teria sido o motivo para que o desenvolvimento tecnológico, no âmbito da captação sonora, priorizasse a invenção de novos microfones e sistemas de sonorização concentrados na gravação das falas.

Ser ou não verbocêntrico não é o que define a qualidade sonora de um filme. O que dirá se o filme tem uma sonorização com esmero na constituição estética e técnica de seus sons é a forma como eles são tratados e trabalhados desde sua concepção inicial até a finalização. Muitos são os casos em que, por exemplo, devido a problemas durante as filmagens e captação de sons, torna-se necessária a dublagem de algumas vozes. Uma das maiores preocupações com a dublagem, na maioria dos filmes nacionais contemporâneos, tem se tornado o reestabelecimento do sincronismo entre o som da fala e o movimento dos lábios dos atores. Essa questão faz com que este seja, normalmente, o principal foco dos atores na hora de gravar uma dublagem. A atenção à postura da voz, entonação e timbre acaba quase sempre colocada como secundária. Isto produz uma sonoridade que se encaixa perfeitamente nos movimentos labiais, mas permanece descolada da ação em si, tornando-se falsa e artificial pelo simples fato de não transmitir a emoção necessária. Isso sem falar das questões acústicas como apresentadas no exemplo citado do filme *A Partilha*.

Com as novas tecnologias digitais, o sincronismo passou a ser facilmente obtido e corrigido milimetricamente, mesmo após a gravação. Com softwares cada vez mais especializados no trabalho de edição sonora, tornou-se possível alongar uma determinada sílaba, ou retirar pausas de respiração. Para facilitar ainda mais o trabalho, a tecnologia digital permite que se refaça o sincronismo de uma fala a partir da fala original, conferindo o seu encaixe não só pela imagem labial do ator, mas, principalmente, pelo desenho das ondas sonoras do som direto. Ou seja, esta é a maior justificativa para a captação do som direto de todos os planos, mesmo nas condições mais adversas, pois este som, mesmo inutilizável, servirá como um guia perfeito para a dublagem e sua edição.

Mas, se o sincronismo não é mais o bicho de sete cabeças de anos atrás, por que algumas produções continuam se esquecendo de dar mais valor à atuação das vozes? O principal instrumento da comunicação humana é a língua falada. Por mais que a nossa cultura valorize mais os olhos e a visão como centros de conhecimento, aprendizado e compreensão, um surdo de nascença tem muito mais dificuldade de se comunicar com o mundo do que um cego. O que é dito não encontra sentido apenas na estrutura morfológica de suas palavras, mas também na emoção e no sentimento com que as palavras são proferidas. Pode-se repreender uma atitude incorreta sem que para isso seja preciso levantar o tom de voz, assim como se pode conversar descontraidamente, mas com um tom de voz elevado, permitindo o equívoco de que alguém, ao ouvir de longe, possa imaginar que algo de errado esteja acontecendo naquele local. O tom da voz tem uma responsabilidade muito grande no entendimento do que é dito. Um texto escrito por uma pessoa e lido por outra pode gerar atritos na comunicação só pelo fato da inexistência do tom da voz. O que na interpretação de uns pode ser um texto bem-humorado, na de outros, pode estar repleto de injúrias e difamações.

O som da voz humana é como o som de um instrumento: um único violino (timbre) pode variar sua emissão de muitas maneiras, tanto no campo das alturas quanto em sua duração e intensidade. Com esses conceitos amplamente difundidos na música tradicional ocidental, podem ser determinadas muitas possibilidades sonoras em cada voz. As particularidades vocais exprimem a pessoa de maneira imediata. Sem mencionar os

sotaques possíveis, as variações entre feminino e masculino que alteram significativamente as sonoridades e qualidade das vozes. (FLÔRES, 2013, p. 123)

Os testes para escolha de atores também são conhecidos pelo nome de audição. Entretanto, será que é dada a devida importância ao som de suas vozes nestes testes? Os atores deveriam ser escolhidos, para os papéis que irão atuar, não só por sua presença imagética, mas também por sua marca vocal. O ator Malvino Salvador, por exemplo, tem um tom de voz mais para o espectro de frequência médio agudo, o que para alguns personagens pode tornar sua presença não tão intimidadora quanto a de atores com vozes mais graves. Por isso, saber qual a intenção da personagem, e perceber se a voz do ator contribui com suas características, é tão importante quanto escolher a aparência, o porte físico, a idade e a altura do ator. Alguns atores, porém, têm a facilidade de alterar a sua voz, modificando seu tom, reproduzindo diferentes sotaques, de forma que estas transformações também devem ser levadas em conta durante o processo de audição.

O ator Brad Pitt, por exemplo, muito conhecido por sua beleza, foi rapidamente elevado ao posto de galã em Hollywood. No entanto, ao longo de sua carreira, Pitt demonstrou estar muito além do rótulo e do status que lhe foi conferido. Foram vários os papéis interpretados por ele que seguem na contramão do título de galã. Em alguns deles com um grande destaque para os sotaques e postura vocal. No filme *Snatch: Porcos e Diamantes* (Guy Ritchie, 2000), Pitt interpreta um cigano, Mickey O'Neil, dono de um soco matador. Seu sotaque irlandês indecifrável, além de ser uma vingança do diretor contra os críticos que reclamaram das falas de seu filme anterior (*Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes*, 1998) contribuiu, e muito, com a narrativa do filme. Além disso, o personagem Turco, vivido por Jason Statham, deixa bem clara esta importância em uma de suas falas quando diz: "Ciganos são bons negociadores. Talvez seja porque ninguém entende o que eles falam". Outro personagem de Pitt, muito comentado por sua atuação vocal, é o tenente Aldo Raine, do filme *Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009)⁴³. Nele, Pitt é o encarregado de reunir um pelotão de soldados judeus, com o propósito de realizar uma missão suicida contra os alemães.

⁴³ Link para a cena do filme disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=krtnt191Drg>>. Acesso em 31 de março de 2016.

Seu objetivo é matar o maior número possível de nazistas, da forma mais cruel existente. Sua personagem, além de ter um forte sotaque sulista, protagonizou uma cena hilária na qual tentava se passar por um italiano, num encontro com o grande vilão da história, o coronel alemão Hanz Landa (Christoph Waltz), conhecido por sua especialidade em caçar judeus, distinguindo os mais variados sotaques. Toda esta estrutura definida anteriormente pelas personagens, transforma o encontro dos dois, e a tentativa de Pitt em disfarçar um sotaque italiano, num dos pontos altos do filme, principalmente, quando seu sotaque falso é confrontado com o de outros personagens italianos presentes em cena. Uma prova de que a voz tem uma relevância muito maior do que simplesmente reproduzir o texto escrito, passando informações de seu conteúdo, mas também, pela sua forma, onde, em alguns momentos, o mais importante não é o que está sendo dito, e sim como se diz. "Se o diálogo se exclui da arte visual, e com ele a vivacidade narrativa, o cinema perde sua unidade; definir o ligar do verbo, medi-lo proporcionalmente em relação ao silêncio, é uma parte do ato da *mise en scène*." (MASSON, 1989, p. 221)

8.2.2 Banda de ambientes.

Os ambientes (AMB) ou *backgrounds* (BG) são os sons que servem de base para a sonorização de cada cena, trabalhados de forma mais uniforme, com menor amplitude, sem interrupções ao longo de uma sequência. Ou seja, o som que servirá para suavizar as passagens de um plano de imagem para outro, disfarçando os cortes e contribuindo para a transparência, ou, pelo contrário, reforçando as rupturas presentes na montagem da imagem. Normalmente, nos filmes clássicos narrativos, para cada nova sequência há um novo ambiente, contribuindo para a rápida localização sonora e espacial do local onde transcorre a ação. Se a personagem se desloca de casa para o trabalho, passando por lugares diferentes em seu trajeto, cada um destes espaços será representado sonoramente pelo ambiente que lhe representa. O ambiente do interior do seu apartamento é diferente do ambiente do hall do prédio, que é diferente do interior do elevador e do interior do carro, assim como da orla da praia, do centro da cidade num dia de engarrafamento, do túnel e, por fim, do escritório. Cada um destes cenários possui características sonoras próprias, que reforçam o senso de localização de personagens e espectadores.

Um das principais funções técnicas do ambiente é a manutenção de um som de fundo constante, contribuindo principalmente para uma transição suave entre os arquivos de som direto. Dependendo do posicionamento da câmera e do seu distanciamento dos atores, o som de fundo pode variar consideravelmente de um plano para outro. Se em uma sequência, com diálogo em plano e contraplano, um ator estiver de costas para rua, enquanto o outro está com as costas viradas para um prédio, certamente teremos uma grande variação no ambiente, presente na captação do som direto, entre estes dois planos. Caberá, então, à banda de ambientes a tarefa de diluir esta diferença, tornando os cortes mais suaves e impedindo um salto muito grande entre os planos. É certo, entretanto, que isso não é uma regra definitiva, e, se for de interesse do diretor que estas diferenças sejam mantidas, ou mesmo reforçadas, ainda assim a construção de ambiente da cena, com sonoridades diferentes em cada um dos planos, contribuirá para a percepção do sentido desejado.

Nas sequências que necessitam de dublagem, o ambiente possui uma importância ainda maior, já que toda a espacialização sonora existente na locação é perdida com a substituição do som direto. Em algumas situações, por exemplo, a dublagem se torna necessária justamente pela incompatibilidade da paisagem sonora existente durante a filmagem e a almejada para a narrativa do filme. São muitas as cidades que ainda mantêm uma arquitetura antiga, permitindo a realização de filmes de época, porém a paisagem sonora de algumas destas cidades, principalmente nos grandes centros, em nada se assemelha com a existente na época retratada. Se para a imagem basta definir o enquadramento, deixando as informações visualmente não interessantes de fora, para o som, com sua omnidirecionalidade, esta situação não é tão simples assim. São carros, motos, aviões e muitos outros equipamentos difíceis de serem controlados pela equipe de filmagem, de forma a não interferirem na captação do som direto.

Como muito bem observado por Flôres, talvez devido ao avanço da tecnologia digital e do uso mais constante de dublagens ao invés do som direto, "os ambientes do cinema contemporâneo se tornaram bastante inócuos, estéreis, mesmo não se tratando de filmes de ficção científica, estes estão repletos de vazios e de ambientes neutros." (FLÔRES, 2013, p. 134) O estranho é que desta forma os ambientes nos

filmes parecem andar na contramão das paisagens sonoras reais. O mundo em que vivemos está cada vez mais vivo e repleto de sonoridades diferentes, tornando cada espaço muito singular. Tentar homogeneizar estes espaços é acabar com essas identidades, colocando personagens e espectadores dentro de uma bolha sonora, num mundo irreal. Há uma cena do filme *Mesmo Se Nada Der Certo* (John Carney, 2013)⁴⁴ em que essa situação fica muito clara. A cena se inicia com Dan (Mark Ruffalo) e Gretta (Keira Knightley) conversando dentro de um carro à noite. Ao longe se pode ver que eles estão em uma cidade grande, com grande movimento de carros, mas, apesar de estarem com as janelas abertas, não se ouve a menor presença de ambiente. O som é composto apenas por suas falas. Em seguida, vemos os dois caminhando pelo Centro da cidade, com seus *headphones*, compartilhando a mesma música, e tudo o que ouvimos, apesar de toda a movimentação presente na imagem, é o som da música. Alguns vão dizer: mas eles podem estar focados no som dos *headphones*, isolados em sua bolha sonora. Sim, mas como explicar o momento em que eles falam e se ouvem, mas continuam não escutando o ônibus que freia ao seu lado? Como explicar que, mesmo dentro de uma boate, os dois continuam não ouvindo absolutamente nada do ambiente e da música local? A construção sonora desta cena é sim uma construção com uma estética muito interessante, criando um clima intimista entre as duas personagens e colocando os espectadores juntos, na mesma atmosfera. Mas, mesmo assim, continua sendo também, um bom exemplo de ambientes cada vez mais inócuos e neutros, algo que em alguns filmes, em situações não tão criativas, pode se tornar totalmente vazio e obter o efeito contrário, de irrealidade e distanciamento dos espectadores.

Alguns ambientes, ao longo das décadas se tornaram icônicos. O som de grilos, por exemplo, mesmo em localidades onde os insetos não seriam ouvidos na vida real, tornaram-se o signo da noite. Para Chion, estruturas como esta, onde nossa percepção permite que determinados sons sejam aceitos como reais, como se eles sempre tivessem pertencido à imagem a que estão associados, contribuem para que o espectador se mantenha imerso naquela realidade. "Este fenômeno de valor acrescentado funciona, sobretudo, no âmbito do sincronismo som/imagem, pelo

⁴⁴ Link para a cena do filme disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iBbmdY6nXfw>>. Acesso em 31 de março de 2016.

princípio da *síncrise*⁴⁵, que permite estabelecer uma relação imediata e necessária entre qualquer coisa que se vê e qualquer coisa que se ouve." (CHION, 2008, p. 12)

Com tudo isso, Flôres defende uma nova nomenclatura para este espaço sonoro. Para ela, esta banda deveria ser denominada de cenografia sonora, "pois a palavra "cenografia" implica o significado de espaço criado e não natural, onde se desenvolve uma cena teatral ou cinematográfica." (FLÔRES, 2013, p. 132). É muito raro encontrar uma cenografia sonora completa, com todos os elementos necessários. Normalmente, elas chegam a ser compostas por dois ou três ambientes e alguns ruídos trabalhados de forma a dar mais vida a sonorização desejada. Já na estrutura apresentada por Opolski, e trabalhada por diversos editores de som, o ambiente não constitui uma banda sonora diferenciada. Ele é um dos diversos grupos de som existentes dentro da banda de efeitos, já que os sons pertencentes as duas bandas se somam e se complementam na criação do espaço sonoro no qual a história se passa.

8.2.3 Banda de efeitos sonoros.

É até compreensível que algumas produções considerem essa união entre as bandas de efeitos e ambientes. As equipes que se organizam desta forma o fazem por entenderem que um mesmo áudio pode compor qualquer uma das duas categorias. O que muda entre eles é a importância que determinado som tem para a ação da cena, alterando assim o tratamento que lhe é dado. Um mesmo som pode ser destacado e posicionado em primeiro plano, dando-lhe a importância de um efeito, ou colocado como *background*, contribuindo de uma forma mais sutil com a paisagem sonora onde a cena acontece. No início do filme *Play Time* (Jacques Tati, 1967), quando o Sr. Hulot tenta se encontrar com o Sr. Giffard, o som ambiente que se ouve dentro da empresa é um som mecânico e contínuo, com algumas oscilações de frequência e intensidade, lhe atribuindo um destaque na cena e tornando-o muito mais do que um simples som ambiente. Sua composição, que gera incômodo na maioria dos espectadores, contribui

⁴⁵ "A *síncrise* (palavra que aqui combina sincronismo e síntese) é a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual pontual quando estes ocorrem ao mesmo tempo, isto independentemente de qualquer lógica. [...] como demonstram certas experiências de vídeo ou de cinema experimental, a *síncrise* pode até funcionar no vazio, ou seja, sobre imagens e sons pontuais que não têm literalmente nada a ver uns com os outros, formando na percepção aglomerados monstruosos, mas irresistíveis e inevitáveis." (CHION, 2008, p. 54-55).

para a construção de uma percepção, na qual a mesma modernidade que nos permite avanços tecnológicos nos proporciona ambientes sonoros cada vez mais ruidosos. Os ares condicionados, por exemplo, cada vez mais presentes na nossa sociedade, produzem uma frequência grave constante que gera uma sensação contínua de tensão mesmo que, por já estarmos acostumados com sua sonoridade, não mais percebamos sua influência. O filme de Tati é justamente uma crítica à modernidade, e, por isso, sua sonorização hiper-realista foi pensada estrategicamente para contribuir, em alguns momentos de forma bem humorada, com esta percepção.

Ao se captar o som direto, os efeitos da movimentação dos atores em cena, normalmente, são captados junto. No entanto, nem sempre estes efeitos terão a qualidade necessária para o produto final, pois o principal objetivo do técnico de som direto é captar as vozes da melhor forma possível. Eis, então, que surge a necessidade da banda de efeitos sonoros. "No cinema, são definidos como ruídos (efeitos sonoros) aqueles sons mais pontuais dentro da trilha sonora, geralmente de curta duração e que são trabalhados pela mixagem de forma a ter destaque sobre os outros elementos." (FLÔRES, 2013, p. 128). Devido, justamente, ao destaque que alguns efeitos possuem dentro da sonorização do filme é necessário que se atribua um cuidado maior durante sua captação, edição e mixagem. Seu sincronismo, quando estiver associado a uma imagem presente na tela, deve ser preciso - a não ser em casos que exista alguma justificativa para seu assincronismo. Outra preocupação deve ser com o emocional da cena, pois nem sempre o som real produzido pela fonte sonora é o melhor narrativamente.

Numa organização baseada na forma com que os sons são produzidos, uma banda de efeitos sonoros pode ser composta por: ruídos de sala (*foley*⁴⁶), ruídos de pista (arquivo) e efeitos sonoros especiais. Os ruídos de sala são efeitos sonoros gravados em estúdio e em sincronismo com a imagem, ou seja, durante a pós-produção. Esta etapa acontece paralela à edição de som e, se preciso for, devem ser

⁴⁶ "A prática de reproduzir os sons da cena em sincronismo com a imagem denomina-se *foley* em homenagem ao seu idealizador Jack Foley. Nascido em 1891, em Nova York e falecido em 1967, na Califórnia. [...] Ele foi o pioneiro do processo de regravação de sons em sincronia com a imagem. Jack interpretava todos os sons relativos a determinada cena em tempo real e de uma só vez, pois a possibilidade de edição sonora ainda era primitiva." (OPOLSKI, 2013, p.30-32)

feitos ajustes ao seu sincronismo antes que estes sons sejam somados aos demais efeitos sonoros. Já os ruídos de arquivo, ou pista, são os efeitos encontrados nas mais variadas bibliotecas sonoras. Sua principal característica é a alta qualidade técnica, pois eles são gravados, limpos e tratados, de forma que seus efeitos se encontram isolados e não interferem nas demais bandas. Por último, os efeitos sonoros especiais, que são efeitos criados para tornar verossímeis os "objetos" inexistentes em nossa realidade. O som do sabre de luz da franquia Star Wars, por exemplo, foi inventado para o filme e se associou a imagem de forma tão natural, que somos capazes de ouvir este efeito mesmo que vejamos o filme sem som, ou imaginar um sabre de luz, se ouvirmos o som sem a sua imagem. Outro exemplo simples é o som produzido pelos dinossauros nos mais variados filmes, animais extintos a cerca de 65 milhões de anos, mas que para ganhar vida no cinema precisaram ter seus sons recriados.

Uma das partes mais interessante do trabalho realizado pelo artista de *foley* é a pesquisa de sons, texturas, timbres. A grande maioria dos sons produzidos por eles não são feitos utilizando os mesmos objetos, ou fontes sonoras, mostrados na imagem. Encontrar um som que se torne verossímil, quando associado à determinada imagem, é uma verdadeira arte. "Um som se torna adequado, bom, quando ultrapassa a questão de realidade sonora, de uma fidelidade suposta a alguma coisa, e passa a figurar mais sobre a questão de transmitir um sentimento, uma ideia, através de sua matéria." (FLÔRES, 2013, p. 129). Ao se acrescentar um som, um efeito, gravado separadamente, faz-se necessário que este áudio seja tratado de forma a se encaixar na imagem de forma funcional. Para isso, o mixador ajustará o seu volume, reverberação, equalização, compressão: tudo com o objetivo de torná-lo parte de um todo.

Estes efeitos e ambientes, gravados e acrescentados ao filme, são ainda mais importantes quando se torna necessária a realização de uma Banda Internacional, ou *M&E (music and effects)*⁴⁷. Pois, a Banda Internacional é a mixagem de todas as bandas do filme, excluindo a banda das vozes. O problema, entretanto, é que ao se excluir o som direto do filme, não se eliminam somente as vozes, mas também todos os

⁴⁷ *Music and effects* (M&E) é o nome dado para a Banda Internacional nos filmes norte-americanos. Seu nome nos serve como confirmação da divisão feita em apenas três bandas sonoras, onde, em se subtraindo as vozes, tudo o que resta são músicas e efeitos.

ambientes e efeitos presentes durante a sua gravação. Para isso, é necessário que se faça a reconstituição de todas as demais sonoridades, regravando e reeditando cada ambiente e efeito. Sua função é a de permitir que o filme seja vendido para outro país, possibilitando sua dublagem em outra língua. Assim sendo, o país comprador do filme terá que remixar a Banda Internacional juntamente com as vozes dubladas. Um dos principais problemas desta mixagem, aqui no Brasil, é que acabam diminuindo o som da *M&E* para que a dublagem se sobressaia, o que gera uma perda na qualidade sonora do projeto original.

8.2.4 Banda de música.

A música tem uma importância fundamental na concepção sonora de um projeto audiovisual. Mesmo antes da sonorização sincrônica entre imagem e som, ela já era um dos principais acompanhamentos sonoros do cinema. Muitas são as funções que podem ser analisadas a partir de sua união com as imagens. "Alguns autores destacam algumas destas funções: unificar as imagens, [...] ajudar a fazer o espectador sonhar, sublinhar pontos fortes da ação, identificar características dos personagens e, sobretudo, criar uma temporalidade de diegese." (FLÔRES, 2013, p. 138-139). Talvez, uma de suas principais funções seja a de transportar o espectador para a história imaginada pelo diretor, conduzindo-o, de forma mais rápida e eficaz, a obter determinadas conclusões ou interpretações de sua narrativa.

Segundo Chion, a música rompe com a barreira entre o tempo real e o da representação, criando a clássica sensação imersiva do "era uma vez...", fazendo com que o espectador embarque na realidade do discurso fílmico. Assim sendo, ele apresenta duas maneiras da música de cinema criar uma emoção específica em relação à cena apresentada: a empática e a anempática. A música empática é a que gera a sensação de empatia entre música e imagem, colaborando com os códigos culturais de alegria, tristeza, romance, tensão, entre outras emoções. A música anempática, pelo contrário, apresenta-se de forma indiferente e impávida, tendo por efeito não a suspensão da emoção, mas seu reforço através do choque e da oposição entre imagem e música.

Outra estruturação muito comum na banda de música é se ela é, ou não, diegética. A música não diegética, chamada por Chion de música de fosso - numa analogia com o lugar onde ficam os músicos nas óperas clássicas - ajuda na imersão do espectador, fazendo com que ele se sinta envolvido pela emoção necessária à narrativa do filme. A música diegética, denominada por Chion de música de tela, por estar presente na cena, mesmo que não haja um aparelho de som ou músico o tempo todo presente na tela, contribui não só para a construção da emoção dos espectadores como também das personagens. (2008, p. 67)

O trabalho dos músicos de cinema não é nada fácil, pois seu trabalho não possui a mesma liberdade criativa de uma obra completa e acabada. A música para cinema deve ser composta para o filme, respeitando as necessidades do filme em sua união harmônica com a obra de outros artistas. Desta forma, o músico terá de realizar seu trabalho dentro dos códigos necessários de cada gênero cinematográfico, interagindo com as imagens e os demais sons, editados nas outras bandas, sem exigir para si a atenção total e absoluta.

A música é elemento constituinte da arquitetura da trilha sonora e possui o mesmo valor, a mesma qualidade intrínseca, que os ruídos ou o aspecto fonético das palavras. Vários filmes que fazem parte da história do cinema mundial e possuem trilhas sonoras admiráveis, não colocam "a música" como um elemento de maior ou melhor valor dentro do leque de sons. (FLÔRES, 2015, p. 140)

A música tem sim uma grande importância dentro da construção sonora de um filme, assim como todos os outros sons e bandas também possuem a mesma importância. Enxergar esta unidade entre todas as bandas sonoras e a imagem é algo que contribuirá sobremaneira para um resultado final bem-sucedido. Muitas foram, e são, as parcerias de sucesso entre diretores e músicos, gerando vários trabalhos conjuntos. Bernard Hermann, por exemplo, fez grandes parcerias tanto com Orson Welles quanto com Alfred Hitchcock. Sua trilha musical para o filme *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) quebrou muitos dos paradigmas conceituais da época, fazendo muitas experimentações. Alguns outros exemplos de parcerias profícuas são entre: Nino Rota e Federico Fellini, Ennio Morricone e Sergio Leone, John Williams e Steven

Spielberg. Todos contribuindo para a composição de cenas memoráveis, graças à união perfeita entre músicas, demais sonoridades e imagens.

8.3 O mapa de som.

O mapa de som apresentado a seguir foi realizado a partir da mesma cena utilizada no capítulo anterior, a cena inicial do filme *Estorvo* (Rui Guerra, 2000), para a demonstração da tabela de desenho sonoro. Este mapa não foi realizado para a produção do filme, mas sim como forma de exemplificar um dos possíveis trabalhos de organização do desenho sonoro e da edição de som de um filme, antes que este seja realizado definitivamente em um software de finalização sonora.

MAPA DE EDIÇÃO DE SOM			Título: ESTORVO				Versão: 01	Rolo: 01	Página: 01
Comentários	VOZ 01	VOZ 02	VOZ 03	AMB 01	AMB 02	EFX 01	EFX 02	EFX 03	MUS 01
BIP (06")									
Black (08") Fusão para									
PD (12") 01-01 Olho			"Estou zozno"	Interior quarto (room tone)		Campainha 2x			
Cartela (18") primeiro dia									
PD (22") 01-02 Pés. Homem deitado na cama.			"Deve ser coisa importante. Ouvi a campainha tocar várias vezes"			Campainha longa			
EC (29") 01-03 Levanta a cabeça e olha para a direita.			"Pra mim é muito cedo. fui deitar dia claro"			Campainha 5x	Gotas com reverb		
PC (43") 01-04 Homem se aproxima da porta do quarto.						Campainha longa		Passos descalços (foley)	
C - PP (1'01") 01-05 Homem olha pelo olho mágico.			"Acho que conheço esse rosto... ... diante do esqueleto dele"			Campainha 2x			
						Campainha			
						Campainha 6x			

MAPA DE EDIÇÃO DE SOM			Título: ESTORVO				Versão: 01	Rolo: 01	Página: 02	
Comentários	VOZ 01	VOZ 02	VOZ 03	AMB 01	AMB 02	EFX 01	EFX 02	EFX 03	MUS 01	
PPV (1'26") 01-06 Visitante vê o interior do quarto através do olho mágico.			"Voltarei para a cama..."	Interior quarto (room tone)		Campainha 6x	Gotas com reverb		Música incidental	
			"Mas agora me parece claro..."			Campainha				
			"Desconto a deformação do olho mágico..."							
PPV (2'10") 01-07 Homem vê o rosto do visitante pelo olho mágico			"... e saiu do meu campo de visão"					Passos descalços (foley)		
PP - C (2'20") 01-08 Homem se afasta da porta e se olha num espelho quebrado.			"Sei que é alguém que há muito tempo esteve comigo, mas que eu não deveria ter visto"					Passos descalços (foley)		
			"Eu não precisava rever"							
Chicote para						Sirene distante	Chicote (efeito sonoro)			
PP (2'46") 01-09 Homem coloca o tênis, olha pela janela.								Passos tênis (foley)		
				↓		↓	Abrir janela		↓	

MAPA DE EDIÇÃO DE SOM			Título: ESTORVO				Versão: 01	Rolo: 01	Página: 03	
Comentários	VOZ 01	VOZ 02	VOZ 03	AMB 01	AMB 02	EFX 01	EFX 02	EFX 03	MUS 01	
PPV (2'51") Insert Visão pela janela do exterior do quarto.			"Sabia que ele ia voltar"	Interior quarto (room tone)		Sirene distante			Música incidental	
PP (2'52") 01-10 Homem sai da janela e pega camisa.							Fechar janela	Passos tênis (foley)		
							Abrir porta			
PM (2'54") 02-01 Homem abre a porta do quarto e sai correndo.					Interior prédio (trânsito abafado)		Fechar porta			
PG (2'58") 02-02 Visitante visto por cima.							Passos sapato (foley)			
PC (3'02") 02-03 Visitante para e olha pra cima.								Passos tênis (foley)		
PPV (3'08") 02-04 Homem foge.						Latidos de cachorro				
PM (3'11") 02-05 Visitante corre para pegá-lo.					↓	↓	Passos sapato (foley)		↓	

MAPA DE EDIÇÃO DE SOM			Título: ESTORVO				Versão: 01	Rolo: 01	Página: 04
Comentários	VOZ 01	VOZ 02	VOZ 03	AMB 01	AMB 02	EFX 01	EFX 02	EFX 03	MUS 01
PC (3'14") 02-06 Homem foge					Interior prédio (trânsito abafado)	Latidos de cachorro	Passos sapato (foley)	Passos tênis (foley)	Música incidental
PP (3'16") 02-07 Visitante olha pra cima e gira.							Passo sapato		
PM (3'20") 02-08 Homem foge.									
Tilt - C (3'22") 02-09 Homem foge.							Passos sapato (foley)		
PD (3'25") 02-10 Pés visitante.									
PP (3'27") 02-11 Visitante passa. Homem se esconde e foge.								Passo tênis	
PD (3'33") 02-12 Pés homem descendo escada.								Passos tênis (foley)	
PC (3'35") 02-13 Visitante visto por baixo.							Passos sapato (foley)		

MAPA DE EDIÇÃO DE SOM			Título: ESTORVO				Versão: 01	Rolo: 01	Página: 05
Comentários	VOZ 01	VOZ 02	VOZ 03	AMB 01	AMB 02	EFX 01	EFX 02	EFX 03	MUS 01
PC - C (3'37") 02-14 Homem corre e esbarra num senhor, derrubando sua caixa.					Interior prédio (trânsito abafado)			Passos tênis (foley)	Música incidental
						Queda de caixa			
PC - C (3'45") 02-15 Homem corre e passa por portão.						Batida no portão			
PP (3'51") 02-16 Visitante, perdido, atravessa porta						Batida na porta	Passos sapato (foley)		
PC (3'53") 03-01 Homem corre dentro de túnel			"Por agora escapel, mas sei que ele não vai deixar de me perseguir"	Interior túnel (reverberante)				Passos tênis (foley com reverb)	
(4'03")			"Só não sei porque"						

Atualmente, este mapa de som está para o planejamento sonoro, assim como o storyboard está para a decupagem de imagem. Ele apresenta a estrutura inicialmente planejada pelo diretor de som, organizando as bandas sonoras e distribuindo cada som em sua pista correspondente. Através do mapa é possível visualizar toda a estrutura sonora criada de uma forma bem aproximada com a sua real execução. Contudo, ele não impede que novas ideias e soluções surjam ao longo do processo, já que todo e qualquer trabalho artístico é um trabalho em constante evolução e transformação. Nem mesmo a decupagem de imagem, sobre a qual ele é executado, se mantém incólume nas etapas de filmagem e montagem. De qualquer forma, realizar um plano de sonorização com este nível de detalhamento ajuda na coesão sonora, tanto técnica quanto estética do trabalho a ser realizado.

Alguns, no entanto, podem estranhar o fato do mapa ter suas pistas na vertical e não na horizontal, como nos softwares de edição. Porém, a resposta para essa questão é simples: o mapa surgiu na era analógica, para auxiliar, principalmente, a mixagem. Naquela época, bem diferente do que temos hoje, os mixadores recebiam rolos de magnético perfurado, sem nenhuma informação visual sobre os sons ali presentes. O mapa era sua única fonte de consulta antes de escutar as pistas a serem mixadas e executar o seu trabalho.

8.4 A mixagem.

A divisão e organização das bandas sonoras são de fundamental importância para facilitar o trabalho do mixador, pois ele precisará dar coesão e unidade a um grande número de pistas e sons elaborados durante a edição. A correta estruturação das bandas sonoras, seja ela a que a equipe julgar mais adequada para seu trabalho, permite ao mixador trabalhar cada tipo de sonorização de forma independente. Desta forma, serão gerados arquivos pré-mixados de cada uma das bandas, facilitando o processo de articulação de cada um desses grupos e permitindo que uma banda se some gradativamente à outra.

O mixador no cinema é responsável pelo tratamento final dos sons. Para isso, ele trabalha sobre a amplitude (volume ou

ganho) de cada elemento, sendo este o procedimento mais importante a ser executado em uma mixagem. É deste trabalho que resulta uma abordagem estética carregada de valores representativos na obra. O volume do sinal de áudio pode ser afetado de diversas maneiras quando estes elementos são processados. Compressão, expansão, dessibilização (principalmente das vozes - é feito um corte de 6 dB em cada som de "s" selecionado), equalização (alteração na frequência de resposta dos sons) e filtragem (ação corretiva em que se eliminam frequências indesejadas, especialmente as baixas) são alguns desses processamentos. (FLÔRES, 2013, p. 120)

Por se tratar de um trabalho realizado com tecnologias cada vez mais avançadas, muitos podem supor que o trabalho do mixador é meramente técnico. Porém, como nos mostra Tim Amyes e Hilary Wyatt, em *Audio Post Production for Television and Film* (2005), além do aspecto técnico, há também o criativo. Enquanto o técnico é caracterizado pela união entre som e imagem, de forma a dar a impressão ao espectador de que todo som ouvido está diretamente relacionado à imagem que é exibida na tela - mesmo que alguns sons não estejam ocupando o espaço delimitado pelo enquadramento -, o aspecto criativo é aquele que oferece ao mixador as ferramentas necessárias para reforçar sentimentos e emoções, ajudando a produzir um sentido muitas vezes inexistente na imagem. Desta forma, Amyes e Wyatt nos apresentam algumas das funções da mixagem, entre elas: reforçar, através de sonoridades existentes, a imagem e os efeitos visuais, tornando o que é visto real para a nossa percepção; acrescentar tridimensionalidade, auxiliando a construção de uma percepção de aproximação ou afastamento; ajudar na localização espacial da imagem, situando o espectador; adicionar efeito dramático, permitindo um maior envolvimento emocional; criar ou reforçar contrastes através das mudanças de volume; e tornar o som o mais inteligível possível, independente do meio pelo qual ele esteja sendo reproduzido.

No final do processo de mixagem, porém, há uma parte exclusivamente técnica do trabalho, que é a geração de um print master, garantindo a transposição do som para os diversos meios. Para o cinema, ainda realizado sobre o suporte da película, por exemplo: "O print master é a gravação da mixagem sobre um suporte chamado MO

disk⁴⁸, em código de dados. Posteriormente, as informações deste disco são transferidas, através de uma câmera óptica, para um suporte fotográfico." (FLÔRES, 2013, p. 119). Desta forma, as ondas sonoras são transformadas em um código cuja leitura óptica dos projetores permitirá sua reprodução nas salas de cinema.

Não se pode esquecer, entretanto, que o mixador não tem como fazer milagres. Para que seu trabalho possa ser bem realizado é preciso que todas as outras etapas da sonorização - do desenho sonoro à edição de som - tenham sido realizadas da melhor forma possível. Um som mal gravado nunca se tornará um som com qualidade técnica - porém, como visto anteriormente, isso não impede que esta seja a opção estética do projeto. Não cabe ao mixador também a inclusão de novos sons. Ele trabalha em cima dos sons que foram gravados e editados previamente. Se o projeto chegar para a mixagem com buracos no som, ou com sonoridades de qualidade incompatível com a desejada, não se pode esperar que o mixador balance uma varinha mágica e tire de dentro da cartola um trabalho perfeito em questões técnicas e estéticas. É certo que a tecnologia tem permitido um número cada vez maior de intervenções e correções nos arquivos de áudio. No entanto, isso não justifica a falta de atenção e pouco esmero dos demais integrantes da equipe.

Muitas são as discussões a esse respeito, pois muito se fala de teorias sobre o som no cinema e pouco sobre sua prática e os meios de se concretizar todos esses fundamentos. Muitas das questões apresentadas neste estudo não são novas. As tecnologias mudam, avançam, mas muitos dos seus problemas permanecem os mesmos. Tudo isso demonstra uma lacuna existente entre o pensar e o fazer. Em função disso, nosso último capítulo será focado nas questões e possíveis soluções apresentadas por diversos profissionais de sonorização audiovisual.

⁴⁸ O *MO disk* (*magneto optical disk*) é uma mídia, semelhante a um HD externo, utilizado exclusivamente para realizar o transporte do *print master* para a câmara onde será realizada a transcrição óptica do som, permitindo a sonorização dos filmes feitos em película.

"Na verdade, o som é um terceiro olho,
ele é uma visão sensível e emotiva [...],
o olho a gente fecha e deixa de ver,
o ouvido a gente nunca fecha."
(Maria Muricy - I ENPSCB, 2014, p.131)

9. Discussões práticas sobre técnicas e estéticas.

9.1 O encontro de profissionais do som.

Toda teoria se torna oca se não for testada e colocada em prática. Ter as mais profundas elucubrações escritas e publicadas em livros e artigos, principalmente numa área artística como o cinema, sem que estes pensamentos encontrem uma reverberação entre os técnicos e profissionais que realizam obras sobre as quais essas teorias foram pensadas, é o mesmo que discutir se quem surgiu primeiro foi o ovo ou a galinha. Desta forma, este capítulo se propõe a trazer à tona algumas das discussões recentes, mas não novas, ocorridas entre os profissionais de som do cinema brasileiro, presentes aos dois primeiros ENPSCB⁴⁹, durante as edições de 2013 e 2014 do Festival CineMúsica, em Conservatória - RJ. Todo o material do encontro foi registrado, transcrito e pode ser encontrado nos catálogos dos anos seguintes, tornando-se um conteúdo de inestimável valor para as discussões técnicas e estéticas das produções audiovisuais, além de apontar o caminho para a possível solução de alguns dos problemas encontrados na área.

Destacamos o quanto é fundamental para a qualidade sonora do produto audiovisual que as diversas áreas relacionadas à produção sonora - som direto, edição de som, música e

⁴⁹ Encontro Nacional de Profissionais de Som do Cinema Brasileiro, organizado por Bernardo Marquez e Joice Scavone, com total apoio e incentivo do curador Hernani Heffner.

mixagem - tenham contato e sejam bem integradas na preparação e na execução do trabalho desde o início do processo. Portanto, pretendemos estimular práticas mais eficientes e maior integração entre as diversas etapas de trabalho de profissionais da indústria audiovisual a fim de pensarmos o som desde o roteiro à exibição da obra audiovisual.

Estamos conscientes que a dinâmica de produção audiovisual que se instaurou atualmente é pouco favorável a trabalhos de qualidade sonora audiovisual, envolvendo principalmente questões orçamentárias, de cronograma e horas de trabalho.

Constatamos que a formação acadêmica é de fato um caminho que está colocando novos profissionais no mercado e que, portanto, esse espaço de formação tem que estimular um diálogo mais direto com o mercado. (I ENPSCB, 2014, p. 103)

Este é apenas um trecho do documento gerado pelos profissionais participantes do primeiro encontro, em 2013. Nele fica nítida a busca por uma melhoria em todas as etapas da sonorização audiovisual e da necessidade de um trabalho mais integrado do som com todas as outras áreas do projeto. A demanda do mercado, que exige um trabalho feito cada vez mais rápido e mais barato, impede a realização de um trabalho de qualidade. Primeiro, porque para se realizar um trabalho de boa qualidade estética é preciso tempo para o seu desenvolvimento, testando e criando novos sons até atingir o nível emocional esperado. Segundo, porque a qualidade técnica além de precisar de um orçamento maior, também necessita de um tempo maior, pois, quanto mais se espera que o resultado de um trabalho seja melhor, maior deve ser o seu tempo de realização, para que todas as etapas sejam cumpridas com todo o esmero e dedicação necessários.

Assim como o ENPSCB vem tentando dar voz aos profissionais de som do nosso cinema, a APSC⁵⁰ foi de grande importância na sua contribuição para que o som passasse a ser notado nas produções nacionais. A associação tratava de questões que contemplavam e colocavam em discussão processos da cadeia criativa de som, permitindo que os profissionais pudessem se conhecer e debater, uns com os outros,

⁵⁰ Associação dos Profissionais do Som Cinematográfico, criada há cerca de dez anos, inicialmente por técnicos de som e microfônistas, obtendo, em seguida, a adesão de editores de som e mixadores.

as dificuldades que encontravam, as ideias que tinham e as propostas que gostariam de realizar, mas não encontravam espaço. Há 12 anos, segundo Maria Muricy - editora de som e uma das fundadoras da APSC -, os técnicos de som, os editores de som e os mixadores eram menos importantes que o maquiador dentro da equipe de um filme. "Nós não existíamos, nem como pessoas, nem como técnicos. A tal ponto que se premiava o maquiador, mas não se premiava o som." (Maria Muricy - I ENPSCB, 2014, p. 130). Quando se iniciou a proposta de criar premiações para o som em festivais, a primeira dificuldade era encontrar pessoas capazes de julgar o trabalho de sonorização dos filmes e, principalmente, que tivessem condições de identificar, de forma isolada, o que era o trabalho do técnico de som, do editor de som e do mixador. Mas, com muita luta, as dificuldades foram contornadas. A prova disso é que há quase uma década foi criado um Festival inteiramente dedicado ao som nas produções audiovisuais, o CineMúsica.

Retomaremos, aqui, algumas das questões apresentadas nos capítulos anteriores. Desta vez, porém, elas serão tratadas a partir das visões apresentadas por alguns profissionais de som, presentes principalmente nas mesas do primeiro ENPSCB. Desta forma, espera-se atualizar essas questões, trazendo as problematizações apontadas por pessoas envolvidas com o trabalho de pensar e fazer som. Algumas das questões podem não ser tão novas assim, mas certamente sofreram algumas atualizações com o avanço das tecnologias digitais.

9.2 Discussões sobre desenho sonoro e direção de som.

Kira Pereira - editora de som, pesquisadora e atual professora da UNILA - apresenta, durante a sua fala no encontro, o questionamento sobre a falta de uma definição para o trabalho realizado por um desenhista sonoro, fortalecendo a ideia defendida por Randy Tom, de que qualquer profissional poderia assumir esta responsabilidade. Uma dificuldade que pode ser, na verdade, o reflexo da falta de uma definição prévia, não da função, mas de um responsável por ela desde a pré-produção do projeto. O que acontece é que quando não há uma pessoa assumindo esta

responsabilidade, todos os profissionais efetivamente comprometidos com a sonorização do filme, acabam assumindo um pouco do desenho sonoro.

Entretanto, para defender seu argumento, Kira aponta o estudo, realizado para sua dissertação de mestrado, sobre o processo de sonorização do filme *Ensaio Sobre a Cegueira* (Fernando Meirelles, 2008). Neste filme, segundo Kira, o próprio Alessandro Laroça, supervisor de edição de som, teria afirmado que o desenhista sonoro do filme, ou seja, aquele pensou toda a estrutura de som seguida por ele durante a edição de som, foi o montador do filme, Daniel Rezende. Porém, nos créditos do filme, quem consta como desenhista de efeitos sonoros é Eduardo Virmond Lima, responsável por criar os efeitos sonoros especiais para os momentos de cegueira, com agudos e sintetizadores. Ou seja, o que fica nítido é a falta de alguém que realmente assuma o controle sobre a elaboração sonora do filme, um diretor de som, e não somente um desenhista sonoro. Como visto em um dos capítulos anteriores, segundo a proposta de Randy Thom, todos os profissionais são um pouco desenhistas sonoros, pois todos de alguma forma contribuem em suas áreas para a construção técnica e estética de sonorizações para o filme. A diferença está na necessidade de um profissional que concentre toda essa criação, que mantenha uma coerência criativa entre todos os profissionais do som. Função esta que, segundo Thom, deveria ser ocupada pelo diretor de som.

Em sua fala, Kira aproveita para levantar a problematização sobre até que ponto a montagem deve, ou não, se responsabilizar pela construção sonora de um filme. Sabe-se que é efetivamente muito importante a existência, no montador de imagens, de uma noção sobre o tempo que o som precisa para acontecer. O problema é que nem todos parecem ter essa noção ou preocupação. É justamente por esse motivo que, Maria Muricy, em sua apresentação na mesma mesa que a Kira Pereira, rejeita a ideia de montadores como desenhistas sonoros. Simplesmente pelo fato de muitos montadores cortarem o plano pelo tempo da imagem, sem pensarem na necessidade de um tempo maior para o som.

A maior dificuldade que eu tenho encontrado esses anos todos, em relação à montagem, é que a montagem dá muito pouco tempo para trabalhar os efeitos que ela propõe. Por exemplo,

ela me propõe um acidente de carro, ou uma explosão, ou um tiro, ou tipos de sons marcantes e, que têm pela própria morfologia do som, um ataque, um platô e um *decay*. Eles têm um tempo de descer e acabar. O que acontece normalmente, e, como o pessoal de montagem não tem noção do som nesse tipo de minúcias, eles cortam pela imagem e esquecem que, se o próximo na cadeia alimentar do cinema, que vem para trabalhar o som quiser inserir o *decay* natural do som, não vai conseguir porque não foi pensado o espaço para que esse som aconteça de início, meio e fim. (Maria Muricy - I ENPSCB, 2014, p.129).

Por outro lado, Kira ainda apresenta uma situação muito interessante no filme de Meirelles. As sequencias iniciais, antes da cegueira, foram construídas para retratar uma cidade movimentada e barulhenta, o que representaria um grande contraste com um momento do filme onde não existem mais carros, máquinas, aviões, ou seja, uma cidade silenciosa. O problema, porém, era o som direto. Como parar toda uma cidade para se captar o som sem a interferência dos seus sons naturais? A princípio, a opção poderia ter sido pela dublagem, mas, segundo Kira, a escolha da locação foi realizada de acordo com a necessidade sonora de um silenciamento, demonstrando todo um cuidado e atenção com a estética sonora. Se por um lado seria mais fácil para a produção permanecer no Brasil, por outro foi muito mais proveitoso para a sonorização levar as filmagens para um hospital abandonado no Canadá. Porém, no final do filme, quando eles retornam à cidade, a opção foi por um número reduzido de falas, já que a dublagem seria inevitável. Se na imagem, através do enquadramento, é possível fazer um recorte dentro da realidade, transformando toda a percepção do espectador, no som essa opção não se encontra disponível, pois ele capta tanto o que está dentro quanto o que está fora do enquadramento feito pela câmera.

Para que percebamos o quanto cada país vive uma realidade totalmente distinta em sua relação com o trabalho de sonorização nos projetos audiovisuais, Silvia Moraes - editora de som formada pela ECA-USP, mas morando na Itália há quase 30 anos - nos apresenta um pouco de sua experiência. Segundo ela, a dublagem tem uma importância muito acentuada dentro da cultura italiana, de uma forma que tanto os filmes estrangeiros quanto os nacionais são dublados. Outro problema apresentado por Silvia são os dialetos. Cada região da Itália possui um dialeto, que é quase uma

nova língua, o que faz, muitas vezes, que um filme italiano precise ser legendado para passar em outra região da Itália. Já "os dubladores falavam o italiano perfeitinho, que todo mundo entendia." (Silvia Moraes - I ENPSCB, 2014, p.133). Na chegada dela à Itália é que as coisas começaram a mudar, com a introdução das ideias de Mike Billingsley e seu conceito sobre o som que vai sendo trabalhado. Mesmo assim, segundo Silvia, os italianos ainda estão muito distantes da ideia de se priorizar o som na hora de escolher a locação em que irão filmar. "Esse é o set porque a gente quer uma casa de verdade e dessa cidade, ela tem essas características e não vou reproduzir em outro local por causa do som" (Silvia Moraes - I ENPSCB, 2014, p.133). Desta forma, o que Silvia Moraes propõe é que o trabalho de desenho sonoro não deve ser copiado do modelo norte-americano. Cada país tem o seu processo de trabalhar e pensar a sonorização e deve seguir aprimorando o seu modelo.

Acho que o som é absolutamente um trabalho de equipe que parte da captação, passa pelo diretor, se ele é um diretor que pensa o som, passa pela montagem, passa pelo compositor da trilha sonora e chega ao mixador. Eu acho que cada filme tem uma pessoa que foi mais próxima ao diretor, para ele conseguir chegar ao que é o desenho de som. Cada filme tem suas características, cada profissional tem uma relação diferente. Então, eu parei de brigar por essa definição e acho que nós não somos como os (norte-)americanos. Eu não conheço nenhum Walter Murch na Itália, ou no Brasil, ou na França. Acho que o que a gente está seguindo hoje vale muito. Fizemos muita coisa. (Silvia Moraes - I ENPSCB, 2014, p.133).

Que o trabalho de sonorização audiovisual é um trabalho em equipe não há dúvidas. Assim como não podemos duvidar de que os responsáveis por cada uma das etapas, da pré-produção à finalização, é um pouco desenhista sonoro. Cada um, em maior ou menor intensidade, contribui artisticamente com as escolhas feitas em seu processo. Porém, nada disso impede que haja um profissional responsável por toda a base estrutural da sonorização. Não se deve tentar igualar a ninguém, nem por isso se deve desistir de lutar por melhores condições de trabalho. É certo que cada produção irá trabalhar de um jeito. Tentar impor uma receita ou rótulo não funcionará. No entanto, está cada vez mais clara a necessidade de se ter um diretor de som para dar unidade ao produto sonoro. Até porque, com a fragmentação trazida pela tecnologia

digital e o tempo cada vez menor para se executar o trabalho, se não tiver alguém que mantenha todo o conjunto coeso, a tendência é só percebermos, quando chegarmos ao final do trabalho, que faltam peças fundamentais na montagem do quebra-cabeça.

"Uma das primeiras coisas que eu sinto acontecer é que existe muita discussão acerca do tal *Sound Designer* e muito pouca prática do que ele realmente é." (Maria Muricy - I ENPSCB, 2014, p.129). O problema não está na constante discussão. É ela, na verdade, que faz a classe de profissionais do som ser cada vez mais notada. A questão é que enquanto os profissionais de som do cinema brasileiro não definirem, para o mercado nacional, o que realmente é esta função e quais são as responsabilidades deste profissional, seja ele desenhista sonoro ou diretor de som, não se tem como interromper a discussão, partindo única e exclusivamente para a prática. Nada impede que alguns profissionais acumulem funções no mercado audiovisual. Pode-se ter um diretor de fotografia que também é câmera, ou um diretor de arte que também é maquiador. O que importa é que eles saibam quais são suas responsabilidades em cada uma de suas funções e que as executem da melhor forma possível.

9.3 Discussões sobre captação sonora.

Durante a mesa de som direto, uma das questões levantadas por Márcio Câmara - técnico de som direto e mestre pela Universidade Federal Fluminense - foi o grande desafio de conciliar os avanços tecnológicos e a criatividade na realização do seu trabalho. O objetivo principal, segundo ele, seria o de captar um som que tivesse a qualidade necessária para chegar ao final do processo, que fosse para a tela, e não se perdesse no meio do caminho, sendo substituído na finalização. Ter um técnico de som para captar apenas um som guia é, certamente, desmerecer e desrespeitar todo o trabalho por ele realizado. No entanto, ter um som captado com a qualidade necessária ao projeto, principalmente em locações externas, com as condições cada vez mais adversas - graças às paisagens sonoras dos grandes centros, onde se concentram a maioria das produções -, é um desafio muito grande. Além disso, a tecnologia digital, desenvolvida para facilitar o trabalho, nem sempre parece ajudar efetivamente.

Uma coisa, que eu acho que é importante colocar, é que dentro dessa cadeia sonora houve uma transformação muito grande em relação aos processos [...]. A tecnologia sempre tenciona para trazer soluções que às vezes não são tão compreendidas ao longo do processo. Hoje em dia a gente trabalha com vários tipos de microfones, vários tipos de gravadores. Mas, acredito que se você perguntar para vários técnicos de som que já fazem isso há muito tempo, eles podem demonstrar que, no tempo em que a gente fazia com o Nagra, em mono, tinha três ou quatro microfones abertos, mixando para um canal, e tudo dava certo. Não tinha tanto problema. A gente resolvia isso de uma maneira: solucionava com que a gente tinha que gravar. E é engraçado que hoje em dia essas definições do que é esse multipista, esse multicanal, essas possibilidades de gravação, acabam trazendo outro tipo de parâmetro para a produção que acha que isso é a solução para qualquer tipo de problema sonoro. E, pelo menos, na minha vivência, eu tenho tentado encontrar soluções com a tecnologia que me é oferecida. Então, de uma maneira ou outra, a gente está sempre tentando manusear esses caminhos tecnológicos e também criativos. (Márcio Câmara - I ENPSCB, 2014, p.142-143).

O que se percebe, diante da fala de um profissional conceituado, é que a tecnologia por si só não resolve nem evita os problemas de captação. Pelo contrário, a crescente facilidade de acesso a gravadores e microfones pode dar a falsa impressão de que qualquer pessoa é capaz de manuseá-los da forma adequada, obtendo um som com resultado satisfatório. O que agrava ainda mais o problema é que, o trabalho do técnico de som é realizado quase em um isolamento coletivo, fazendo com que muitos dos equívocos, ocasionados durante a gravação, só sejam percebidos quando o filme alcança à etapa de finalização sonora. "A imagem é totalmente compartilhada. O diretor vê a imagem. O diretor de arte, o fotógrafo, está todo mundo compartilhando a imagem. Mas o som geralmente é um processo que poucos estão escutando, a não ser o técnico de som, microfonista e assistente." (Márcio Câmara - I ENPSCB, 2014, p.143).

Por isso, Márcio Câmara defende que o grande desafio para os técnicos de som, na atualidade, é unir a técnica e a estética, dentro de toda a pressão realizada pela produção, para conseguir captar um som que funcione para o filme e não precise ser dublado. Para isso, muitas decisões importantes precisam ser tomadas no set de filmagem. A escolha do melhor microfone para cada situação, além de seu

posicionamento e sua angulação; as possibilidades de obter um isolamento acústico; ou mesmo, aproveitar o espaço sonoro a favor do filme, são algumas questões que mesclam técnica e estética na obtenção de um som que, se não for o mais limpo, precisa ser o mais eficiente para ajudar a contar a história. "Nossa adrenalina é justamente fazer coisas diferentes a cada dia e propor soluções diferentes." (Márcio Câmara - I ENPSCB, 2014, p.144).

Jorge Saldanha - técnico de som de vários filmes clássicos do cinema nacional - concorda que os avanços tecnológicos nem sempre representam uma melhoria no trabalho. Ele, que também começou a trabalhar quando o som ainda era analógico, acostumou-se a ouvir o som mono e prefere manter este tipo escuta ainda hoje.

Eu hoje tenho trabalhado com multipista, seis ou oito canais, mas a minha audição é mono. Eu escuto mono. Por vários motivos. Primeiro, porque estou acostumado a mixar em mono. Segundo, que é a pior condição que se pode ter. Eu quero escutar o pior, quero escutar o que pode dar errado. Porque o resto é lucro. (Jorge Saldanha - I ENPSCB, 2014, p.144).

Para ele, o fato de ter mais microfones, principalmente os de lapela, que são posicionados mais próximos à boca dos atores, gera ainda outro problema. Cria a falsa sensação de que as demais pessoas, presentes ao set de filmagem, podem fazer ruídos ou conversar, pois nada disso atrapalhará a captação do som feita por um microfone tão próximo de sua principal fonte sonora. Pensamento corroborado por João Godoy - técnico de som e professor da ECA-USP -, que afirma ser quase impossível, nos dias de hoje, trabalhar em um set de filmagem sem usar microfones de lapela. "É absolutamente comum o primeiro, segundo, terceiro, quarto assistente de direção perguntar: "Você já colocou os lapelas?" "Mas, nessa cena eu não vou usar lapela." "Você não vai colocar lapela????". (João Godoy - I ENPSCB, 2014, p.146-147). Tudo isso, graças ao conhecimento disseminado, entre produtores e diretores, de que a captação do microfone lapela é mais seca, imprimindo uma quantidade menor do ambiente ao redor, possibilitando um trabalho com um nível menor de restrições e exigências, do que os necessários pela utilização do microfone *shotgun*. O problema é que eles quase nunca levam em consideração o fato de que haverá uma perda na

espacialidade sonora, mesmo sendo alertados para isso, já que as vozes se tornarão mais achatadas em sua captação.

João Godoy também ratifica o posicionamento de Jorge Saldanha em relação ao multipista. Se por um lado, a possibilidade de gravar vários canais de áudio simultaneamente permite ao técnico de som cobrir, com maior facilidade, uma área sonora maior, por outro, dificulta a sua percepção sobre a qualidade individual de cada um dos canais de forma imediata.

Antes, a gente como técnico de som, quando, no final da tomada, nos perguntavam se o som valeu, a gente tinha a certeza se que aquela tomada tinha valido, porque a gente estava monitorando numa pista única, e a precisão com que a gente podia monitorar o trabalho que estávamos realizando era infinitamente maior [...]. Hoje a gente vive numa situação em que trabalhamos, numa hipótese razoável, com três lapelas, mais um ou dois aéreos eventualmente. O grau de precisão que a gente tem hoje é infinitamente menor, de monitoração. (João Godoy - I ENPSCB, 2014, p.146).

Tudo isso, aliado ao fato de que as produções são cada vez mais rápidas e com menos tempo para se solucionar problemas. "Você tem menos tempo para resolver as coisas e, teoricamente, uma maior preparação, pensar melhor o que vai acontecer em tal cena, que recursos você vai precisar usar, preparar esse recurso. Porque hoje é tudo muito rápido." (Jorge Saldanha - I ENPSCB, 2014, p.145). Se antigamente, segundo Jorge Saldanha, os filmes que ele fazia levavam em torno de oito semanas para serem realizados, um dos seus trabalhos mais recentes, em longa-metragem, teria sido feito em apenas 15 dias. É certo que a tecnologia digital permite uma maior celeridade durante todo o processo, mas, até que ponto uma diminuição como esta não poderá comprometer não só a qualidade técnica, quanto à elaboração de escolhas estéticas, para a obtenção de um melhor resultado final?

João Godoy ainda aproveita para ressaltar como essas mudanças, estabelecidas no processo de captação do som direto, acabam se refletindo, de forma desastrosa, no trabalho realizado pelos editores de som. Quanto maior o número de canais gravando simultaneamente os sons de uma sequência, maior será o número de pistas que chegarão para o editor de som, que deverá ouvir, limpar, ajustar os volumes e fazer os

fades de cada uma delas. Imagina, então, se no meio desse monte de pistas ainda chegam canais desnecessários, que foram gravados apenas para atender aos caprichos de algumas equipes que atiram para todos os lados, simplesmente, por não saberem o que estão fazendo e, por isso, têm medo de errar. Como exemplo para esta situação, João Godoy cita que, em um de seus últimos trabalhos, eles tinham contratado cinco equipamentos de lapela sem fio, o que não significa que precisariam utilizar todos sempre. Certo dia, depois de preparar todo o equipamento necessário para gravar uma cena de reunião, onde oito atores estariam presentes, mas apenas quatro teriam falas, "a segunda ou terceira assistente de direção chegou para mim e falou: "Ah, coloca um lapela nele também". Eu respondi: "Mas ele não tem fala". Ela falou: "Mas você não tem um sobrando? Então põe! De repente ele fala!". Essa postura do fazer sem pensar, sem saber escutar, sem saber o porquê do que está fazendo, é um dos principais problemas da técnica pela técnica, pura e simples, sem qualquer justificativa teórica ou estética. Desta forma, empurra-se o problema para frente, se esperando que o editor ou o mixador façam milagres com o som.

9.4 Discussões sobre edição sonora.

Começamos as discussões sobre edição de som pela fala de Débora Opolski - editora de som, mestre em música e professora da UFPR. Débora se apresenta contando um pouco de sua trajetória, que se iniciou na música, passando para os projetos audiovisuais e chegando à descoberta de que sua paixão estava, na verdade, em trabalhar e pensar sobre a voz. Diferente do que muitos possam pensar, Opolski nos mostra que o trabalho de edição de diálogos é muito mais complexo do que tornar as vozes inteligíveis, limpas e no volume certo.

[...] existem alguns pontos que normalmente não são levados em conta no trabalho de edição de diálogo e é importante levantar uma discussão sobre eles. Acho que a questão da caracterização do personagem pela fala é muito importante, além da questão da dinâmica vocal, que na edição de diálogos, é muito trabalhada. Existem muitas pesquisas sobre psicodinâmica vocal, por exemplo. Porque, quando falamos de diálogo, muitas vezes falamos de limpar ruídos e cuidar do sentido da frase. No limite, discutimos alguma questão muito

aparente de entonação, mas não é só isso que importa para a transmissão da mensagem. Existem outras questões que podem ser trabalhadas que criam e determinam as características da voz. A voz carrega muito das características físicas e ideológicas do personagem. Enfim, como se deve trabalhar essas questões? (Débora Opolski - I ENPSCB, 2014, p.160).

Percebe-se, mais uma vez, a fala de uma profissional que tem o ensejo de buscar um sentido maior em seu trabalho. Débora não se contenta apenas em equilibrar as falas, tornando-as compreensíveis, ela quer permitir que a voz signifique tanto quanto o que está sendo dito. Isso nos leva a uma questão estudada na percepção auditiva de um bebê. Há um momento, entre o aprendizado da fala e a noção da existência de significado na linguagem, que desperta uma atenção diferente na percepção auditiva de toda criança. Nele, as vozes, com todas as suas melodias e seus toques, tornam-se música para os ouvidos, ou, ao menos, aproximam-se consideravelmente da mesma sensação que experimentamos a cada vez que ouvimos uma música, “uma linguagem em que se percebe o horizonte de um sentido que, no entanto, não se discrimina em signos isolados, mas que só se institui como uma globalidade em perpétuo recuo, não verbal, intraduzível, mas, à sua maneira, transparente” (WISNIK, 1989: 30). Ou seja, algo que nos toca profundamente mesmo que não saibamos o seu real significado. Algo que se estabelece na fronteira entre a razão e a emoção.

Assim sendo, Débora nos apresenta alguns exemplos onde a sua edição de diálogos teve a oportunidade de ir além. Primeiro, no filme *Chega de Saudade* (Laís Bodanzky, 2007), onde a Laís pediu que ela cuidasse da questão do "s" da atriz Maria Flor, devido ao seu carregado sotaque carioca. Uma questão aparentemente simples, que poderia passar despercebida por qualquer outro diretor ou editor de diálogos, mas que, dentro do direcionamento estético pretendido pela narrativa do filme em questão, o chiado do "x" no lugar do "s" não era aceitável. Outro exemplo foi o do filme *Cidade dos Homens* (Paulo Morelli, 2007). Neste filme, durante a edição de diálogos, foram inseridos diversos resmungos do filho de Acerola (Douglas Silva), mesmo em momentos em que a criança não aparecia. Esta sonoridade contribuía,

conferindo um peso maior na vida da personagem, principalmente nos momentos de maior tensão, quando Acerola tentava se posicionar como adulto, como pai.

Infelizmente, este trabalho mais criativo nem sempre é possível. Segundo a visão de Bernardo Uzeda - editor de som e professor da PUC-RJ -, os processos estão muito pasteurizados e robotizados. Sem perceber, muitos montadores acabam mais atrapalhando do que ajudando no decorrer da finalização, quando resolvem colocar músicas para dar o clima da cena. "Vamos montar uma cena de ação, então pegamos uma música do 007." (I ENPSCB, 2014, p.165). Cadê a criatividade? Onde está a parceria com os músicos? O diretor vai passar meses vendo e ouvindo o filme com aquela música na montagem. O que o montador não percebe é que isso vai acabar estreitando a percepção do diretor sobre a composição sonora do seu filme, limitando qualquer tentativa de um discurso mais criativo. Para Uzeda, esta e outras questões, têm relação direta com o problema, já apontado anteriormente, da pressão exigida pelo mercado. Na maioria das vezes, importa mais o prazo a ser cumprido do que a qualidade efetiva da sonorização.

[...] eu vejo a total ausência da figura do produtor de finalização, ou do supervisor de pós-produção, alguém que entende tecnicamente o processo. É algo que no mundo real está sendo feita por assistentes de produção, que ao mesmo tempo em que estão vendo isso, estão vendo agenda de ator para dublar, ou desesperados vendo outra coisa. E eu estou editando algo com chroma-key no fundo e digo: "Mas esse fundo verde é o quê? É um parque? Eu preciso editar esse som". E eles dizem: "Ah, não. Está chegando". E a gente tem que ficar correndo atrás. Aí chega o chroma key. O cara manda um e-mail com o (arquivo) .mov anexando o plano solto, e eu preciso do rolo inteiro. Então, a gente perde tempo ensinando no meio da correria. Eu saio na rua e já tem o outdoor do filme, e eu em casa editando com o chroma key. (Bernardo Uzeda - I ENPSCB, 2014, p.166).

Por este exemplo apresentado por Uzeda é possível perceber o quão caótico pode se tornar um trabalho quando as pessoas envolvidas não sabem exatamente o que fazer e como fazer. Outro problema apresentado por ele, e muito comum dentro da correria da finalização sonora audiovisual, é quando a música só fica pronta no dia da mixagem, depois de já terem efeitos sonoros e *foleys* pré-mixados, chega "uma

música cheia de pratos. Uma coisa que talvez nos levasse a ir para outro caminho de som ou conversa com a Diretora". (I ENPSCB, 2014, p.166). A música não é um som à parte. Ela não é independente. Ela deve ser editada em conjunto com as demais bandas sonoras, buscando-se uma harmonia entre elas. Além disso, de repente surgem músicas em locais que ninguém tinha avisado anteriormente. Toma-se, então, a decisão de que neste momento o *foley* não é necessário, que o importante neste momento é só a música. Dias depois, chega o produtor, que não participou desta decisão e pergunta: "Cadê o *foley* desta cena?" Exemplos como estes, demonstram uma total desorganização, falta de comunicação e despreparo das pessoas envolvidas num processo que é, do seu início até o fim, coletivo.

Bernardo Uzeda aponta, no entanto, para uma possível solução: as Universidades. Se antigamente as novas gerações de profissionais se formavam aprendendo somente na prática, começando como assistente do assistente, hoje, existe um número cada vez maior de Universidades e escolas técnicas disponibilizando uma ampla formação audiovisual. Estas Universidades têm produzido um número cada vez maior de profissionais atuantes no mercado. Graças a esta formação, espera-se que os futuros cineastas tenham uma visão mais ampla de todo o processo, da produção à finalização. Formar profissionais com este conhecimento geral, capaz de dialogar com os responsáveis por outros setores do audiovisual, poderá não só facilitar todo o processo, como conscientizará a todos da importância do trabalho de cada um. Na PUC-RJ, por exemplo, onde o Uzeda ministra a disciplina de edição de som, "foram investidos R\$ 200.000,00 só para edição de som, um Mac Pro pra cada aluno, com ProTools, mas é uma matéria que você pode não fazer, porque é optativa." (I ENPSCB, 2014, p.165). A partir desta situação surge a seguinte questão: é possível, atualmente, se optar por não ter edição de som em um filme? Se não, como que esta disciplina pode ser opcional para seus alunos? A falta de obrigatoriedade, em disciplinas como esta, permitirá que continuem se formando produtores sem o conhecimento necessário a respeito da etapa de finalização sonora. Ou seja, profissionais com uma lacuna, que poderá comprometer todo o trabalho de sonorização de um projeto, por acabarem aprendendo, e reproduzindo, no mercado os mesmos sofismas repetidos há várias décadas.

Kiko Ferraz - editor de som, mixador e professor de ESPM-RS - acredita que uma das premissas de quem vende serviços é ser educador. Os produtores precisam saber o que eles efetivamente estão comprando. Eles precisam dimensionar a importância do material que está sendo vendido, para que se possa valorizar mais o produto. Desta forma, para Ferraz, os próprios profissionais também devem assumir o papel de educadores. "A partir do momento em que nós aqui, do som direto, editores e músicos, passarmos a enxergar que temos esse papel de educar, inclusive nós mesmos, [...] talvez consigamos o som efetivamente pensado desde a pré-produção, e o resultado vai ser muito melhor". (I ENPSCB, 2014, p.167).

Para Uzeda, o que falta é a definição de um *workflow* básico, que ajude a homogeneizar o trabalho, facilitando a transposição do material captado pelo técnico de som, para o montador, e do montador, para o editor de som. A sensação que se tem é que, na maioria das vezes, em cada novo filme, graças aos constantes avanços tecnológicos, surge novos métodos, novos problemas a serem resolvidos e que, todas as pesquisas realizadas pelos técnicos, e as soluções por eles encontradas, ficam restritas somente as mesmas pessoas. Se muitas destas informações fossem divulgadas, evitar-se-ia muito do trabalho tido e repetido, inúmeras vezes, por cada profissional, para solucionar a interação entre os mesmos mecanismos. É claro que nem todos os processos ou estruturas podem ser delimitados. A realização audiovisual é um processo artístico que permite um número imenso de soluções criativas diferentes. Porém, no que tange a parte técnica, algumas resoluções e definições são sim imutáveis, havendo apenas uma única saída para se resolver determinados problemas.

Não tem mesmo como trabalhar sem entender sobre frame rate, sem entender sobre codec, e não existe como pensar isso de maneira isolada - apesar de tentarmos fugir disso e ir para a parte da estética -, mas sem a técnica não dá para chegar à estética desejada. (Débora Opolski - I ENPSCB, 2014, p.173).

O que se percebe mais uma vez é a grande necessidade de comunicação entre os profissionais envolvidos durante todo o processo, onde uns, às vezes, sequer conhecem os outros. Falta também um mínimo de estrutura. Algo que poderia ser facilmente resolvido pela figura de um diretor de som. E, o mais importante dentro da

última fala de Opolski, não adianta ter um ótimo pensamento estético se não houver o mínimo de conhecimento técnico. Todos almejam, tanto produção quanto espectadores, uma história envolvente, mas não tem como ser envolvente se o som for ruim. Por fim, é preciso acabar com a falácia de que todos os problemas técnicos se resolverão na mixagem. Por mais que a tecnologia avance e permita esta falsa impressão, a prática nos mostra que esta não é uma realidade 100% irrefutável.

9.5 Discussões sobre mixagem.

Para começar as discussões sobre mixagem, Paulo Gama - mixador paulista - coloca-se inteiramente contrário a criação de uma estrutura metodológica. Para ele, estabelecer um *workflow* é limitar a diversidade criativa. Se muitos veem esta falta de estrutura de forma negativa: "nós não temos um método estabelecido. Aqui no Brasil se faz tudo de qualquer jeito", Paulo a encara de forma positiva: "eu vejo que uma diversidade de métodos leva a uma diversidade de resultado, como a diversidade de abordagens". (I ENPSCB, 2014, p.201). Paulo não vê a indústria norte-americana como melhor que a nossa. Para ele, os filmes hollywoodianos têm se focado muito na tecnologia e esquecido o lado cultural. De que adianta fazer filmes com tanta tecnologia se suas histórias forem superficiais? O trabalho do mixador é sim, a priori, muito técnico. São diferentes equipamentos, *softwares*, *plug-ins*. E, a tecnologia não para de avançar. A cada ano o número de nossas soluções e possibilidades de se trabalhar o som na mixagem aumenta significativamente. Se o profissional envolvido nesta área não tiver uma visão mais abrangente do seu trabalho, corre-se o risco de se ater apenas as correções e ajustes técnicos, deixando de atentar para as possibilidades criativas que toda a técnica possibilita.

[...] o nosso trabalho é muito técnico, e corre esse risco, eu acho, de se calçar na sua técnica. Então, eu faço um bom som de diálogo, eu faço um bom som de ambiente, faço um bom foley, uma boa música, e no final eu não tenho uma boa sequência. Não há esses valores absolutos. E, é muito tentador cair nos valores absolutos. Porque no final cada filme é de um jeito. Eu gosto muito de pensar numa oposição: o que é que faz um som bom? Como é que a gente consegue determinar esses valores? E isso, pra mim, é uma grande questão, que é muito

difícil de responder e que se fala muito pouco sobre. Se não está numa boa qualidade objetiva, ela está onde? Me parece que é uma coisa que está mais envolvida numa poética cinematográfica. O que um filme pode dizer? O que um filme pode narrar? Como ele pode comover? Isso é uma coisa tão subjetiva, e tão difícil de atingir, que cada filme se torna uma busca. Como eu vou conseguir dizer aquilo que o diretor está querendo dizer? Muitas vezes os diretores são pessoas como nós, com suas limitações de linguagem e comunicação. Muitas vezes ele não consegue explicar o que precisa acontecer. Muitas vezes ele não consegue se quer ter consciência, e você precisa tentar embarcar nessa busca junto com ele. E, para mim, cada vez mais, só mediante essa busca, a técnica se justifica. (Paulo Gama - I ENPSCB, 2014, p.200).

É evidente que a contribuição artística de um bom mixador é muito grande. Profissionais como Paulo Gama demonstram a importância do pensar antes de executar. Se a quantidade de *plug-ins*, *tracks* e botões é cada vez maior, maiores também são as possibilidades atingidas através do uso de cada um desses recursos tecnológicos. Paulo Gama afirma que gosta de trabalhar fazendo testes, algo que não parece ser muito comum entre os mixadores, mas que pode fazer muita diferença no resultado final.

Por exemplo, no *Faroeste*⁵¹, que foi mixado recentemente, a gente tirou uma tarde só para fazer testes de mixagem dos tiros, porque tinham tiros em diferentes situações, em sequências muito ruidosas e sequências muito silenciosas. Como você vai fazer soar os decays ambientais num lugar muito grande? É diferente de um lugar muito pequeno. Ou, então, numa sequência que tenha música, você precisa fazer um tratamento diferente do que numa sequência que é totalmente silenciosa. Isso, pra mim, foi uma grande oportunidade. Às vezes você gasta uma diária de estúdio fazendo testes, mas é uma coisa que vai imprimir uma qualidade. (Paulo Gama - I ENPSCB, 2014, p.203).

Este exemplo mostra que o principal, em toda a discussão tida até aqui, é o envolvimento necessário que todo profissional deve ter com o seu trabalho. Um envolvimento que requer mais do que aprender a manipular os equipamentos necessários para a realização de um trabalho tecnicamente correto, mas sim, o

⁵¹ *Faroeste Caboclo* (René Sampaio, 2013).

envolvimento de pesquisar, testar, buscar uma melhor sonoridade, aquela que traga a sensação necessária a cada novo plano, de cada nova sequência. Um profissional sem este envolvimento, provavelmente, utilizaria os mesmos recursos e efeitos para os diferentes tiros, fazendo, talvez, algumas pequenas alterações apenas para não soar muito estranho. Esse trabalho, no entanto, só se torna possível quando se estabelece um diálogo, principalmente, entre diretor e mixador.

Gustavo Loureiro - produtor de finalização e mixador - afirma que sempre foi muito focado em novas tecnologias, adorava ir atrás de tudo de novo que era lançado. Porém, ao começar a trabalhar num estúdio de cinema, percebeu que toda essa questão de *plug-ins* e novidades técnicas ajudam, mas não são as principais dentro do processo. Para ele, uma das coisas mais importantes no trabalho do mixador é o seu diálogo com o diretor, tentando entender quais as sensações que o diretor quer passar com aquele filme. O principal é "você se aproximar para entender o que o diretor quer, qual a linguagem que ele quer, qual o conhecimento que você tem das linguagens, e como você vai aplicar isso no filme dele, com o material que você tem" (I ENPSCB, 2014, p.205).

Pedro Noizyman - mixador formado na ECA-SP - concorda com a necessidade de um diálogo com o diretor para o estabelecimento de uma coesão de ideias:

Quando o diretor chega pra você com uma concepção bem clara do que ele quer, apesar de parecer que isso vai te limitar a dar ideias, na verdade não. Porque você sabendo o que ele quer, o que o filme é, fica muito mais fácil de você pensar e dar ideias para trabalhar em cima disso. Às vezes, quando a coisa está muito "Ahn, não sei, pode ser...", fica aquela coisa de experimentação, atirando para todos os lados, e você acaba não tendo uma coisa muito coesa em termos de som. (Pedro Noizyman - I ENPSCB, 2014, p.207).

Essa questão entre o diálogo com o diretor - para conhecer sua visão sobre o filme - e a ideia de que esta coesão estrutural possa ser um fator delimitador é realmente muito delicada. Enquanto uns preferem trabalhar com total liberdade criativa, outros demonstram maior facilidade em realizar seu trabalho com algum direcionamento. De qualquer forma, um diretor que demonstra não saber o que quer, ou que não consegue expressar seus pensamentos, acaba se tornando um dos

principais responsáveis em dificultar a obtenção de um bom resultado final, e isso não se restringe somente ao som. Diferente, entretanto, do diretor que, como apresentado por Paulo Gama, pode ser repleto de dúvidas e incertezas, mas está disposto a trocar ideias e encontrar o melhor caminho juntos, num trabalho em equipe.

Outra questão muito interessante, não só na mixagem como em todas as etapas, é a possibilidade da experimentação. E, o melhor processo para a realização de testes e experimentações é aquele que tem como base uma concepção coerente com os pensamentos do diretor. Não é pelo fato do diretor saber exatamente em que ponto ele quer chegar, que técnicos de som direto, editores e mixadores não possam usar a sua criatividade, e seu conhecimento de linguagem cinematográfica, para sugerir diferentes formas de se atingir o mesmo ponto. Por isso, estar aberto a sugestões e críticas deveria ser o principal pensamento de todo profissional. Acreditar que já sabe tudo e que ninguém tem nada a acrescentar no seu trabalho, de forma a torná-lo melhor, é um pensamento limitador, principalmente, em trabalhos tão solitários como o de mixadores. "A gente é muito no próprio casulo, sozinho. Isso não é bom para o filme, não é bom para ninguém. Se alguém der uma opinião, você tem que ouvir, entender e tentar fazer. Você só vai saber se é bom se você fizer. Não existe não vai ficar bom". (Gustavo Loureiro - I ENPSCB, 2014, p.204).

Além disso, como afirma Noizyman, cada filme tem sua estética. O que funciona para um filme pode não funcionar em outro filme do mesmo gênero, mas que foram concebidos com estilos de imagem e som totalmente distintos. Nem todo filme de ficção científica é igual, assim como os filmes de suspense, ação, drama, comédia e romance. Não é porque determinada construção sonora funcionou muito bem dentro de uma história, que deverá se tornar um padrão, sendo repetida várias vezes.

Cada filme é um filme. O grande lance de você trabalhar no som de um filme é você adequar a sua concepção sonora, no caso, ao que é a concepção do filme. Isso é a chave inicial que você tem que ligar. Entender o que é o filme e encaminhar o som nessa mesma linha, nesse mesmo estilo, nessa mesma concepção sonora. Aquela coisa, Guerra nas Estrelas versus 2001. Dois filmes de ficção científica completamente diferentes, e as propostas sonoras de um e do outro são

absolutamente perfeitas, para cada um dos filmes. O som do Guerra nas Estrelas no 2001 e o som do 2001 no Guerra nas Estrelas ficaria horrível. Simplesmente não funcionaria. Cada filme vai te pedir uma coisa. (Pedro Noizyman - I ENPSCB, 2014, p.207).

Uma questão trazida pela tecnologia digital, que tem se tornado cada vez mais comum, e, de certa forma, estimulado uma comunicação maior entre editores e mixadores, é o estreitamento entre as suas funções. O uso de softwares, como o ProTools, tem permitido que editores testem alguns efeitos e equalizações que antes só os mixadores tinham acesso, além de facilitar alguns pequenos ajustes de edição durante a mixagem, evitando que o trabalho seja interrompido por alguns dias até que os ajustes sejam feito pelo editor, em seu equipamento. "Se usa recursos de mixagem na edição, para resolver problemas de edição, e se usa recursos de edição para se resolver problemas de mixagem." (Paulo Gama - I ENPSCB, 2014, p.208). Isto não significa, porém, que não haja mais limites entre o trabalho de um e de outro, mas que a tecnologia tem permitido uma maior integração entre os profissionais, facilitando seus trabalhos e contribuindo para o melhor resultado. "A gente está, talvez, num momento de transição, onde esses papéis estão sendo redefinidos, de forma um pouco diferente do que eram na época do magnético". (Paulo Gama - I ENPSCB, 2014, p.209).

O que se percebe é que o aprendizado, tanto tecnológico quanto estético, destes profissionais deve ser constante. Seja de forma autodidata, através de sites e tutoriais disponíveis na internet; seja através da leitura incessante dos manuais de novos equipamentos, ou de livros teóricos; seja através de cursos técnicos ou Universidades, o que se espera dos profissionais ativos no mercado é que eles se mantenham sempre atualizados. E, como afirmou Uzeda, a propagação do ensino da arte de sonorização audiovisual talvez seja a melhor maneira de disseminar questões e encontrar suas soluções.

9.6 Discussões sobre ensino.

Aproveitando todas as questões levantadas sobre aprendizado, comunicação, maior integração entre os profissionais, e o fato de que o II ENPSCB contou com a participação de profissionais/professores, numa mesa voltada especificamente para a discussão do ensino de som no audiovisual, encerramos esse capítulo com algumas das discussões apresentadas nesta edição do encontro. Será que a Universidade tem o papel de formar técnicos para o mercado, ou sua principal função é despertar o interesse sobre as mais diversas áreas, formando pessoas capazes de pensar o produto audiovisual de uma forma mais ampla?

[...] todo o aprendizado nas artes do cinema se dava através da tradição oral, dentro do conceito Mestre/Discípulo. Isso se dava não apenas no som, mas na fotografia, na montagem, na direção de arte. Essa era a tradição que vigorava em nosso mercado, e que apenas se modificou nos últimos 10 ou 15 anos, com a entrada dos egressos das Universidades. Estas, pela sistematização do conhecimento e do seu processo de transmissão, passaram a ter um papel preponderante na formação e capacitação de novos profissionais. Até essa época a gente vivia da tradição oral. Ou seja, um que ensina ao outro, que, por sua vez, ensina a outro mais. É normal que neste processo exista uma propagação não apenas de boas práticas, mas também de erros, do primeiro para o segundo, do segundo para o terceiro, e daí pra frente. Procedimentos, métodos, entendimentos vão se cristalizando, eventualmente, de forma errada ou inadequada. (Geraldo Ribeiro - II ENPSCB, 2015, p.100).

Se por um lado as Universidades foram responsáveis por redefinir a estrutura de formação dos novos profissionais, quebrando o antigo ciclo Mestre/Discípulo, por outro, elas não têm como suprir, em apenas quatro anos, toda a demanda de conhecimentos técnicos e teóricos necessários à formação de um profissional completo, e, ainda assim, desenvolver sua prática. A universidade tem que ser apenas o botão de *start*, a mola propulsora que ajudará seus alunos a alçarem voos mais altos, com maior segurança e criatividade. Desta forma, percebe-se que cada Universidade, com sua grade de ensino diferenciada, busca encontrar a melhor solução para ensinar e, principalmente, despertar o interesse sobre determinada função, impulsionando os alunos a buscarem seu aperfeiçoamento. "Como é que a Universidade consegue dar

esse *start* em determinados estudantes? E consegue. Se não conseguisse, a gente não estaria aqui, porque os organizadores desse Encontro passaram pelas nossas Universidades." (Fernando Morais - II ENPSCB, 2015, p.112).

Despertar esse interesse, segundo Eduardo Santos Mendes - desenhista sonoro, editor de som e professor da ECA-USP -, está cada vez mais difícil. É muito complicado ter alunos que entram para o curso de cinema e não vão ao cinema. "Os meus alunos veem tudo em computador". "É essa a sua interface para o mundo, para o mundo do audiovisual. São duas caixinhas pequenas onde se ouve muito mal". (II ENPSCB, 2015, p.106-107). Se essas pessoas não entenderem a diferença existente entre um produto feito para o cinema, de um produto feito para televisão ou internet, como explicar-lhes as inúmeras diferenças técnicas e estéticas do audiovisual?

Em uma coisa, todos os professores presentes á mesa pareciam concordar: a importância das Universidades oferecerem um conhecimento mais amplo aos seus alunos, permitindo que cada um faça a sua escolha a partir da experiência prática de cada uma das funções aprendidas em sala de aula. "Acho que uma visão holística na fase de estudar, na fase de formação, é essencial [...]. No desenvolvimento do processo os talentos afloram, as pessoas começam a sentir que tem tendência para uma determinada área, e aí a especialização acontece." (David Pennington, professor da UNB - II ENPSCB, 2015, p.98). Para isso, praticamente todos afirmaram possuir disciplinas que incentivam e estimulam o rodízio de funções, permitindo a interação com os equipamentos, colocando a "mão na massa". "Continuamos com o conceito do rodízio, algo que defendemos muito. Porque pelo menos uma vez na vida o aluno tem que meter a mão em tudo, seja na foto, na montagem, na direção." (Eduardo Santos Mendes - II ENPSCB, 2015, p.104). Sempre, fugindo, no entanto, de um curso onde seja ensinada a prática pela prática.

Estou absolutamente convencido de que, nessa era de inteligência agregada, é muito importante que os alunos tenham acesso a um mínimo de conhecimentos de acústica, eletrônica, no fluxo que seja, para que possam compreender como operar esses equipamentos. Porque realmente chega aquele momento em que já não dá mais, não é apenas apertar um botão. (David Pennington - II ENPSCB, 2015, p.98).

A questão entre técnica e estética acaba se refletindo nas Universidades e cursos de audiovisual, gerando a discussão entre: formar um profissional capacitado a pensar e conceituar a sonorização do projeto, ou um técnico com amplo conhecimento dos equipamentos e capaz de tratar o áudio da melhor forma possível? Apesar da existência de alguns cursos altamente tecnológicos, com formação técnica especializada, muitos ainda defendem a formação de profissionais com conhecimentos que os tornem capazes de trabalhar o som de forma criativa, evitando o que Pennington chama de "apertadores de botão" - técnicos que sabem exatamente que botão apertar em cada uma das situações possíveis, mas que não sabem o porquê de o estarem apertando, pois não tem conhecimento para pensar o som de forma criativa e inteligente.

Para isso, um dos caminhos apontado por Eduardo Santos Mendes é o de exercitar a escuta. O trabalho criativo de som melhora conforme as pessoas ouvem melhor. Desta forma, se torna fundamental "ensiná-los a ouvir além da voz. No caso de um filme, ensinar a ouvir a voz não como um recurso semântico, e sim como recurso expressivo, como sonoridade e não como palavra." (II ENPSCB, 2015, p.106). São muitos os exercícios existentes para estimular a percepção auditiva dos alunos, fazendo-os perceber a complexidade deste mundo invisível, que se transforma na percepção e na interpretação de cada indivíduo.

Porque ouvir é muito individual, então você tem que gerar uma padronização mínima no ouvir. E é isso que, por exemplo, mesmo que a gente tenha até hoje três semestres de som, a gente se ressentir muito de ter pouquíssimas aulas de recepção, que são aulas muito boas para todo mundo, pra quem vai fazer som e pra quem não vai fazer som. [...] Eram três ou quatro aulas de percepção, que tinham desde aquelas coisas básicas de sentar na sala de aula e começar a escrever o que você está ouvindo. Ficar dez minutos em silêncio, escrevendo. Aí começar a comparar lista, ver quem está mais perto da janela, quem estava mais perto da porta. Ver como esse universo se modifica. (Eduardo Santos Mendes - II ENPSCB, 2015, p.105).

Outra questão apresentada, como uma boa consequência do conhecimento mais abrangente oferecido pelas Universidades, é a postura dos profissionais dentro

de um set de filmagens. Antigamente, o profissional de determinada área não podia sequer chegar perto do equipamento de outra área, nem que fosse para ajudar a solucionar um problema. O antagonismo entre os profissionais era muito exacerbado, gerando rivalidades e disputas que não correspondem ao comportamento esperado por profissionais que trabalham em um mesmo projeto, onde o sucesso de um se refletirá no sucesso de todos. Atualmente, essa postura se tornou menos comum, graças, principalmente, aos profissionais evadidos das diversas Universidades espalhadas pelo nosso país. No entanto, ainda não se pode considerar como uma postura erradicada, já que persistem alguns profissionais no mercado que foram formados pela estrutura Mestre/Discípulos.

Um belo dia eu subi num praticável para fazer um microfone e o meu cabo agarrou. Um assistente de câmera estava lá em baixo e eu perguntei se ele podia soltar o cabo. Ele disse que não, porque era um cabo de som, não de câmera. Eu tenho horror a esse tipo de raciocínio. Não gostaria de formar pessoas de som que têm preguiça de pensar em outras coisas, nem outras pessoas que têm preguiça de pensar o som. [...] Então, eu acho fundamental que os alunos, o sujeito que vai ser fotógrafo, diretor, etc. Durante um semestre, toda terça-feira, tenha feito cinco minutos de microfone que seja. (Fernando Morais - II ENPSCB, 2015, p.109).

Estudar o som, praticar e entender o seu funcionamento, sua estrutura, não deve ser preocupação única e exclusiva do aluno que pretende se tornar profissional da área. Ter um conhecimento abrangente permite ao profissional de qualquer área uma visão mais ampla de todo o processo. Entender como funciona o trabalho executado por outra equipe, facilitará o respeito mútuo e permitirá prestar auxílio quando for necessário. Além disso, ter esse conhecimento facilita a comunicação e a troca de informação entre todos os profissionais envolvidos na realização audiovisual. Ou seja, as Universidades podem sim ser o caminho mais rápido para a mudança de consciência dos futuros profissionais, que estabelecerão novos métodos de trabalho, na tentativa de solucionar os problemas existentes atualmente.

"As realizações expressivas do som ainda permanecem muito aquém de suas possibilidades técnicas."⁵²
(PUDOVKIN, 1985, p. 86)

Considerações finais.

A partir dos estudos aqui apresentados fica nítida a percepção de que os problemas surgidos com o advento sonoro, entre a técnica e a estética na sonorização audiovisual, podem ter evoluído, mas não deixaram de existir. Já se passou quase um século de sincronismo entre som e imagem, mas muitos técnicos, artistas e realizadores continuam a se dividir entre uma técnica perfeita e uma construção criativa, passando, obviamente, por diversas imbricações entre ambas. A existência de uma dicotomia entre os dois principais pontos desta pesquisa não me parece mais ser um problema. Para Abbate, por exemplo, "com a passagem do tempo, é que vamos enfrentando cada uma dessas questões com maior profundidade, compreendendo mais cabalmente sua complexidade e aproximando-nos também de soluções mais adequadas" (2015, p.10) No entanto, diante de tudo o que analisamos, parece uma utopia acreditar que, algum dia, "soluções mais adequadas" serão encontradas. Pois, como definir uma resolução ideal e universal para questões que perpassam as mais variadas possibilidades de união entre técnica e estética?

Dentro das possíveis interações, do que resolvemos denominar como o duplo do som no cinema, fórmulas precisas e receitas de bolo parecem reducionistas demais. Se por um lado é importante que exista um mínimo de organização durante o trabalho de produção audiovisual, por outro é necessário que esta estrutura não engesse todos os projetos, tornando-os uma repetição de um *workflow* que deu certo. Para cada

⁵² Traduzido do inglês pelo autor do texto.

estilo de filme existem várias possibilidades de sonorização. Para cada construção sonora existem inúmeras possibilidades de espacialização, estilos, usos, pontos de escuta. E, a junção de cada uma dessas possibilidades gera especificidades difíceis de serem delimitadas por técnicas e teorias. Desta forma, assim como Paulo Gama, acredito que a diversidade de caminhos existentes durante todo o processo de realização audiovisual, nos mais variados projetos, não deva ser vista de forma negativa, como se no Brasil os filmes fossem feitos de qualquer jeito. "Para mim é muito importante perceber que a diversidade metodológica é tão grande que chega ao ponto do mixador, às vezes, exercer funções um pouco diferentes para cada editor" (I ENPSCB, 2013, p. 201). Possuir metodologias diferentes na realização de uma sonorização não significa, necessariamente, que o trabalho está sendo mal feito. Estabelecer parâmetros para se obter uma boa sonorização, delimitando regras muito amarradas, na qual a preocupação com uma qualidade técnica seja o principal objetivo, é impedir o desenvolvimento da diversidade estética.

No entanto, minha experiência como professor demonstra que, infelizmente, assim como muitos dos espectadores, a maior parte dos alunos ainda se deixa levar mais pela técnica do que pela estética. Muitas das cenas citadas nos capítulos deste trabalho já foram apresentadas aos alunos dos vários cursos que ministrei ao longo de mais de dez anos. As respostas e as repercussões destas cenas foram as mais variadas possíveis, principalmente quando a construção sonora quebra os padrões clássicos que dominam o imaginário de um público acostumado com os moldes hegemônicos do cinema hollywoodiano. "Nossa! Que som estranho!", "Muito chato isso!", "Isso não está errado, não?" Percepções como estas demonstram que, se por um lado há uma tendência e uma consolidação de um estilo mais naturalista de sonorização na realização dos filmes de grandes estúdios, há também uma resposta mais favorável por boa parte do grande do público a produções sonoras que não exijam muito do raciocínio, nem provoquem percepções mais complexas. Filmes com construções sonoras diferenciadas e provocativas, em alguns casos, tendem a gerar críticas tanto de público quanto de críticos que se julgam especialistas.

Uma Mulher é uma Mulher, de Jean-Luc Godard (1961), por exemplo, foi duramente criticado na época de seu lançamento, pelo fato de apresentar, dentre

outras questões, rupturas sonoras aparentemente injustificáveis de acordo com a estrutura clássica. E, mesmo depois de passado mais de meio século, tendo revertido o impacto inicial com muitas críticas favoráveis, que chegam a considerar o filme como "uma inovadora obra de comédia musical com uma estrutura narrativa inédita em construção fragmentária, influência eisensteniana, para a condução da fábula anti-ilusionista e auto-reflexiva peculiar à estética godardiana"⁵³, ainda existem muitas pessoas que não conseguem entender a proposta de Godard. Talvez, por não compreenderem que a arte cinematográfica não é composta apenas por filmes comerciais, mais preocupados com a aceitação do público do que em promover uma reflexão.



Trabalha na empresa Cartão de TODOS

E intragável, a priori, os jump cuts no som. Não consegui assimilar o motivo desta narrativa. Sorry.

Curtir · Responder · 31 de agosto de 2015 02:28

O cinema, como qualquer outra obra de arte, precisa de respiros de criatividade. Criar um padrão de produção seja ele técnico ou estético é tentar delimitar e restringir o surgimento de ideias e estruturas inovadoras. "Percebe-se não ser possível unificar os sentidos estabelecidos pelos diferentes usos do som, nas mais diversas formas cinematográficas. É possível falar das formas usadas, analisá-las, mas nunca estabelecer um código ou um sentido de via única" (FLÔRES, 2013, P. 101). Uma estrutura de sonorização, que funciona tanto técnica quanto esteticamente de forma precisa com uma narrativa, pode não funcionar com a mesma eficiência ao ser reaproveitada em outro filme com uma narrativa semelhante.

Depois de tudo isso é possível perceber que sim, existe um duplo. Técnica e estética devem ser consideradas conjuntamente na hora de se elaborar uma sonorização audiovisual, pois tanto uma quanto a outra possuem características complementares fundamentais para a realização de um trabalho de qualidade, mesmo que, para isso, não exista um padrão, uma fórmula, para a sua utilização casada.

⁵³ Trecho extraído da crítica de Hallan Castro publicada no site *Cineplayers*. Acesso em 10 de março de 2016.

Técnica e estética, assim como o som e a imagem no texto de Paine, devem dançar, aproximando-se e afastando-se, de acordo com as necessidades narrativas.

Imagem e som estão unidos em uma dança. E, como alguns tipos de dança, eles não precisam estar sempre abraçando-se ao redor da cintura: podem separar-se e dançar por si só numa espécie de balé. Há ocasiões em que devem tocar-se, deve haver momentos em que estabelecem algum tipo de contato, mas a seguir podem afastar-se novamente. Há alguns filmes nos quais o contato não é interrompido: a imagem conduz e o som acompanha - nunca se desvia do que realmente é visto, do que é diretamente indicado. Outros filmes são bastante diferentes - o que se está ouvindo tem apenas uma relação física mínima com a imagem. Entretanto, há - tem que haver - o estabelecimento de algum tipo de conexão, uma conexão mental. A partir da justaposição do que o som está lhe comunicando e do que a imagem está lhe contando, você (o público) forma uma terceira ideia, que é composta de ambos, imagem e som, e soluciona suas diferenças superficiais. Quanto mais dessemelhança possa alcançar entre imagem e som, e mesmo assim ainda guardar uma ligação de algum tipo, tanto mais poderoso será o efeito⁵⁴ (PAINE, 1985, p. 356).

Concluir que técnica e estética devam ser trabalhadas juntas não significa que haja a necessidade de se estabelecer um *workflow*, com regras definidas, como num manual técnico de como se instalar e operar determinado equipamento. Entender que técnica e estética tem muito a contribuir simultaneamente, na elaboração e realização de uma sonorização audiovisual, não significa que elas devam permanecer sempre atuando em sua potência máxima, ou que precisem trabalhar sempre juntas. Elas podem se tocar, se misturar, de forma a parecer que são uma só, que nunca estiveram separadas, para, em seguida, se distanciarem sem nunca deixar de oferecer suporte a sua parceira. Focar em apenas uma das partes durante todo o processo, abrindo mão de pensar sequer na contribuição que a outra parte pode acrescentar, trazendo um novo sentido, uma nova fruição, é como dançar sozinho um ritmo que deve ser dançado em dupla.

Por isso, nosso objetivo aqui foi também o de proporcionar a junção entre teoria e prática, dois processos de fundamental importância para o conhecimento e

⁵⁴ Traduzido do inglês pelo autor do texto.

amadurecimento de profissionais das mais diversas áreas. "A literatura que fala sobre o som no âmbito cinematográfico é muito técnica, muito teórica ou se centraliza em sua crônica histórica" (ABBATE, 2015, p. 10). Muito do conteúdo presente nos livros não chega ao conhecimento efetivo da maioria dos profissionais, enquanto vários de seus problemas e dificuldades não alcançam repercussão nos estudos acadêmicos. Alguns livros mais tecnológicos parecem ainda reforçar a ideia de que todos os problemas existentes no som poderão ser resolvidos apenas com um bom tratamento técnico, durante a edição e mixagem do filme.

Ou seja, além de toda discussão entre as questões técnicas e estéticas possíveis na realização de uma sonorização audiovisual, é necessário estimular uma maior interação entre profissionais que realizam cada uma das etapas. O fato de cada um permanecer praticamente isolado em uma das fases do processo pode dificultar, justamente, a existência e coerência de um trabalho com uma proposta estética mais coesa.

O som de cinema é feito por três profissionais diferentes. É o mesmo produto passando de mão em mão. Vocês captam, nós editamos, os mixadores mixam. [...] E essa é a grande questão. Como a gente dialoga pouco e como as pessoas conhecem pouco a dinâmica umas das outras. Por exemplo, os editores de som vão muito pouco ao set. isso implica que eles não sabem as circunstâncias em que os técnicos de som direto estão trabalhando. Porque eles usaram este ou aquele microfone. E, não estão aptos, portanto, a tecer sugestões que podem, às vezes, resolver. Porque eles sabem como isso vai ser resolvido na pós, e vice-versa. [...] Aí você chega na pós-produção com um bando de microfones que às vezes não dizem nada. Não tem informação nenhuma (I ENPSCB, 2013, p. 153).

Esta fala da Maria Muricy demonstra exatamente que a falta de comunicação entre profissionais é um dos principais fatores a complicar a relação entre técnica e estética. Se o artista de som direto faz determinadas captações com certo estilo ou uso do som em mente, o que garantirá que a sua concepção será levada adiante, sendo entendida e realizada nas fases posteriores? "Falta alguém que pense o som como tem o diretor de arte de um filme. [...] que sentasse com o roteirista, sentasse com o diretor, depois junto com o técnico de som, editor e tudo mais" (I ENPSCB, 2013, p.

154). Assim como a fala de João Godoy, em resposta à Maria Muricy, acredita-se que a falta de consistência entre técnica e estética se dá principalmente por causa de uma prática ainda deficiente. Atualmente, com o número crescente de profissionais egressos de Universidades, esperava-se que o abismo entre teoria e prática diminuísse, já que os novos técnicos teriam também conhecimentos conceituais e estéticos, fugindo da velha estrutura pragmática entre mestre e discípulo. No entanto, o normal isolamento entre os diferentes profissionais do som, que atuam em momentos distintos da produção fílmica, parece ter mantido incólume o distanciamento entre técnica e estética. Talvez, assim como alguns profissionais vêm apontando, a solução para os problemas existentes entre o duplo sonoro seja a efetivação da função de diretor de som. Alguém capaz de unir, efetivamente, as potencialidades permitidas pela tecnologia com as possibilidades da criação artística.

Referências Bibliográficas:

- ABBATE, Carlos. *Como fazer o som de um filme*. Trad. Eliana Müller. Buenos Aires: Libreria, 2015.
- ALTMAN, Rick. "The silence of the silences". In: *The musical quarterly*. Cary: Oxford University Press, Volume 80, n. 4, 1996. p. 648-718.
- _____. "Introduction". In *Yale French Studies*, nº 60: Cinema/Sound. Connecticut: Yale University Press, 1908.
- ARNHEIM, Rudolf. "A New Laocoön: Artistic Composites and the Talking Film". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 112-115.
- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1995.
- BARTHES, Roland. "A escuta". In: *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Trad. Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990. p. 217-229.
- BELTON, John. "Technology and Aesthetics of Film Sound". In WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 63-72.
- BEZERRA JR., Benilton. "O ocaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica". In: *PLASTINO*, Carlos Alberto. *Transgressões*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2002.
- BORGES, Jorge Luis. "O Outro". In: *O Livro de Areia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BRESSON, Robert. *Notas sobre o cinematógrafo*. Trad. Evaldo Mocarzel. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. Trad. Marcelle Pithon e Regina Machado. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- CAPELLER, Ivan. "Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo". In: *O Som no Cinema - mostra e curso*. Realizado pela Caixa Cultural: Rio de Janeiro, São Paulo e Salvador, 2008.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Trad. Fernando Albagli e Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- CAVALCANTI, Alberto. "Sound in Films". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 98-111.

- CHION, Michel. *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- _____. "The silence of the loudspeakers, or why with Dolby Sound is the film that listens to us". In: SIDER, Larry, FREEMAN, Diane, SIDER, Jerry (org.). *Soundscape: the school of sound lectures 1998-2001*, London: Wallflower, 2003.
- _____. *Film, a sound art*. Trad. Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 2009.
- CLAIR, René. "The Art of Sound". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 92-95.
- COSTA, Fernando M. da. *O Som no Cinema Brasileiro*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008.
- CURTIS, Scott. "The sound of early Warner Bros. Cartoons". In: ALTMAN, Rick (org.). *Sound Theory, Sound Practice*. New York: Routledge, 1992. p. 191-203.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. "Acerca do Ritornelo". In: *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 4. São Paulo: Ed. 34, 2012.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *O que é a filosofia*. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- DOANE, Mary Ann. "A voz do cinema: articulação de corpo e espaço". In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983. p. 457-475.
- DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *O duplo: poema petersburguense*. Trad. de Paulo Bezerra. São Paulo: Ed. 34, 2011.
- ECO, Umberto. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- EISENSTEIN, S. M.; PUDOVKIN, V. I. & ALEXANDROV, G. V. "A Declaração: Sobre o futuro do cinema sonoro". In: EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1990. p. 217-219.
- EPSTEIN, Jean. "Slow-motion sound". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 143-144.
- FERREIRA, Guilherme P. "O conceito de belo em geral na estética de Hegel: conceito, ideia e verdade". In *Μετάνοια: primeiros escritos em Filosofia*. Revista Eletrônica Print, n.13. São João del Rei - MG, 2011. (www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalable/7_GUILHERME.pdf)
- FLÔRES, Virginia. *O cinema: uma arte sonora*. São Paulo: Annablume, 2013.

- GORBMAN, Claudia. "Teaching the Soundtrack". In *Quarterly Review of Film Studies*. Volume 1, Issue 4, 1976.
- HEGEL, George W. *Cursos de estética*. São Paulo: Edusp, 2001.
- HEIDEGGER, Martin. *Ensaio e Conferências*. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.
- HUBER, David Miles. *Técnicas modernas de gravação de áudio*. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- INWOOD, Michael. *Dicionário Hegel*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.
- JUNG, C. G. *O Eu e o Inconsciente*. Petrópolis: Editora Vozes, 1979.
- KAFKA, Franz. *A Metamorfose*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- KNIGHT, Arthur. "The Movies Learn to Talk: Ernst Lubitsch, René Clair and Rouben Mamoulian". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 213-220.
- MACHADO, Arlindo. "O ponto de escuta". In *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007. p. 107-124.
- MAN, Alfred (ed.). *The Study of Counterpoint from Johann Joseph Fux's Gradus ad Parnassum*. 3ª ed. New York, London: W. W. Norton, 1971.
- MANZANO, Luiz Adelmo F. *Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang*. São Paulo: Perspectiva, FAPESP, 2003.
- MELLO, Ana Maria Lisboa de. "Duplo". In: BERND, Zilá (Org.). *Dicionário de figuras e mitos literários das Américas*. Tomo Editorial/Editora da Universidade, 2007.
- METZ, Christian. *A significação no cinema*. Trad: Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- 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.
- OBICI, Giuliano. *Condição da escuta: mídias e territórios sonoros*. Rio de Janeiro: 7 letras, 2008.
- OPOLSKI, Débora. *Introdução ao desenho de som: uma sistematização aplicada na análise do longa-metragem Ensaio sobre a cegueira*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- PAINE, Frank. "Sound mixing and Apocalypse Now: an interview with Walter Murch". In: Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 356-360.

- POSSAMAI, Fábio V. "A técnica e a questão da técnica em Heidegger". In *Intuitio*. Revista do PPG em Filosofia da PUCRS. Vol.3, n.1. Porto Alegre - RS, 2010. (revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/intuitio/article/view/6790/5121)
- PUDOVKIN, Vsevolod. "Asynchronism as a principle of sound film". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 86-91.
- REISZ, Karel & MILLAR, Gavin. *A Técnica da Montagem Cinematográfica*. Trad.: Marcos Margulies. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.
- RUSSOLO, Luigi. *The art of noise*. USA: UbuWeb, UbuClassics, 2004.
- SCHAEFFER, Pierre. *Tratado dos Objetos Musicais: ensaio interdisciplinar*. Brasília: EdUnB, 1993.
- 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 Trench Fonterrada - São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- _____. *O ouvido pensante*. Trad. Marisa Trench Fonterrada, Magda Gomes da Silva e Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.
- STAM, Robert. "A amplificação do som". In: *Introdução à teoria do cinema*. Trad. Fernando Mascarello. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2003. p. 237-247.
- STEVENSON, Robert Louis. *O Estranho Caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde*. São Paulo: Landmark, 2008.
- STILWELL, Robynn. "The fantastical gap between diegetic and nondiegetic". In *Beyond the Soundtrack*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press, 2007.
- VIDEIRA, Mário. "A música em Hegel, Schopenhauer e Wagner". In: *O romantismo e o belo musical*. São Paulo: UNESP, 2006.
- VIEIRA, N. R. F. & CARVALHO, C. P. A. de. "A metamorfose do cisne: do ciclo da 'noiva animal' ao mito do duplo". In: *Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas*. Ano I, nº 02, p.01-15, outubro de 2012. Disponível em: <http://www.ufvjm.edu.br/site/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-METAMOR-FOSE-DO-CISNE.pdf> Acessado em: 20/02/2014.
- WRIGHT, Basil & BRAUN, Vivian. "Manifesto: Dialogue on Sound". In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (org.). *Film Sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, 1985. p. 96-97.

Sites:

DIGITAL Theater Sound. *History*. Disponível em: <<http://www.dts.com/corporate/dts-history.aspx>>. Acesso em 31 de março de 2016.

CADDEN, Paul. *Hyperrealism*. Disponível em: <<http://www.paulcadden.com/#!about/c10fk>>. Acesso em 31 de março de 2016.

DOLBY Laboratories. *Cinema Exhibitors on Dolby Atmos*. Disponível em: <<http://www.dolby.com/us/en/technologies/dolby-atmos/cinema-exhibitor-testimonials.html>>. Acesso em 31 de março de 2016.

FUX, Johann Joseph. *O estudo do Contraponto*. Disponível em: <http://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Fux-Gradus_Parnassum.pdf>. Acesso em 31 de março de 2016.

IOSONO. *Leading in 3D audio technology*. Disponível em: <<http://www.iosono-sound.com/company/technology/>>. Acesso em 31 de março de 2016.

SACONI, Rose. *Avô do 3D*, Cinerama esteve em São Paulo. Disponível em: <<http://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,avo-do-3d-cinerama-estreu-em-sao-paulo,9202,0.htm>>. Acesso em 31 de março de 2016.

THOM, Randy. *Designing a Movie for Sound*, 1999. Disponível em: <<http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1396606.files/Thom.pdf>>. Acesso em 31 de março de 2016.

_____. *An Argument For Reiventing The term "Sound Design"*. Disponível em: <<https://groups.yahoo.com/neo/groups/sound-article-list/conversations/topics/4577>>. Acesso em 31 de março de 2016.

Referências Audiovisuais:

A Conversação (Francis Ford Coppola, EUA, 113 min., 1974).

A Doce Vida (Frederico Fellini, Itália & França, 174 min., 1960).

Antes do Amanhecer (Richard Linklater, EUA, Áustria e Suíça, 105 min., 1995).

Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, EUA, 153 min., 1979).

A Profecia de Asgard (Giu Jorge, Brasil, 15 min., 2010).

A Tempestade (Jean Epstein, França, 22 min., 1947).

Cães de Aluguel (Quentin Tarantino, EUA, 99 min., 1992).

Cantando na Chuva (Stanley Donen & Gene Kelly, EUA, 103 min., 1952).

Chantagem e Confissão (Alfred Hitchcock, Inglaterra, 85 min., 1929).

Chatô, o Rei do Brasil (Guilherme Fontes, Brasil, 102 min., 2015).

Cisne Negro (Darren Aronofsky, EUA, 108 min., 2010).

Contatos Imediatos do Terceiro Grau (Steven Spielberg, EUA, 135 min., 1977).

Dançando no Escuro (Lars von Trier, Dinamarca, Espanha, Alemanha, Holanda, Itália, EUA, Inglaterra, França, Suécia, Finlândia, Islândia e Noruega, 140 min., 2000).

Desejo e Reparação (Joe Wright, Inglaterra, França e EUA, 123 min., 2007).

Desde que Partiste (John Cromwell, EUA, 130 min., 1944).

Dogville (Lars von Trier, Dinamarca, Suécia, Reino Unido, França, Alemanha, Holanda, Noruega, Finlândia e Itália, 178 min., 2003).

Don Juan (Alan Crosland, EUA, 112 min., 1926).

Era uma vez na América (Sergio Leone, Itália e EUA, 229 min., 1984).

Escravos do Desejo (John Cromwell, EUA, 83 min., 1934).

Estorvo (Rui Guerra, Brasil, 95 min., 2000).

Étude aux Chemins de Fer (Pierre Schaeffer, Paris, 1948).

Fantasia (Norman Ferguson, EUA, 125 min., 1940).

Forrest Gump: o contador de histórias (Robert Zemeckis, EUA, 142 min., 1994).

Guerra nas Estrelas (George Lucas, EUA, 121 min., 1977).

Homem-Aranha (Sam Raimi, EUA, 121 min., 2002).

Hook: A Volta do Capitão Gancho (Steven Spielberg, EUA, 144 min., 1991).

Isto é Cinerama (Merian C. Cooper, Gunther von Fritsch, Ernest B. Schoedsack & Michael Todd Jr., EUA, 123 min., 1952).

Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros (Steven Spielberg, EUA, 127 min., 1993).

King-Kong (Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, EUA 125 min., 1933).

Labirinto - A Magia do Tempo (Jim Henson, EUA, 101 min., 1986).

Lavoura Arcaica (Luiz Fernando Carvalho, Brasil, 163 min., 2001).

Le Million (René Clair, França, 81 min., 1931).

L'Homme Atlantique (Marguerite Duras, França, 45 min., 1981).

Luzes de Nova Iorque (Bryan Foy, EUA, 57 min., 1928).

M, O Vampiro de Düsseldorf (Fritz Lang, Alemanha, 117 min., 1931).

Melodia da Broadway (Harry Beaumont, EUA, 100 min., 1929).

Menina de Ouro (Clint Eastwood, EUA, 132 min., 2004).

Monte Carlo (Ernst Lubitsch, EUA, 90 min., 1930).

North Sea (Harry Watt, Inglaterra, 32 min., 1938).

O Cantor de Jazz (Alan Crosland, EUA, 88 min., 1927).

O Delator (John Ford, EUA, 91 min., 1935).

O Invasor (Beto Brant, Brasil, 97 min., 2002).

O Manto Sagrado (Henry Coster, EUA, 135 min., 1953).

O Poderoso Chefão (Francis Ford Coppola, EUA, 175 min., 1972).

O Testamento do Dr. Mabuse (Fritz Lang, Alemanha, 122 min., 1933).

O Último Grande Herói (John McTiernam, EUA, 130 min., 1993).

Psicose (Alfred Hitchcock, EUA, 109 min., 1960).

Sound of Noise (Ola Simonsson & Johannes Stjärne Nilsson, Suécia e França, 110 min., 2010).

Symphonie pour un Homme Seul (Pierre Schaeffer, Paris, 1951).

The Love Parade (Ernst Lubitsch, EUA, 107 min., 1929).

Touro Indomável (Martin Scorsese, EUA, 129 min., 1980).

Trilhas (Tauana Carlier, Brasil, 20 min., 2013).

Tubarão (Steven Spielberg, EUA, 124 min., 1975).

Uma Mulher é uma Mulher (Jean-Luc Goddard, França e Itália, 84 min., 1961).

Valente (Mark Andrews & Brenda Chapman, EUA, 93 min., 2012).

Sites:

SCHAEFFER, Pierre. *Etude aux chemins de fer*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=N9pOq8u6-bA>>. Acesso em 31 de março de 2016.

SCHAEFFER, Pierre & HENRY, Pierre. *Symphonie pour un homme seul*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V8dCdQ3iTrc>>. Acesso em 31 de março de 2016.

CAGE, John. 4'33". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JTEFKFiXSx4>>. Acesso em 31 de março de 2016.