



**VIRGINIA OSORIO FLÔRES**

**“ALÉM DOS LIMITES DO QUADRO:  
O SOM A PARTIR DO CINEMA MODERNO”**

**CAMPINAS**

**2013**





**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ARTES**

**VIGINIA OSORIO FLÔRES**

**“ALÉM DOS LIMITES DO QUADRO:  
O SOM A PARTIR DO CINEMA MODERNO**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Doutora em Multimeios.

**Orientador: Claudiney Rodrigues Carrasco**

Este exemplar corresponde à versão final da Tese defendida pela aluna Virginia Osorio Flôres, e orientada pelo Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco

---

CAMPINAS  
2013

iii

# FICHA CATALOGRÁFICA

## FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP

F663a Flôres, Virginia Osorio.  
Além dos limites do quadro: o som a partir do cinema moderno / Virginia Osorio Flôres. – Campinas, SP: [s.n.], 2013.

Orientador: Claudiney Rodrigues Carrasco.  
Tese(doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Bressane, Júlio, 1946- 2. Som. 3. Cinema. 4. Cinema novo. 5. Imagem Sonora. I. Carrasco, Claudiney Rodrigues. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

(em/ia)

### Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: Beyond the frame limits: sound, from modern cinema onwards.

Palavras-chave em inglês (Keywords):

Bressane, Júlio, 1946-

Sound

Cinema

Cinema, Modern

Aural Image

Titulação: Doutora em Multimeios.

Banca examinadora:

Claudiney Rodrigues Carrasco [Orientador]

Francisco Elinaldo Teixeira

Antonio Fernando da Conceição Passos

Rodolfo Caesar

Eduardo Simões dos Santos Mendes

Data da Defesa: 21-03-2013

Programa de Pós-Graduação: Multimeios.

**Instituto de Artes**  
**Comissão de Pós-Graduação**


Defesa de Tese de Doutorado em Multimeios, apresentada pela Doutoranda Virginia Osorio Flores - RA 088720 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutora, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco  
Presidente



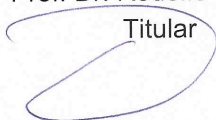
Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira  
Titular



Prof. Dr. Antonio Fernando da Conceição Passos  
Titular



Prof. Dr. Rodolfo Caesar  
Titular



Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes  
Titular



**Aos meus filhos.**





## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu orientador Ney Carrasco, pela visão de conjunto do trabalho, pelo apoio, pelo respeito com que me acolheu.

À FAPESP, pela concessão da Bolsa nos últimos dois anos e meio.

Aos Professores Nuno Cesar Abreu e Fernando Passos, pelos preciosos comentários no período de qualificação.

Aos amigos Jorge Durán, Ruy Guerra, José Luiz Sasso, Helena Lustosa e Júlio Bressane, pela leitura carinhosa e atenciosa.

Ao amigo Ismael Cordeiro, pelo interesse e pela feitura do DVD com os trechos de filmes comentados.

Aos colegas de Doutorado, pelas trocas e pelas inúmeras caronas. Em especial a Sandra Cioci, Orlando Mancini, Cintia Onofre e André Checcia.

À minha amiga Ana Chiarini, por sua paciente e zelosa correção.



*“Talvez seja mesmo temerário tentar traçar um recorte de qualquer fato da realidade, na expectativa de abarcar um determinado entrecho histórico, dentro de uma perspectiva objetiva. Dotar de sentido as coisas da vida ou ordená-las de modo a fazer sentido são empreendimentos vãos, fadados ao fracasso. Muita coisa não cabe nas molduras estreitas das categorias, não se enquadra nos modelos prévios da convenção. A tarefa pode se mostrar problemática quando o tema a ser abordado é uma obra de arte ou uma forma de expressão artística. Complica-se mais quando se trata de um meio como o cinema (por excelência o meio da conversa intersemiótica), refratário às reduções verbais. Torna-se particularmente mais difícil quando se trata daquela espécie de autor que questiona a natureza e as fronteiras de sua própria arte, em processo de descoberta original e invenção permanente.”*

Carlos Adriano



## RESUMO

No cinema, o uso do som fora do quadro visual tem larga experimentação e utilização nas diferentes cinematografias, principalmente a partir do pós-guerra. Com o cinema moderno, a utilização e manipulação antirrealista do som trouxe, para a trilha sonora dos filmes, uma significativa contribuição. Esse é o principal foco de interesse do trabalho que percorreu, com a pesquisa, as diferentes utilizações do som desde o cinema clássico até o cinema contemporâneo; investigou as potencialidades do imaginário quando som e imagem visual aparentemente se desvinculam e geram imagens mentais múltiplas e abertas; e buscou compreender como comunicações abertas influenciam a recepção dos filmes. Nossa pesquisa também demonstrou que o som é um elemento importante do audiovisual que contribui para a crítica e a compreensão da vertente estética a que os filmes se vinculam. O conhecimento dos procedimentos usados com o som nos filmes é um horizonte para a compreensão do fazer cinematográfico e para o entendimento de como um processo de autoria se constitui nos cinemas de expressão artística. Durante todo o percurso do trabalho foram usados exemplos de filmes nacionais e internacionais. Para finalizar, quatro filmes da fase contemporânea do cineasta Júlio Bressane serviram de estudo de caso: *Miramar*, *São Jerônimo*, *Dias de Nietzsche em Turim* e *Filme de Amor*.

Palavras-Chave: Som, Cinema Clássico, Cinema Moderno, Imagem Visual, Imagem Sonora, Júlio Bressane



## ABSTRACT

In cinema, offscreen sound has been widely used in different cinematographies, especially after World War II. In modern cinema, the anti-realistic use and manipulation of sound have made significant contributions to film scores. This is the main focus of our work, which researches the different uses of sound, from classic to contemporary cinema; investigates the potentialities of the imaginary when sound and visual image are apparently disconnected from each other, creating multiple and open mental images; and seeks to understand how open messages affect the way films are perceived by the receivers. Our study also demonstrates that sound is an important audiovisual element to understand the aesthetic groups to which each film belongs. Understanding the different uses of sound in films is a way to understand filmmaking itself and the process of authorship in art cinema. A wide range of films, from both Brazilian and foreign cinema, is analyzed throughout this research. Four feature films from director Júlio Bressane's contemporary work are used as case studies: *Miramar*, *São Jerônimo*, *Dias de Nietzsche em Turim* e *Filme de Amor*.

Key-words: Sound, Classic Cinema, Modern Cinema, Visual Image, Aural Image, Júlio Bressane





## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	<b>1</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>1 QUESTÕES DE REPRESENTAÇÃO NO CINEMA</b> .....	<b>15</b>
1.1 ILUSÃO VISUAL .....	15
1.2 ILUSÃO SONORA .....	20
1.3 ILUSÃO AUDIOVISUAL .....	28
1.4 SINCRONISMO E NÃO SINCRONISMO .....	36
<b>2 O SOM E O TRABALHO COM O ESPAÇO/TEMPO: evoluções</b> .....	<b>49</b>
2.1 O SOM NA REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO-TEMPO .....	58
2.2 ESPAÇO DO QUADRO E FORA DO QUADRO .....	63
2.3 JOGOS DE ESPAÇO/TEMPO: desarranjos .....	72
2.4 TRAÇOS ACÚSTICOS: efeitos do eco .....	77
<b>3 CINEMA MODERNO: rupturas com a <i>mimesis</i></b> .....	<b>87</b>
3.1 ALTERIDADE E OBRA ABERTA .....	98
3.2 IMAGEM SONORA: extrapolando o campo .....	107
<b>4 O SOM E O CINEMA CONTEMPORÂNEO:</b> .....	<b>115</b>
<b>nada se perde, tudo se transforma</b> .....	<b>115</b>
4.1 NOVAS TÉCNICAS, SONS HIPER-REALISTAS .....	122
4.2 OBJETO SONORO NÃO IDENTIFICADO: USO (unidentified sound object) .....	128
<b>5 O SOM EM QUATRO OBRAS DE BRESSANE</b> .....	<b>135</b>
5.1 MIRAMAR: formação e transformação, forma e estilo .....	138
5.2 SÃO JERÔNIMO: sobrevivência de um signo .....	140
5.3 DIAS DE NIETZCHE EM TURIM: filme poema .....	143
5.4 FILME DE AMOR: as máscaras da representação .....	145
5.5 PASSAGENS SELECIONADAS DE UMA POÉTICA .....	147

<b>6 CONCLUSÃO .....</b>	<b>169</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>175</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>183</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>185</b>
<b>ÍNDICE DE FILMES .....</b>	<b>189</b>
<b>ÍNDICE DOS DVDs.....</b>	<b>193</b>

**Nota: os DVDs que acompanham a tese contêm fragmentos de filmes citados. No corpo do texto, esses trechos estão identificados com um asterisco (\*).**

## APRESENTAÇÃO

Nasci no Rio Grande do Sul, em Santa Maria, no dia 6 de outubro de 1954. Sou filha de artistas plásticos. Em 1957, morre meu pai, e em 1960 mudamos para o Rio de Janeiro, onde tínhamos parentes do lado materno. Em dezembro de 1974, passei no vestibular para o curso de Psicologia, na UFRJ. Em janeiro de 1975, ainda de férias, iniciei minha carreira no cinema. Convivíamos em casa com muitos artistas amigos de minha mãe, Noemi Flôres, dos tempos que ela cursou Belas Artes no Rio, dentre eles Ruy Santos, fotógrafo e cineasta. Ruy me levou para ajudar numa produção dirigida por Xavier de Oliveira, *Os trambiqueiros* (mais tarde, este filme veio a se chamar *Gargalhada final*, lançado comercialmente em 1976). Era uma produção com poucos recursos e muitas pessoas da equipe acumulavam duas, três funções. Foi Ruy quem me ensinou cuidadosamente o *métier* da continuidade. Sempre dizia que lugar de continuísta era ao lado da câmera, assim, aprendi na prática sobre as lentes e seu campo visual dependendo da distância, *raccord*, eixo, campo, contracampo, mas não pensei que seria o início de uma carreira. Ingressei na faculdade e me encantei com as matérias de filosofia e as de psicologia ligadas à percepção. Seis meses depois, fui outra vez chamada por Xavier para atuar como continuísta em um novo longa-metragem, *O vampiro de Copacabana* (1975). Desta vez profissionalmente, recebendo pelo meu trabalho e sendo inteiramente responsável por ele. Tive a oportunidade de acompanhar a montagem de Manoel de Oliveira nestes dois primeiros filmes, como estagiária na assistência de montagem, e compreender profundamente as leis da linguagem cinematográfica clássica e a construção dramática na finalização. Nesse processo, fui percebendo que o que me atraía no cinema era a construção, a estruturação e a forma de um filme, e era nessa parte, de acabamento, que eu gostaria de trabalhar.

Por dois anos, fui alternando o curso de Psicologia com o cinema, até que precisei optar. Escolhi o cinema e acho que o cinema me escolheu. Fui muito chamada para fazer trabalhos de continuidade, meu nome era reconhecido, e até hoje sou lembrada por este período da minha carreira. Em 1978, representei os continuístas no nosso sindicato de classe (SATED, na época) em prol da regulamentação da profissão no Ministério do Trabalho.

Durante dez anos, trabalhei nos *sets* de filmagem como continuísta, em filmes dirigidos por Xavier de Oliveira, J.B.Tanko, Francisco Ramalho Júnior, Marco Altberg, Bruno Barreto, Antônio Calmon, Murilo Salles, Paulo Thiago, Daniel Filho (minissérie para TV) e, algumas vezes, como assistente de direção. Em 1981, passei a fazer assistência de montagem. Valéria Mauro, além de uma grande amiga, foi uma pessoa muito importante nessa minha passagem para a assistência de montagem. Meus mestres nessa nova etapa no cinema foram Gilberto Santeiro, Eduardo Scorel e Mair Tavares. Fiz também assistência de edição de som para Dominique Pâris em alguns longas até 1985. Neste mesmo ano, depois de fazer a continuidade e assistência de montagem no filme *Eu sei que vou te amar*, de Arnaldo Jabor, fui chamada por Mair Tavares, então montador do filme, para editar o som do mesmo projeto. A partir desse filme e desse ano, passei a trabalhar como editora de som no cinema brasileiro, e já se foram 51 longas. Na época em que comecei, já estavam estabelecidos, no mercado audiovisual brasileiro, como editores de som, alguns nomes como Denise Fontoura, Dominique Pâris, Valéria Mauro, Hélio Lemos, Hercília Cardilho, Jorge Saldanha, Walter Goulart, Carlos Cox. Todos no Rio de Janeiro. Em 1986, o mixador José Luiz Sasso e os Estúdios Álamo, com a colaboração de Chris David (Consultor Dolby – Dolby Laboratories – Londres), promoveram em São Paulo um seminário sobre os procedimentos técnicos e operacionais para a utilização do Sistema Dolby Stereo (som óptico quadrifônico analógico). A maioria dos editores mencionados participou do encontro, inclusive eu, com mais alguns profissionais de São Paulo (Cristina Amaral e Danilo Tadeu). Esse encontro marcou um raro

momento de aprendizagem e camaradagem entre profissionais, num mercado instável, sem formação de mão de obra.

A função de editor de som – nomeada desta forma, como consta nos letreiros dos filmes brasileiros – só começou a aparecer e a ser exercida por especialistas no assunto em 1979, após a produtora L.C. Barreto ter trazido da França Emmanuelle Castro para ser editora supervisora do filme de Bruno Barreto, *Amor bandido*, e de ter formado duas pessoas aqui, no Rio de Janeiro: Denise Fontoura e Idê Lacreta. As duas passaram a metodologia do trabalho a outras pessoas.

Antes dessa época relatada, os filmes tinham um trabalho quase minimalista na trilha sonora, preenchendo o mínimo exigido pela dramaturgia do filme, além da maioria deles ser dublada. Este trabalho era executado ou por sonoplastas advindos do rádio – entre os quais Geraldo José é o nome mais relevante – ou pelos montadores de imagem. Estes, por sua vez, recorriam aos detentores de arquivos sonoros em fitas de ¼, muitos deles os próprios sonoplastas, e, depois de transcritos para magnético perfurado, os sons eram editados numa relação vertical com as imagens visuais. A meu ver, Eduardo Scorel, como montador, fez trabalhos de edição de som que se destacaram do som trivial esperado num filme, como os pios de pássaros na estrada em que Mariana e o Padre percorrem na fuga, em *O padre e a moça\** (1966), de Joaquim Pedro, ou os tiroteios desassociados da imagem visual, em *Terra em transe\** (1967), de Glauber Rocha. No caso de Geraldo José, destaco o belíssimo trabalho em *Vidas secas\** (1955), de Nelson Pereira dos Santos, com o uso de um som de carro de bois extrapolando o quadro visual e, ao mesmo tempo, o reforçando. Um som dissonante, triste, rascante, simbolizando a própria secura do nordeste, obrigando o espectador a ficar frente a frente com o incômodo daquele som e a pensar naquele deserto e naquela desolação.

Importante notar que a necessidade de uma nova categoria que cuidasse do som não foi só motivada pela chegada de Emmanuelle Castro ao Rio de Janeiro. Talvez essa tenha sido uma consequência do que vinha acontecendo

com o cinema no Brasil. No ano de 1974, a EMBRAFILME amplia suas funções de produtora para distribuidora e, portanto, de divulgadora do cinema brasileiro no exterior. O mercado externo, por sua vez, começava a exigir uma melhor qualidade de finalização sonora. O som direto já era uma realidade em outras cinematografias. Os filmes brasileiros começam a ser mais vendidos e a banda internacional (M&E – Music & Effects Track) passa a ser uma obrigatoriedade. Esse fato exigia que todo o som original do filme fosse preservado, menos os diálogos e outras falas da versão original, ou seja, o filme deveria conter todas as músicas, todos os efeitos e toda a ambientação para que a língua original pudesse ser substituída. Para que isso acontecesse, era necessário um trabalho muito maior, com muito mais especificação da mão de obra. No caso de filmes em som direto, as exigências cresciam. Por exemplo, se alguém falasse ao mesmo tempo em que um café era servido, e este som tivesse sido gravado em som direto, o ruído desse café teria que ser gravado em separado e colocado numa pista que só seria mixada para a banda internacional. Existem muitos outros detalhes desse trabalho que não vêm ao caso; agora, o importante é ressaltar que o trabalho cresceu e se especializou. E esse foi o mais importante legado que Emmanuelle Castro deixou em sua passagem por aqui: a conscientização do mercado cinematográfico brasileiro da necessidade de uma mão de obra especializada e de sua formação.

Em 1988, ganhei uma bolsa de estudos para uma especialização de edição de som no Canadá. Era uma bolsa fomentada pelo governo brasileiro (Centro Técnico Audiovisual) e o canadense (National Film Board). Creio que a coisa mais importante que aprendi, nesses cinco meses de estadia em Montreal, foi que estar na posição de aprendiz, de aluno, é fundamental para uma formação completa. Perguntar, errar, experimentar, sem ser cobrado como um profissional. É claro que aprendi pequenas técnicas novas, mas nada muito diferente do que meus mestres tinham me ensinado por aqui. Desde então, quanto mais fui aprofundando minhas técnicas e mais fundo pude entrar nas questões de criação, mais fui descobrindo a matéria sonora e o quão pouco ela era explorada ainda

pelo cinema nacional. Anos mais tarde, pude comprovar que o som também era muito pouco considerado nas escolas de cinema.

O ano de 1990 chegou com Fernando Collor de Mello na presidência da república, e um de seus primeiros atos foi extinguir a EMBRAFILME, única fonte estimuladora, desde 1969, a capitalizar o produtor nacional. Seguiram-se anos difíceis para muitos de nós. Depois de dezesseis anos de trabalhos dedicados ao cinema, me vi sem profissão. A solução era recomeçar. Enquanto trabalhava como gerente numa loja de fotografia 24 horas, fiz um vestibular para design e passei na PUC do Rio de Janeiro. Sem dinheiro para pagar a faculdade, fui trabalhar na ilha de vídeo do departamento de artes do meu curso. Assim fui levando até 1993, quando recomeçaram a aparecer trabalhos no audiovisual. Fui chamada para montar alguns *trailers* de longas, editar som para institucionais e pequenos projetos de curtas; fiz alguns cursos de aprimoramento de edição não linear em Avid, até que, em agosto de 1994, fui convidada para editar o som do longa-metragem *Carlota Joaquina, princesa do Brasil*, de Carla Camurati. Com este filme, retornei ao mercado de trabalho, já com as inovações tecnológicas implantadas quanto aos equipamentos de edição. Este trabalho foi curioso, porque mesclou edição analógica (na moviola: os diálogos, quase 60% dublados e 40% de som direto) com edição digital (no sistema Wave Frame, dos Estúdios Álamo: os ruídos, ambientes e músicas, com José Luiz Sasso no comando da máquina). Outra curiosidade relacionada a este projeto é que o som foi muito elogiado, coisa rara naqueles tempos de cinema brasileiro. Muitos relacionavam a boa qualidade do som ao formato Dolby SR, mas este filme não foi codificado nesse formato, embora até a Enciclopédia do Cinema Brasileiro assim o descreva. O som do filme de Camurati é monofônico. Eu creio que a boa qualidade sonora conseguida na cópia está relacionada ao longo tempo que tivemos para executar todo o trabalho. Ninguém tinha outros filmes para fazer, todos da equipe trabalhavam muito, por pouco e com muito gosto.

Os filmes foram reaparecendo. Muitos autores sobre a história do cinema brasileiro chamam estes trabalhos de “filmes da retomada”. Como

montadora de imagem, meu primeiro longa-metragem pertence a esse período. O *Pequeno dicionário amoroso* (1996), de Sandra Werneck, foi uma grande conquista para mim que, desde o ano de 75, desejava ser corresponsável pela condução narrativa de um filme. Mas, nessa época, eu já tinha um interesse especial pelo som, pois continuava a trabalhar como editora de som (inclusive na trilha sonora do *Pequeno dicionário*) e já estava bastante encantada com as potencialidades da matéria, sua beleza de expressão e elaboração, muito mais livres que o trabalho com a imagem visual (pelo menos, no que tange à edição e ao lidar com a imaginação do espectador). Em 1997, montei a imagem e editei o som de *Miramar*, do cineasta Júlio Bressane. Desde então, foram seis longas em parceria, sendo que dos dois últimos, *Cleópatra* e *A erva do rato*, editei somente o som. Considero uma enorme chance ter trabalhado nesses filmes que se destacam como exemplares de um cinema que se constrói através da poesia. Como comentarei mais adiante, os filmes com Bressane fizeram muita diferença na minha formação e foram, sem dúvida, os responsáveis pelo meu interesse em fazer esta pesquisa.

Com tanta atividade, só terminei minha graduação em design no ano de 1999, pois tranquei minha matrícula por alguns semestres. Com o título de bacharel, pude lecionar em cursos superiores de cinema. No ano de 2000, fui convidada por Ruy Guerra, que coordenava o curso de Cinema da Universidade Gama Filho, a dar aulas de montagem. Neste mesmo ano, fui selecionada, em concurso público, para a Universidade Federal Fluminense, onde dei aulas como professor substituto, permanecendo até fevereiro de 2003. Nestas duas universidades, dei cursos de montagem de imagem e, na UFF, dei vários cursos de edição de som. Também criei mais alguns cursos livres de pesquisa e estudo do som, já que o único curso oficial ligado ao som, em quatro anos de bacharelado, era o de captação sonora, com duração de um semestre. Foram trabalhos muito ricos, que me incentivaram a continuar lecionando.

Durante os anos de 2004 e 2005, trabalhei na Escola de Cinema Darcy Ribeiro, montando e coordenando o curso de edição de imagem e som. Em março



de 2004, depois de três tentativas em escolas de comunicação e artes, fui fazer mestrado na Escola de Música da UFRJ. O Prof. Dr. Rodolfo Caesar me aceitou na Musicologia, em uma linha de pesquisa hoje intitulada *Sonologia*. O trabalho realizado, *O Cinema, uma arte sonora*, defendido no primeiro semestre de 2006, procurou incluir o sonoro na apreciação e no fazer cinematográficos, valorizando o potencial do uso dos sons.

Sendo uma pessoa eminentemente da área prática, tenho que dizer que o fato de ter recebido uma Bolsa de Artes da Fundação Vitae, nesse mesmo ano de 2004, para desenvolver e escrever a pesquisa *A escuta filmica* foi fundamental para me organizar num outro padrão de expressão e conhecimento.



## INTRODUÇÃO

No audiovisual, a produção de imagens e a de sons são feitas separadamente até que estas chegam à sala de cinema em sua forma final, como drama ou filme. Na sala escura e isolada acusticamente, ocupando o mesmo suporte – a película (cópia<sup>1</sup>) –, estas duas matérias, áudio e vídeo, serão novamente reproduzidas por canais distintos. Passíveis de serem manipuladas e usadas como matéria-prima da arte cinematográfica durante toda sua produção, cada qual com suas características intrínsecas, passam a figurar como materiais de representação e, quando projetadas, de interação com o imaginário do espectador. As escolhas e os modos como essas imagens e sons irão se articular é que formarão as características especiais de cada obra. O tecido sonoro de um filme é o produto das maneiras singulares com que um cineasta, um compositor, um designer sonoro e toda uma equipe percebem o mundo que estão criando e o imaginam, fazendo escolhas para representá-lo. Esse tecido é em seguida transformado pela escuta que cada espectador faz, em função de sua competência em isolar, analisar e identificar os elementos que o compõem, sempre em relação com as imagens visuais e com a dramaturgia criada. A banda sonora e os filmes restituem não a realidade, mas formam sim as representações estilizadas que o espectador vai receber e reinterpretar.

Nestes trinta e seis anos de trabalhos em cinema, pudemos observar que tanto os filmes de ficção brasileiros quanto os estrangeiros, em sua grande maioria, pertencem, em termos estéticos, ao que se conhece como linguagem cinematográfica clássica, pois estão ligados a alguns procedimentos narrativos fundados no período clássico de criação dessa arte. Inclusive a continuidade,

---

<sup>1</sup> Estamos nos referindo ao que chamamos, em 2012, de exibição analógica, com suporte em película. Existem hoje cinemas com exibição digital.

função em que começamos nossos trabalhos em cinema, está estreitamente ligada a essa estética. Os procedimentos da continuidade como *métier* existem no *set* de filmagem primordialmente para que a montagem narrativa (AMIEL, 2001) seja garantida, como veremos no capítulo 2. O continuísta é uma espécie de “montador virtual”, que lá está para garantir que alguns cuidados sejam tomados para possibilitar os *raccords* entre os planos, bem como para cuidar que a noção de espaço traçado pelas regras de campo estabelecidas fique clara e seja compreendida. Pronto o filme, a banda sonora que acompanha as imagens visuais é composta como se fosse um fluxo sonoro contínuo, sem interrupções ou quebras significativas, pois há um desejo de que o que se escuta se assemelhe ao máximo a uma vivência do real, exceto quando o choque é intencional e está associado com alguma marca necessária para a narrativa da obra, ou seja, o fluxo sonoro no cinema clássico acompanha o nível ficcional da trama.

Nos anos sessenta<sup>2</sup>, o cinema mundial viu uma nova estética surgir e confrontar o que tinha se estabelecido como linguagem até então. O cinema que veio a se chamar de moderno trouxe as marcas da inquietude, do transitório, assim como a própria palavra “moderno” define. Não há mais transparência nos modos de representação, nem a identificação entre representante e representado é mais buscada. É a vez da opacidade (XAVIER, 1995), da alteridade, tomar conta do primeiro plano no audiovisual e trazer uma nova forma de narrar, assim como já tinha aparecido na pintura de Picasso desde 1912. O fazer da obra torna-se aparente; a diferença entre os pontos de vista (espectador/diretor/autor), mostrada e acentuada. É a partir desta mudança na perspectiva estética que a matéria sonora encontra espaço como elemento de composição e, mais tarde, participa também da literatura e das críticas do cinema, mais fortemente, dos anos oitenta em diante. O som, nessa fase do cinema, começa a se distanciar das comunicações que a imagem visual carrega e começa a se insinuar como imagem sonora (DELEUZE, 1990), como representação também, sem ser mais repetição

---

<sup>2</sup> Na verdade, o cinema inicia mudanças importantes em relação à linguagem clássica desde os anos quarenta, mas estas não se mostraram tão marcantes em número e grau quanto as que ocorreram a partir da década de 60.

ou confirmação da imagem visual. Assim, o cinema moderno traz a marca do diferente que se insinua através dessa nova imagem. Associamos os novos modos de trabalho com o som no cinema moderno com a marca do outro, com o dessemelhante. Aquele que, junto aos novos procedimentos de representação da imagem visual, vem trazer um desarranjo na questão da identificação.

A palavra “imagem” é central para nosso trabalho, já que com ela compreendem-se todos os meandros da representação. O que se vê e o que se escuta no cinema são imagens ou representações daquilo que um dia pertenceram a um mundo objetivo, ainda que mediados. O corpo de um ator, ou o aparelho fonador que produziu a sua voz, já não está mais presente durante a projeção, e sim as imagens desse corpo e dessa voz. O principal objeto de apreciação deste trabalho é o som que não está na tela acompanhando as imagens visuais. É sobre o som que está em qualquer lugar, que difere da imagem visual em informação, em temporalidade e espacialidade. É sobre o som trabalhado não mais como uma arte figurativa preocupada com a verossimilhança do espaço e tempo na representação audiovisual, mas como uma arte sonora que transgride esses conceitos chegando às raias do abstrato, que é material de interferência do artista e que pode remeter a muitas possibilidades de interpretação por trabalhar com diversos níveis de associações que servem de alimento para o cinema do pensamento.

A finalidade geral desta pesquisa, portanto, é investigar, através das várias formas de uso do som no cinema, a construção do espaço/tempo cinematográfico como elemento que diferencia as obras em seus estilos e que denuncia um ponto de vista de um autor, a partir do qual a obra, ou parte dela, mostra uma forma de representação de um mundo particular. Pois são justamente os temas do espaço e do tempo que são decisivos para se pensar a representação nas artes em geral. O espaço e o tempo são elementos que potencializam uma maneira de ver, de sentir, de expressar. Nosso propósito é investigar como o som fora de quadro se apresenta nos cinemas clássico, discursivo, realista e moderno ou autoral; o que de particular esses estilos

apresentam em relação ao som; como o som se articula com as imagens visuais nesses cinemas; que marcas seus usos produzem; como se fazem presentes os signos da representação espacial/temporal sonora e visual desses cinemas.

Nosso principal interesse está focado no cinema que se insere numa tradição do cinema brasileiro e universal, que é a do cinema experimental e de poesia. “Cinema voltado para a região da expressão, e não da vontade comunicativa tipicamente industrial, de consumo massivo [...]” (TEIXEIRA, 1999). Um cinema em que há uma imersão quase física do autor na obra, inconsciente, através de pontos de vista particulares que fogem à identificação entre o subjetivo e o objetivo, deixando transparecer nessa dicotomia a descentralização do sujeito na obra. Esses filmes articulam densamente palavra, imagem e musicalidade, empregam modos peculiares de trabalho em que o imagético e o sonoro transitam de formas tão livres que os conceitos de imagem visual e imagem sonora se misturam num devir criador. Aqui, a atividade artística cinematográfica não é mais considerada como um meio de conhecimento do real, e sim como uma experiência primária de construção subjetiva e interpretativa pessoal, que diferencia o espectador e o autor e, por vezes, os aproxima.

Quatro filmes do cineasta Júlio Bressane foram escolhidos para servirem de estudo de caso nesta pesquisa, porque seus filmes são trabalhos que lidam com os processos de construção da obra, ou seja, com o nível fílmico principalmente, e não com o nível ficcional da trama. Não queremos dizer que não há ficção nos filmes de Bressane, mas a relação que interessa construir com o espectador é de cumplicidade com o fazer da obra, não de distanciamento dos processos. Seu pensamento artístico concebe “o autor e o estilo como um vir a ser incessante, como algo que se refaz a cada filme” (TEIXEIRA, 2003, p.97). Mais moderno impossível.

Com Júlio, tivemos a oportunidade de trabalhar imagem e som de forma única, lúdica, aproximando ou afastando esses elementos, podendo experimentar e analisar os resultados com uma imensa liberdade, pois este é o processo de trabalho do autor. As experimentações sonoras que fizemos nas quatro obras que

serão apresentadas no capítulo 5, filmes de 1997 até o início de 2002, trouxeram uma experiência única à nossa vida profissional e pessoal. De tal forma que nos animou e impulsionou a pensar num trabalho teórico sobre o som que extrapola o campo visual.

Alguns autores foram fundamentais para nossa pesquisa. A partir de seus conceitos desenvolvemos a base teórica deste trabalho. Eles trouxeram formas diferenciadas e novas de abordar o som e seus usos no audiovisual, abrindo o pensamento de forma a encarar o som como uma matéria artística, estilística de forte cunho representativo. Podemos destacar os trabalhos de Eisenstein e sua formulação sobre o uso do som em contraponto com as imagens visuais, trazendo a ideia do choque de informações com o intuito de alcançar uma atividade mental no espectador; de Cavalcanti e o uso de sons não identificáveis, quando se quer criar um maior *pathos* com o espectador; de Chion e o desenvolvimento do conceito de acusmática e o conceito de *synchrèse*; de Umberto Eco e a obra aberta; de Deleuze e a proposição de imagem sonora; e de Campan e a idéia de som como vestígio, algo incompleto e repleto de memórias.

Na primeira parte desta pesquisa, nos capítulos 1, QUESTÕES DE REPRESENTAÇÃO E O INÍCIO DO CINEMA, e 2, NARRATIVA CLÁSSICA E O TRABALHO COM O ESPAÇO-TEMPO, o texto procura compreender como se fundamentaram as formas de representação no trato com as imagens visuais, e como o som aí se desenvolveu, de que formas foi explorado em suas relações com as imagens visuais em movimento, o que foi privilegiado como forma estética.

No capítulo 3, ARTE MODERNA E CINEMA MODERNO, procuramos compreender o que se chamou de cinema moderno e a época em que se deu. O que foi rompido em relação à estética do cinema clássico e que valores foram transformados. Como trabalha o conceito de “obra aberta” de Eco, contemporâneo do cinema moderno, as possibilidades de sentidos, a ambiguidade como proposta de abertura de significados em qualquer comunicação. As narrativas não lineares. A recepção participativa como um sentido a construir. Alteridade em oposição à identidade. A imagem sonora em Deleuze, sua autonomia e o verdadeiro

nascimento do audiovisual para o autor. E ainda, o som como um traço acústico, algo que é incompleto, a ser construído a cada percepção, seguindo as ideias da escritora Véronique Campan.

No capítulo 4, O SOM NO CINEMA CONTEMPORÂNEO, abordamos as novas técnicas de gravação e exibição ligadas ao som e como essas novas técnicas marcaram um retorno do cinema clássico, uma reconquista de mercado através de uma técnica: o som *dolby digital*. Comentamos as diferenças no trato com as novas técnicas, o trabalho com o som digital e o hiper-realismo sonoro. O trabalho das baixas frequências e a marcação da perda de limite entre som e música.

No capítulo 5, O SOM EM QUATRO OBRAS DE BRESSANE, reunimos *Miramar* (1996), *São Jerônimo* (1998), *Dias de Nietzsche em Turim* (2001) e *Filme de amor* (2002), elegendo momentos especiais em que som e imagem têm em sua composição algo memorável.

Na CONCLUSÃO, capítulo 6, reforçamos alguns conceitos vistos no trabalho como os resultados obtidos e as considerações finais da pesquisa.

Lembramos Michel Chion, que designou o termo “*audio-vision*” (áudio-visão) à atitude perceptiva do espectador cinematográfico, no sentido de não ser possível, nessa combinação que caracteriza o audiovisual, separar as duas percepções. Uma sempre influencia a outra e, ao mesmo tempo, sempre a transforma. No entanto, a maioria das análises e trabalhos teóricos sobre o cinema dá ênfase à imagem como a grande reveladora dos potenciais estilísticos e estéticos que cada obra possui. Pois é justamente estudando as relações do som no espaço e no tempo representado que podemos revelar os signos do arranjo ou desarranjo que essas relações provocam nos filmes.



## 1 QUESTÕES DE REPRESENTAÇÃO NO CINEMA

Quando se torna sonoro, no final dos anos vinte, início dos anos trinta, o cinema passa a poder exibir som e imagem sincronizados no mesmo suporte, a cópia. A estrutura formal e estética em pleno desenvolvimento, que já começava a agradar as massas e a dominar os mercados de exibição internacionais cinematográficos, era a narrativa clássica. Nessa forma de cinema, onde a continuidade temporal e espacial são os princípios estéticos do fazer crível, o principal objetivo é envolver o espectador com a narrativa ficcional, a história, como se fosse uma realidade sendo assistida por ele no tempo presente, e não como uma ficção, algo inventado e mediado. O som veio aí reforçar o real, não por todas as suas especificidades enquanto matéria sonora, mas por algumas delas que remetem ao natural e, por ser o naturalismo a busca da ilusão realista, o aporte central desse tipo de cinema.

[...] o advento do cinema sonoro constituiu um passo decisivo no refinamento do sistema voltado para o ilusionismo e a identificação. [...]; tornar audível o que já está sendo visto é uma forma de torná-lo convincente. (XAVIER, 2005, p. 35-36).

### 1.1 ILUSÃO VISUAL

No cinema, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas. A vida não se mostra mais paralisada como na pintura ou na fotografia, “somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente 're-presentado', quer dizer, novamente tornado presente no tempo e no espaço” (BAZIN, 1991, p.22).

Quase todos os filmes são representações; mais especificamente, representações visuais ou representações que afiguram, são imagens. E em sua absoluta maioria são afigurações fotográficas. [...] as fotografias distinguem-se entre as imagens por sua *transparência*: olhar uma

fotografia é, de fato, ver (de forma indireta, porém genuína) aquilo que a fotografia mostra. (WALTON, 2005, p.103).

Uma das teorias que se esboçava nesse período inicial do cinema dava conta de questões que se tornaram significativas para nossa pesquisa, tais como: o que distingue a realidade do mundo da “realidade” como apresentada pelo cinema? Fernand Léger, como narra Robert Stam (2009, p. 53), lamentava que a maioria dos filmes desperdiçasse sua energia tentando construir um mundo reconhecível. Nesse período, muitos teóricos alertaram contra a tentação do verismo, teoria segundo a qual a rígida representação da verdade e da realidade é essencial à arte e à literatura. Germaine Dulac anteviu um cinema liberto da responsabilidade de contar histórias ou reproduzir realisticamente a vida real. Abel Gance, Jean Epstein, Marcel L’Herbier, Mário Peixoto, para citar alguns, foram outros cineastas dentre os que trabalharam e defenderam um cinema mais poético, livre das convenções narrativas que a literatura de modelos românticos, neoclássicos ou dos romances realistas já utilizavam. A reprodução da imagem sem cores, por vezes com uma velocidade modificada e sem som, ou seja, tudo o que afastava a imagem cinematográfica da semelhança com a realidade, era para esses pensadores matéria a ser explorada. Era isso a poesia para os cineastas da vanguarda. Essa seria a verdadeira vocação do cinema: criar no imaginário do espectador outras imagens além das mostradas visualmente, pela diferença, pela ausência destas e não pela identificação ou repetição. O cinema desses cineastas, mais poético e mais experimental, ia numa direção completamente diversa daquela que o cinema clássico veio a explorar: o ilusionismo do contato com o real e o poder da imagem em movimento como simulação visual da duração, do tempo transcorrendo, para que o espectador pudesse viver intensamente o drama existencial das personagens. Ao assistir uma “imagem em movimento”, o espectador realmente *imagina ver* o que ela mostra.

A polêmica quanto ao realismo na arte provém desse mal-entendido, dessa confusão entre o estético e o psicológico, entre o verdadeiro realismo, que implica exprimir a significação a um só tempo concreta e essencial do mundo, e o pseudorealismo do *trompe l’oeil* (ou do *trompe l’esprit*), que se contenta com a ilusão das formas. (BAZIN, 1991, p. 21).

Mas, como destacou Deleuze, não se pode pressupor a artificialidade dos resultados com base na artificialidade dos meios. “A essência de uma coisa nunca aparece no princípio, mas no meio, no curso de seu desenvolvimento, quando suas forças se consolidaram.” (1985, p. 11). Assim, não era possível para o espectador engajado, muito menos para o espectador comum, ter uma visão clara de tudo o que estava em jogo no início da invenção cinematográfica. Um filme é composto de milhares de fotogramas fixos, diferentes uns dos outros, projetados numa tela branca, a uma velocidade determinada. Esses fotogramas são divididos por intervalos negros que correspondem ao tempo de deslocamento da película para a posição de projeção de cada novo fotograma. Segundo Machado,

[...] o que fica reprimido na grande maioria dos discursos históricos sobre o cinema é o que a sociedade reprimiu na própria história do cinema: o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejanste, tudo isso, enfim, que constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz ao cinema. (MACHADO, 2007, p. 15).

Colocar em operação a máquina do imaginário, e este é um ponto importante para o nosso trabalho, não se restringia apenas a pensar sobre o que estava sendo proposto no conteúdo do filme e ir além do que era mostrado. Era também, de uma forma muito mais simples e direta, *imaginar ver* o movimento. Ainda que de uma forma ilusória, a *mimesis* fílmica expõe o mundo em sua duração e seus movimentos, e nos engana com nosso próprio consentimento.

A exemplo da pintura figurativa que cria na tela um objeto simbolizado e que, de certa maneira, é o significante da presença de um sujeito que olha para este objeto, a ficção cinematográfica clássica materializa o olhar de um sujeito, colocando o espectador no lugar daquele que vê. Tanto uma como outra arte da representação dependem de códigos figurativos invisíveis, para que o método de sujeitar tenha sucesso. No caso da pintura clássica, esses códigos encontram-se nas técnicas figurativas do *quattrocento*, com a perspectiva artificial que imita o espaço e as coisas no espaço, conforme o ponto de vista de um observador.

[...] pintores da Renascença italiana [...] observaram que o tamanho dos objetos, conforme percebidos na natureza, varia proporcionalmente ao quadrado da distância existente entre eles e o olho humano. Essa lei, que caracteriza a retina, foi incorporada em suas pinturas, e assim plantaram-se as sementes do ilusionismo pictórico. Delas resultaram a impressão de profundidade e, em última análise, os efeitos impressionistas “*trompe d’oeil*”. E o que o cinema fez foi simplesmente incorporar esse código ao aparato reprodutivo da câmara. (STAM, 1981, p. 47).

Dentre os códigos estabelecidos pelo cinema clássico, destaca-se o sistema da *sutura*. Este sistema “é construído de modo que mascare a origem e a natureza ideológicas dos enunciados cinematográficos” (DAYAN, 2005, p. 321). Sabemos todos que os filmes são feitos de planos que representam fragmentos de um espaço e que não há continuidade nessa produção. “A filmagem é o lugar privilegiado da descontinuidade, da repetição, da desordem e de tudo aquilo que pode ser dissolvido, transformado ou eliminado na montagem.” (XAVIER, 2005, p. 29). Tudo o que puder costurar esse esfacelamento espacial, o que puder dar a impressão de um *continuum* temporal, será utilizado para que o espectador embarque na ilusão criada por uma narrativa, fechando a ideia de que ele está participando de uma vida, de uma realidade e não de uma representação. Estão incluídos nesse sistema de sutura a montagem invisível (cortes de um plano para outro, executados preferencialmente, durante o movimento dos atores), a narrativa linear, o conceito de eixo cinematográfico, o *insert*, o ponto de vista, o campo e o contracampo.

As consequências desse sistema merecem atenção cuidadosa. O olhar do ausente é o de um ninguém, que se torna (com o contracampo) o olhar de um alguém (um personagem presente na tela). Estando na tela, ele não pode mais competir com o espectador pela posse da tela. O espectador pode retomar sua relação anterior com o filme. O contracampo “suturou” o buraco aberto na relação imaginária do espectador com o campo fílmico, através de sua percepção do ausente. Esse efeito e o sistema que o produz liberam o imaginário do espectador com o objetivo de manipulá-lo para os seus próprios fins. Além de *liberar o imaginário*, o sistema de sutura também controla uma *produção de sentido*. (DAYAN, 2005, p. 334).

Nesse esquema, o espectador absorve um efeito portador de um discurso sem se dar conta disso, pois o nível cinematográfico conecta-se

diretamente com o nível ficcional e não com os processos de construção da obra. A noção de imitação está, tanto habitualmente quanto etimologicamente, associada à noção de “imagem”. O grande poder da imitação está justamente em fazer esquecer que se trata de uma construção que visa a uma imitação elaborada a partir da própria imagem das coisas, do mundo visível, de situações vivenciadas pelos homens. Assim, como na pintura renascentista – que apresenta as formas das coisas vistas num plano tal como se este fosse um vidro transparente e deixa ver o que o pintor quis pintar, limitado pelas molduras da pintura, como se elas delimitassem uma janela aberta –, o cinema clássico narrativo é uma transparência, como argumentou Xavier (2005), quando a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera é favorecida, sem que este tome consciência do aparato técnico que desenvolve essa imitação.

É que na imitação a passagem do representante (o imitante) ao representado (o imitado) é, por assim dizer, direta. Diante do imitante passa-se com maior facilidade ao imitado se a relação é de semelhança e não de representação. Em *A carta de amor*<sup>3</sup>, veem-se os seres como presentes, não como representações. Noções como a de representação e aparentadas deixam uma nuvem epistemológica entre o imitante e o imitado. O que há de específico na imitação se perde: a presença do imitado, ainda que se apresente filtrado pelo imitante. Vale a pena insistir novamente que uma tal relação entre imitante e imitado não é exclusiva do naturalismo. Há vários modos de imitação. O naturalismo é apenas um deles. Seu poder de convencimento, sua passagem do imitante ao imitado, reside na forte ilusão de presença do imitado. (TASSINARI, 2001, p. 60).

Em seu livro *O espaço moderno*, Tassinari trabalha com a noção de imitação concentrada na questão espacial da pintura renascentista. Mas como “a perspectiva imita uma visão e se a visão – não as coisas vistas e o espaço – é por essência individual, o naturalismo pode despertar em cada um o sentimento de que nada, além do naturalismo, é requerido para uma imitação.” (TASSINARI, 2001, p. 60), ficando escondido esse trabalho de representação. No cinema clássico narrativo, também teremos o espectador identificando as posições de

---

<sup>3</sup> Referência ao quadro de Johannes Vermeer pintado em 1667, diversas vezes tido pelo autor como exemplo de obra que apresenta as características da pintura renascentista.

câmera como se fossem o “seu” ponto de vista, confundindo-se com o ponto de vista do representante, o narrador, sujeito do discurso.

No entanto, se assistirmos hoje a uma reprodução de uma imagem filmada em movimento, sem qualquer som ou cor, ela se mostrará irreal, embora se assemelhe a um fragmento do real. Essa experiência foi bastante vivenciada durante os trinta anos da era do cinema mudo. Sem som, os códigos que governam o cinema clássico não teriam se desenvolvido, faltava uma parte importante para o reconhecimento de um mundo natural. Veremos como a entrada desse novo elemento, o som, participa da narrativa cinematográfica, se no nível ficcional, no nível fílmico ou em ambos.

## **1.2 ILUSÃO SONORA**

Mesmo no cinema silencioso, alguns cineastas adotaram procedimentos de construção da imagem que levavam o espectador a criar a ilusão de estarem ouvindo o som. A montagem da imagem visual, por exemplo, é uma das técnicas que pode contribuir diretamente na construção imaginária de uma continuidade sonora, como o que se vê na sequência da revolta dos operários em *A greve\** (1924), primeiro longa-metragem de S. Eisenstein. Primeiramente, existe toda uma preparação durante o filme para o estouro de uma revolução: demonstrações de descontentamento, por parte dos operários, e procedimentos de infiltração de olheiros e informantes, por parte dos empresários. O desaparecimento de uma ferramenta faz que um operário seja acusado de ladrão, e este se enforca. Os outros encontram o amigo morto e um bilhete. O gerente vem ao encontro dos operários que estão ao redor do corpo, tentando fazê-los voltar ao trabalho. Os operários enfrentam o gerente, a revolta começa, um operário grita (grito este, representado por um intertítulo) para que os outros parem de trabalhar. O apelo é entrecortado por planos de rostos de operários que executam seus afazeres, param e se viram numa determinada direção, deixando claro que a atenção deles é atraída por sons. Um a um, os operários vão deixando seus postos, suas ferramentas são atiradas ao chão, uma grande quantidade de

operários começa a sair da fábrica. Quando a movimentação é percebida, um plano próximo de uma mão puxa uma argola no interior da fábrica, e, imediatamente a seguir, vemos o plano em *contre-plongée*, no exterior, de uma torre soltando fumaça. O que denota uma causa (o acionamento da argola) e um efeito, o que, no caso, seria o som do alarme da fábrica. Este plano, de uma torre expelindo jatos de fumaça, é repetido algumas vezes intercalado por planos de operários no interior, saindo em grupos, demonstrando simultaneidade de acontecimentos ao longo da manifestação, dando uma unidade narrativa e uma ideia de sonoridade contínua.

Ainda que, nos primórdios da construção narrativa cinematográfica, tenham ocorrido apropriações de procedimentos retirados da literatura, como aparece em D.W. Griffith<sup>4</sup>, com relação às representações de simultaneidade ou paralelismo temporal da ação, a presença do discurso verbal como linguagem narrativa não foi dispensada, pelo contrário, fez-se cada vez mais presente e foi cada vez mais utilizada. Inicialmente, deu-se com o uso da palavra escrita nos intertítulos: cartelas com uma ação descrita ou mesmo com falas de personagens. Entre 1915 e 1928, os intertítulos representavam em torno de quinze por cento do total dos planos de um filme (VILLAIN, 1991, p. 113). Mas uma coisa é a palavra escrita e lida, outra coisa é a representação da palavra pela gravação e difusão acústica. Diversa ainda é a representação audiovisual, a imagem sonora e a imagem visual trabalhando juntas.

Muito já se disse a respeito da representação, e um dos exemplos mais ilustrativos e esclarecedores que podemos lançar mão, neste ponto da pesquisa, é o de René Magritte, quando pintou o quadro *La trahison des images*, representando um cachimbo, tendo escrito logo abaixo da figura: *ceci n'est pas une pipe*. Ao apresentar o paradoxo, Magritte chamou atenção para a relação entre o objeto, sua descrição e sua representação, colocando em evidência a necessidade de se refletir sobre a realidade de cada uma das coisas.

---

<sup>4</sup> A fonte de inspiração, no seu caso, eram os romances do inglês Charles Dickens (1812-1870), de acordo com o texto de Eisenstein, *Dickens, Griffith e nós*, no livro *A forma do filme* (1990), sobre essas fontes que inspiraram até mesmo a forma de narrar através de diferentes planos cinematográficos.

A discussão sobre o que são as imagens visuais e como elas se diferenciam das descrições, das imagens mentais criadas a partir de um texto escrito, é bem mais complexa do que pode parecer à primeira vista. A diferença que marca a representação mental e a visual é que a primeira remete a uma realidade em sua ausência, enquanto a segunda oferece sua presença, substituindo uma realidade ausente. Portanto, a apresentação da imagem visual cinematográfica proporciona uma sensação de presença imediata encobrendo sua natureza representacional, terminando por conferir uma ilusão de realidade intrínseca. A palavra escrita significa por diferença e a imagem visual, por semelhança.

O poder da palavra é identificado com o despertar da imagem mental durante a leitura, uma imagem essencial na dinâmica cognitiva que se nutre tanto dos recursos imaginários fornecidos pela experiência viva do leitor, quanto das imagens culturais acumuladas em sua formação como ser social. [...] A imagem cultural, por sua vez, tem o poder de “chamar” as palavras ou de “catalisar sentidos” para o espectador, além de possuir enorme apelo sensível, seduzindo por sua presença e imediatismo. Esse outro tipo de imagem parece ganhar autenticidade diante de nossos olhos, não pela fidelidade mimética ao mundo exterior, mas em função de sua “realidade” sensível. Em contrapartida, a imagem carece de sentido próprio e só obtém verdadeira eficiência quando submetida diretamente ao discurso ou inserida nos recursos narrativos fornecidos culturalmente. (SCHØLLHAMMER, 2007, p. 8).

Ao se referir à imagem cultural, o autor vem colocar em pauta o poder e o lugar de domínio que as imagens ocupam, cada vez mais, na recepção estética contemporânea. Propõe, então, uma análise entre a cultura letrada e o paradigma visual, indicando uma relação íntima entre um meio e outro no quadro referencial do imaginário individual. Mas não vamos entrar nessa discussão, apenas queremos destacar esse poder que a memória cultural adquire, principalmente através das imagens visuais, das formas implicadas pelo conhecimento (a unidade, a identidade, a repetição e a presença atualizada) criando certezas e princípios que regem nossa história.

Voltando ao cinema: faltava pouco para a ilusão visual ser muito próxima do real de uma forma que pudesse ser reconhecida como tal. Para as imagens visuais, faltavam as imagens acústicas. Inicialmente, o que se sentiu foi a



falta do som, sem nenhuma carga da sofisticação que a matéria sonora poderia vir a aportar para o cinema. O acontecimento acústico, pura e simplesmente o som e a possibilidade de se escutar a fala, de corporificar a imagem fantasmagórica. Várias alternativas foram experimentadas com o intuito de solucionar essa ausência nas salas de cinema: músicas com ou sem partituras apropriadas para a narrativa específica de cada filme; efeitos sonoros produzidos e pontuados por instrumentos musicais; sonoplastia ao vivo e simultânea às projeções das imagens; atores atrás da tela, falando ou narrando. Ainda assim, o som não fazia fisicamente parte dos rolos de filme.

O som podia ser gravado e reproduzido, desde 1877, no dispositivo desenvolvido por Thomas Edison, o fonógrafo, cujo suporte eram cilindros cobertos de negro de fumo (mais tarde, de cera). O *gramophone*, de Emile Berliner, veio substituir o fonógrafo em 1888, com suporte em discos que podiam ser reproduzidos. O primeiro sistema de projeção desenvolvido para o cinema sonoro a chegar ao cinema comercial, o *Vitaphone* (1927) é um sucessor mais sofisticado do *gramophone* e ligava-se a um projetor que acabou por introduzir novidade em relação à amplificação do som para a sala. Esse sistema já trazia as inovações de articulação da linguagem entre os elementos áudio e visual, que são as principais características do cinema, mas mostrou-se frágil com relação ao sincronismo entre as imagens saídas do projetor e o som amplificado vindo do disco. O problema só viria a ter uma resolução quando o som óptico passou a ser usado para gravação de áudio (fotografia da energia acústica em película). No sistema Movietone da Fox, usava-se uma câmera para fotografar as imagens e os sons (*single system*, imagem e som no mesmo suporte), e, posteriormente, no sistema *Photophone* (1929/30), dois equipamentos trabalhando lado a lado, um filmando a imagem visual e, simultaneamente, outro fotografando o som (*double system*). Neste caso, cada equipamento produzia seu negativo, os quais eram revelados e, depois de montados em sincronismo, colocados juntos num único suporte, também fotográfico, a cópia. Esse sistema é vigente ainda hoje nas projeções em película com som analógico e digital. Seria preciso esperar os anos

cinquenta para chegarmos a um melhor termo com relação à qualidade do som gravado (áudio analógico, suporte magnético), e os anos noventa, para gravação digital (áudio digital, suporte digital) com um excelente resultado.

Os sistemas de reprodução de áudio passaram por uma radical mudança em 1965, com a companhia Dolby lançando no mercado um redutor de ruídos, o *Dolby A*<sup>5</sup>. A importância desse sistema para o cinema é que ele evoluiu para muitos outros, até que a *Dolby Laboratories* (1976) criasse o processo de gravação óptica com som estereofônico. Trata-se de um sistema de difusão quadrifônica, em que o espectador recebe áudios provenientes de três fontes sonoras atrás da tela: os canais da esquerda, central e da direita, mais o *surround* (gerado nas laterais e parte traseira das salas). Os sons da esquerda e direita da tela são, preferencialmente, fontes de gravação de áudio estéreo, o que por si só já aumenta a espacialidade que envolve o espectador; o *surround*, nesse sistema, é monoaural. O *Dolby* estéreo é um sistema complexo de codificação de quatro canais em apenas duas pistas ópticas nas cópias. Sua codificação acontece no momento final das mixagens, e, para isso, os estúdios de mixagem devem ser capacitados pela companhia *Dolby*. Em situação oposta, o som deverá ser decodificado durante a projeção nas salas de cinema. A primeira produção comercialmente exibida nesse formato foi *A star is born*, em 1976. No início dos anos 1980, o sistema de redução de ruídos *Dolby A* foi substituído pelo *Dolby SR* (*Spectral Recording*). Esse novo sistema de redução de ruídos aumentava ainda mais a faixa dinâmica do áudio, porém, a codificação do sistema de estereofonia permanecia a mesma. Em 1992, a *Dolby Laboratories* lança o sistema de gravação e reprodução de áudio digital nos cinemas mundiais. Era o início do hoje conhecido som *Dolby 5.1* (tecnicamente chamado *Dolby Digital SR-D*). O título que introduziu (oficialmente) essa nova tecnologia no mercado comercial mundial foi *O retorno de Batman* (1992). Nesse sistema, existem seis canais de reprodução, com um considerável aumento na dinâmica do áudio em relação aos

---

<sup>5</sup> No Brasil, a gravação de som direto de *Ele, o boto* (1986), de Walter Lima Júnior, feita por Marc Van Der Willigen, foi processada nesse sistema e decodificada na mixagem por José Luiz Sasso.

sistemas anteriores, além de ter o canal *surround*, também, estereofônico. Em 1993, surge o DTS (Digital Theater System), com o filme *Jurassic Park*<sup>6</sup>.

Mas voltemos aos primórdios do cinema, quando o som veio a fazer parte na composição dos filmes, “[...] o mundo do sonoro, melhor conhecido, mais familiar, fazia aceitar o lado fantástico das projeções” (JULLIER, 2006, p. 3) e assim, o cinema clássico acolhe o som como um elemento que dará aos filmes um lastro de realidade suplementar. Talvez por isso, o som não tenha alcançado destaque nas análises fílmicas, como tiveram as imagens visuais. Pela escolha que o primeiro cinema fez em relação ao seu uso: embora por meios distintos, a informação acústica em sincronismo com a imagem visual vem duplicar esta informação, acrescentando-lhe realismo e, ao mesmo tempo, escondendo do público a existência do áudio e de todo seu aparato técnico e estético.

Belton, no livro *Film Sound*, um dos pioneiros sobre teoria do som nos filmes, afirma que o som, sendo um atributo da imagem, deverá sempre ser explicitado por esta, afirma que o som não tem autenticidade e, portanto, não possui objetividade. A autenticidade do som, ainda segundo Belton, só é alcançada quando acompanhada de uma imagem visual.

Sound lacks “objectivity” (thus authenticity) not only because it is invisible but because it is an attribute and is thus incomplete in itself. Sound achieves authenticity only as a consequence of its submission to tests imposed upon it by other senses – primarily by sight. One of the conventions of sound editing confirms this. In order to assure an audience that the dialog and/or sound effects are genuine, the editor must, as soon as possible in a scene, establish synchronization between sound and image, usually through lip-sync. Once that has been done, the editor is free to do almost anything with the picture and sound, confident that the audience now trust what they hear, since it corresponds to (or is not overtly violated by) what they see. (BELTON, 1985, p. 64).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Para referências mais detalhadas, consultar a tese de mestrado de Eduardo Simões dos Santos Mendes, *A trilha sonora nos curta-metragens de ficção realizados em São Paulo entre 1982 e 1992*.

<sup>7</sup> Ao som falta “objetividade” (portanto, autenticidade) não apenas porque é invisível, mas porque é um atributo e é, assim, incompleto em si mesmo. O som só alcança autenticidade como uma consequência de sua submissão a provas a ele impostas por outros sentidos – primariamente pela visão. Um dos cânones da montagem de som o confirma. A fim de assegurar ao público que o diálogo e/ou os efeitos sonoros são verdadeiros, o montador deve, logo que possível em uma cena, estabelecer a sincronização entre som e imagem, normalmente através da sincronização labial. Uma vez tendo-a feito, o montador tem liberdade para fazer quase qualquer coisa com a imagem e o som, seguro de que o público então confia no que ouve, uma vez que isto corresponde (ou não é abertamente violado por) àquilo que vê. (tradução nossa).

Embora o autor não contextualize o período cinematográfico nem o estilo de cinema a que atribui esses procedimentos, como era hábito na época dos primeiros ensaios na área do som, a passagem selecionada (já citada em nossa dissertação) certamente diz respeito ao cinema clássico, devido à referência que faz a uma determinada convenção e prática na edição de imagem e som e ao fato de que a impressão de realismo era necessária para que o espectador pudesse realmente vivenciar toda a trajetória das personagens. Além disso, podemos compreender que, no esquema do cinema clássico, não era comum lançar mão das potências do som como representação de alguma coisa que não estivesse sendo referencializada pela imagem visual, portanto como significante de alguma coisa, no sentido de um elemento desencadeador de pensamento para algo além do quadro, mental. Na maior parte do tempo, o som estava a serviço da imagem visual como redundância desta, confirmando-a. Autenticidade ou genuinidade são termos que atestam veracidade, legitimidade de algo que não sofreu alteração, o que não é bem o caso do som gravado, editado e mixado. Tudo leva a crer que o autor estava se referindo à fidelidade, que é um termo técnico relativo ao processo de gravação e de monitoração, de excelência. Mas gravações não apenas reproduzem os sons, elas os representam em sua ausência. Toda a escolha da aparelhagem para a gravação, as escolhas estéticas de edição e de mixagem irão influir diretamente na reapresentação desses sons. Se a imitação é que está em jogo como forma de representação, que fará parte do “código tutor do cinema clássico” (DAYAN, 2005, p. 321) e que irá reger a identificação do espectador com a ficção, a representação em si fica escondida na repetição, na duplicação de informação a ser percebida ou analisada.

Assumir a representação no sistema do ilusionismo seria como introduzir uma opacidade na transparência do que se deseja comunicar. Se o som só pode ser entendido como atributo de alguma coisa, no caso da imagem visual, estamos selecionando um único tipo de escuta possível, operando um reducionismo do som à escuta causal (BARTHES, 1982; CHION, 1990;

SCHAEFFER, 1966)<sup>8</sup>, identificando a imagem sonora com a imagem visual. Esta escuta, que se refere a um índice, a um indicador, sem definir seu símbolo, está mais ligada à faculdade fisiológica da audição, enquanto que a escuta semântica já requer uma decifração de um significado por parte de quem ouve. A escuta causal está num primeiro nível, iguala o homem ao animal, remete às possíveis causas que poderiam provocar um determinado som. Assim, percebemos que essa indefinição natural do som devido à sua invisibilidade, como se refere Belton, essa possibilidade de um som conduzir a diversas imagens (ou representações) pode ter induzido o autor a desconfiar, porém sem admitir, da capacidade que um som tem de vir a ser uma imagem mental, portanto, de representar algo e de remeter a vários tipos de escutas. No sistema do ilusionismo, em que a verossimilhança é central para que o espectador viva o drama, o que se quer é que se acredite na imagem visual como algo real, sendo assim, o som não deveria trazer outras representações além da imagem já visualizada na tela, o que se vê deve definir a imagem sonora e não aquilo que se ouve. Nesse cinema, o emprego do som estará bastante restrito ao sincronismo com a imagem visual – enquanto simultaneidade de ocorrências – ou, pelo menos, a sempre ser justificado por ela. As duas imagens, a acústica e a visual, ficam assim identificadas, sem deixar que aberturas sejam apontadas no processo de significação.

No cinema clássico, tudo o que a "testemunha invisível" ou o espectador – materializado pelo olhar da câmara – deve ouvir, em um ambiente sonoro específico, estará presente na trilha sonora. Esse “*deve ouvir*” se efetua prioritariamente com relação às exigências da imagem e da narrativa: o som deve sempre servir para alguma coisa – passar informações, divertir, surpreender, assustar ou servir de elemento de suspense –, enfim, o som serve para envolver o espectador com a *diegese*. Estando sincronizado à imagem visual, o som dará corpo e massa aos elementos, sem que o espectador sinta sua presença como mediação. Tudo o que for visto na imagem será a causa de um acontecimento

---

<sup>8</sup> Esses autores trabalharam sobre questões de escuta, e seus trabalhos serão lembrados no capítulo 3.

acústico. Um personagem fala, ouviremos sua voz; alguém bate a uma porta, ouviremos o “toque-toque”; se a cena se passa à beira de um rio, ouviremos o murmúrio da água e os pássaros daquele habitat, etc.

Mais adiante neste capítulo, veremos as discussões acerca dos modos de uso dos sons nos filmes e voltaremos à questão do sincronismo, pois outras correntes estéticas, como o cinema de vanguarda, que foi contemporâneo dos primórdios do cinema clássico, não receberam o novo elemento da mesma forma.

### 1.3 ILUSÃO AUDIOVISUAL

Afora o emprego da música como componente sonoro nessa nova forma de espetáculo, todos os outros tipos de sons foram usados, principalmente, no sentido de tornar a imagem mais natural, mais parecida com as coisas da realidade vivida, no sentido da imitação, “*mimesis as make-believe*”, conforme Walton (1990). E nesse especial aspecto, as vozes, com suas tonalidades e timbres, eram os sons que mais poderiam dar corpo às imagens visuais das personagens.

Algumas características físicas dos sons, como frequência e intensidade, são responsáveis pela identificação da massa, do peso dos corpos e da matéria que os constitui. frequência e a amplitude Se o som dos passos de uma pessoa ressoa num galpão vazio, esse fenômeno se dá porque um corpo de determinado peso, calçado por um determinado sapato, caminhando sobre uma determinada matéria (cimento, chão de terra batida, etc.), num determinado espaço, produz energia acústica. Se esse fenômeno for escutado por alguém *in natura*, ou gravado para ser reproduzido e depois escutado, teremos praticamente<sup>9</sup> a mesma sensação: a de passos de uma pessoa ressoando num galpão vazio. O que, nesse segundo caso, corresponde a uma imagem sonora.

---

<sup>9</sup> Digo “praticamente” porque o som mediado passa de uma energia acústica para uma energia elétrica, modificado pelas qualidades de cada microfone empregado nessa transdução, e volta a ser energia acústica, quando amplificado e emitido pelas caixas de som, igualmente transduzido e mediado pela fidelidade dessas caixas.

Percebe-se, então, que o som tem, no mínimo, uma dupla propriedade: a de contar, ele mesmo, a fonte de onde provém e o de recordar as impressões ligadas àquela causa. Está claro que essa escuta do áudio que foi gravado vai depender de muitas coisas, como a inteligibilidade e definição desse som, a bagagem pessoal e cultural de quem o escuta, assim como expectativas do ouvinte, sua memória, sua projeção, etc. Mas o fato é que nosso imaginário cria uma ligação, uma referência direta com o que poderia ter causado esse som. No caso de um objeto filmado, este perde uma dimensão ao ser registrado, torna-se plano, bidimensional, enquanto que o som gravado guarda a mesma impressão de suas dimensões originais como espacialidade, tridimensionalidade e as possibilidades de noções de peso e materialidade. Dessa maneira, o som gravado tem um grande coeficiente de “realidade”.

Assim que o cinema passa a poder exibir imagem e som como elementos principais de seu trabalho e linguagem, a prática que se torna corrente é a de mostrar a imagem de uma pessoa falando na tela, ou melhor, “movendo seus lábios”, como escreveu Altman, acompanhada do som de sua fala (cinema conhecido como *talking pictures*, ou centrado no verbo, segundo Chion). A ênfase nos diálogos torna-se bastante óbvia pelo papel que estes desempenham na estrutura narrativa.

One further function must be attributed to classical narrative cinema's tendency to "point the camera at the speaker." Whereas early critics proposed to preserve the unity of the medium by simply neglecting, dismissing, or marginalizing the sound track, classical narrative cinema performs the same operation in a far more clever and convincing manner. Cinema, it is often claimed, is a mixed art, for it reaches its audience through two separate channels, audio and visual. Yet no one will claim that those humans who are watching/listening are "mixed" by virtue of their ability to employ simultaneously more than one sense. Classical narrative cinema takes advantage of this fact by using the model of human unity in order to bridge the image-sound gap. The moving lips which anchor the sound on the image track, and which appear to be producing the sounds we hear, simultaneously permit the cinema to constitute its own unity by identifying the two tracks of the cinematic

apparatus with two well-known aspects of human identity. (ALTMAN, 1980, p. 70, 71).<sup>10</sup>

Mas, como questiona Altman, por que mostrar os lábios se movendo simultaneamente ao som da voz? Qual seria o objetivo dessa técnica, já que são canais independentes? Trata-se de uma redundância. Sem as palavras não há como contar, narrar alguma coisa seguindo um único sentido, deixar claras as intenções e expressões das personagens. Mas as palavras por si só são linguagem, dão sentido, formam uma sintaxe, narram, não precisariam da imagem visual para tanto.

We can best answer this question by recognizing the effect of those moving lips: they transfer the origin of the words, as perceived by the spectator/auditor, from sound "track" and loudspeaker to a character within the film's *diegesis*. To put it another way, pointing the camera at the speaker disguises the source of the words, dissembling the work of production and technology. [...] Portraying moving lips on the screen convinces us that the individual thus portrayed – and not the loudspeaker – has spoken the words we have heard. The redundancy of the image – seeing the "speaker" while we hear "his" words – thus serves a double purpose. By creating a new myth of origins, it displaces our attention 1) from the technological, mechanical, and thus industrial status of the cinema, and 2) from the scandalous fact that sound films begin as language – the screenwriter's – and not as pure image. (ALTMAN, 1980, p. 69).<sup>11</sup>

Ao ver as imagens das pessoas moverem os lábios na tela e ao ouvir o som de suas vozes emitido ao mesmo tempo e no mesmo espaço da sala de

---

<sup>10</sup> Uma função adicional deve ser atribuída à tendência do cinema de narrativa clássica em "apontar a câmera para o locutor". Enquanto os antigos críticos propunham preservar a unidade do meio simplesmente desconsiderando, repudiando ou marginalizando a trilha sonora, o cinema de narrativa clássica atinge esse objetivo de uma forma muito mais hábil e convincente. O cinema, como se costuma afirmar, é uma arte mista, pois atinge seu público através de dois canais separados, auditivo e visual. No entanto, ninguém diria que esses humanos que assistem/ouvem são "mistos" devido à sua capacidade de empregar simultaneamente mais de um sentido. O cinema de narrativa clássica tira vantagem desse fato usando o modelo da unidade humana para preencher a lacuna imagem-som. Os lábios em movimento que ancoram o som à trilha da imagem e que parecem estar produzindo os sons que ouvimos, simultaneamente autorizam o cinema a constituir sua própria unidade, identificando as duas trilhas do aparato cinematográfico com dois aspectos bem conhecidos da identidade humana. (tradução nossa).

<sup>11</sup> Podemos melhor responder a essa questão reconhecendo o efeito desses lábios em movimento: eles transferem a origem das palavras, como percebidas pelo espectador/ouvinte, da "trilha" sonora e alto-falante para um personagem inserido na *diegesis* do filme. Colocando de outra forma, apontar a câmera para o locutor disfarça a fonte das palavras, dissimulando o trabalho da produção e a tecnologia. [...] Retratar lábios em movimento na tela nos convence de que o indivíduo assim retratado – e não o alto-falante – pronunciou as palavras que ouvimos. A redundância da imagem – ver o "locutor" enquanto ouvimos "suas" palavras – serve assim a um duplo propósito. Ao criar um novo mito das origens, nossa atenção é desviada 1) da condição tecnológica, mecânica e portanto industrial do cinema, e 2) do fato desonroso de que os filmes sonoros começam como linguagem – a do roteirista – e não como pura imagem. (tradução nossa)



cinema, cria-se a impressão (ilusão) de que essas vozes estão mesmo saindo dos lábios dos atores, quando, na verdade, saem das caixas de som posicionadas atrás da tela. A especificidade do som filmico é ser o produto original de uma recontextualização. O som e a imagem no cinema são capturados separadamente, por aparelhos independentes e dedicados às características qualitativas e formais de cada um desses elementos. Em muitos casos, são captados em momentos diferentes. Quando um filme fica pronto, essas bandas são colocadas no mesmo suporte, a cópia, mas a projeção da imagem e a difusão do som continuam dando-se separadamente, assim como a recepção delas por nossos sentidos de visão e audição. Essa separação original é o que possibilita uma riqueza de procedimentos de utilização e de manipulação enorme, provocando resultados diversos na fruição dos filmes. Além disso, o som e a imagem de um filme são resultados de uma enorme cadeia de produção e se processam independentes um do outro. São o produto de uma realidade pré-existente, mediada, e de certas condições de reprodução. Mas para o cinema clássico narrativo, isso não deve ser evidenciado, na medida em que o que se busca é a melhor maneira de manter o espectador/auditor confortável, proporcionando seu envolvimento principalmente com o enredo. As técnicas não devem aparecer. O interesse central desse cinema, no que tange às escolhas estéticas, sempre foi o de fornecer realismo à imagem. Torná-la natural como a vida. Aliás, nada mais natural do que seres humanos que veem, ouvem e falam. Voltamos, portanto, à questão da escolha da imitação como forma de representação.

No sentido de compreender as maneiras como se dão as manifestações de quem produz uma representação em termos de dramaturgia, é interessante nos reportarmos à obra de Anatol Rosenfeld, alemão radicado no Brasil desde 1937, professor de Estética. A partir da classificação de obras literárias segundo gêneros em Platão – *República Livro 3* – e em Aristóteles – *Arte da Poética*, Rosenfeld (1965) ampliou a teoria dos gêneros literários para o teatro e outras formas de representação, como o cinema. Assim, os modos de

representação se dividem em três gêneros: lírico, épico e dramático. O lírico é aquele em que o poeta fala por si, deixando transparecer suas impressões pessoais. O épico é aquele em que o poeta narra servindo-se de terceiros, de personagens, não deixando transparecer que ele interfere na narrativa; trata-se, portanto, de um processo de narração, sem a presença atualizada. E o dramático é aquele em que o poeta faz aparecer personagens no sentido da presença atualizada; a ação se dá no presente, não sendo aparentemente filtrada por nenhum mediador, os próprios personagens se apresentam dialogando e vivendo as situações, conferindo um enorme realismo ao que está sendo mostrado. Pode-se concluir que o gênero dramático puro aplica-se ao teatro, com a presença de atores no palco. Na forma dramática, é como se os fatos, os acontecimentos, a ação existissem objetivamente, desaparecendo o sujeito que produziu a encenação. Eis porque qualquer interferência estranha – de narrador, de elementos mecânicos – que auxilie no desenvolvimento dos acontecimentos desnorteia a definição de gênero puramente dramático. Os gêneros são percebidos como estruturas. O cinema clássico narrativo encontra, no gênero épico, várias semelhanças estruturais, enquanto maneira de não clarificar um narrador e, ao mesmo tempo, enquanto arte mediada por princípios mecânicos, não podendo lançar mão da presença real dos atores. Mas o princípio estilístico no cinema clássico é o dramático, enquanto forma de imitar a realidade, de promover maneiras de não chamar atenção para os dados tecnológicos que produzem a narrativa. No caso do uso do som, a escolha pelo sincronismo como forma estética reforça que o filme, como um todo, é uma ação e não um espetáculo ficcional encenado com muitas técnicas que viabilizam sua realização.

Quando um som é associado a alguma imagem visual pelos processos de edição e mixagem no cinema (não necessariamente pelo sincronismo resultante de uma gravação direta), temos a impressão de que o som provém daquela imagem por um procedimento de contaminação, de transferência dos dois sentidos, a visão e a audição. Mesmo que alguns processos perceptivos, como a tridimensionalidade, por exemplo, sejam ativados exclusivamente por um dos

componentes, nesse caso o som, o espectador do audiovisual experimenta a sensação de que a imagem traz também essa dimensão. Um dos códigos mais explorados pelo cinema sonoro é o de *rendu sonore* (CHION, 2003, p. 212), que traduzimos por restituição sonora.

[...] au cinéma, le son est reconnu par le spectateur comme véritable, efficace et adapté, non s'il reproduit le son que fait dans la réalité le même type de situation ou de cause, mais s'il rend (c'est-à-dire traduit, exprime) les sensations associées à cette cause. Seulement, tout cela est peu conscient, car le public [...] en est resté à une conception assez fruste et immédiate de la nature figurative du cinéma. (CHION, 1990, p. 94).<sup>12</sup>

Por mais que tenhamos consciência de que algumas ações reais não produzem determinados sons com tantos detalhes como nos filmes, por exemplo, numa luta, aceitamos que os golpes sejam acompanhados de efeitos sonoros. O princípio dramático é seletivo. Quanto mais foco, quanto mais detalhe, mais concentração, maior narratividade e mais ilusão de realidade estarão sendo promovidas. Em relação a isso, há também a memória cultural cinematográfica que, após cento e poucos anos de existência, já nos influencia com determinados códigos de leitura. Por exemplo, uma cena noturna. É muito comum, nos filmes, que se ouçam grilos como identificação desse período do dia (largamente utilizado no cinema dos anos quarenta ou cinquenta), mesmo que não estejamos num ambiente de campo. A qualidade de determinados passos irá influir diretamente na nossa compreensão, no sentido da urgência ou da displicência, no sentido da autoridade ou da leveza desses passos. Todas essas codificações estão ligadas diretamente à forma narrativa; esses códigos ajudam a contar, para o espectador, por exemplo, o quão dolorosa é uma luta. Por mais falso que possa parecer o conjunto de áudio e vídeo exibido, o espectador e seu desejo de dramaturgia contam muito nessa restituição. Na peça audiovisual, é projetado o que se quer ver/ouvir, as possíveis falhas são completadas, associações são feitas pelo

---

<sup>12</sup> [...] no cinema, o som é reconhecido pelo espectador como verdadeiro, eficaz e adaptado, não se ele reproduz o som que na realidade o mesmo tipo de situação ou de causa faz, mas se ele restitui (quer dizer traduz, exprime) as sensações associadas a esta causa. Apenas, tudo isto é pouco consciente, pois o público [...] ficou restrito a uma concepção muito pouco refinada e imediata da natureza figurativa do cinema. (tradução nossa).

espectador. O conceito de restituição sonora, portanto, se situa entre duas definições: a de código e a de simulacro. Simulacro no sentido da imagem, da representação, da imitação, da reprodução.

A noção de restituição sonora traz implícita uma outra noção igualmente trabalhada por Chion, a de que nossos sentidos se misturam e se transformam (*trans-sensorialité*) (CHION, 1990, p. 116). Os dados sensoriais não se limitam a serem experimentados por um único sentido; em geral, lançamos mão de um conjunto deles para percebermos as coisas. Assim é na vida mesma. O ritmo, por exemplo, pode ser experimentado pela visão, tato, audição. Todos esses procedimentos involuntários, de que o ser humano dispõe no cotidiano para a percepção e memorização, corroboram para que esqueçamos que um filme é feito da composição de duas imagens, a visual e a acústica. Sobretudo quando essas duas bandas estão em harmonia de informações.

Uma das vantagens que o som trouxe para os filmes foi a possibilidade de alterar a percepção das próprias imagens visuais. Quando Chris Marker exhibe, em seu filme *Lettre de Sibérie\** (1958), três vezes seguidas a mesma sequência de imagens, mas, a cada vez, faz acompanhar uma trilha sonora diferente, tomamos consciência do efeito que som e imagem juntos provocam na recepção. As diferenças verbais, evidenciadas nos textos que se sucedem, são enfatizadas pela sucessão igual das imagens. A interpretação das imagens se dá de modo distinto, dependendo da trilha sonora que as acompanha<sup>13</sup>.

Embora o filme citado não seja um filme que possa ser definido como pertencente a um estilo clássico narrativo, o exemplo serve para definir o conceito de valor agregado, também desenvolvido por Chion: efeito bilateral, com carga sensorial, semântica, estrutural, narrativa ou expressiva, em que um som é escutado ao mesmo tempo em que se assiste a uma imagem visual, nos levando a projetar sobre essa imagem o sentido do texto. Um texto dito por uma voz, uma narração, portanto, é um valor agregado dos mais fortes que um som pode impor

---

<sup>13</sup> Lembramos o efeito Kuleshov, em que a justaposição (processo de montagem) modifica o sentido estrutural das imagens, dependendo dos signos de cada uma em particular e da associação que a montagem faz entre elas.

a uma imagem. Os textos possuem valores semânticos, estão plenos de mensagens e significados. A contaminação é imediata, a interpretação do que é dito e do que é mostrado fica como que guiada pela voz. Outros exemplos, menos diretos, são fartamente encontrados no cinema, dada a heterogeneidade de suas duas bandas, a acústica e a imagética, e de seus modos distintos de produção. Para analisar esse efeito, o autor propõe que façamos um exercício (*méthode des caches*), escondendo uma das bandas de cada vez, imagem ou som, e que se anote o que é percebido em cada um dos casos. Feito isso, volta-se a assistir o trecho do filme completo. Só assim podemos realmente tomar consciência sobre a operação realizada pelo valor agregado, como ele é capaz de acrescentar elementos ao conjunto audiovisual; entretanto, na maior parte das vezes, atribuímos esses efeitos somente à imagem.

Aproveitando-se de todos esses efeitos, embora seus estudos sejam trinta anos posteriores ao início da arte cinematográfica, o uso do som nos filmes narrativos colaborou com o desejo de verossimilhança, com a estética do discurso transparente na apresentação de uma imagem independente, sem causa, de um produto sem produtor. Estes procedimentos marcaram o sistema de representação do cinema clássico narrativo, tendo sido os agentes centrais na obtenção dessa estética.

Na *imagem-movimento* – como Gilles Deleuze (1985) intitula o cinema clássico narrativo, principalmente, e os primeiros cinemas –, as descrições fazem pressupor uma realidade, e a narrativa remete sempre a uma forma do verdadeiro. O tempo nesse primeiro cinema é essencialmente objeto de uma representação indireta, pois ainda está subordinado ao movimento. As técnicas de edição de som e mixagem no cinema clássico<sup>14</sup> colaboram com esse fazer crível, mascarando as passagens de um plano de som para outro, trabalhando com prolongamentos sonoros que se dissolvem dentro dos planos seguintes (técnica de *crossfades*). Desse modo, a diferença temporal da dinâmica sonora entre dois segmentos de som capturados em momentos diversos e editados um após o outro – o que

---

<sup>14</sup> Ver o ensaio de Mary Ann Doane, “*Ideology and the Practices of Sound Editing and Mixing*”, 1985.

denotaria o aparato técnico, mas que ao mesmo tempo viabiliza a representação cinematográfica – fica completamente disfarçada. O aparato tecnológico e toda sua tecnologia envolvida não devem ser percebidos justamente para não comprometer o modo dramático narrativo. A ideia é tão forte que Doane chega a declarar que o som atua como um suporte silencioso nesse cinema, impossibilitando mesmo a audiência de ouvi-lo.

Nessa ordem orgânica, determinada, a que está subordinada a *imagem-movimento*, nada pode fugir à delimitação. Os sons pertencem ou não pertencem à *diegese*, estão dentro ou fora do quadro da imagem. A música moderna, por exemplo, com suas dissonâncias e métricas que não indicam qualquer pulsação, assim como os outros elementos da trilha sonora que não trabalhem como reforço dramático, evidentemente, fogem a esse sistema que exige da trilha sonora uma territorialidade. Assim, o cinema clássico privilegia a ancoragem dos sons às imagens, tendo sido justamente o sistema conhecido como sincronismo – aqui empregado no sentido técnico da viabilização do som na película –, um dos responsáveis pela hegemonia do cinema americano sobre os mercados externos.

#### **1.4 SINCRONISMO E NÃO SINCRONISMO**

No dispositivo cinema, a tela, este lugar da imagem, é o polo das atenções. É para onde o espectador tem seu olhar voltado por todo o tempo em que assiste à obra e é de lá, da tela, que o espectador comum imagina e atribui a proveniência dos sons de um filme, principalmente se considerarmos a grande quantidade de sons sincrônicos com a imagem visual. As representações naturalistas e a objetividade das imagens, em conjunto com as técnicas que o cinema clássico imprime, são também trabalhadas na banda sonora. Dessa maneira, no cinema clássico, a imagem visual define o modo de trabalho com o som, como ele vai ser usado no espaço e no tempo do filme.

A importância creditada à imagem nesse cinema é tão grande, que o som se torna parte da imagem visual projetada, diluindo-se nela. De acordo com

Rick Altman (1980), a mecânica do ilusionismo cinematográfico no cinema sonoro se dá pelo movimento de atração recíproca do som pela imagem e da imagem pelo som, graças, em particular, ao sincronismo, ou seja, podemos recriar tudo a partir desse método. O espectador se encarregará de associar som e imagem apenas pelo fato de estarem sendo simultaneamente projetados no mesmo espaço e tempo. Vale aqui atentarmos para como Bergson descreve a vivência do tempo presente e de como a consciência que se tem do corpo influi diretamente na concepção do presente de cada um. “Estendido no espaço, meu corpo experimenta sensações e ao mesmo tempo executa movimentos.” (BERGSON, 2010, p. 162).

Meu presente é aquilo que me interessa, o que vive para mim e, para dizer tudo, o que me impede à ação, enquanto meu passado é essencialmente impotente. [...] O que é, para mim, o momento presente? É próprio do tempo decorrer, o tempo já decorrido é o passado, e chamamos presente o instante em que ele decorre. Mas não se trata aqui de um instante matemático. Certamente há um presente ideal, puramente concebido, limite indivisível que separaria o passado do futuro. Mas o presente real, concreto, vivido, aquele a que me refiro quando falo da minha percepção presente, este ocupa necessariamente uma duração. Onde portanto se situa essa duração? Estará aquém, estará além do ponto matemático que determino idealmente quando penso no instante presente? Evidentemente está aquém e além ao mesmo tempo, e o que chamo “meu presente” estende-se ao mesmo tempo sobre meu passado e sobre meu futuro. Sobre meu passado em primeiro lugar, pois “o momento em que falo já está distante de mim”, sobre meu futuro a seguir, pois é sobre o futuro que esse momento está inclinado, é para o futuro que tendo, e se eu pudesse fixar esse indivisível presente, esse elemento infinitesimal da curva do tempo, é a direção do futuro que ele mostraria. É preciso portanto que o estado psicológico que chamo meu presente seja ao mesmo tempo uma percepção do passado imediato e uma determinação do futuro imediato. Ora, o passado imediato, enquanto é percebido, é, como veremos, sensação, já que toda sensação traduz uma sucessão muito longa de estímulos elementares, e o futuro imediato, enquanto determinando-se, é ação ou movimento. Meu presente portanto é sensação e movimento ao mesmo tempo, e, já que meu presente forma um todo indiviso, esse movimento deve estar ligado a essa sensação, deve prolongá-la em ação. Donde concluo que meu presente consiste num sistema combinado de sensações e movimentos. Meu presente é, por essência, sensório-motor. (BERGSON, 2010, p. 160-161).

De forma análoga ao pensamento de Bergson sobre a percepção do tempo presente, o cinema clássico, como no estilo dramático, concentra em suas histórias representações com forte tendência para a ação e reação das

personagens, descrevendo acontecimentos no presente diegético<sup>15</sup>, ou seja, no presente narrado (esquema sensório-motor, em Deleuze). Diríamos que é justamente esse tempo presente projetado que prende a atenção do espectador, proporcionando a ele uma vivência duplamente atual: o encadeamento da história, repleta de situações de causas e efeitos que fazem o espectador segui-la e que decorre diante dele em simultaneidade com o próprio tempo presente da projeção. O espectador diante do filme, vivendo o tempo presente dele, espectador na sala de cinema, confundido (misturado) com o tempo presente do personagem na história. Mesmo quando se trata de mostrar um tempo diegético passado (*flashback*), esse momento é apresentado ao espectador como presente, pois o que é lembrado o é apenas para a personagem, não para o espectador, enquanto vivência na apresentação desse passado. O cineasta exhibe essas intervenções de tempos passados das personagens de forma diferenciada das outras imagens, com inserção de cores diferentes, com fusões entre as imagens, sons e/ou imagens distorcidos, cortes cheios de estilo, enfim, alguns recursos que farão que o espectador identifique o tempo da narrativa e, portanto, o da personagem que a conduz. Os sons fazem parte daquela história e quase sempre traduzem um sentido enfático, de reforço com relação à imagem visual, pois seu emprego, na maior parte das vezes sincrônico, também tem o sentido de estar atualizando as imagens visuais, confirmando sua existência naquele presente.

Synchronization stitches the diegetic world together, convincing the film viewer that it might be possible to see all of that world; sight is limited only by what is relevant to narrative at any particular time. That is to say, synchronization is a means of enabling clarity: Its redundancy of image and sound aids us in determining pertinence because, as a general rule, characters and objects with narrative significance (whether at the local or global level) are synchronized. (BUHLER et al., 2010, p. 98).<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ver definição de *diegesis* no capítulo 2.

<sup>16</sup> A sincronização faz a costura do mundo diegético, convencendo o espectador do filme de que poderia ser possível ver tudo desse mundo; a visão é limitada somente pelo que é relevante à narrativa em determinado momento. Por assim dizer, a sincronização é um meio de proporcionar clareza: sua redundância de imagem e som nos ajuda a determinar o que é relevante porque, como regra geral, personagens e objetos com significação narrativa (seja em nível local ou global) estão sincronizados. (tradução nossa).



A sincronização exerce um papel fundamental no processo de estabelecer nossa identificação com o filme, nos dando a impressão de que os sons emanam do mundo da tela (*diegesis*). Essa função é fundamental para orientar nossa relação com a tela e as possíveis flutuações entre sons que temporariamente têm presença fora dela. O sincronismo é a simultaneidade de acontecimentos ou fenômenos, no caso do cinema, entre os áudios difundidos pelas caixas de som e a tela que mostra as imagens visuais em movimento. A simultaneidade dessas duas ocorrências no mesmo limite de tempo e espaço (embora, na realidade, advindos de pontos diferentes) produz a mesma sensação que temos ao percebermos as coisas presentes no nosso mundo.

Assim como a voz necessita estar ancorada em um determinado corpo, o corpo necessita estar ancorado a um determinado espaço. O espaço visual fantasmático que o filme constrói é suplementado por técnicas planejadas para espacializar a voz, localizá-la, dar-lhe profundidade, emprestando assim aos personagens a consistência do real. (DOANE, 1991, p. 461).

O movimento é o deslocamento ou mudança de um corpo de um lugar para outro no mesmo espaço. Todo movimento é descrito num determinado espaço. E o som, apesar de não possuir um corpo palpável, de ser invisível e intocável, possui matéria sonora que se desloca no tempo e no espaço por sua própria natureza, com ataque (termo que se usa para designar o começo de um som), propagação, ritmo, manutenção, sustentação.

O sistema conhecido como sincronismo no cinema é, sobretudo, uma questão de verossimilhança, de convicção, que o espectador aprova por razões de hábitos adquiridos com a cultura do audiovisual e por convenções criadas a partir da própria vivência cotidiana. Esse sincronismo construído é um elemento de poética, de expressão estética, e é assim que o nosso trabalho tem levado em consideração esse conceito. No filme pronto, não só os sons gravados simultaneamente com as imagens filmadas estão ou parecem estar em sincronismo com elas. Um grande exemplo disso é o método de trabalho conhecido no meio cinematográfico como pós-sincronismo, que envolve todos os

sons produzidos, capturados após a produção das imagens. Posteriormente, esses sons são editados, ou pós-sincronizados à banda de imagem. No período de finalização dos filmes, esses sons são inseridos na trilha sonora tendo a imagem visual como determinante dos pontos de sincronismo. Esse processo é chamado de pós-sincronização justamente porque o sincronismo não acontece ao mesmo tempo em que é feita a captação das imagens. Portanto, é um sincronismo “fabricado” posteriormente durante a edição, não é exclusivamente um sincronismo técnico.

Por exemplo, o interior de uma festa cheia de pessoas. No momento em que essas imagens estão sendo produzidas, apenas os sons de falas importantes, que deverão ser escutadas com clareza, estarão sendo capturados simultaneamente com essas imagens. É o que se denomina de som direto. O fundo sonoro da cena, que são as vozes e a música, é propositalmente separado no instante da filmagem. Os atores que não têm diálogo devem fingir que falam e/ou dançam, fazendo mímica e gestos. Esses outros elementos sonoros serão produzidos e editados posteriormente para as imagens, portanto, serão pós-sincronizados.

Hoje, aproximadamente setenta por cento, portanto, a maior parte, dos sons que compõem uma trilha sonora não são produzidos como som direto simultaneamente à produção das imagens<sup>17</sup>. São pós-produzidos e pós-sincronizados. Voltemos ao nosso exemplo da representação de uma festa no cinema. Um som de vozes indistintas é gravado em estúdio, ou somente as vozes são gravadas independentes da imagem na própria locação da filmagem para acompanhar as extensões dessa sequência, servindo como base para a festa. Esses sons, conhecidos como vozerios (ou “bru-ha-há”, *walla*), não têm necessariamente um determinado sincronismo com a imagem, mas, ao serem associados a elas, criam uma textura similar ou natural à que poderíamos encontrar numa festa. Uma textura de pessoas alegres conversando, diferente de

---

<sup>17</sup> Não foi realizada uma pesquisa para quantificar essa informação, estamos considerando nossa experiência no cinema nacional e principalmente nos filmes narrativos clássicos.

uma textura de pessoas conversando num velório, ou ainda em um bar, ou numa sala de aula. São imagens acústicas que definem as situações conforme a necessidade narrativa do filme. Se houver um fundo musical, no caso da festa, este também não estará sendo gravado no momento de captura do som direto, mas num procedimento técnico conhecido como *playback*<sup>18</sup>, e será editado depois. Enfim, esses sons, como certas cenografias sonoras<sup>19</sup> de uma noite, um campo, um parque dentro de uma cidade, seguem um sincronismo sonoro que está ligado ao espaço diegético de uma determinada sequência, quase sempre obedecendo a dois pontos: iniciando com o primeiro fotograma que corresponde ao corte inicial de imagem e terminando com o último fotograma de imagem desta mesma sequência. Eventualmente, no interior da sequência, serão introduzidos outros cortes para que as intensidades e texturas possam ser trabalhadas na mixagem de acordo com a espacialidade indicada na imagem, e esses cortes também seguirão pontos de sincronismo indicados pelo visual. É o que acontece em *Agent X27\** (1931)<sup>20</sup>, de J. von Sternberg, por exemplo. Um dos primeiros filmes a usar essa mudança espacial durante uma música, sem que haja quebra da linha harmônica, rítmica e melódica. As diferenças da presença sonora com relação ao piano tocado por Dietrich são marcadas pelas diferentes intensidades dessa música e a relação com os cortes de imagem: ora forte quando a atriz é mostrada tocando, ora menos intensa quando, em ação simultânea, num outro cômodo da casa, o coronel russo é mostrado investigando.

Os ruídos de sala (*foley, bruitage*), por sua vez, são sons com um sincronismo muito pontual e preciso, mas inteiramente gravados, fabricados em estúdio. Trata-se de sons que são produzidos com diversos materiais, diante de um ou mais microfones, dentro de estúdios preparados para esse tipo de criação,

---

<sup>18</sup> *Playback*: técnica de reprodução sonora que se usa para cenas musicadas (cantadas ou dançadas). Primeiramente, o *master* do som é gravado em estúdio com alta qualidade técnica; depois, é usado acompanhando cada cena filmada. Nas filmagens, esses trechos do *master* estão sendo gravados, mas como sons guias, o que vai garantir o sincronismo daqueles trechos com o *master* original. Quando o filme é montado, os sons guias são trocados pelo som *master* completo.

<sup>19</sup> Cenografias sonoras: conceito formulado em nosso trabalho de mestrado que se refere aos espaços sonoros criados para delimitar e/ou incrementar os espaços cinematográficos, já que se trata de uma criação poética com relação à ambientação.

<sup>20</sup> Título original em inglês, *Dishonored*.

com projeção simultânea da imagem que deverá ser sonorizada. Assim, os sons são restituídos e pós-sincronizados à imagem do filme já montado, sendo para isso necessário um ponto de partida para marcar o sincronismo entre as duas bandas (o *start* padrão). No início do cinema sonoro, o ruído de sala foi uma grande invenção que possibilitou separar a gravação das vozes da dos efeitos necessários ao drama dos filmes. Em 1929, o filme *Show boat* (Harry A. Pollard), dos Estúdios Universal havia sido filmado mudo e posteriormente sonorizado por Jack Foley (1891-1967), o inventor desse método. Este trabalho, de criar sons para marcar os passos, entre outros sons, foi tão importante e significativo para o cinema que o nome de Foley ficou identificado com o próprio fazer do que ele criou, e os artistas que produzem esse tipo de som hoje são chamados de *foley artists*. Talvez, nesse período, tenha acontecido a grande compreensão de que quanto mais separados os sons estivessem uns dos outros, melhor eles poderiam ser trabalhados numa mixagem, chegando a um resultado com maior definição, maior liberdade de manuseio em relação às intensidades e equalizações. Para tanto, os sons precisam ser gravados separadamente e pós-sincronizados.

*Synchrèse*: Nom forgé que nous donnons à un phénomène psychophysiologique spontané et réflexe, universel, dépendant de nos connexions nerveuses, et ne répondant à aucun conditionnement culturel, et que consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la concomitance d'un événement sonore ponctuel et d'un événement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se reproduisent simultanément, et à cette seule condition nécessaire et suffisante. La synchrèse, phénomène incontrôlable, amène donc à établir instantanément, un rapport étroit d'interdépendance et à rapporter à une cause commune, même s'il sont de nature et de source complètement différentes, des sons et des images qui n'ont souvent que peu de relation dans la réalité. Le cinéma utilise abondamment cet effet, qui permet notamment la postsynchronisation et le bruitage (CHION, 2003, p. 433).<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> *Synchrèse*: nome forjado que damos a um fenômeno psicofisiológico espontâneo e reflexo, universal, dependente de nossas conexões nervosas, e não correspondente a nenhum condicionamento cultural, e que consiste em perceber como um só e mesmo fenômeno se manifestando às vezes visualmente e acusticamente a concomitância de um acontecimento sonoro pontual e de um acontecimento visual pontual, desde o instante em que eles se reproduzem simultaneamente, e a esta condição somente necessária e suficiente. A *synchrèse*, fenômeno incontrolável, leva portanto a estabelecer instantaneamente, uma relação de interdependência e a fornecer uma causa comum, mesmo se eles são de natureza e de fonte completamente diferentes, sons e imagens que seguidamente têm pouca relação na realidade. O cinema utiliza abundantemente esse efeito, que notadamente permite a pós-sincronização e os ruídos de sala (*foley*). (tradução nossa).

É impressionante o que se pode conseguir com esse recurso da *synchrèse*. E embora o resultado dos sons produzidos, como os ruídos de sala, possam parecer um tanto falsos para nossa escuta, o fato de estarem sincronizados à imagem visual produz grande efeito de credibilidade e naturalidade. Para isso, uma das maiores exigências é o sincronismo com a imagem e o trabalho de espacialização executado durante a mixagem.

A dublagem é um dos elementos de criação sonora importantíssimos na pós-sincronização. Geralmente, as dublagens acontecem para melhorar uma interpretação, para acrescentar texto ao drama, ou por falta de tecnologia de som direto, como acontecia nos filmes brasileiros até a década de sessenta.

Uma preocupação pela qualidade de som da sala, reverberações características e perspectiva sonora manifestam um desejo de recriar, como diz um montador de som, “o buquê que envolve e circunda as palavras, a presença na voz, a maneira como esta se encaixa no ambiente físico”,<sup>22</sup> Os perigos da pós-sincronização e dublagem derivam do fato de que a voz é desengajada de seu “próprio” espaço (o espaço conduzido pela imagem visual) e de que a credibilidade desta voz depende da habilidade do técnico de fazê-la retornar ao lugar de origem. Qualquer falha arrisca expor o fato de que a dublagem é “narração mascarada em diálogo”.<sup>23</sup> (DOANE, 1991, p. 461).

Esses sons são tratados durante a mixagem através de filtros, equalizadores e processadores de áudio, que recriam as ambiências retirando, desse modo, a sonoridade plana (*flat*) e seca dos sons gravados em estúdio sem reverberação, redefinindo assim seus espaços acústicos.

O requisito básico para se chegar a um sincronismo entre as bandas de imagem e som é que o ritmo de uma imagem visual, tanto quanto o seu tempo de duração, coincida com o ritmo e o tempo de um som. Pode-se alcançar isso durante o período de produção dos filmes – com um som gravado simultaneamente às imagens filmadas (som direto) – ou na finalização – com o processo de pós-sincronização, usando-se um som gravado independente da

---

<sup>22</sup> “*The art of the sound editor*”, Walter Murch em entrevista concedida a Larry Sturhahn publicada na Filmmakers Newsletter, v. 8, n. 2, p. 23, dez. 1974.

<sup>23</sup> “*The art of the sound editor*”, Walter Murch em entrevista concedida a Larry Sturhahn publicada na Filmmakers Newsletter, v. 8, n. 2, p. 23, dez. 1974.

imagem na locação da filmagem, com um som proveniente de arquivo (sons gravados para qualquer uso de produção midiática), ou ainda, com efeitos sonoros especialmente produzidos para determinados filmes.

The rules the sound track obeys – for the spectator at least – are not those of the visible world or of external reality to which photographic images appear to correspond point by point but those of the audible world, which occupies part of the spectrum of phenomena that remain invisible. Paradoxically, the sound track can only duplicate the invisible by means of the visible. Thus sound defines itself in terms of the temporality and spatiality of the image, observing a synchronism and/or perspective dictated by the visuals. Its mimetic processes take as model not the pro-filmic event but the recorded image of it. The sound track does not duplicate the world set before it; it realizes an imaginary world, endowing the space and objects within the story space with another dimension that complements their temporal and spatial existence as *representations*. What the sound track seeks to duplicate is the sound of an image, not that of the world (BELTON, 1985, p. 66, grifo do autor).<sup>24</sup>

A linguagem cinematográfica aproximada do realismo, com o emprego do som sincronizado às imagens, constituiu para alguns uma ameaça para a linguagem figurativa que evoluíra como um estado próximo da perfeição na era silenciosa. Cineastas, críticos e teóricos como Eisenstein, Pudovkin, Clair, Cavalcanti, Arnheim, Balázs, entre tantos outros, demonstraram,<sup>25</sup> no início dessa nova tecnologia de gravação sincrônica do som com a imagem, suas dúvidas quanto às formas e aos métodos de trabalho que a arte cinematográfica empregaria.

Chaplin foi um defensor ardoroso do cinema sem voz, por encontrar no silêncio a extensão da expressão da imagem. Muitos condenaram os filmes

---

<sup>24</sup> As regras a que a trilha sonora obedece – pelo menos para o espectador – não são as do mundo visível ou da realidade exterior, às quais as imagens fotográficas parecem corresponder ponto a ponto, mas as do mundo audível que domina parte do espectro dos fenômenos que permanecem invisíveis. Paradoxalmente, a trilha sonora só é capaz de duplicar o invisível valendo-se do visível. Assim, o som se define em termos da duração e do espaço da imagem, observando um sincronismo e/ou perspectiva imposta pelos visuais. Seu processo de mimetismo adota como modelo não o acontecimento pré-cinematográfico, mas a imagem dele registrada. A trilha sonora não duplica o mundo colocado diante dela, ela constrói um mundo imaginário, conferindo ao espaço e aos objetos, no interior do espaço da história, uma outra dimensão, a qual complementa sua existência temporal e espacial *como representações*.

O que a trilha sonora pretende duplicar é o som de uma imagem, não o do mundo. (tradução nossa).  
<sup>25</sup> Muitos desses textos foram reunidos no livro organizado por Elizabeth Weis e John Belton, *Film sound – theory and practice*, editado pela Columbia University Press, em 1985. Junto com a revista *Yale French Studies* n. 60, de 1980, *Film sound* é considerada obra seminal sobre o som cinematográfico. Essas publicações foram importantes para que a teoria sobre o som no cinema desabrochasse.

falados por estes parecerem imitações dos dramas teatrais. Alguns, como Arnheim (1985, p. 114), reclamaram que as representações da figura humana ficavam limitadas pelo diálogo, parecendo estarem presas, sem a liberdade de expressão da ação (*performance*) que tinham no cinema mudo. “Not only does speech limit the motion picture to an art of dramatic portraiture, it also interferes with the expression of the image.”<sup>26</sup> – diz ele em relação ao cinema falado. Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov (em 1928) defenderam o uso do som como *contraponto* da imagem, numa defesa do “uso polifônico do som com relação à peça de montagem visual” (EISENSTEIN, 1990, p. 217).

Todos estão familiarizados com o aspecto de uma partitura orquestral. Há várias pautas, cada uma contendo a parte de um instrumento ou de um grupo de instrumentos afins. Cada parte é desenvolvida horizontalmente. Mas a estrutura vertical não desempenha um papel menos importante, interligando todos os elementos da orquestra dentro de cada unidade de tempo determinada. Através da progressão da linha *vertical*, que permeia toda a orquestra, e entrelaçando horizontalmente, se desenvolve o movimento musical complexo e harmônico de toda a orquestra. (EISENSTEIN, 1990, p. 52, grifo do autor).

De acordo com Carrasco (2003), o contraponto é uma técnica musical característica da música polifônica. O conceito de polifonia em música, por sua vez, é o encontro de vozes independentes e simultâneas como as “manifestações audiovisuais são, também, o encontro de muitas vozes simultâneas, que se manifestam por vias muito diferentes.” (CARRASCO, 2003, p. 5). Clair em 1929, Cavalcanti em 1939 e Balázs em 1952, cada um a seu modo e tempo, também concordaram que o som deveria ser trabalhado, sobretudo, sem coincidência com a imagem visual e de uma forma plural.

Apesar de ter resistido ao cinema sonoro, René Clair rendeu-se ao perceber a montagem sonora e visual como um jogo criativo e verdadeiramente novo na arte cinematográfica e na arte em geral. Talvez tenha sido um dos primeiros a vislumbrar o cinema como arte do audiovisual, portanto uma arte que

---

<sup>26</sup> O discurso não só limita a arte visual e dramática; ele também interfere com a expressão da imagem. (tradução nossa).

se diferenciava das outras até então existentes, justamente por ter dois elementos primordiais de expressão e manipulação como fontes criadoras.

In *Broadway Melody\**, the talking film has for the first time found an appropriate form: it is neither theater nor cinema, but something altogether new. The immobility of planes, that curse of talking films, has gone. The camera is as mobile, the angles are as varied as in a good silent film. The acting is first-rate, and Bessie Love talking manages to surpass the silent Bessie Love whom we so loved in the past. The sound effects are used with great intelligence, and if some of them still seem superfluous, others deserve to be cited as examples.

For instance, we hear the noise of a door being slammed and a car driving off while we are shown Bessie Love's anguished face watching from a window the departure which we do not see. This short scene in which the whole effect is concentrated on the actress's face, and which the silent cinema would have had to break up in several visual fragments, owes its excellence to the "unity of place" achieved thoughtful and sad; we feel that she is on the verge of tears; but her face disappears in the shadow of a fade-out, and from the screen, now black, emerges a single sob.

In these two instances the sound, at an opportune moment, has replaced the shot. It is by this economy of means that the sound film will most probably secure original effects. (CLAIR, 1985, p. 93).<sup>27</sup>

No primeiro exemplo, além da unidade espacial já salientada pelo autor e transmitida pela sonoridade do que a personagem vê e ouve, o som leva o espectador a *imaginar ver* uma ação fora da tela, embora ela nunca seja mostrada materializada em imagens visuais, somente em imagens provocadas pelos sons usados. No segundo exemplo, menos rico que o primeiro, há uma continuidade da cena anterior na tela negra, efetuada pelo soluço escutado. A dor se estende, perdura independente do espaço e do tempo apresentados, a dor como signo puro. Nos dois casos, o que está sendo valorizado são usos do som com o valor

---

<sup>27</sup> Em *Broadway Melody\**, o filme falado descobriu pela primeira vez uma forma apropriada: não é teatro nem cinema, mas algo totalmente novo. A imobilidade dos planos, essa maldição dos filmes falados, desapareceu. A câmera é tão móvel, os ângulos são tão variados como os de um excelente filme mudo. A interpretação é notável, e Bessie Love, ao falar, consegue ultrapassar a Bessie Love silenciosa que tanto admirávamos no passado. Os efeitos sonoros são usados com inteligência e, se alguns deles ainda parecem supérfluos, outros merecem ser citados como exemplo.

Em um caso, ouvimos o barulho de uma porta sendo fechada e de um carro se afastando, enquanto nos mostram 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 o cinema mudo teria que dividir em vários fragmentos visuais, deve sua perfeição a unidade de espaço obtida através do som. Em outra cena, vemos Bessie Love recostada, pensativa e triste, e observamos que ela está à beira das lágrimas, mas seu rosto desaparece na sombra de um *fade out* e a partir da tela, agora às escuras, emerge um único soluço. Nestes dois exemplos, o som, em um momento oportuno, substituiu a tomada. É por esta economia de meios que o filme sonoro mais provavelmente assegurará seus efeitos originais. (tradução nossa).



de imagem, como uma representação, destacando as potências do não visível, potência de algo que não existe naquele momento como objeto visual direto, não está presente, mas que é memória (lembrança-pura em Bergson) e remete ao que a imagem sonora cria, uma imagem mental.

[...] there have been instances of the exceptionally skillful use of noise. To take a famous example. You remember in Fritz Lang's *M* – the murderer\* has the habit of whistling a few bars of Grieg's "Troll Dance". [...] this harmless little tune became terrifying. It was the symbol of Peter Lorre's madness and blood-lust. [...] And do you remember at what points (toward the ends) the music was most baleful and threatening? [...] It was when you could hear the noise, but could not see the murderer. In other words, when the tune was used "nonsync", as film people say. [...] Lang's way was to use a recognized and identified sound. [...] Suggestion is always more effective in drama than statement. (CAVALCANTI, 1985, p. 108-109).<sup>28</sup>

Cavalcanti (1985), para quem o poder da imagem está na capacidade de afirmação literal das coisas mostradas, constrói um pensamento sobre as potências do som como sugestão, diverso daquele da imagem visual. Essa fundamental diferença entre ver e ouvir é, para ele, responsável pelo caráter sugestivo e emocional que os sons são capazes de oferecer ao espectador. Especialmente quando se trata de sons não identificáveis com imagens visualizadas na tela. Nesse caso, ele valoriza a qualidade que os ruídos têm de serem indeterminados, de não sugerirem somente o que os originou.

The other device is the use of unrecognized and unidentified sound. [...] when we made *North Sea* we had to do a studio-crash, to represent a sudden catastrophe on board of a ship. The sound staff approached the B.B.C. and everybody else, but they did not get a combination of sounds that would be sufficiently terrifying. They asked me. I told them at once that they would have to get a loud, unidentifiable sound to stick into the crash. They got it. A horrid metallic squeal which suggested that the vessel had been squeezed diagonally and had started all her seams. It was a wonderful noise – because it was unrecognizable. [...] I believe in

---

<sup>28</sup> [...] existiram exemplos de emprego excepcionalmente elaborado do ruído. Lembra-se em *M\** de Fritz Lang – o assassino tem o hábito de assobiar alguns compassos de "Troll Dance" de Grieg. [...] esta melodia inofensiva tornou-se aterradora. Ela era o símbolo da loucura e da luxúria assassina de Peter Lorre. [...] E se lembram de quais pontos (próximo do final) em que a música era mais contundente e ameaçadora? [...] era quando se podia ouvir o ruído, mas não se podia ver o assassino. Em outras palavras, quando a melodia era utilizada "assincronicamente", como dizem os cineastas. [...] A maneira usada por Lang foi a de empregar um som reconhecido e identificado. [...] A sugestão é sempre mais eficaz no drama do que o relato. (tradução nossa).

the first place that suggestion is such a powerful device in presentation that film cannot be fully expressive if it allows itself to become primarily a medium of statement, and I believe that whenever the device of suggestion is required for dramatic or poetic purposes, the line to follow is the exploitation of the sound elements. (CAVALCANTI, 1985, p. 108-110).<sup>29</sup>

Concluimos que, para Cavalcanti, quanto mais indeterminados os sons, maior a capacidade em criar um *pathos* entre o espectador e o filme. Esses sons indeterminados falam diretamente às emoções, criando uma situação semelhante à impressão infantil que, mesmo antes de conhecer qualquer relação entre ruído e perigo, tem sua atenção atraída para esses acontecimentos. Esse é um dos objetivos do cinema clássico: envolver o espectador, fazer que sua atenção seja dirigida pelo enredo até o ponto em que se misturem as sensações vividas na fruição de um filme com as sensações reais sofridas pelo próprio espectador.

Os fins dramáticos podem levar a efeitos poéticos. Veremos com mais detalhes como se deu a representação do espaço e do tempo nos primórdios do cinema sonoro. Como se configurou e amadureceu, para que possamos compreender as utilizações diferenciadas no cinema moderno.

---

<sup>29</sup> O outro recurso é o emprego do som não reconhecido ou não identificado. [...] 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. Disse-lhes que deveriam obter um som forte, não identificável para inserir no choque. Eles o obtiveram. O horrível rangido metálico que sugeria que a embarcação fora esmagada diagonalmente e todas as suas junções rompidas. Era um ruído maravilhoso – porque era irreconhecível. [...] Creio que a sugestão é um artifício tão poderoso na apresentação que o cinema não pode ser totalmente expressivo caso se deixe transformar predominantemente em um meio de afirmação e creio que, toda vez que o artifício da sugestão é necessário para fins dramáticos ou poéticos, a orientação a ser seguida é a exploração dos elementos sonoros. (tradução nossa).

## 2 O SOM E O TRABALHO COM O ESPAÇO/TEMPO: evoluções

O termo “narrativa” tem hoje diversas aplicações, inclusive na área científica. Está relacionado com a forma de apresentação de um pensamento sob o ponto de vista de um narrador, autor, portador de determinadas ideias sobre um assunto. Na ficção, uma narrativa é a realização de uma história ou de uma trama. O principal objetivo de uma narrativa ficcional cinematográfica clássica é que a história seja compreensível para o espectador. Portanto, as operações de que se toma partido para contar essa história devem ser também compreensíveis. Causas e efeitos que afetam as personagens e o tempo-espaço com os quais (e sobre os quais) são construídas essas histórias são os elementos centrais e fundadores da forma narrativa. Essencialmente, histórias são relatos que envolvem personagens e eventos em determinados tempo e espaço. Na teoria americana (BUHLER et al., 2010), há uma distinção entre o tempo dos eventos e o tempo dentro da narrativa. Para tanto, marca-se uma diferença entre os termos *story* e *plot*. *Story* (que aqui será traduzido por história) é uma série de eventos cronológicos; *plot* (traduzido por trama) é a ordem na qual esses eventos são apresentados no filme. As ações, as interações, as expectativas, os sofrimentos, as contemplações, as alegrias das personagens, os acontecimentos sociais e históricos são representados em informações visuais e acústicas. O mundo narrado, a época em que a narrativa transcorre, o espaço em que acontece, as personagens, suas características e hábitos, o que elas ouvem ou veem, convencionou-se chamar de *diegesis*, palavra grega que significa história relatada.

A palavra provém do grego, significando “narração” e designava particularmente uma das partes obrigatórias do discurso judiciário, a exposição dos fatos. Tratando-se do cinema, o termo foi re-valorizado por

Étienne Souriau<sup>30</sup>; designa a instância *representada* do filme [...] isto é em suma, o conjunto da denotação fílmica. (METZ, 1977, p. 118)

O número de formas narrativas possíveis é ilimitado. Com relação à narrativa fílmica clássica, nosso especial interesse neste ponto, pode-se dizer que:

Historically, however, fictional filmmaking has tended to be dominated by a single tradition of narrative form. We'll refer to this dominant mode as the "classical Hollywood cinema." This mode is "classical" because of its lengthy, stable and influential history, and "Hollywood" because the mode assumed its most elaborate shape in American studio films. The same mode, however, governs many narrative films in other countries. [...] And many documentaries, such as *Primary*, rely on conventions derived from Hollywood's fictional narratives. (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 94).<sup>31</sup>

É como dissemos no final do primeiro capítulo, a gramática geral do cinema se estabeleceu nesse período inicial, elegendo o estilo dramático. Mais tarde, outras formas de narrar adotam alguns desses princípios, sem pertencerem exatamente à forma clássica, pois há uma mistura dos estilos. Geralmente, a forma de narrar do tradicional cinema hollywoodiano começa com uma situação envolvendo a personagem central. Uma série de mudanças ocorre, de acordo com um modelo de causa e efeito, até que uma nova situação surge, levando a uma mudança de paradigma que conduz ao final da narrativa. Uma narrativa cinematográfica é, portanto, a imagem do próprio acontecimento daquilo que ela relata. Filmes narrativos lineares contam histórias com princípio, meio e fim. De acordo com Bordwell e Thompson (2008), nosso engajamento com a história depende de nosso entendimento do modelo de mudança e de estabilidade, de causa e efeito, tempo e espaço escolhidos para serem trabalhados pelo diretor. Nesse sentido, o cinema clássico veio criando, ao longo dos anos, uma sistematização de procedimentos de produção visando a uma estética narrativa

---

<sup>30</sup> Fonte citada por Metz: *L'univers filmique* (Flamarion, 1953), trabalho coletivo sob a direção de E. Souriau. Para a noção de diegese: prefácio, p.7 – ou então, do mesmo autor: "*La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie*", in *Revue internationale de filmologie*, n. 7-8, p. 231-240.

<sup>31</sup> Historicamente, no entanto, o cinema ficcional tende a ser dominado por uma única tradição de forma narrativa. Faremos referência a esse método dominante como "cinema clássico de Hollywood". Esse método é "clássico" por sua história longa, estável e influente, e "de Hollywood" porque o método atingiu sua forma mais elaborada nos estúdios de cinema americanos. O mesmo método, no entanto, governa muitos filmes narrativos em outros países. [...] E muitos documentários, como *Primary*, se apoiam em convenções derivadas das narrativas ficcionais de Hollywood. (tradução nossa).

visual e sonora em que o espectador encontra fluidez, nunca sendo interrompido pelos procedimentos técnicos, como mostramos no capítulo 1, num sistema ilusionista. Constam desses procedimentos iniciais, por exemplo: a) o corte justificado pela mudança de sequência, indispensável para a representação de eventos separados no espaço e/ou no tempo e que possibilita o andamento da história (descontinuidade espaço-temporal diluída numa continuidade lógica); b) a ação é mostrada em todos os seus momentos (portanto, respeitando a continuidade temporal), dividida em diversos tamanhos de planos e ângulos (decupagem do espaço cênico, aberturas de campo como plano geral, plano médio, plano próximo), fluindo sem interrupção, saltos ou retrocessos. Exceções para o campo e o contracampo<sup>32</sup> e para os *flashbacks* ou *flashforwards* (que contam parte do passado ou antecipam determinados trechos da narração); c) a decupagem (fragmentação do espaço) em diversas aberturas ou tamanhos de planos segue a lei do eixo dos 180° graus, ou seja, o *set* (360°) é dividido pela metade, e somente uma destas partes será usada para os posicionamentos de câmera dentro de uma mesma sequência; assim, os planos estarão em relação direta uns com os outros, em termos de direção e de posicionamento na tela, de tal forma que, uma vez colocados em sucessão na linha do tempo, darão a impressão de serem contínuos temporal e espacialmente. Essa regra só poderá ser quebrada quando a câmera se movimentar de um eixo para outro, e este movimento for mostrado ao espectador durante uma ação; d) a edição sonora cuidará para que não haja interrupções ou mudanças sonoras bruscas entre os planos de uma mesma sequência, usando *crossfades* de som, mantendo, assim, uma continuidade espacial e temporal; e) os cortes internos de uma mesma sequência de imagem são preferencialmente executados durante o movimento de uma personagem ou de alguma coisa (montagem invisível), tornando o corte imperceptível; f) o uso do primeiro plano, que se desenvolveu em função de uma necessidade denotativa da narração; g) a duração dos planos definida conforme a

---

<sup>32</sup> A montagem paralela, cujo exemplo clássico é a montagem de perseguições, é aquela em que temos uma sucessão temporal de planos correspondentes a duas ações simultâneas que ocorrem em espaços diferentes, com graus de contiguidade variáveis, mas que ao final produzirá uma convergência entre os espaços.

narrativa, acentuando a influência da organização temporal na própria natureza dos fatos escolhidos para compor os momentos da trama. Resumindo, a sucessão dos eventos no tempo e a contiguidade da ação no espaço são dois conceitos fundamentais que culminam com o processo de linearização da narrativa clássica.

“Na representação clássica, o visível é apenas a primeira parte de um sistema que sempre inclui uma segunda parte invisível (o ‘contracampo’).” (DAYAN, 2005, p. 329). No cinema, o contracampo designa o procedimento de representação visual cinematográfico usado principalmente para mostrar duas personagens olhando-se face a face e, na maioria das vezes, conversando. Mostra-se o campo, plano frontal de uma personagem, e depois, o campo contrário (do outro lado dos 180 graus), também frontal da outra personagem. A única exigência para que esse procedimento tenha sucesso no cinema clássico é que cada uma das personagens enquadradas esteja olhando para um dos lados do quadro; assim, quando mostradas ao espectador, parecerão conversarem entre si, olhando-se. Enquanto um olha para a direita, o outro olha para esquerda, ou vice-versa. Geralmente, um plano mais aberto incluindo os dois personagens é mostrado no início da sequência, posicionando, assim, cada personagem à esquerda ou à direita do quadro, e esta posição indicará corretamente a direção dos olhares nos planos frontais mais fechados. A operação de montagem do campo/contracampo é equivalente à inserção de um ponto de vista de uma personagem, mas diferente, pois não ocorre apenas como um *insert* no instante daquela visão, e sim como um estreitamento entre esses dois campos opostos que, por algum tempo, privilegia a relação intrínseca entre as personagens, como num aprofundamento dessa relação. Como se, ao entrarmos no espaço entre as personagens, estivéssemos participando do espaço inter-relacional entre elas.

The shot/reverse-shot device deserves to be called a stylistic invention. It wasn't determined by the technology of the cinema, and I can find no plausible parallels in other nineteenth-century media, such as comic strips, paintings, or lantern slides. It wasn't utilized as a stylistic device in the first 15 years or so of filmmaking; that period was dominated by the so-called tableau style, which showed the entire scene in a single shot. In the early 1910s, some fiction films used the shot/reverse-shot device occasionally, whereas by the end of the teens it was common in American

features. Fairly soon after this, shot/reverse-shot cutting was adopted around the world. It continues to be one of the most commonly used techniques in film and television. (BORDWELL, 2008, p. 58).<sup>33</sup>

O modelo de montagem de campo/contracampo no sistema narrativo clássico faz parte de um sistema maior, que é o sistema dos 180°. Uma vez que os 180° tenham sido definidos, e isso se dá geralmente a partir de um plano que estabelece a relação de posição dos objetos e personagens dentro desse espaço (*establishing shot*), podemos mostrar um dos pontos finais dessa linha dos 180°, depois o outro ponto. Essa técnica de representação não tem nada de natural em relação a um único ponto de vista, o do espectador identificado com o do autor. Este é um dos poucos momentos em que o cinema clássico inclui o olhar de um “outro” diferente do autor, realocando a visão do espectador para uma visão fílmica.

Par convention, voir une source sonore d'un côté, un sujet à l'écoute de l'autre, permet d'inférer qu'entre eux s'étend l'espace d'audibilité de l'occurrence acoustique simultanément perçue. C'est donc en déterminant la position respective de ces deux éléments que l'on pourra construire cet espace. (CAMPAN, 1999, p. 127)<sup>34</sup>

No uso do campo/contracampo, o som tem extrema importância na unificação do espaço, além de trazer uma infinidade de recursos que incrementam as possibilidades criativas da montagem em termos de combinações e de recepção. As distinções entre o campo e o contracampo podem ser aumentadas com a valorização do fora do quadro. Por exemplo, quando numa conversa o plano de quem escuta é mais forte em termos de expressão, por vezes mais longo, do que o plano de quem fala – uma tendência do cinema a partir dos anos

---

<sup>33</sup> A técnica do campo/contracampo merece o título de invenção estilística. Não foi determinada pela tecnologia do cinema, e não encontro paralelos plausíveis em nenhum outro meio de comunicação do século XIX, como histórias em quadrinhos, pinturas ou diapositivos. Não foi utilizada como uma técnica estilística nos primeiros 15 anos ou mais de cinema; este período foi dominado pelo chamado estilo *tableau*, que mostrava a cena inteira em uma única tomada. No início dos anos 1910, alguns filmes de ficção usavam, ocasionalmente, a técnica do plano/contraplano, ao passo que, ao final da mesma década, ela se torna bastante comum nos filmes americanos. Logo depois, a edição campo/contracampo foi adotada em todo o mundo. Ela continua a ser uma das técnicas mais comuns utilizadas no cinema e na televisão. (tradução nossa).

<sup>34</sup> Por convenção, ver uma fonte sonora de um lado, um sujeito escutando de outro, permite inferir que entre eles se escuta o espaço de audibilidade da ocorrência acústica percebida simultaneamente. É portanto, determinando a posição respectiva destes dois elementos que poderemos construir este espaço. (tradução nossa).

setenta –, ele vem reforçar a estranheza e a presença de um “outro”, a presença do diferente.

A mais simples relação audiovisual envolve som e imagem sincronizados, portanto, som e imagem representados no mesmo espaço e tempo diegéticos. O som que se relaciona diretamente com os eventos em curso é chamado de **som diegético**.

Desde o início das técnicas de gravação sonora sobre película e disco, mais tarde, sobre magnético, os sons podiam ser montados em sincronismo com a imagem ou simplesmente fazer parte do universo da história desenvolvida como, por exemplo, os elementos que podem enriquecer os espaços narrados: cigarras, pássaros, trânsito, etc. Portanto, todo som que faz parte da história, do nível narrativo, será um som considerado diegético, sendo ele sincronizado ou não com a imagem visual. São as vozes das personagens em suas conversas ou pensamentos, sons ambientes que identificam e caracterizam os espaços da trama (exterior, interior, dia, noite, campo, cidade), sons feitos pelos objetos que povoam a história (portas, carros, passos), músicas sendo representadas no local em que se encontram as personagens e que podem ser ouvidas por elas (desde instrumentos que são tocados ao vivo até sons de rádio, som de TV, de um CD, de um computador). Estes seriam alguns exemplos de sons diegéticos. Não importa se esses sons estão dentro ou fora do quadro, mas se fazem parte do mundo representado em que a história se desenvolve, se são coerentes com a narrativa e se estão compondo os espaços gerais daquele enredo. Há também a voz que provém da mente de uma personagem, como um pensamento. Nesse caso, nos referimos a esse som como diegético interno.

[...] no monólogo interior a voz e o corpo são representados simultaneamente, mas a voz, longe de ser uma extensão deste corpo, manifesta seu alinhamento interior. A voz demonstra o que é inacessível à imagem, o que excede o visível: a “vida interior” do personagem. A voz aqui é a marca privilegiada da interiorização, virando o corpo “às avessas”. (DOANE, 1991, p. 466).



Os sons diegéticos parecem tão naturais que não são notados como meios de manipulação da criação cinematográfica. O espectador não percebe a banda sonora como algo à parte da banda visual, como é o caso dos sons que escutamos no princípio de *Grandes esperanças\** (1946), de David Lean, um filme rodado possivelmente cem por cento em estúdio. Logo após os créditos iniciais, a história é introduzida pela voz da personagem principal, já adulta, se apresentando. A imagem de um livro é fundida com a imagem da sequência seguinte: um local deserto, meio pantanoso, o dia escurecendo num fim de tarde. Destacam-se os elementos sonoros do vento zunindo e pios de pássaros. Ao longe, vê-se a silhueta de um menino aproximando-se, ouvimos seus passos aproximarem-se com a imagem, e finalmente ele entra num cemitério. Cria-se um clima de mistério e medo, sem que necessariamente os elementos sonoros sejam mostrados na imagem visual, mas eles naturalizam aquela construção totalmente produzida, animam, dão vida àquela imagem de estúdio. E quando as vozes surgem em forma de diálogos sincrônicos, tudo se transforma numa unidade orgânica, afastando qualquer possibilidade de expor a heterogeneidade material do cinema. Os sons diegéticos, portanto, são sons que estão perfeitamente integrados à narrativa e são, até mesmo, esperados pelo espectador, não implicam surpresas (exceto no caso de filmes de terror, quando a intenção é essa). Esses sons têm suas causas justificadas pelo que estamos vendo e, mesmo que essas causas não sejam visualizadas nestas imagens, eles podem acompanhá-las, porque constroem a história narrada. Em geral, todos os sons sincrônicos são considerados diegéticos.

Ao passo que o **som não diegético** (extradiegético em Gorbman, 1987) é aquele que não se encontra no espaço-tempo narrado, que provém de uma fonte fora do mundo da história, muitas vezes indefinida. Uma forma simples de compreender o som não diegético é o fato de que as personagens vistas na tela nunca escutam esses sons. No cinema narrativo clássico, encontramos dois exemplos de sons não diegéticos usados de forma recorrente e que já se tornaram elementos codificados dessa forma de narrar. São eles: a música (composta para

o filme ou já existente, ambas usadas para seguir e pontuar emocionalmente o drama) e a narração, uma voz que conta a história. Os dois casos são procedimentos que fazem parte das técnicas da narrativa fílmica e estão diretamente ligados às escolhas da direção/produção dos filmes.

A narração, é uma voz que está por toda parte, que perpassa todos os espaços, que está acima da história e que tem o poder de manipular a narrativa. Essa voz onisciente e onipresente, mas sem corpo, é chamada simplesmente de “narração” ou tradicionalmente de voz *off* (teoria francesa) ou voz *over* (teoria americana). Como exemplos, podemos citar Orson Welles em *Soberba\** (1942). A voz de Welles não corresponde à voz de uma personagem do filme, mas à do diretor, que, por escolha, é a dele mesmo. Inclusive nos letreiros finais, quando ele apresenta os atores através de fotos identificando suas personagens, ele próprio é identificado pela imagem de um microfone, já que não representa uma personagem visível, mas somente audível.

Em *Cabra marcado para morrer\** (1984), de Eduardo Coutinho, existem três vozes diferentes fazendo o papel do narrador. A voz do próprio diretor, que funciona ora como voz *off* (quando a ouvimos fora da tela, e depois ela volta à tela), ora como voz *over* (quando fica claro que ela foi colocada posteriormente para servir de elo de ligação com o passado e o presente narrados). Em outros momentos, temos a voz de Ferreira Goulart, esta exercendo o papel de voz *over*, onisciente de todo o ocorrido, narrando o filme do ponto de vista do diretor/produtor. E a presença de uma terceira voz *over*, também, que relata a apreensão do material de filmagem do ponto de vista dos jornais da época e do regime político vigente.

Em *Beleza americana\** (1999, de Sam Mendes), temos a voz do personagem principal servindo de narrador, mas não um narrador isento, e sim um comentarista crítico das situações vividas por sua personagem e por outras. Nesse filme, algumas vezes, essa voz corresponde ao conceito de voz *over*, em outros momentos, vemos e ouvimos a personagem participando da *diegesis* num tempo passado, já vivido pela personagem. A mesma voz, portanto, dependendo do

modo como é usada, dentro ou fora do quadro, varia entre som diegético e som não diegético. Um clássico exemplo de voz *over* em *flashback* é encontrado no filme de Billy Wilder, *Crepúsculo dos deuses\** (1950), em que o morto conta sua própria história no tempo presente do filme e participa diegeticamente dela em cenas do passado. Geralmente, esse tipo de uso efetua “um deslocamento temporal em relação ao corpo”. (DOANE, 1991, p. 466).

A mesma situação vale para a música. Por vezes, ela está colocada como não diegética e pode passar a ser diegética a partir de um determinado ponto da narrativa. Existem muitas possibilidades entre as fronteiras criadas pelo cinema clássico narrativo, inclusive estas de manipulação e deslizamento entre os sons diegéticos e não diegéticos.

Em *As férias do Sr. Hulot\** (1953), de Jacques Tati, vemos a personagem feminina no interior de uma casa colocar um *long play* na vitrola. A música inicia, e a personagem sai de quadro. Há um corte para um *contre-plongée* do exterior de uma janela, vemos a moça aproximar-se através do vidro e começar a abrir essa janela, a música continua na mesma intensidade; corte para um plano lateral exterior da mesma janela, de onde podemos ver a praia lá embaixo e a personagem terminando de abrir essa janela, apreciando a paisagem da praia. Seguem-se quatro planos, plantados no chão dessa praia, com alguns personagens e situações cotidianas. A música continua desde o primeiro plano da sequência, com a mesma intensidade, acompanhando os planos e terminando numa determinada situação engraçada, fazendo uma pontuação temporal dentro da sequência, que continua com outros eventos da mesma praia. Se a intenção de uso da música fosse exclusivamente diegética (como nos é apresentada no plano inicial), a partir do segundo plano, ela teria sua intensidade diminuída e seguiria diminuindo até sumir, pois os pontos de câmera que se seguem se afastariam espacialmente do inicial no interior da casa. Ao manter a intensidade durante todos os sete planos, e ainda fazendo que o final da música coincida com uma brincadeira de mau gosto de um menino levado, Tati transforma o uso da música diegética em não diegética. Além disso, essa divisão marcada pelo final da música

serve ao autor como meio de pontuação narrativa, a partir da qual outras situações se sucedem na mesma praia, em outros momentos.

## **2.1 O SOM NA REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO-TEMPO**

Com o advento do som, o espaço cinematográfico representado cresce de uma representação bidimensional, o quadro, para um espaço tridimensional, o espaço acústico. Anteriormente, a representação da imagem bidimensional estava a cargo somente da imagem muda com uma variedade pequena de objetivas, na verdade, praticamente, a grande angular, pelas indicações das cartelas, pelo sistema de campo/contracampo e alguns efeitos visuais. Com o som, a imagem visual é acrescida de uma imagem espacial e passa a poder explorar uma das características físicas desse elemento que é a dimensão espacial, pois todo som, mesmo na natureza, vem de uma fonte em algum lugar do espaço, se reflete ou é absorvido pelos materiais que pertencem àqueles ambientes. Todo som possui direção, profundidade, propagação, reflexão. Reproduzido, representa as propriedades da acústica do lugar onde foi gravado. Com tudo isso, além das possibilidades e variedades de usos de sons fora do quadro imagético, sem dúvida, a narrativa cinematográfica pôde explorar com muito mais recursos a representação do espaço-tempo. De acordo com Xavier, a passagem do cinema mudo para o sonoro representou um momento de extrema importância na construção da decupagem clássica.

Em termos de decupagem clássica, [...] mesmo dentro dos limites do princípio do sincronismo, restam muitas possibilidades de combinação de imagem/som. Na construção do espaço “natural” que a caracteriza, tal decupagem receberá uma substancial ajuda no momento em que contar com uma dimensão sonora: (1) diante de cada plano, o som presente é um fator decisivo de definição clara do espaço que se estende para além dos limites do quadro; na construção de toda uma cena, a descontinuidade visual encontra mais um forte elemento de coesão numa continuidade sonora que indica tratar-se o tempo todo do “mesmo ambiente”. (2) nos momentos de transição e nos saltos bruscos de um espaço para o outro, a manipulação do som e de suas surpresas vai construir um recurso básico de preparação e envolvimento do espectador. (3) além do mais, não ficam excluídos do método clássico certos assincronismos especiais, utilizados sempre a partir de uma

motivação específica e guardando compatibilidade com os objetivos gerais da criação de um espaço que pareça natural. (XAVIER, 2005, p. 37).

Se examinarmos os pontos levantados por Xavier, veremos que a entrada do som como novo elemento da criação audiovisual serviu principalmente como peça de apoio ao sistema narrativo ilusionista, unificando os planos decupados de uma sequência em termos espaciais e temporais. Nesse sentido, o som foi de central importância para este cinema, pois, com ele, pôde-se criar uma unidade para o espaço visual, esfacelado pelo sistema de decupagem, através da continuidade sonora. Se o fluxo sonoro se dá de forma contínua, é porque existe um único tempo para um conjunto de representações espaciais. As quebras estão sempre associadas a mudanças de sequências, a mudanças espaciais e, portanto, sonoras, sempre justificadas pela narrativa. O primeiro ponto mencionado por Xavier refere-se ao espaço como o compreendemos e o vivenciamos ao natural, ou seja, não é porque só vejo o que está em minha frente, que não posso compreender o que me cerca em termos de lugar espacial, através da escuta. O espaço presente é tudo o que está ao nosso redor. Somos capazes de perceber as dimensões espaciais, sobretudo através da reflexão do som nos eventuais obstáculos desses espaços. O som escutado, então, nos envolve e ultrapassa a dimensão da visão, e, por causa das qualificações do som, temos noção do tamanho e das delimitações relativas aos espaços. Por exemplo, se estivermos produzindo algum som no centro de uma câmara anecoica – que é um espaço geometricamente construído para não ter reflexão sonora –, temos a sensação de um espaço exíguo, como se houvesse uma negação da dimensão espacial normalmente reconhecida através do som.

O outro ponto levantado indica o procedimento de edição por *overlaps* sonoros, que se dissolvem em *crossfades* nos planos seguintes, e aponta também para outro procedimento usual durante a finalização do som, que é a edição de um som ambiente contínuo – uma unidade de espaço sonoro acrescentada para unificar toda a sequência. Se o primeiro plano nos indica para onde devemos dirigir nossa atenção (figura), o plano de fundo (ambiente/cenografia sonora)

fornece uma sensação de presença, de continuidade, um espaço uniforme que une som e imagem em sua aparência de lugar físico unificado, como o próprio mundo em que vivemos. O plano de fundo disfarça o espaço de produção (*sound stage*) e o transforma em um mundo ficcional, de forma a aparecer para nós como algo “real”. Essa forma de dar uma aparência de continuidade, de tempo prosseguindo através da escuta, da duração real concebida como estofa da realidade, é fundamental para que o espectador siga uma leitura fluída, mesmo que a abertura dos campos se modifique durante uma sequência. Os procedimentos de narração dos filmes dependem de como o tempo é trabalhado.

Um conjunto de planos de imagem, que formam uma sequência, pode ter sido filmado com diversas aberturas de lentes, distâncias variadas, em momentos distintos, com som direto, pode ter som dublado em algumas partes destes planos, ou ainda, ser totalmente dublado. Em todos os casos mencionados, esse ambiente “contínuo” que se adiciona na finalização serve para auxiliar o espectador a manter a impressão de uma unidade espacial e temporal, devido à continuidade sonora escutada dentro das sequências, além de ajudar a convencer o espectador de que cada pedaço de diálogo provém do mesmo espaço e tempo geral da cena. Estabelecer tal continuidade é uma das principais funções, tanto do som ambiente – que delimita e identifica o espaço – quanto da música – que pontua uma situação dramática ligada a um determinado tempo/momento do filme.

O segundo ponto fala da vantagem de se ter o elemento sonoro na marcação da diferença espacial nas passagens entre sequências. Com sons distintos empregados em cada espaço, destacam-se, para o espectador, as quebras e mudanças desses espaços com clareza. Além disso, as trocas podem ser ricamente pontuadas com sonoridades estrategicamente pensadas. Lembramos a cena em que uma arrumadeira encontra um cadáver, em *Os 39 degraus\** (1935). Quando ela se vira para gritar, vemos sua boca abrir, mas o som que ouvimos é o de um apito de trem. Com este procedimento, Hitchcock avança na narrativa, criando uma forte quebra entre os espaços mostrados, mas ao mesmo tempo, ligando-os e dando coesão à história em termos dramáticos, pois o

criminoso encontra-se num trem que veremos chegar a uma estação na cena seguinte.

Antes das técnicas de gravação sonora sobre película, das técnicas de mixagem pelo sistema de *interlocking* (que faz diferentes máquinas trabalharem juntas) entre as várias pistas de som editadas (usadas pela primeira vez em *King Kong\**, de 1933) e finalmente da gravação e mixagem do som sobre suporte magnético, essas quebras só eram possíveis pela imagem visual ou pela música. Portanto, com recursos bem mais limitados.

No terceiro item, Xavier indica uma revolução no uso do som pelo cinema clássico, que é o assincronismo em relação à imagem visual. Embora sempre atentando para as necessidades e motivações dramáticas, mantendo “compatibilidade com os objetivos gerais da criação de um espaço que pareça natural” (XAVIER, 2005, p. 37), esse recurso traz uma abertura imensa para a inovação de possibilidades e situações específicas a cada filme. Dessa forma, tudo o que puder enriquecer o espaço narrado, ainda que sem sincronismo com a imagem visual, participará da composição desse entorno, colaborando ativamente com a trama e a evolução desta, trazendo mais lirismo e tirando maior partido de uma poética sonora. Surgem usos simbólicos do som, como é o caso de *Thieves highway\** (1949), de Jules Dassin, descrito aqui por Marcel Martin:

[...] uma prostituta é perseguida por dois assassinos, ela consegue escapar e esconde-se num depósito, não a ouvindo mais correr, os dois homens detêm-se para escutar. Temos então o plano seguinte: a mulher escondida, seu rosto exprimindo o mudo terror, o silêncio é completo em volta, mas ao longe o apito de um barco rasga a noite com apelos que são como gritos de angústia: eis um bom exemplo de som utilizado em contraponto realista *off* com valor simbólico. (MARTIN, 1990, p. 113).

A eleição deste exemplo nos leva a pensar o som como possibilidade de ser também uma imagem, no sentido da substituição/representação, suscitando a imaginação/interpretação do espectador sem, contudo, se desligar da narrativa que segue.

Além dessas possibilidades em alguns cortes da montagem de imagem, principalmente nas sequências dialogadas, o som do plano que está sendo

visto/ouvido pode ser prolongado para o próximo plano de imagem ou, ao contrário, o próximo plano pode ter o som antecipado ao corte. São recursos de manipulação em termos de edição promovendo continuidade e agilidade de percepção que auxiliam na construção da trama, pois para a narrativa clássica é de extrema importância que se compreenda o espaço e o tempo em que se passa a narrativa. Quanto mais o espectador encontrar-se envolvido nessa espacialidade, melhor para o envolvimento com a trama, maior a identificação com as personagens. Nossa convicção sobre uma fonte sonora tem um forte efeito na forma como compreendemos esse som e esse espaço. A montagem, com o advento do som, passa a ter também uma dimensão sonora, o que traz uma infinidade de novos recursos.

Temos duas fontes de estímulo independentes, e o que vemos na tela nem sempre precisa constituir a fonte emissora do som que ouvimos. Mais ainda, este som nem sequer precisa pertencer ao espaço definido pelo que vemos. (XAVIER, 2005, p. 37).

A heterogeneidade das duas bandas é salientada por Xavier, mostrando como o poder da edição/montagem torna-se praticamente ilimitado. A nosso ver, na segunda sentença, ele aponta tanto para sons não diegéticos como para as possibilidades de construções que já quebram as descrições clássicas de espaço contínuo, de atenção para com a mimese espacial-natural, que vão ao encontro do ilusionismo. Filmes com uma narrativa essencialmente clássica podem fazer um uso do som com sentido metafórico, como na disputa por um casaco em *Le million\** (1931), de René Clair, no qual um som não diegético de um jogo de *football* americano é usado para fazer troça da situação de competitividade vivida pelas personagens. Mesmo usando um som não pertencente ao espaço da cena, que no caso específico é o palco de um teatro, o espectador assume e aceita com prazer a ideia de Clair, sem que haja exatamente uma perda do fluxo narrativo, pois a associação entre as bandas imagética (disputa por um casaco substituindo uma bola) e sonora (imagem sonora de uma partida de *football* num estádio com torcida) é clara, e seu emprego auxilia na compreensão da situação de comédia proposta pelo autor.



Veremos mais exemplos de como acontece a quebra do fluxo narrativo com relação ao espaço-tempo e ao próprio fazer da obra. No capítulo 3, apresentaremos exemplos específicos relativos ao uso do som no cinema moderno. Nesses casos, a imagem visual e a imagem sonora tornam-se independentes em termos de informação, o que vai denotar uma diferença importante com relação à recepção desses cinemas e às formas estéticas que eles assumem.

## 2.2 ESPAÇO DO QUADRO E FORA DO QUADRO

A imagem fílmica clássica, considerada isoladamente como fotograma ou plano estático, é equivalente à pintura clássica. A perspectiva, como projeção de um ponto de vista, imita uma visão natural pelos movimentos do olhar.

Seus códigos, mesmo que “analógicos” em vez de figurativos, são organizados pelo sistema de representação: trata-se de uma imagem organizada não meramente como um objeto que é visto, mas como o olhar de um sujeito. [...] As lentes da câmera organizam seu campo visual de acordo com as leis da perspectiva, que assim operam para representá-lo como a percepção de um sujeito. (DAYAN, 2005, p. 330).

O quadro cinematográfico (*frame*, *fotograma*) sugere não somente o espaço fora dele mesmo, mas também a posição de onde o material da imagem é visto. Sob este aspecto, o quadro resulta da escolha de uma perspectiva a partir da qual será trabalhado. Essa perspectiva lida com os critérios de ângulo, nível, altura e distância do material. Tecnicamente, isso se refere ao local em que a câmera será colocada para enquadrar o material imagético, resultando no que se chama de ponto de vista. A eleição desse quadro refletirá diretamente se a câmera está angulada (fora de nível em relação ao chão) ou nivelada, a que distância e altura do objeto ela se encontra, e tudo isso dependerá também da seleção da objetiva (lente). No cinema clássico, as câmeras fora de nível são menos exploradas, trabalha-se muito com a câmera nivelada, que remete à imitação de um ponto de vista naturalista (uma pessoa em pé olhando para frente). Quando se lança mão de um ângulo inusitado, geralmente, este está

relacionado com um ponto de vista de uma personagem que se encontra em uma posição especial ou com um modo particular de o autor chamar atenção para “sua” maneira de ver/mostrar (artifício usado muitas vezes por Orson Welles), já caracterizando um cinema mais autoral. O espaço naturalista possui a estrutura da subjetividade. É para “um eu” único que uma pintura naturalista, ou um filme de estrutura clássica, exhibe o mundo.

Como é possível, então, descrever para um outro *A carta de amor* se ela tem a estrutura da subjetividade e, portanto, de um eu solitário, no limite, solipsista? É que a subjetividade e a intersubjetividade estão sempre conjugadas, mas, segundo a época e esquemas espaciais genéricos distintos, conjugadas também de modos distintos. Qualquer eu que olhe a pintura de Vermeer a ver, supõe-se, de modo assemelhado. Se seu espaço possui a estrutura da subjetividade no qual um eu duplica, na interioridade da obra, a sua própria interioridade, isso vale para todo eu. A intersubjetividade, no naturalismo, é analógica. O que se passa para um sujeito deve se passar igualmente para o outro. O espectador se encaixa numa visão que não é dele e a esposa como se fosse sua. E isso vale para qualquer espectador. (TASSINARI, 2001, p. 148).

Ao ler os significantes da presença do sujeito, o espectador ocupa esse lugar. Sua própria subjetividade preenche o local vazio pré-definido pela posição da câmera e lentes escolhidas. Assim se dá, com facilidade, a identificação do espectador cinematográfico com a visão proposta pela obra e as personagens nela contidas. Assim, pela semelhança com que tantos espectadores assumem o ponto de vista proposto pela obra e a recebem da mesma forma, sem reconhecer nenhum efeito de enunciação, também se consegue uma audiência significativa de cinema.

O trabalho com a banda sonora na narrativa clássica é efetuado de forma análoga ao da imagem visual, procurando imitar um ponto de escuta naturalista que se daria a partir do mesmo ponto de vista escolhido para enquadrar a imagem visual. Essa representação ficaria assim, em princípio: um plano geral terá um som sem muitas nuances e detalhes; tudo o que estiver longe, pouco definido no quadro imagético, será ouvido com baixa intensidade e o que estiver perto, com maior clareza. A intensidade sonora estará, quase sempre, associada ao tamanho da imagem dentro do quadro, exceto no que tange aos

diálogos. Dizemos quase sempre, porque o texto proferido pelos atores, no cinema narrativo clássico, é o elemento mais importante, é ele quem conduz essa narrativa. Os diálogos são sempre trabalhados com destaque e clareza em relação aos outros elementos audíveis. Se um determinado som serve para tornar clara a história, mesmo não sendo texto, também será trabalhado com alguma ênfase, ainda que não esteja em primeiro plano.

The foreground/background structure ensures that narratively important figures are placed in the foreground, less important ones in the background. In other words, image and sound tracks are arranged in such a way that we know what to pay attention to, what is important for us to understand the narrative. Foreground clarity thus gives us a sense of omniscience: We know what is important in a way that those inhabiting the world of the film do not. (BUHLER et al., 2010, p. 9).<sup>35</sup>

A profundidade é uma dimensão sonora que está intimamente ligada à dimensão espacial, pois é um critério de perspectiva. No caso do filme com som monofônico, a dimensão da profundidade é facilmente simulada. O método de trabalho no cinema clássico, em relação a essa dimensão sonora, é procurar uma maneira para que os sons se “acomodem” no espaço da perspectiva visual e estejam de acordo com ele. Isso é possível, tanto no estágio de finalização da trilha sonora – na mixagem, onde todos os sons que compõem aquela banda podem ser ouvidos simultaneamente – quanto na escolha desses sons – durante o processo de desenho sonoro, numa fase mais preliminar. No caso da finalização, trabalhando-se com as intensidades, aportando maior clareza aos sons que estariam representando figuras localizadas mais em primeiro plano e atenuando aquelas que se distanciam desse plano, consegue-se uma relação de profundidade adequada ao quadro clássico. Alguns recursos de expansão com câmeras de eco também são fartamente usados na mixagem. Em relação ao som, o que se percebe então no cinema clássico é que a perspectiva imagética também é apresentada ao público como um “ponto de fuga” imaginário para os sons. Esse

---

<sup>35</sup> A estrutura de primeiro e segundo planos garante que figuras narrativamente importantes sejam colocadas no primeiro plano, menos importantes no segundo plano. Em outras palavras, as trilhas de imagem e som são arrançadas de forma que saibamos a que prestar atenção, o que é importante para que entendamos a narrativa. A clareza do primeiro plano nos dá uma sensação de onisciência: Nós sabemos o que é importante de uma forma que aqueles que habitam o mundo do filme não sabem. (tradução nossa).

ponto, pré-definido pelo ponto de vista escolhido para a colocação da câmera, permite que indivíduos diferentes escutem percebendo as relações audiovisuais conforme o realizador as propôs, criando uma coincidência entre a subjetividade e a intersubjetividade. Mas de qualquer forma, essa percepção é pessoal, única em cada um de nós enquanto qualidade.

Quanto à dimensão sonora lateral, esta é mais complicada, mesmo nos filmes com som estereofônico, seja ele analógico ou digital, que reduzem um tanto essa limitação, mas não a resolvem. A imagem fílmica é confinada, limitada pelo enquadramento. Quaisquer que sejam as dimensões e o formato do quadro (*frame*, *aspect ratio*) escolhido, o enquadramento cinematográfico torna a imagem visual finita, pois seleciona um pedaço do espaço contínuo (*on screen*), deixando o resto do espaço fora do quadro (*off screen*). A tela é o espaço onde a imagem visual evolui, enquanto que a sala de projeção é o espaço através do qual o som se expande. O teórico Noël Burch (1992, p. 38), um dos pioneiros a discutir sobre a estética do som na estrutura do filme, chega a relacionar seis espaços fora de quadro possíveis para a exploração sonora fílmica: os quatro cantos da tela (esquerda, direita, em cima, embaixo), tudo o que se encontra atrás do cenário e que não podemos ver, como o que há além de uma porta, e o espaço atrás da câmera ou do ponto de vista de quem está criando o quadro.

Para Michel Chion, a imagem na tela do cinema é o continente; e o som, o contido (som *in* ou *on*) ou incontido (som *off*) desse espaço. Indo além destas duas dimensões, Chion criou uma tripla dimensão espacial: *le tri cercle*, que permite criar uma tipologia das relações entre o espaço e o tempo narrados. Na primeira delas, permanece o som *in*, em que vemos, ou cremos ver, a fonte sonora em ação no momento da imagem. O autor relaciona, portanto, o espaço e o tempo apresentados com o que está presente no quadro, mas subdivide o segundo modo de relação com a imagem, o incontido, em dois espaços diferentes: o som *fora do quadro* (ou *extracampo*) – aquele cuja causa não é visível na tela, mas que, para o espectador, continua situada imaginariamente no mesmo tempo da ação mostrada, num espaço contíguo àquele que mostra a imagem visual – e o

som *off* – aquele que emana de uma fonte invisível situada em outro tempo e/ou lugar que a ação mostrada pela imagem. Este conceito de som *off*, assim colocado por Chion, corresponderia ao conceito de *sound over*, na teoria americana (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 284). Assim, para Chion,

O som *in* é diegético e visualizado, uma vez que pertence ao espaço e tempo narrativos, e sua causa pode ser identificada na tela. O *fora de campo* é diegético e acusmático, pois embora não seja possível ver de onde ele vem no ato da escuta (acusmática), é certa sua pertinência ao espaço e tempo criados pela narrativa – apenas em alguns momentos sua causa não pode ser vista na tela, em outros, sim. O som *off* é não diegético e acusmático, pois nada assegura sua procedência causal nem seu pertencimento à obra em relação ao espaço e tempo narrados. (FLORES, 2006, p. 13).

Na situação cinematográfica, para Doane (1991, p. 464), três tipos de espaço estão em jogo. Para ela, essa talvez seja a maneira mais frutífera de desenvolver uma reflexão sobre a heterogeneidade de materiais sensoriais com que o cinema trabalha, sem que com isso seja necessário utilizar termos especiais para descrever a honra e a autonomia de um ou outro elemento. São eles: 1. o espaço da diegese, que não tem limites físicos, não pode ser contido ou medido, é um espaço virtual construído pelo filme e possui peculiaridades audíveis e visíveis; 2. o espaço visível da tela como receptor da imagem, “contém” os significantes visíveis do filme; 3. o espaço acústico da sala de projeção ou auditório, que é também um espaço visível, mas no qual o filme não pode ativar significantes visuais, apenas significantes audíveis e, nesse sentido, o som não está emoldurado como a imagem visual. Para Doane (1991, p. 462), na teoria cinematográfica, o trabalho de fornecer uma dimensão lateral ao que é visto na tela tem o reconhecimento no termo “voz *off*”.

“Voz *off*” refere-se a momentos nos quais ouvimos a voz de um personagem o qual não é visível no quadro. Neste caso, o filme, por meio de sequências anteriores ou por outros determinantes contextuais, afirma a “presença” do personagem no espaço da cena, a diegese. Ele/ela está “logo ali”, “logo além do limite do quadro”, em um espaço que “existe”, mas o qual a câmera não escolhe mostrar. O uso tradicional da voz-*off* constitui uma negação do enquadramento como limite e uma afirmação da unidade e da homogeneidade do espaço representado. (DOANE, 1991, p. 462).

Apesar de a autora contemplar apenas a voz *off* como elemento audível do desejo de aumentar a dimensão lateral da tela, gostaríamos de estender sua formulação para qualquer som diegético que não esteja sendo identificado com alguma imagem visual na tela. Afinal, a negação do enquadramento cinematográfico como limite do espaço representado é extremamente importante para o nosso trabalho, como veremos mais adiante. O que podemos afirmar por enquanto é: sempre que um som se destaca de sua origem e não aparece, para nossa escuta, ancorado a um corpo (ou objeto) representado, seu trabalho como significante se mostra com muita potência.

Segundo Chion (1990, p. 61), os sons no cinema sofrem uma animação espacial pela imagem, no que concordamos com ele, pois se vemos uma personagem atravessar a tela, os sons de seus passos parecerão seguir a imagem, mesmo que todos os sons saiam de uma única caixa de som, como nos filmes de projeção sonora monofônica. Mesmo que esses sons sejam pós-sincronizados. A intensidade desses passos será trabalhada de forma que permita ao espectador ter essa impressão de passagem pela tela. Além disso, há uma semelhança natural entre a imagem de uma pessoa que se desloca no espaço caminhando e o acompanhamento do som de passos, sobretudo se existe analogia entre os ritmos visto e ouvido. Mas se a personagem está fora de quadro e escutamos passos, neste caso, não seriam os sons que estariam animando essa imagem? As experiências que fizeram Bernard Parmegiani, Pierre Henry ou Luc Ferrari, com suas músicas compostas à semelhança de paisagens sonoras, experiências acusmáticas, nos levam a imaginar um espaço visual, quando só recebemos informações acústicas. Foi o que fez Walter Murch, ao conceber a disparidade entre o som da floresta e a imagem visual na sequência em que Willard, em *Apocalypse now\** (1979), de Francis F. Coppola, está em um quarto de hotel em Saigon,

[...] but his mind is off in the jungle, where he dreams of returning. If the audience members can be brought to a point where they will bridge with their own imagination such an extreme distance between picture and

sound, they will be rewarded with a correspondingly greater dimensionality of experience. (MURCH, 1995, p. 249-250).<sup>36</sup>

Nesta cena em *Apocalypse now*, os sons estão justificados por um desejo da personagem e por seu estado de entorpecimento. Trata-se de uma criação acusmática, já que não há causa direta na imagem visual para que aqueles sons existam. Acusmática é um termo que deriva do grego e que vem de uma experiência desenvolvida por Pitágoras com seus discípulos na Grécia antiga. O mestre dava suas aulas atrás de uma cortina, para que não houvesse distração, por parte dos alunos, pela visão de sua aparência e expressão corporal. A experiência acusmática torna o auditor consciente de sua atividade perceptiva exigida, nesse caso, a escuta. Todo som que se escuta sem que se veja a causa de onde provém, pode-se dizer que se trata de um som acusmático. Esse termo foi retomado por Pierre Schaeffer e Jérôme Peignot, em 1952, para designar a escuta de sons provenientes de alto-falantes, empregado mesmo como sinônimo de música concreta: música acusmática, aquela em que não vemos os instrumentos sendo tocados ao vivo. Também foi usado por Michel Chion em 1983, no livro *Guide des objets sonores*, mas, principalmente, a partir de 1990, em todos os seus livros dedicados ao som cinematográfico. A partir da palavra acusmática, Chion criou o termo personagem *acousmêtre*, designando as personagens cinematográficas que nunca têm seus corpos visualizados, mas somente suas vozes. Alpha 60, em *Alphaville\** (Jean-Luc Godard, 1965); Hall, em *2001 – uma odisseia no espaço\** (Stanley Kubrick, 1968); Oz, em *O mágico de Oz\** (Victor Fleming, 1938), pelo menos até um trecho do filme, são exemplos de personagens acusmáticos, invisíveis como o som.

Alguns filmes do cinema brasileiro nos anos 90, como declara Mattos, “passada a fase de reafirmação, de predomínio da comunicabilidade e da imposição de uma narratividade confortante” (1997, p. 17), tomam consciência da linguagem e reencontram o prazer da experimentação. É o caso, por exemplo, da

---

<sup>36</sup> [...] mas sua mente está longe na floresta, para onde ele sonha voltar. Se os membros da audiência podem ser levados a um ponto onde preencherão com sua própria imaginação uma distância tão extrema entre imagem e som, eles serão recompensados com uma dimensionalidade correspondentemente maior de experiência. (tradução nossa).

primeira fala de Benjamin Abraham, personagem de *Baile perfumado*\* (1994), de Lírio Ferreira e Paulo Caldas, no plano-sequência de abertura do filme. Não foram usadas as tradicionais legendas para o que ele fala em libanês, pois, segundo Lírio, – *ele fala o que a gente já viu [na imagem]. Que o padre morreu, que ele vai procurar vida nova...* e Paulo confirma, – [...] *sentimos que a fala estava entrando ali como música e não como texto.* (AVELLAR et al., 1997, p. 32-33). Essa ousadia deixa o espectador frente a frente com uma língua desconhecida, com uma sonoridade que compõe a personagem de Benjamin Abraham. É a presença do diferente se fazendo pronunciar, daquele que vem de fora, do estrangeiro. Se o recurso das legendas fosse usado, talvez não prestássemos tanta atenção àquela sonoridade estranha. É desse modo que tomamos conhecimento sobre a personagem e ficamos curiosos sobre sua procedência. Já

*Um céu de estrelas*\* tem talvez o uso mais amplo e expressivo da narração *off* da história do cinema brasileiro, o que por si só já vale como um atestado de atrevimento estético. A atmosfera exasperante desse filme e a riqueza de suas observações paralelas sobre a realidade sócio-cultural do subúrbio paulista são indícios de um desejo de não mais afagar o público, mas de surpreendê-lo com o poder de uma situação palpável. (MATTOS, 1997, p. 26).

Em vários momentos do filme de Tata Amaral (1997), o fora de campo carrega informações que nos permitem sentir ou perceber um pouco mais do que está acontecendo no quadro, bem como sugerem a existência de um prolongamento daquilo que se vê. Seja pelo som que povoa o extracampo, seja pelos corpos que entram e saem de quadro, fazendo uma verdadeira coreografia entre atores e câmera, esbarrando-se e levando suas presenças na descrição de um espaço sem perspectiva de fuga. A única perspectiva que existe, e que alarga o exíguo espaço vivido, é o som do subúrbio no extracampo e o da intimidade tornada pública através da reportagem de televisão. Importante assinalar que a tecnologia do Dolby SR auxiliou muito o procedimento desse alargamento do espaço da tela, propiciando usos estéticos mais ousados, trazendo uma multiplicidade de informações para os filmes. No Brasil, como dito na introdução deste trabalho, essa tecnologia esteve disponível a partir do ano de 1986. Fizemos



nossa primeira experiência com esse sistema em *Luzia Homem\** (1987), de Fábio Barreto. O filme ganhou muito, podendo expressar toda sua diversidade de meio ambiente através das sonoridades específicas do nordeste brasileiro.

Quando a câmera abandona um objeto ou personagem e mostra um lugar diferente, assumimos que o objeto ou a pessoa continua ali, mas fora do quadro. Dessa forma, o espaço enquadrado pode ter dimensões alargadas pelo imaginário do espectador guiado pelo olhar de uma personagem em quadro, pela direção de um movimento de objeto ou pessoa, por um som que vem de fora do quadro. Em *A Liberdade é azul\**, de Kieslowski (1993), a personagem Julie está só e, do alto de seu apartamento, ouve e vê um homem sendo espancado por outros na rua. O homem foge de seus perseguidores e consegue entrar no prédio dela. A partir daí, só ouvimos sons da fuga fora do quadro visual que nos mostra a personagem e seu olhar assustado. A perseguição continua presente, porém, apenas de forma acústica. Julie os pode pressentir, tanto que os ouve. Em um dado momento, ouvimos o fugitivo espancar sua porta, mas a personagem está tão isolada em sua dor que não consegue atender ao apelo e sair de sua inércia pessoal. O que é visto – Julie e seu isolamento – é reforçado pelo som apenas escutado a partir do extracampo.

We know that the space of the narrative action isn't limited to what we can see on the screen at any one moment. The same holds true for sound. [...] in the attack on the village in *The Seven Samurai\**, we, along with the samurai, hear the hoofbeats of the bandits' horses before we see a shot of them. These instances remind us that diegetic sound can be either on-screen or offscreen, depending on whether its source is inside the frame or outside the frame. (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 279).<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Sabemos que o espaço da ação narrativa não está limitado ao que podemos ver na tela a qualquer momento. A mesma coisa ocorre com o som. [...] no ataque à vila em *Os sete samurais*, nós, juntamente com o samurai, ouvimos o tropel dos cavalos dos bandidos antes de ver uma tomada deles. Estes exemplos nos fazem lembrar de que o som diegético tanto pode ser *on-screen* ou *offscreen*, dependendo se sua fonte está dentro do quadro ou fora do quadro. (tradução nossa).

### **2.3 JOGOS DE ESPAÇO/TEMPO: desarranjos**

Na primeira sequência do filme *Por uns dólares a mais\** (1965), de Sergio Leone, antes mesmo do letreiro inicial, temos um áudio aparentemente deslocado do espaço imagético. Vemos, de cima, uma enorme pradaria desértica, mostrada em grande plano geral, por onde se aproxima um cavaleiro. Inicialmente, tudo é tão pequeno que a figura do cavaleiro se assemelha a um ponto em movimento. O quadro é fixo. Não sabemos onde está a câmera, apenas podemos perceber que está alta, mas não há referência de localização que relativize esta a outros objetos próximos. É como se ela estivesse parada no ar. O som que escutamos bastante presente é um assobiar sem muita melodia, por vezes um cantarolar meio balbuciado, entrecortado por um arrastar de pés ou de uma coronha de arma arrastada no chão de terra pedregosa (imagem sonora). A impressão inicial é de que o som provém da imagem do cavaleiro que vem lá embaixo. O assobiar e o cantarolar seriam plausíveis, mas, mesmo assim, seriam sons estranhos por causa da forte intensidade sonora que não condiz com o plano imagético. Se de lá viesse o som, este deveria estar colocado no tamanho da imagem visual, portanto com muito menos intensidade. Além disso, o som de batidas na terra, seja de pés ou da empunhadura de uma arma arrastada pelo chão, não corresponde à imagem de um homem cavalgando. A imagem sonora nos indica a presença de uma pessoa ou objeto sobre o chão próximo, e, no entanto, não vemos esse chão, somente o da pradaria distante. De repente, ouvimos o que indica ser o engatilhar de uma espingarda, seguido de um tiro com muita intensidade, partindo de bem perto. Uma pequena fumaça em primeiro plano se faz no ar; ao longe, o corpo cai do cavalo, que sai correndo em disparada para a esquerda. Somente neste momento, temos a clara impressão de que o local da câmera é o ponto de vista de um assassino que espreitava sua presa. Essa clareza de impressão deve-se, sobretudo, à noção de primeiro plano que é sugerida pela intensidade com que a imagem sonora do tiro é escutada e da imagem visual da fumaça formando-se no ar, logo depois dos sons da espingarda, bem em frente à paisagem da pradaria. Antes, não temos essa certeza, porque

não sabemos que a câmera está colocada no lugar do ponto de vista de alguém. A câmera continua sempre fixa, os letreiros iniciam-se sobre a imagem da pradaria. Em nenhum momento, nos é mostrado quem estaria vendo essa cena e sendo o sujeito dessa ação. A impossibilidade de ancorar com precisão o som a um objeto (ou pessoa) da imagem perturba a construção referencial entre ponto de vista e subjetividade.

O exemplo ilustra as possibilidades infinitas que existem entre som e imagem, entre espaço visual e espaço sonoro, entre o visível e o invisível, entre manipulação das percepções, entre as territorialidades dessas percepções, entre representação, imaginário, memória e matérias. Uma vez que começamos a nos debruçar mais e mais vezes sobre esse trecho do filme que acabamos de descrever, podemos até mesmo questionar a “invisibilidade do som”. A intensidade sonora destaca uma presença tão impressionante, que podemos senti-la sem, no entanto, vê-la. E essa sensação de presença obtida pelo som não indica uma imagem de presença? Pode ela ser imprecisa, indefinida como objeto, mas se insinua, e no caso da cena é o bastante para construir uma imagem dessa presença. Esse som invisível é o significante dos matadores por recompensa, ele antecipa o letreiro que surge após os créditos iniciais: “Where life had no value, death, sometimes, had its price. That is why the bounty killers appeared.”<sup>38</sup> Podemos até pensar num jogo de palavras entre esse som que não identifica uma pessoa (caçadores invisíveis), mas que é o significante do “aparecimento” (acústico) dessa classe num oeste sem lei.

Segundo Véronique Campan, as formas tradicionais de estudar o som no cinema (som *in*, som *off*, som diegético, extradiegético) repousam sobre a possibilidade de **situar** os fenômenos acústicos em relação à tela, ao quadro e ao que é mostrado, e de identificar o som com uma causa. Tal procedimento, no nosso modo de pensar, está arraigado no estágio do cinema mudo, em que a imagem visual era o centro dessa representação (como re-apresentação), e todo o

---

<sup>38</sup> Onde a vida não tinha nenhum valor, a morte, às vezes, tinha seu preço. Foi por isso que os caçadores de recompensa apareceram. (tradução nossa).

resto só poderia estar dentro ou fora desse espaço. Isso se estende pelo estágio do cinema falado e o som, exceto a música composta, continua sendo trabalhado e tratado como um atributo dessa imagem visual.

Mas os sons como apreendemos no filme de Leone podem aportar muitas outras imagens que vão além de uma imagem espacial de localização, que tem a tela como centro. Como seria possível descrever, então, em termos de situar o som do matador de aluguel, em relação à imagem visual? A nosso ver, trata-se de um som *in*, diegético, e, no entanto, não vemos o atirador nunca. Isso não vai contra a definição de som *in*? Aqui, impõe-se a ideia de que a conceituação de som acusmático diegético passa a ser essencial.

Vejamos um outro exemplo. As primeiras imagens visuais e acústicas do filme *A liberdade é azul\** (1992), de Kieslowski, são também exemplares dessa questão – se é possível, ou não, definir a sensação de espaço e de tempo nos filmes usando essas nomenclaturas, e como poderíamos fazê-lo. Temos, nas imagens visuais, planos fechados: pneu visto debaixo do carro percorre o asfalto; entradas e saídas de túneis escurecendo e clareando a imagem; rastros de passagens de outros carros; mão agitando papel azul ao vento, de uma janela de carro; uma criança deitada no escuro, e luzes em superposição passam velozes sobre seu rosto; uma tomada do interior do carro mostra outros carros sendo deixados para trás num túnel iluminado; close da garotinha, luzes refletidas no vidro do carro passam sobre seu rosto triste. Planos quase abstratos, não chegam a criar uma ideia de espaço unificado por si só, ou melhor, nem a descrição de uma ação num determinado espaço.

As imagens acústicas iniciam antes dessas imagens visuais, sobre tela preta. Imagens acústicas de circulação de carros ou de um carro constante, forte, denotando velocidade. Depois que a imagem visual de um pneu se revela, associamos diretamente a imagem sonora, que é constante, à imagem visual de um carro se deslocando. Existem muitos escurecimentos e aberturas, com entradas de luz nos cantos do quadro. A essas mudanças dentro da imagem, estão associados sons perfeitamente sincronizados ao início de cada uma dessas

mudanças, sem que estes sons correspondam a algum objeto visível, a partir do qual poderiam ter sido produzidos. O efeito de *synchrèse* entre som e imagem se processa, por diversos motivos, como coincidência no tempo de ocorrência, coincidência rítmica, transposição sinestésica. Os contrastes visuais e sonoros assim se evidenciam. Sons de passagens de veículos em velocidade, zunidos de diferentes alturas, durações, timbres e massas diferenciadas, mas sempre com o ataque (início de um som) associado a uma mudança na imagem visual, o que confere uma sensação de grande movimentação, além de espaços de variadas profundidades. A imagem é modelada, esculpida mesmo, pelos sons, transmitindo uma ideia de volume, de profundidade, de aberto ou fechado. Uma verdadeira composição musical de ruídos que aparecem, *a priori*, como puros acontecimentos sensoriais, sem construir com a imagem visual uma relação narrativo-descritiva, mas inferindo, em nossa leitura, uma impressão de velocidade, de sucessão e de passagem por espaços variados. A partir disso, uma tensão se instaura.

Depois de uma pausa nessas informações visuais e acústicas, vemos o carro parado na beira da estrada. A menininha urina no mato. O som contínuo de circulação de carros é intenso, porém, mais atenuado do que na sequência anterior. Depois que a menina sai do carro na direção do mato, a câmera faz um chicote em movimento inverso à direção que ela saiu, e vemos o homem que provavelmente conduzia o carro, em pé, de costas, com sua porta aberta, espreguiçando-se. Corta para um plano embaixo do carro, um detalhe que mostra um líquido pingando das engrenagens. Neste mesmo enquadramento, com o fluido pingando em primeiro plano e som sincrônico dos pingos, vemos o vulto da menina voltando na direção do carro. A voz calma de uma mulher fora do quadro chama a menina, – *Vem, Ana, vamos, entre!* Então, duas das portas do carro se escutam fechar fora de quadro, sem que vejamos quem as fechou, pois ainda estamos sob o mesmo enquadramento debaixo do carro. Na vez da última porta fechar, há um corte para uma lateral do carro, e podemos ver imagem e som sincronizados: uma mulher entra e bate sua porta, provavelmente a mãe, dona da voz que ouvimos anteriormente, única sobrevivente do acidente que está por vir.

O plano visual, por baixo do carro, que mostra o óleo pingando, se isolado dos outros, é um pouco abstrato, mas montado nessa justaposição em que vieram as imagens até esse ponto do filme é índice de um desastre. Esta imagem começa a delinear as possíveis motivações para que a primeira sequência tenha sido construída de forma sensorial e não pré-definida narrativamente. É como se a sequência fosse uma premonição, uma antevisão do acontecimento imprevisto. É uma construção que não se baseia na linearidade narrativa, e sim nas sinestésias provocadas por sua forma de apresentar as imagens e sons, uma forma livre. São apenas sensações, nenhuma certeza. Poderíamos pensar que são sensações da menina, único rosto mostrado ao espectador. Toda essa construção lírica termina com o carro batido de frente numa árvore. E então, podemos fechar as impressões, sensações, sinestésias e significantes da introdução do filme. O som teve um papel importante para criar essa atmosfera de tensão, produzida especialmente pela sonoridade de velocidade acompanhando imagens abstratas, quase sem contorno, conferindo-lhes uma espacialidade para além do visível. Claro que as imagens visuais também foram importantes, com sua indefinição, para o resultado alcançado.

Nos dois exemplos citados, as definições de lugar espacial (*in* e *off*) em relação à imagem e ao som não fazem sentido, ou melhor, são de pouca serventia. O som representado está além do visível, criando sua própria imagem, que não se define por uma única possibilidade de identificação com uma imagem visual ou mesmo acústica, mas por uma imagem que se forma no pensamento, virtual, criada a partir de todos os dados sensoriais recebidos e processados no imaginário do espectador, acrescidos de suas bagagens pessoais. Quanto maior a heterogeneidade ou a tensão entre as bandas visual e acústica, maiores serão os desdobramentos de formas possíveis de escuta.

Toda a questão da representação nos dois períodos do cinema clássico, o mudo e o falado, está ligada à apresentação do movimento e da ação no presente, privilegiando o som sincrônico dando ênfase àquela ação (reforço enfático). O elemento sonoro, nesses períodos, é trabalhado como lembrança

sensório-motora, como algo do movimento e da ação, confirmando-se na imagem visual e na escuta causal. Ainda não existe uma imagem, nem visual nem acústica, trabalhada como lembrança pura, uma imagem memória (Bergson, Deleuze), que represente um objeto ausente, como veremos a partir do cinema moderno. Os exemplos acima mencionados são desarranjos em relação às definições de localização dos sons, apontam para um trabalho de representação em outra perspectiva com o visual e o acústico.

#### **2.4 TRAÇOS ACÚSTICOS: efeitos do eco**

Por que será que, volta e meia, nos deparamos com exemplos que estão fora das formalizações existentes, no sentido estrito do conceito de campo sonoro, como esses que acabamos de ver? Porque essas noções estão ligadas diretamente a questões objetivas e definidas, servindo de referência a comunicações de sentido único. Essas noções não são compatíveis com a liberdade necessária para se apreender toda a gama de sofisticação a que um espectador é submetido durante a fruição de um filme, muito menos quando os dois componentes (imagem e som) trabalham exaltando diferenças em suas informações.

Todas as topologias propostas com relação ao som (*in*, som fora de quadro, *off*, diegético, extradiegético) repousam, sobretudo, na possibilidade de situar os fenômenos acústicos em relação à tela, ao quadro e ao que nele é mostrado. Será mesmo possível situar os sons? O conceito de campo sonoro no cinema não seria inadequado, na medida em que a matéria sonora não tem limites? Parece-nos que os parâmetros estabelecidos para estudarmos o desenvolvimento do som no espaço cinematográfico denotam a excessiva centralidade da imagem, tanto no que diz respeito a este conceito quanto aos estudos dedicados ao som no cinema. Chion é bastante radical em sua proposta de campo sonoro:

La notion de champ sonore, au cinéma, est donc complètement articulée à ce que l' image fait apparaître. En d'autres termes, il n'y a pas au cinéma

de champ sonore autonome, c'est en collaboration avec l'image que se créent ses dimensions réelles et imaginaires, qu'en même temps le son ne cesse de déborder et de transgresser – et c'est dans ce double mouvement que vit le son au cinéma. (CHION, 2003, p. 222).<sup>39</sup>

É certo que o audiovisual, na forma de dispositivo cinematográfico, é um conjunto de imagens visuais e acústicas, e o que conta é o todo que envolve esse dispositivo, incluindo a sala escura e o espaço isolado do mundo. Também está claro que a difusão sonora em multicanais nas salas de cinema tenta fazer o papel dos pontos de emissão dos sons, localizando-os, de alguma forma, a partir das caixas acústicas, em relação à tela; mas, uma vez difundidos a partir desses pontos, os sons novamente se misturam no espaço da sala, onde está o público, envolvendo-o. No cinema, a distância entre conteúdo e expressão é extremamente curta.

O significante é uma imagem, o significado é o-que-representa-a-imagem. Além disso, a fidelidade fotográfica faz com que a imagem seja particularmente fiel, e os mecanismos psicológicos de participação, garantindo a famosa “impressão de realidade”, diminuem ainda mais a distância: torna-se tão impossível recortar o significante sem que o significado seja ele também retalhado em fatias isomorfas [...]. (METZ, 1977, p. 80).

Quanto mais separado estiver o som de sua origem (causa visual), mais ele estará ocupando o espaço acústico da sala de projeção, e mais o espectador estará lidando com o seu significante puro, pois esse é o lugar em que o significativo se manifesta. O som é capaz de criar imagens acústicas, no sentido da virtualidade que a palavra imagem carrega, transformando e interferindo na apreensão, até mesmo, dos espaços propostos pela imagem visual. A imagem sonora não é o som material, ou seja, a palavra falada, mas sim a impressão psíquica desse som. Portanto, o esforço para classificar as ocorrências acústicas e formalizar seu uso tende a limitar a faculdade de dispersão e de transgressão das fronteiras espaciais do som, bem como a negar sua natureza evanescente,

---

<sup>39</sup> A noção de campo sonoro, no cinema é, portanto, completamente articulada àquela que a imagem faz aparecer. Em outros termos, não existe no cinema campo sonoro autônomo, é em colaboração com a imagem que se criam essas dimensões reais e imaginárias, que ao mesmo tempo o som não para de transbordar e de transgredir – é nesse duplo movimento que vive o som no cinema. (tradução nossa).



que constitui sua condição natural. Entendemos que o conceito de campo sonoro serve como ferramenta de análise em determinadas estéticas cinematográficas, principalmente naquelas em que a imagem visual é um referencial determinante para seu modo de narrativa, sobretudo quando esta está vinculada a um procedimento de representação como verossimilhança, embora este seja um procedimento artificial, uma vez que o som está em toda parte.

Acreditamos que hoje, dentro da constelação existente de diferentes estéticas com trabalhos distintos nas características temporais e espaciais, seja necessária uma relativização da importância desse conceito de campo sonoro. Também propomos que o som extracampo (som *off/over*), em muitas situações, vem deflagrar uma leitura de imagem e espaço abstratos, portanto não figurativos, não naturalistas/realistas, assim como quando, na pintura moderna, houve uma passagem da imagem figurativa e do espaço representado pela perspectiva *artificialis* para uma outra abordagem, mais autoral e pessoal, trazendo a possibilidade de se lidar com uma visão extratemporal e extraespacial.

A noção de campo sonoro nasce com o cinema clássico, em que a imagem é o centro, e o som, seu subordinado. O espaço representado por qualquer filme é um espaço imaginário que compete ao espectador construir à medida que a representação se desenvolve. Na teoria geral, é comum lermos que essa construção do espaço é criada essencialmente a partir de dados visuais, não sendo considerados os dados sonoros, senão a título de informações complementares. Na medida em que os usos do som vêm transgredir uma utilização de acompanhamento, ou mesmo, negar a confirmação da imagem visual, e que a construção do espaço representado pela imagem visual deixa de ser realizada sob uma única forma de ver (homem descentrado), o elemento sonoro tende a exacerbar outras potências que não haviam sido exploradas anteriormente no audiovisual, como veremos em alguns cinemas modernos. A faculdade mais importante que nos parece estar sendo negada ao som, quando ele é trabalhado limitado pelo que se vê ou pelo que pode ter como aparência, é a

possibilidade de implicar o conceito da diferença, de uma informação distinta daquela apresentada pela imagem na tela.

Quando nos referimos aos sons que extrapolam o campo visual, estamos trabalhando com uma separação maior do que cada uma dessas imagens visuais ou acústicas possa representar num conjunto. Dependendo dos usos, as imagens acústicas podem remeter a autonomies de vários graus em relação à imagem visual. A autonomia aqui significa, acima de tudo, a diferença ou a disparidade de informações visuais ou acústicas, não uma autonomia de uma “existência independente” entre o acústico e o visual. Mas independência de informações, de interferência mesmo. Essa compreensão do diferente, a nosso ver, é de grande ganho para o audiovisual: tanto no sentido da valorização da matéria sonora, oferecendo maior possibilidade de suas qualidades serem apreciadas, quanto no sentido da assistência, criando uma nova relação de subjetividade entre obra e espectador. Quanto mais diferente uma informação visual da informação sonora, mais é possível evidenciar a particularidade de cada uma dessas informações, além de colocar o espectador diante de uma estranheza, e isso poderá levá-lo a uma vivência de intensa subjetividade, de apropriação intelectual dos objetos externos a ele. Uma vivência relacional. Segundo Machado (2007, p. 128), esse seria um espectador que atua, que negocia com o filme o seu sentido, diferente daquele espectador que fica passivo, frente a uma subjetivação determinada pelo texto fílmico.

[...] o sujeito não é nem a pessoa individual, nem um senso mais imediato de identidade ou de ego. É, em vez disso, uma categoria de conhecimento, definida por sua relação aos objetos e com outros sujeitos. A subjetividade não é, portanto, a personalidade ou a identidade pessoal de cada ser humano, mas é inevitavelmente social. Não é uma consciência pré-existente, é adquirida. É construída por meio de sistemas de representação. (BORDWELL, 2005, p. 30, 31).

Nos casos dos sons que extrapolam o campo imagético, dos sons não diegéticos que surgem como um comentário externo à diegese, que operam por associação de ideias, não diretamente com a realidade sensível, portanto, abstratos, torna-se impossível marcar, nos espectadores, uma única experiência

de subjetivação. Em outros termos, as experiências que surgem nesses casos de sons e imagens inesperados pelo sistema de representação criado, praticamente obrigam o receptor a tomar parte do processo de significação, transformando os dados imediatos e criando significados que só aparecem virtualmente para esse espectador. A experiência vivida é única, abrindo espaço para uma assistência que se relaciona com o fazer da obra com grande intensidade.

Nos filmes em que os sons diegéticos predominam, o espectador está mais próximo de uma mensagem construída com sentido unívoco, propiciando uma participação maior de espectadores que misturam seus pontos de vista com o do enunciador. Mas, ao mesmo tempo, a participação é menos subjetiva, menos pessoal.

A matéria sonora é, por natureza, um elemento invisível, que transborda, transgride espaços delimitados, que se propaga em todas as direções, modificando-se conforme os materiais e as formas desses espaços acústicos onde se propaga. Cada espectro de frequências que compõe um som faz que a recepção seja interpretada de uma determinada maneira, transformando-se sempre de acordo com o imaginário de cada sujeito; cada tonalidade de uma mesma nota de um piano traz uma informação acústica diferente, ou ainda, a mesma nota de um piano se modifica para o receptor, conforme ela é tocada: curta, alongada, forte, fraca.

No ensaio que Véronique Campan (1999) escreveu sobre a escuta fílmica, ela exalta as qualidades dos sons em geral e de suas possibilidades de ultrapassarem esses campos primários, delimitados pela imagem visual cinematográfica. Por isso, foi duramente criticada por Chion (2003, p. 223), por ela ter negado a possibilidade da existência de um campo sonoro para o som, mesmo no cinema. Dessa forma, ela teria rompido o contrato audiovisual que, para Chion, é o motivo pelo qual um filme pode ser interpretado e alcançar, assim, uma dimensão imaginária, criada através da percepção das relações entre sons e imagens. Chion chega a declarar que toda a obra *L'écoute filmique*, de Campan, sobre a estética da recepção dos filmes, fica condenada. De nossa parte, não

percebemos as obras dos dois autores como antagônicas; tudo parece ter um meio termo e uma perspectiva apropriada para se trabalhar.

A recepção de um filme é muito diferente do estudo ou da teoria sobre a sua construção. A recepção se dá num fluxo, num *continuum* temporal que nada tem de palpável, impossível de ser apreendido como um objeto real. É vivência, habita o plano do pensamento, do imaginário, participa de uma subjetividade, portanto, da percepção de cada um. Acima de tudo, a recepção de um filme é sinestésica. Nossos cinco sentidos participam simultaneamente dessa recepção e alteram nossa percepção. Todo filme se enriquece das sinestésias vivenciadas durante a recepção dessa arte de imagens e de sons que se desenvolve no tempo da fruição.

Les données sensorielles mobilisent le regard et l'écoute, les atteignent et les attirent, et provoquent un double dessaisissement. Les phénomènes sont pris dans le mouvement d'une émergence qui les empêche de trouver une forme définitive et les maintient dans l'instance d'une apparition ou d'une disparition. Parallèlement, le sujet percevant, mis hors de lui par l'éclatement du sensible, est destitué de sa position dominante face à un monde objectif qu'il appréhenderait. Une telle expérience relève du *sentir*, vécu comme pure réceptivité, et antérieur au *percevoir*, qui est déjà un acte, une visée intentionnelle. Elle constitue l'expérience *esthétique* proprement dite [...], qui trouve, dans l'art (pictural, musical, cinématographique) le lieu privilégié de sa manifestation. (CAMPAN, 1999, p. 8-9, grifo do autor).<sup>40</sup>

É claro que todo filme é o resultado de uma construção, os sons e as imagens encontram-se juntos e organizados para causar determinados efeitos. Dependendo da maneira como é trabalhado o nível dramático do filme, as relações entre os sons e as imagens podem ser mais claras, transparentes ou mais abertas, opacas, e as significações vividas ou apreendidas pelos espectadores também vão ser distintas. Mas a recepção de um filme é um

---

<sup>40</sup> Os dados sensoriais mobilizam o olhar e a escuta, os tomam e os atraem, e provocam um duplo despojamento. Os fenômenos são apanhados no movimento de uma emergência que os impede de encontrar uma forma definitiva e os mantêm numa instância de uma aparição ou de uma desaparecimento. Paralelamente, o sujeito que percebe, colocado fora de si pelo estilhaçamento do sensível, é destituído de sua posição dominante face a um mundo objetivo que ele apreenderia. Tal experiência revela o *sentir*, vivido como pura receptividade, e anterior ao *perceber*, que já é um ato, visada intencional. Ela constitui a experiência *estética* propriamente dita [...], que encontra na arte (pictórica, musical, cinematográfica) o lugar privilegiado de sua manifestação. (tradução nossa).

processo em transformação, influenciada pela permanente modulação das incertas concordâncias ou discordâncias entre as bandas sonora e visual e pelas diversas interpretações individuais. Um filme (e todo o seu aparato) é sempre uma surpresa para quem assiste pela primeira vez. Aí não se definem nem se distinguem sensações de dados objetivos, e nisso concordamos com a autora. Muitas vezes, transportamo-nos de tal forma para o mundo imaginário que esta estrutura nos impulsiona, que poderíamos dizer que nos ausentamos da sala de cinema. O ponto de vista de Campan ao afirmar que não existe campo sonoro é compreensível, na medida em que o som em si não é matéria passível de ser presa a um determinado campo, como a imagem visual no cinema que é enquadrada. O som envolve o espectador completamente. Além disso, a recepção fílmica, por ser uma experiência sensível que se desenrola no tempo da assistência, não é capaz de obter dados tão objetivos, como a noção de campo, por exemplo, ou a noção do que é diegético ou não. Entendemos que é na questão da perspectiva dos assuntos sobre som no cinema, que reside toda a confusão entre os pontos de vista de Chion e os de Campan. Chion se apoia em dados objetivos de análise fílmica para construir toda sua teoria, não se afastando deles nem quando está falando da recepção fílmica e das impressões que temos ao assistir a um filme.

Para Campan que trabalha sobre a recepção fílmica, o som estará sempre além do visível, mesmo no cinema. Para ela, um som não remete somente a uma única imagem sonora, mas a várias possibilidades de imagens acústicas, sempre como evocação. O som, mesmo em estado natural, é um objeto separado, emanção daquilo que o produziu. O som é uma matéria moldável, inconstante, que é passível de trazer significantes e significados os mais diversos. Poderoso alimento da memória, que influencia diretamente a percepção de cada indivíduo. Por vezes, um fenômeno acústico serve de ligação entre porções heterogêneas do espaço postulado pelas imagens visuais; outras vezes, serve de desarticulação, de dispersão mesmo. Graças à sua instabilidade, ao seu modo de ser flutuante, o sonoro é um elemento dinâmico na representação fílmica, em constante

transformação. De acordo com a autora, a estrutura de um som é a mesma de um eco: a cada repetição no tempo, ele aporta menos informações e, por isso mesmo, nunca é uma repetição, e sim fonte de novas significações. Campan encara o som como um traço acústico, algo incapaz de se apreender em uma só escuta, algo que deixa rastros, ecos e, por isso mesmo, sempre diferente do que foi antes escutado, sempre passível de se transformar.

A palavra traço, derivada de *tractus*, uma trilha ou um curso, designa tanto abrir um atalho como seguir um atalho já aberto por outros. Para ela, o som como um “objeto” segue a teoria da percepção segundo Husserl (1959): todo ato perceptivo é acompanhado de uma tomada de consciência do tempo em seu fluxo. Um objeto nunca pode ser percebido de uma só vez; a percepção é progressiva e infinita, não se fecha num ato. Segundo Campan, a escuta fílmica, assim como a recepção de um filme como um todo, precisa ser construída pelo espectador, e os sons não têm, por natureza, um único campo ou um único significado.

Chaque *son* est le résultat de processus interprétatifs variés et complexes, largement dépendants du contexte dans lequel la ou les occurrences acoustiques correspondantes se font entendre, de l’aptitude de l’auditeur à analyser ce contexte et de l’intention d’écoute qui l’anime. [...] Le sonore n’est donc pas seulement constitué d’éléments audibles, mais s’enrichit de tous les paramètres acoustiques virtuels qu’un spectateur est en mesure d’inférer à partir d’une situation diégétique donnée. (CAMPAN, 1999, p. 8, grifo do autor).<sup>41</sup>

Assim que o sonoro se junta ao visual, e é projetado simultaneamente, o espaço representado pelo filme/imagem na tela tende a se dilatar, estendendo-se ao espaço do espectador na sala de cinema. As fronteiras entre os sons relativos à imagem na tela e os que invadem o espaço da sala vacilam, perdem as delimitações, e o espectador já não tem essas referências de forma tão objetiva.

---

<sup>41</sup> Cada *som* é o resultado de processos interpretativos variados e complexos, largamente dependente do contexto no qual a ou as ocorrências acústicas correspondentes se fazem entender, da aptidão do auditor em analisar esse contexto e da intenção de escuta que o anima. [...] O sonoro não é, portanto, constituído somente de elementos audíveis, mas se enriquece de todos os parâmetros acústicos virtuais que um espectador está pronto para deduzir a partir de uma situação diegética dada. (tradução nossa).

Antes de podermos identificar um som como diegético ou não, ele nos envolve e nos fornece uma sensação de espaço expandido do que está sendo visualizado.

O som acusmático, por sua vez, trabalha erráticamente, em suspense, entre vários espaços discordantes que ele coloca em comunicação, rememorando, ao lado do espaço representado – o espaço no qual está se passando a representação. O efeito de lembrança (evocação) aí tem dois sentidos: o som em eco oferece à *diegesis* um espaço de ressonância alargado, insinuando, em nosso espaço de assistência, o traço de um mundo que lhe é estranho, diferente do que está sendo visto, mas que pode já ter sido escutado em outra situação.

Les sons filmiques ont à la foi l'évanescence inhérente au sonore et la paradoxale situation spatiale constitutive de l'écho. Phénomènes ne pouvant pas êtres suivi que dans leur mode découlement, signes ne pouvant pas être construits que dans le mouvement de leur représentance, ils ne "cadrent" jamais exactement avec les objets visibles auxquels ils sont associés. Parce qu'ils sont en syncope avec l'image, ils ont la faculté d'en suspendre et d'en dévier la lecture. Au moment même où les sons contribuent à la élaboration d'une diégèse et d'un récit, ils interrogent leur cohérence. (CAMPAN, 1999, p. 75).<sup>42</sup>

O som fílmico não encontra sua vocação nem como complemento, nem como substituto de um objeto ausente na imagem visual, como acontece quando lançamos mão da escuta causal relativa a um som diegético temporariamente fora do quadro mostrado. Independente, sem localização, para Campan, a utilização de um som deveria ser, sobretudo, feita para sugerir um efeito de estranheza, de disjunção, pois o primeiro contato com o sonoro se dá no nível da lembrança, em seu estado de reflexo virtual, carregado de qualidades que entram em choque com as qualidades das imagens visuais. O som vem sublinhar, por contraste, a característica plana da imagem e retirar-lhe sua transparência.

Por penetrar no espaço da plateia, o som vem reforçar a impressão de profundidade. E percebido como presente e não como representação,

---

<sup>42</sup> Os sons fílmicos por vezes têm a existência efêmera inerente ao sonoro e à paradoxal situação espacial constitutiva do eco. Fenômenos não podem ser seguidos senão em seu modo de dispersão, signos não podem ser construídos senão no movimento de sua representação, eles não "enquadram" jamais exatamente como os objetos visíveis aos quais eles estão associados. Porque eles estão em síncope com a imagem, eles têm a faculdade de suspender e de desviar a leitura. Mesmo nos momentos em que os sons contribuem com a elaboração da *diegese* e de uma narrativa, eles questionam sua coerência. (tradução nossa).

auxilia a criar uma terceira dimensão imaginária que vem preencher uma lacuna em algo que parece, comparativamente, achatado. Sob certos aspectos, o coeficiente de “autenticidade” do *analogon* sonoro é mais alto que o do *analogon* visual. O som, ao contrário da imagem, não é localizável dentro do quadro retangular da tela. A imagem *parece estar lá*; já o som, em certos aspectos, *está lá*, perfeitamente mensurável em decibéis e potencialmente capaz de estilhaçar vidros e ferir tímpanos. (STAM, 1981, p. 172, grifo do autor).

Durante todo este projeto de pesquisa, trabalhamos com a hipótese de que o som veio finalmente ocupar um lugar de trabalho, de reflexão na teoria, quando as experimentações dos novos cinemas trouxeram à tona essa separação entre imagem visual e imagem sonora.



### 3 CINEMA MODERNO: rupturas com a *mimesis*

Aquilo a que se chamou genericamente de arte moderna, refletindo outras atitudes similares na sociedade, tornou-se uma força libertadora e explosiva, no início do século XIX, contra a opressão de pressupostos com frequência cegamente aceitos. A arte moderna, contestando valores clássicos de “acabado” e “definido”, propõe uma obra de múltiplos sentidos. Na música, segundo Otto Maria Carpeaux, o politonalismo, o atonalismo e técnicas semelhantes correspondem ao abandono da perspectiva pelos pintores, depois de Picasso, e ao relativismo nas ciências naturais.

A composição em séries corresponde à racionalização dos movimentos subconscientes no monólogo interior, pelos recursos das “psicologias em profundidade”. A polirritmia, que ameaça destruir a homogeneidade do movimento musical, corresponde à dissociação da personalidade no romance de Proust e no teatro de Pirandello. A volta à polifonia linear corresponde às tentativas de simultaneísmo na literatura. [...] A “música nova” não é reflexo de alguns esquisitões ou esnobes. É o reflexo verídico da realidade. (CARPEAUX, 1967, p. 287).

Comentando acerca das artes plásticas, Tassinari coloca que a arte moderna formou-se tanto a partir quanto contra o naturalismo de matriz renascentista que a precedeu. Foi em relação a quase quatro séculos de ininterrupta tradição naturalista que a arte moderna se posicionou. Já o cinema, apesar de ter surgido na era industrializada, contemporâneo das modernas artes plásticas, o seu desenvolvimento estético inicial se deu, sobretudo, no estilo clássico, concentrando seus assuntos e formas estilísticas nas adaptações de romances e peças teatrais já existentes, privilegiando uma estética narrativa, de cunho representacional. Mesmo que no período inicial do cinema tenham existido diferentes propostas de linguagem e expressão estéticas, poéticas, líricas, de vanguarda, que rompiam com todas as imitações do real e seus naturalismos (e,

neste aspecto, incluímos o construtivismo russo e principalmente o cinema de Eisenstein), estes movimentos não chegaram a se tornar marcantes em termos de quantidade de filmes e de gosto de público refletindo em bilheterias volumosas. Foram aceitos como experiências e deram ao cinema um status de novo meio de expressão<sup>43</sup>. Com o declínio do cinema europeu, após a guerra de 1914, o cinema americano vai conquistando a supremacia em relação às outras culturas e mercados, conquistando o grande público, levando consigo os princípios ilusionistas, de identificação da plateia com o representante, suprimindo e naturalizando suas marcas de enunciação.

Em seu manifesto apresentado na Mostra Internacional do Novo Cinema em 1965, em Pesaro, na Itália, Pier Paolo Pasolini contrapôs dois cinemas: o de prosa e o de poesia. O cinema de prosa seria tributário da narrativa literária, um cinema que recorre às figuras de linguagem da literatura; e o cinema de poesia, que estaria então em formação naquele momento, seria um cinema que se apoia num instrumento linguístico de tipo irracionalista, arbitrário e aberrante. Para Pasolini (1965) citado por Pizzini (2003, p.11), “os sonhos e os mecanismos da memória são fatos quase pré-humanos, ou nos limites do humano. De qualquer modo, pré-gramaticais e verdadeiramente pré-morfológicos”, o que explicaria “a profunda qualidade onírica do cinema.”

Tudo leva a concluir que a linguagem do cinema é fundamentalmente uma linguagem de poesia. Mas, historicamente, concretamente, depois de tentativas logo suspensas na época em que o cinema apenas começava, a tradição cinematográfica que se formou foi a de uma linguagem de prosa. (PASOLINI, 2003, p. 3).

De uma forma geral, o cinema só retoma os movimentos mais livres, mais poéticos, com a crise que abalou o cinema clássico no final dos anos 1950, início dos anos 1960, embora já dando sinais de vida em meados dos anos 40. Essa crise dependeu de muitas razões “que só atuaram plenamente após a segunda guerra, e dentre as quais algumas eram sociais, econômicas, políticas,

---

<sup>43</sup> De acordo com Georges Sadoul (1963, p. 182): “A vanguarda surgiu no cinema, por volta de 1925, com dez ou vinte anos de atraso em relação à pintura ou à poesia.”

morais, enquanto outras eram mais internas à arte, à literatura, e ao cinema em particular” (DELEUZE, 1985, p. 253). A segunda guerra mundial foi um marco que trouxe consigo desesperança e falta de fé aos homens. O mundo se transformou, e os homens passaram a desconfiar de valores épicos, de verdades absolutas, começaram a se questionar e a pensar sobre a relatividade da moralidade humana e da cultura. Mas os questionamentos que levam a essas transformações não podem ser colocados num único período. Toda história da humanidade perpassa muitas épocas, o tempo é dinâmico. O presente está no passado e, no futuro, é processo. Portanto,

[...] embora a arte sempre tenha prosperado em parte às custas da tensão entre o ilusionismo e o anti-ilusionismo [...], a Renascença, em certo aspecto, exacerbou essa tensão. A reflexão passou a ocupar o palco central, tornou-se endêmica, e, o que é mais importante, seu significado foi alterado. Em *Dom Quixote*, podemos detectar uma preocupação modernista, precoce mesmo, com a própria viabilidade da narrativa. [...] o teatro elisabetano violava o decoro clássico, ao impregnar a tragédia com as expressões e ritmos do colóquio cotidiano [...]. O teatro de Shakespeare alimenta-se de uma luta dialética entre a imitação realista e o artifício reflexivo. (STAM, 1981, p. 19-20).

É no modernismo que o anti-ilusionismo agressivo passa a predominar. Através da estética da descontinuidade, já utilizada no teatro de vanguarda e no cinema do construtivismo russo, o “anti-ilusionismo de Bertold Brecht objetivava à crítica da arte narcotizante, mistificadora” (STAM, 1981, p. 23). O teatro de Brecht, que havia visitado a França em 1954 e Londres em 1956, mostrou-se forte e influente na década de sessenta, com sua revolucionária forma antidramática de encenar e dramatizar, reverberando principalmente nas obras de cineastas como Godard, Jean-Marie Straub e Fassbinder. Além disso, as ideias e práticas artísticas de Brecht foram responsáveis por terem renovado o interesse no Marxismo, enfatizando a importância da ideologia e da cultura na formulação de uma crítica ao avanço das sociedades capitalistas. Os anos 60, na França, também foram anos de divulgação do “*Nouveau Roman*”, de Alain Robbe-Grillet, entre outros, tornando-se, ele mesmo, roteirista do filme *O ano passado em Marienbad*, 1960 de Alain Resnais, um dos filmes mais marcantes dessa época.

Quase sem exceção, os novos cinemas representaram uma rebelião estética, em oposição ao que Nowell-Smith chamou de “falsa perfeição” dos filmes de estúdio.

The biggest changes brought about by the new cinemas of the 1960s were in storytelling, in the way stories were told, in what these stories consisted of, in the sort of characters who figured in them, moving on to how these characters were realized by actors, and how the actors were lit and framed to present them in their roles. [...] The new cinemas did not replace one form of storytelling with another, but with several. They arrived at a time when film narrative had become fixed into a very restricted range of forms and opened it up in a variety of different directions. It is therefore worth starting with the state of film narrative as it was before the new cinemas came on the scene. (NOWELL-SMITH, 2008, p. 101).<sup>44</sup>

Cineastas como Godard, Antonioni, Resnais ou Glauber Rocha, ao combateram a narrativa linear e a continuidade cinematográfica, recusavam-se obstinadamente a exercer seu poder de criar uma narrativa naturalista ou um encanto dramático em seus longas-metragens de ficção. Enquanto nos contam suas histórias, simultaneamente as minam, a partir de seu próprio interior. Segundo Deleuze, o fato moderno é que não acreditamos mais neste mundo. O vínculo do homem com o mundo se rompeu, e é preciso retomá-lo, retomar a própria existência do homem. O que o cinema faz, assim como outras manifestações artísticas daquela atualidade, não é nos levar a um mundo possível, de sonhos, mas religar o homem com o que ele vê e ouve, com a sua realidade.

Assim é em *Terra em Transe\** (1966), de Glauber Rocha. A trilha sonora, autônoma e descontínua, recusa a transparência e o realismo. O som do comício de Vieira transpassa o plano e morre, num longo *fade out*, dentro da cena seguinte, no abraço de Paulo e Sara, os dois mentores da candidatura de Vieira. Na cena em que o povo vela o camponês morto, há sons de tiros sem que estes

---

<sup>44</sup> As maiores mudanças trazidas pelos novos cinemas dos anos 1960 estavam na narrativa, na maneira como as histórias eram contadas, em que consistiam essas histórias, no tipo de personagens que nelas figuravam, passando pela forma como esses personagens eram concebidos pelos atores, e como os atores eram expostos e enquadrados para se apresentarem em seus papéis. [...] Os novos cinemas não substituíram uma forma de narrativa por outra, mas por várias. Eles surgiram em uma época em que a narrativa cinematográfica se havia solidificado em uma gama muito restrita de formas e expandiram-na em várias direções diferentes. (tradução nossa).

pertençam à cena, desnorteando o espectador. Aliás, esse recurso de tiros que extrapolam o campo, fora do tempo e espaço narrados, é repetido várias vezes durante o filme. Na comemoração pela vitória de Vieira para governador, o som começa parecendo realista, acompanhando as imagens de gente sambando e muitas pessoas comemorando. Mas uma música clássica, uma Bachiana de Villa-Lobos, entra ocupando todo espaço acústico. Por um longo tempo, as imagens visuais estão sem qualquer acompanhamento de som realista, acompanhadas apenas por essa música não diegética, o que dá um sentido lírico para a comemoração, um sentido de glória. De repente, a voz *off* de Paulo, como se comentasse o procedimento de construção cinematográfico, entra, esbravejando e se perguntando: – *Qual o sentido da coerência? Dizem que é prudente observar a história sem sofrer, até que um dia, pela consciência, a massa tome o poder.* Nesse momento, na imagem visual, vemos a personagem de Paulo sorrir largamente, e sua voz *off* volta, mas num tom depressivo, sem esperança, contrapondo-se ao seu rosto sorridente: – *Ando pelas ruas e vejo o povo magro, apático, abatido. Esse povo não pode acreditar em nenhum partido [...].* A situação e a história são minadas por Rocha todo o tempo, através da personagem de Paulo ou pelos procedimentos utilizados de construção e desconstrução da narrativa. Aos poucos, o som da sequência dá indícios de que voltará a acompanhar as imagens, mas logo percebemos o quão as duas bandas estão independentes uma da outra. Ao mesmo tempo em que há coincidência entre alguns sons e imagens, em outros momentos temos alguns sons, mas faltam outros. É o caso em que vemos e ouvimos Sara falar: – *O povo é Jerônimo, fala Jerônimo!* A voz dela está em sincronismo com a imagem e os movimentos de seus lábios, mas a de Jerônimo, rosto em primeiro plano ao lado do dela, não se escuta, embora os movimentos de sua boca sejam muito explícitos de alguém que grita alguma coisa: o povo está sem voz! Mais adiante, na mesma comemoração, quando o som das vozes felizes e participativas é audível, vemos a imagem de Aldo empunhando uma metralhadora; ele a toma como se estivesse atirando, no entanto, não se ouve o som da metralhadora. Mas logo que ele termina a mímica

performática com a arma, o vozerio é cortado, fica um enorme silêncio, como se a metralhadora de Aldo tivesse silenciado as pessoas, como se elas tivessem escutado o que não se ouviu. Os procedimentos utilizados por Rocha são muito claros do quanto ele quis romper com o ilusionismo quebrando o encanto do espetáculo, criando tensão, colocando o espectador numa relação direta com a obra, fazendo-o pensar sobre tudo.

A definição e a demarcação dos territórios de gêneros tornaram-se maleáveis, propiciando largas experimentações e contestações. Godard foi, talvez, o cineasta que mais transitou entre combinações de gêneros, através de um processo de “alquimia artística”.

Os anti-ilusionistas exploraram a mistura dos gêneros a tal ponto que o significado do trabalho passa a surgir da tensão criativa gerada por sua interação. As tensões nos forçam a refletir sobre a natureza do gênero em si, e nos tornam conscientes dos meios pelos quais a “realidade” é mediatizada através da arte. [...] É o caso de *À bout de souffle*, um filme intelectual de gângster, de *Vent d'est*, um faroeste político, e de *Numéro deux*, um filme pornográfico-político. (STAM, 1981, p.56).

Em alguns casos, esses novos cinemas não representaram apenas uma ruptura formal com o cinema clássico, mas uma ruptura com a própria essência em que o cinema tinha se constituído até então, como produto para um mercado. No cinema brasileiro, temos o exemplo do cinema Marginal, na segunda metade dos anos 1960 (voltaremos mais tarde), com uma proliferação e releitura desses gêneros fortemente consolidados. Repensar cultura e arte em termos de valores, libertar-se de modelos pré-existentes foram desejos e objetivos desses novos cinemas, que tiveram sua reputação criada em festivais e na imprensa pelas opiniões de críticos aliados a diretores e consolidada nas pequenas bilheterias, pelo que o público chamou de cinema de arte.

De acordo com Deleuze, foi André Bazin quem primeiro apontou a crise da “imagem-movimento”, revelando-se com o neorealismo como um movimento estético, e não apenas uma reação social e econômica. A situação da Itália, no final da guerra, leva Rossellini a representar uma realidade dispersiva e lacunar já em *Roma, cidade aberta* (1945), mas sobretudo em *Paisà* (1946), com uma série

de encontros fragmentários e episódicos. Com o neorrealismo, é possível o surgimento de uma nova imagem, onde a “situação puramente ótica e sonora” (DELEUZE, 1990, p.11) é determinante, tanto no sentido da imagem visual – que mostra a vida como ela é, sem *glamour*, personagens que perambulam sem reagir, que têm dúvidas – quanto no sentido da imagem sonora – que vale pelo discurso propriamente dito, pela materialidade sonora ou pela evidência dos vazios, dos silêncios: “tornar sensíveis o tempo e o pensamento, torná-los visíveis e sonoros” (DELEUZE, 1990, p. 28).

Essa rebelião que se mostrava estética nos resultados, também se mostrava política e econômica nos meios de produção. Ela trazia a marca de vários procedimentos já empregados por Eisenstein em seus primeiros filmes visando à desconstrução do ilusionismo no espectador, como a preferência pelas locações reais, ao invés dos estúdios construídos, resultando em cenários e luz mais naturais e mais acessíveis financeiramente. O movimento do neorrealismo italiano experimentou muitos caminhos estéticos e técnicos que os novos cinemas herdaram conscientemente. Equipes pequenas, incluindo o diretor como próprio roteirista (*auteur*), filmes rápidos, sem garantia de distribuição, sem autorização, sem obrigações de qualquer espécie. Os dramas traziam um caráter mais circunstancial, com uma série de eventos desprovidos de nexos dramáticos, um relato em que não acontece nada ou acontecem coisas que já não aparentam ser fato narrado, mas sim fato acontecido por acaso. Muitos são autobiográficos ou têm como enredo duas horas na vida de sua personagem, ou tratam apenas do encontro de dois amantes.

Se o artigo de Astruc é lembrado até hoje, é que cristalizou numa expressão útil – *caméra stylo* – o modo pelo qual certos jovens intelectuais franceses começavam a conceber o cinema: um instrumento do pensamento e da emoção, com o qual o roteirista poderia expressar-se com a mesma liberdade do novelista. A câmera deveria ser usada como a pena. [...] O que estes diretores querem mostrar é que o enredo é uma convenção como qualquer outra e que, para ter significado, não é necessário que um filme tenha um argumento que se desenvolva logicamente. Grande parte da literatura moderna demonstra não confiar nos processos da lógica e da causalidade. (REISZ; MILLAR, 1978, p. 337-341).

Uma importante mudança no campo tecnológico da gravação de áudio desenvolvida na segunda guerra mundial (1945) foi fundamental para que o som direto viesse a ser adotado pelos novos cinemas. Essa mudança foi a gravação em fita magnética. Os gravadores magnéticos portáteis existem desde 1948, mas a possibilidade de gravação em sincronismo com a câmera surgiu somente em 1958<sup>45</sup>. Essa técnica e dispositivo foram importantes na redução de custos na captação de som direto (som capturado simultaneamente à impressão da imagem), substituindo a gravação óptica e proporcionando maior mobilidade nas externas, facilidade de manuseio e diminuindo a quantidade de técnicos e processos envolvidos desde a captação até a finalização. Vários diretores que participavam dos novos cinemas, como Godard, aproveitaram para abandonar as técnicas de uso de microfones direcionais e uma amplificação seletiva, empregadas por Hollywood, e passaram a adotar o uso de um único microfone omnidirecional, centralmente localizado em relação à cena. Essa medida proporcionou uma importante diferença entre os ambientes capturados em som direto, mais naturais, e os criados artificialmente em pós-sincronização pelo cinema narrativo clássico. Além de nas filmagens, a fita magnética passou a ser usada também nas salas de montagem e edição e na gravação das mixagens. Apesar de, em 1963, Leon Hirszman ter inaugurado o uso do som direto no Brasil em *Majoria absoluta*, essa técnica e estética demoraram a se estabelecer, tornando-se uma prática recorrente somente no final dos anos 70, início dos anos 80<sup>46</sup>.

Essas atitudes trouxeram uma ruptura clara com o sistema econômico capitalista dos grandes estúdios, que tudo podiam produzir baseados em grandes orçamentos de produção e distribuição, visando e recebendo grandes retornos de bilheteria. Viabilizar os projetos com os recursos que estivessem disponíveis, fazendo da necessidade uma virtude, era a base de algumas estratégias

---

<sup>45</sup> Ver quadro de evolução de câmeras e gravadores de som de acordo com Gilles Marsolais (1997, p. 168-170).

<sup>46</sup> Sobre o assunto, consultar o texto *O som no cinema brasileiro contemporâneo*, de nossa autoria (2008).



desenvolvidas pelo Cinema Novo brasileiro, que readequou propostas sugeridas pelos novos cinemas que emergiam para nossa realidade.

Fazer filmes aqui foi algo assim como roubar um instrumento que se encontrava nas mãos de empresas norte-americanas, pegar um pouco do sistema de produção aberto pelos franceses com a *nouvelle vague*, a ideia de um cinema de autor, e pegar muitos dos modos de expressão popular para transformá-los em imagens e sons e dar forma a um sonho libertário. (AVELLAR, 1986, p. 78).

O caso de *Rio 40 graus* (1955) é um exemplo dessa nova possibilidade de produção. O filme foi realizado com orçamento mínimo, num sistema de cotas: 76 técnicos e artistas tinham cotas referentes aos seus serviços, com direito à participação percentual na renda do filme; e 59 amigos eram os investidores que também, proporcionalmente, participavam dos resultados financeiros. Além disso, o filme todo rodado em locações naturais, com personagens antes impensados como favelados, deputados, soldados, pivetes, com narrativa não linear, mostrou um país subdesenvolvido. “A realidade pareceu tão imoral que a censura apreendeu o filme.” (SOUZA, 1998, p. 121).

Glauber e o Cinema Novo conduzido até 1968 experimentaram um esforço de conciliar a invenção estética e a inserção no campo de um cinema de mercado, pois acreditavam que assim poderiam intervir de forma contundente no debate político. Neste momento da história do cinema brasileiro, parece-nos importante marcar o início da carreira do cineasta Júlio Bressane, já que quatro de suas obras contemporâneas serão trabalhadas como estudo de caso no capítulo 5. Foi no seio dessa nova cinematografia, na segunda metade dos anos 60, estando, portanto, o Cinema Novo em pleno vigor, que Bressane começa a trabalhar no cinema como assistente de direção de Walter Lima em *Menino de Engenho* (1967). As propostas do Cinema Novo, claras no manifesto “Uma Estética da Fome” de 1965, escrito por Glauber Rocha, propunham uma certa marginalização do Cinema Novo com relação aos esquemas industriais de produção e exibição. Mas o Cinema Novo não passaria impune pela experiência de tentar fazer o cinema existir fora do circuito industrial de produção e circulação.

De um lado, a possibilidade de expressão da individualidade do autor geralmente em contradição com a forma clássica da narrativa; de outro, a necessidade, sentida principalmente ao nível ideológico, de comunicação com o público que, por sua vez, tem dificuldades de aceitar a nova forma narrativa. (RAMOS, 1984, p. 22).

Estes principais pontos dialógicos e simultaneamente antagônicos levaram o Cinema Novo a não conseguir estabelecer circuitos alternativos de exibição, afastando-se do grande público. Nesse momento em que “uma parte do Cinema Novo abandona atitudes mais radicais de questionamento da narrativa cinematográfica e caminha em direção à conquista de mercado” (RAMOS, 1984, p. 63), cineastas paulistas (Reichenbach, Callegaro) e cariocas (Bressane<sup>47</sup>, Sganzerla) se frustram com tentativas de financiamento através da Embrafilme. A solução encontrada foi fazer filmes que abandonavam a linguagem estetizante, sem pretensões intelectuais, utilizando uma linguagem chula, com que o povo está familiarizado. Lembramos que entre as várias transformações que estavam em curso nas artes no Brasil entre os anos 1967 e 1968 estavam o movimento tropicalista na música, os trabalhos de Lygia Clark e Hélio Oiticica nas artes visuais e, no teatro, o Grupo Oficina, com a encenação de *O rei da vela* (peça de autoria de Oswald de Andrade, de 1933), dirigido por José Celso Martinez Corrêa.

Quando Oswald vem ao centro como referência, ao lado de sua fatura poética e de seu teatro, o que domina o debate é a sua forma irônica de pensar questões antigas como a da identidade nacional e da criação artística num país de formação colonial. Estes eram itens que tinham destaque no debate de cineastas entre 1950 e 1960, num ambiente cultural então empenhado na discussão do nacional-popular e da “descolonização” do cinema brasileiro. (XAVIER, 2006b, p. 6)

A crítica ao que se está acostumado, a ironia no tratamento, o rir de si próprio, a alegria e o prazer se traduzem em um enorme elogio à vida no presente, como um processo instável, dinâmico e perigoso. Os dois cineastas, Bressane e Sganzerla, logo transformaram as possíveis influências e as transgrediram, fazendo um cinema do presente, num contato direto com outras artes, outros filmes, em que o próprio cinema é a maior fonte de inspiração. Seus filmes, desde

---

<sup>47</sup> *Cara a cara* (1967), *Matou a família e foi ao cinema* (1969) e *O anjo nasceu* (1969), *A família do barulho* (1970), *Barão Olavo, o horrível* (1970) e *Cuidado, madame* (1970) são alguns de seus primeiros filmes.

os primeiros, dirigem-se diretamente à emoção do espectador, “ao estômago e ao coração”; os personagens agem por “impulso irracional, a cabeça, o intelecto, fica de lado, tem pouca serventia” (AVELLAR, 1986, p. 84), como nos fala a personagem de *O bandido da luz vermelha* (1968).

[...] nos filmes de Bressane e Sganzerla outras tradições estão presentes: a chanchada, Mário Peixoto, Orson Welles, o filme americano “B”, Lima Barreto (o escritor), Machado de Assis, a canção popular dos anos 30 etc. E a própria linguagem cinematográfica, tradicional ou renovada pela *Nouvelle Vague*, pelo Cinema Novo ou os experimentais americanos etc. (BERNARDET, 1991, p. 21).

– *Não aporrinha, fica na tua que eu fico na minha!* – grita o personagem Santa Maria de *O anjo nasceu\** (1969). Bressane e Sganzerla fizeram parte desse vigoroso movimento que ficou conhecido como Cinema Marginal. Os dois cineastas foram transformadores da linguagem herdada. O mais significativo para nós é olharmos suas obras como exemplares de liberdade dos códigos que a constituição e o consumo da arte cinematográfica tinham estabelecido. “A marginalidade não parece ter sido uma escolha, mas uma imposição. Algo determinado pelas circunstâncias.” (AVELLAR, 1986, p. 93). “Marginal que faz da margem um novo centro. Um novo centro de observação.” (BRESSANE, 1998, p. 98).

Conversar com o espectador não era propriamente a intenção dos filmes marginais. Ou mais exatamente, conversar para conquistá-lo, comunicar-se, conversar para contar, explicar ou tentar compreender em conjunto alguma coisa, não era bem o que os filmes marginais pretendiam. Em tempo de censura, um diálogo sem palavras. Cumplicidade calada. O filme ficava na dele, na tela. O espectador ficava na dele, na plateia. O desejável era que um não aporrinhasse o outro. (AVELLAR, 1986, p. 92).

Um cinema que acima de tudo queria se expressar, tomando a linguagem da arte como seu assunto principal. Itália, França, Inglaterra, Europa Oriental (Polônia, Tchecoslováquia, Hungria, Romênia, Bulgária), Japão, Argentina, Cuba. Os novos cinemas surgiram por todas as partes como movimentos de emancipação nacionais, reencontrando características culturais próprias, com vontade de estampar sua própria identidade. Fazer diferente, à sua

própria maneira, e assim surgiram muitos novos cinemas que puderam modificar a relação entre público e diretor.

### 3.1 ALTERIDADE E OBRA ABERTA

A relação entre intérprete e obra foi sempre uma relação de alteridade, de inclusão do outro. O que os cineastas da década de sessenta buscavam era enfatizar ainda mais essa relação. Procuravam o extremo, as raízes dessa alteridade. No cinema, era tirar o público da relação especular de contemplação e identificação com as personagens e deixar transparecer o autor em sua estrutura formal, assim como fazer o espectador participar do jogo, sem imposições, marcando uma distinção entre o sujeito do discurso e o intérprete. “Agora a ênfase é dada ao processo, à possibilidade de individuar *muitas ordens*.” (ECO, 2003, p. 144, grifo do autor). Construir uma obra em que o espectador pudesse ser ele também sujeito, exercendo um papel de interventor ativo, instaurando uma nova relação entre obra de arte e uma estrutura de uma relação de fruição.

[...] no cinema clássico todo o esforço era no sentido de “fazer com que a câmera não se sinta”, enquanto agora é “fazer que se sinta a câmera”. A grande diferença que se estabelece, então, entre as duas modalidades de cinema (de prosa e de poesia), sua enorme ruptura, é que no cinema de poesia a narrativa é elevada às potências do falso, o que ele cria são “pseudonarrativas”, poemas visuais que são simulações de narrativa, “uma série de páginas líricas, cuja subjetividade será garantida pelo uso do pretexto da ‘subjetiva indireta livre’<sup>48</sup>, onde o verdadeiro protagonista é o estilo”. (TEIXEIRA, 2003, p. 140).

No livro *Narration in the fiction film*, Bordwell aponta como principal forma de distinção entre as narrativas clássicas e as novas narrativas, leia-se novos cinemas, a quantidade de atividade exigida do espectador para decifrar os procedimentos formais que mostram, que esclarecem, os desvios de uma norma estabelecida e difundida. No nosso modo de ver é bem mais do que isso. Trata-se, acima de tudo, de uma diferença no modo de construção sugestiva e, claro,

---

<sup>48</sup> Teixeira cita Pasolini em *Empirismo herege* (1982), onde “subjetiva indireta livre” significa uma composição que o autor faz a partir da técnica do “discurso indireto livre”, da literatura, em que o narrador aproxima-se da personagem e confunde-se com ela.

consequentemente, no modo de apreciação que essas novas narrativas implicam. Mas este segundo ponto é realmente secundário, já que os resultados são desconhecidos, ou melhor, imprevisíveis. O espectador será induzido a embarcar no *seu* mundo imaginário, provocado pelo trabalho construído pelo autor. Nem sempre, os procedimentos formais usados por cada autor serão esclarecidos. E é justamente isso que possibilita que cada espectador contribua com *seu* mundo imaginário, já que essas obras são menos “impositivas” com relação aos resultados dessas fruições. São obras abertas, no que diz respeito à comunicação.

O texto *Obra aberta*, de Umberto Eco, contemporâneo dos novos cinemas, foi publicado pela primeira vez em 1958, em forma de artigo, propondo novos conceitos sobre comunicação, informação e arte em geral. Para o autor, o que se aprecia numa obra de arte é um produto final que um autor se esforçou para organizar em uma sequência de eventos comunicativos. A maioria das artes trabalha com algum grau de coeficiente de abertura, de ambiguidade, no que diz respeito a esses eventos comunicativos, deixando espaços de interpretação para que o sujeito que desfruta da obra complete suas propostas. No discurso aberto, esses efeitos se desdobrarão em tantos caminhos quantos indivíduos se dispuserem a entrar no jogo interativo de estímulo e resposta, o que vai depender de sua capacidade para uma recepção sensível da peça. O valor de uma experiência estética tende a emergir quando exercemos uma liberdade de escolha. Assim, cada entendimento se mostrará diverso do outro, e a obra aberta se transforma em possibilidades de discursos singulares. O discurso aberto tem como primeiro significado a própria estrutura, enquanto sistema de relações.

O estímulo estético apresenta-se de tal modo estruturado que, diante dele, o receptor não pode executar a simples operação que lhe é permitida por qualquer comunicação de uso puramente referencial: dividir seus componentes da expressão para individuar seu referente singular. No estímulo estético, o receptor não pode isolar um significante para relacioná-lo univocamente com seu significado denotativo: deve colher o *denotatum* global. Todo signo que apareça ligado a outro e dos outros receba sua fisionomia completa significa de modo vago. Cada significado,

que não possa ser apreendido senão ligado com outros significados, deve ser percebido como *ambíguo*. (ECO, 2003, p. 84-85, grifo do autor).

Eco diferencia uma comunicação puramente referencial, que diz respeito àquelas mensagens que indicam algo definido de forma única e verificável, se for preciso, de um estímulo estético, que seria uma comunicação com função emotiva. Neste último caso, a mensagem visa a estimular associações, a suscitar reações no receptor, a promover comportamentos de resposta que vão além do simples reconhecimento da coisa indicada. A recepção de uma mensagem estruturada de modo aberto faz que a expectativa não implique tanto uma previsão do esperado quanto uma expectativa do imprevisto. Um estímulo estético, de função sugestiva, não se consuma jamais em uma mensagem, mas em possibilidades múltiplas, permanecendo sempre como fonte de informações (significantes). Se os signos usados pelo autor não podem ser colhidos em mensagens exatas e diretas, é porque existem aberturas nessa comunicação. Os significados, então, tornam-se ambíguos, intencionalmente deixando a obra aberta à livre reação do receptor.

Nas obras poéticas, deliberadamente baseadas na sugestão, o texto<sup>49</sup> propõe-se justamente a estimular o mundo pessoal do intérprete, para que este, a partir de seu interior, extraia uma resposta intensa, produzida de consonâncias imprevisíveis. A abertura elide a univocidade. Aquilo que rompe a totalidade é a condição para a relação com o outro. Portanto, a compreensão da composição original será sempre modificada por cada perspectiva particular e individual. Esta é a finalidade da ambiguidade nas obras artísticas modernas: possibilitar uma infinidade de significados que convivam num só significante. Antecipar um futuro ainda não dominado. Eternizar o transitório, como se a mudança, o moderno fosse continuamente buscado.

Na passagem do cinema clássico para o moderno, há o surgimento de uma nova estética principalmente fundamentada no descontínuo, em que a sugestão funciona como princípio de transmissão dessas escolhas (DELEUZE,

---

<sup>49</sup> Texto, aqui, quer dizer não somente a palavra escrita, mas todos os materiais que utilizados constroem um conjunto de significados e significantes importantes que resultam na obra.

1990). O descontínuo pode ser observado tanto na banda visual como na sonora. O sistema de sutura, que vimos ser um dos marcos do cinema clássico, é praticamente eliminado. Na imagem, não se pratica mais o corte em movimento como na montagem invisível, os cortes são preferencialmente feitos nas pausas, causando um efeito de finitude a cada plano, sublinhando sua qualidade de ruptura. O resultado é que já não se pode afirmar que uma imagem é continuidade da anterior, elas bem podem ser momentos, fragmentos de momentos, outros tempos. A interrupção e a fragmentação, atos próprios do fazer cinematográfico, tornam-se mais claras, evidenciando o *modus operandis* do veículo. Nesse sentido, Godard radicaliza criando o *jump cut* (corte interno no plano, causando um pulo de uma imagem para outra), usado pela primeira vez em *Acosado\** (1959).

No som, a descontinuidade é apresentada nos cortes abruptos, sem a prática da fusão que diluía as diferenças entre os trechos sonoros. Esses cortes, brutos, representam uma clara vontade de não continuidade, de interrupção do tempo, de marca da diferença. Em alguns casos, a descontinuidade que marca a trilha sonora torna-se presente através de uma distorção na escala auditiva, como na sequência do supermercado em *Tout va bien\** (1972), em que o alarido das caixas registradoras é artificialmente amplificado, alternando-se com um silêncio, igualmente artificial. Em *Crimes da alma\** (1950), primeiro longa-metragem de ficção de Antonioni, um ruído de elevador também ganha o primeiro plano, surpreendendo o casal de protagonistas. O som das máquinas do elevador funciona como lembrança pura, embora o elevador esteja presente na cena, o som vai além do presente referente, trazendo à tona a dolorosa memória da morte da noiva de Guido no poço de um elevador. Godard também inova nesse campo, eliminando a trilha sonora completamente, por vezes interrompendo uma música (*Une femme est une femme\**, 1961), outras apenas tirando o fundo, suspendendo o embarque do espectador numa possível ilusão realista (*Bande à part\**, 1964).

As formas como as matérias imagem e o som são trabalhadas nos novos cinemas vão ser fundamentais para percebermos as mudanças de um

cinema ao outro, como apontamos em *Terra em transe*. O mundo não será mais apresentado ao espectador como algo pronto, mas deverá ser percebido, sentido por ele, vivenciado e pensado. No cinema moderno, o tempo é encontrado em sua forma pura, extinguindo a distinção linear entre presente, passado e futuro. A montagem das imagens e sons promove cortes irracionais, fazendo que as associações não aconteçam mais de forma imediata, permitindo que os três tempos sejam lidos simultaneamente.

É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo: ela constitui todo um cinema do tempo, com uma nova concepção e novas formas de montagem (Welles, Resnais). Em segundo lugar, ao mesmo tempo em que o olho acede a uma função de vidência, os elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, entram em relações internas que fazem que a imagem inteira deva ser “lida” não menos que vista, legível tanto quanto visível. (DELEUZE, 1990, p. 33-34).

O espectador terá que sentir-se instigado para seguir as relações entre imagens e sons e tirar suas próprias conclusões dessas escolhas, que bem podem ser diferentes das que o autor desejou expressar. Para esse novo cinema, Deleuze (1990) criou o conceito de “imagem-tempo”: o esquema sensório-motor de ação e reação, que era central para o cinema clássico (imagem-movimento), é substituído por um encadeamento de situações, puro devir, que vai exigir uma vivência do espectador. Este conceito e o do cinema do pensamento, colocados por Deleuze, aproximam-se do trabalho de Blanchot na literatura (a paixão do fora).

[...] a experiência do fora constitui uma estratégia de resistência que, na contramão da tradição racional, inaugura novas possibilidades éticas e estéticas de vida. [...] O filósofo e o artista são os médicos da cultura, aqueles que diagnosticam o que na realidade não se pode mais tolerar e que necessita ser transformado. [...] Inventar novas dobras, novos estilos de vida, novos modos de existência são maneiras de resistir ao intolerável do presente. É preciso, portanto, criar novas estratégias de subjetividade, para que se possa escapar do aprisionamento em que o presente nos confina. (LEVY, 2011, p. 136-137).

Pensar não é reproduzir um modelo, e sim fazer nascer aquilo que ainda não existe. Para Blanchot, a linguagem da ficção (literatura de prosa) tende



a criar um objeto, ainda que virtual, e não a representá-lo. O que a literatura pode construir não tem existência concreta, mesmo que ela seja criada a partir de palavras, letras, pontuações, figuras de linguagem. É a partir da recepção dessas formas estéticas que esses cinemas ou essas ficções da literatura terão uma existência na imaginação do receptor.

Em Blanchot, o fora está diretamente associado a uma concepção de imaginário, assim como a formulação de cinema do pensamento em Deleuze. Poder-se-ia argumentar que toda forma estética tem, em maior ou menor grau, uma existência que se dá no imaginário daquele receptor. Mas a diferença entre o cinema clássico e o cinema moderno está na forma de apresentação dos materiais que colocam em atividade esse imaginário. Para o cinema clássico é, sobretudo, a representação da vida humana que conta, e a possibilidade de o espectador vivenciar o drama vivido pelas personagens através das imagens criadas, envolver-se com suas histórias. Para o cinema moderno, o que é buscado é a expressão poética de imagens através de traços de seus processos criativos, mesmo que para isso, muitas vezes, o autor distancie o espectador da obra, colocando-o numa posição de tensão. “A obra de arte procura, evidentemente, atingir o resultado. Mas é no *processo* que ela orienta toda a sutileza de seu método.” (EISENSTEIN, 1969, p. 80, grifo do autor).

Um filme emblemático do cinema moderno é *Hiroshima mon amour*\* (1958), de Resnais. Nada do que nos é apresentado nas pistas de áudio e vídeo é suficiente para garantir a compreensão da dimensão poética a que o conjunto destes materiais está filiado. É com e através dos sons, da música atonal<sup>50</sup> e das falas, que as imagens visuais formam um conjunto, uma estrutura, fazendo que cada espectador se torne sujeito daquela comunicação abstrata. Ao assistirmos ao filme, temos claramente a impressão de uma recusa de revelação imediata, de um contato com uma realidade fílmica que nos remeta a seu duplo imaginário. É o

---

<sup>50</sup> Os autores da trilha musical são Giovanni Fusco e Gerge Delure.

cinema do pensamento, que cada autor vai exercer de maneira diferente, seguindo uma pedagogia própria.

O pensar para Deleuze não é uma capacidade inata apenas porque o homem é homem, mas algo que deve acontecer ao pensamento. Este ponto de vista vai na contramão de certa filosofia em que pensar é um exercício natural de uma faculdade: “Penso, logo existo.” Assim,

[...] pensar significa conhecer, ou antes, reconhecer o real representado. O pensamento estabelece, assim, uma relação direta com o mundo exterior. Mas será suficiente conceber o pensamento como mera representação do real? Quando se fala de um pensamento do fora, será que se está falando de algo que se possa conhecer, de um conteúdo específico? Certamente não. O pensamento do fora é um pensamento do acaso que precisa de um encontro, de algo que o force a pensar. Sem algo que o violente, o pensamento não significa nada. Ele só acontece quando acometido por uma violência que inviabiliza a re-cognição, provocando um estranhamento. Afinal, “quem pode acreditar que pensemos quando reconhecemos?”<sup>51</sup> (LEVY, 2011, p. 122-123).

Portanto, reconhecer não é suficiente para que haja uma atividade de intervenção subjetiva por parte do espectador. No reconhecimento, a passividade aos dados apresentados é quase total, não há espaço para a convivência das diferenças e do pensar por si. É essa associação que procuramos fazer há tempos entre a questão do som sincrônico e a do som que extrapola o campo, do som que vai além do campo visual na tela. No uso do som sincronizado com a imagem visual, ou mesmo do som apenas diegético, há uma identificação e um reconhecimento, por parte do espectador, de pertencimento daquele som ao espaço e tempo daquelas imagens visuais. Pela forma como são utilizados, os materiais sonoros e visuais se fundem, se amalgamam, de tal modo que não é possível pensar que aqueles sons não brotem daquela imagem visual, praticamente<sup>52</sup> anulando o processo de construção das pistas de áudio. O contato do espectador com a obra é de contemplação. Ele pode receber e admirar as qualidades de composição dos elementos, mas o contato é mais direcionado (para

---

<sup>51</sup> Citando Deleuze em *Diferença e repetição*, 1988, p. 224.

<sup>52</sup> Dizemos “praticamente”, porque a escuta de uma pessoa que trabalha com construções de trilhas sonoras não deixará escapar os sinais dessas construções.

o drama). Na identificação entre as imagens acústicas e as visuais, até mesmo as imagens mentais construídas a partir da fruição da obra tornam-se limitadas pelo que lhes foi comunicado. Portanto, estamos transpondo o que Eco chamou de comunicação referencial para o uso do som diegético ou de forma sincrônica com a imagem no audiovisual, pois estes tipos de uso de som estão reforçando uma imagem visual, referem-se a uma imagem visual, e esta é sempre a causa ou a fonte de algum som. A escuta praticada nesse caso é uma escuta causal, conforme Pierre Schaeffer (1966), Barthes (1982) e Michel Chion (1990) a descreveram e diferenciaram de um segundo tipo de escuta.

Segundo um primeiro tipo de escuta, o ser vivo dirige sua audição (o exercício de sua faculdade fisiológica de escutar) para índices; neste nível nada distingue o animal do homem [...]. A segunda é uma decifração; o que se tenta captar pelo ouvido são signos; aqui sem dúvida é a vez do homem; escuto da mesma maneira que leio, isto é, mediante determinados códigos. (BARTHES, 1982, p. 217).

Os três autores trataram esta segunda escuta como escuta semântica, uma vez que existem comunicações expressas a serem decodificadas durante a recepção. Analogamente, podemos pensar que os sons de falas sincrônicas ou de uma voz que conduz uma narrativa necessitam desse tipo de escuta, precisam ser decodificados para que a mensagem seja compreendida. Toda língua necessita de uma escuta semântica, pois precisa ser decodificada.

Existem ainda outros tipos de escuta, como a escuta reduzida, formulada por Schaeffer, que diz respeito à escuta da materialidade e das propriedades sonoras, escuta essa que os praticantes, como os editores de som, os *sound designers* ou os músicos, têm como ferramenta de trabalho. Existe ainda uma formulação de Barthes, de especial interesse para este trabalho, sobre o que ele chamou de uma escuta moderna, que está intimamente associada à escuta no âmbito do consultório psicanalítico e que aqui nos interessa sobremaneira. Trata-se de uma escuta inter-relacional, intersubjetiva, que pertence a dois sujeitos, mas que está subordinada ao princípio da psicanálise, o qual diz que tudo falado pelo paciente, naquele espaço, pode ser interpretado. Essa escuta transversal do

psicanalista é a chave de todo o processo psicanalítico. Barthes denominou esta escuta de *écoute panique* (escuta pânico) e explica que o Deus Pã é aquele que tudo pode, não tem limite. A escuta pânico (como já havia feito no nosso trabalho de Mestrado) é associada à escuta necessária e justa para uma obra aberta. Se a comunicação acústica chega apenas em forma de significantes, sem definir um significado, ela abre a mente do espectador para pensar por si e, a partir desse encontro, abrir um leque de possibilidades.

Com o definido, nosso olhar se orienta para o exterior, para o mundo dos objetos e para os conteúdos que o pensamento já apreendeu; com o imperfeito, nosso olhar vai para o interior, para o pensamento em devir. [...] O imperfeito não é nada além do ato por meio do qual se remonta o acontecimento do interior. (PARENTE, 2000, p. 70).

O som não diegético – *off*, na acepção de Chion; *over*, na teoria americana – é, para nós, esse imperfeito mencionado por André Parente (2000), o obtuso, em Barthes (1982), o que não é nítido, o que necessita de uma leitura transversal. O sentido obtuso está fora da linguagem articulada, é um significante sem significado. O som que extrapola o campo imagético leva o espectador a buscar, em seu imaginário, possibilidades, a lançar mão de interpretações, a comportar-se como sujeito, na medida em que ele se relaciona com o que lhe foi apresentado. “A vontade de ‘ver mais’ abandona o domínio do visível para arriscar-se na escuridão do olhar interior, onde a ‘visão’ reencontra a sua orientação sensual numa experiência incomunicável.” (SCHØLLHAMMER, 2007, p. 86). Esta “visão” que reencontra a sua experiência sensitiva, obviamente, não se trata da visão que se obtém com os olhos, mas o processo que se alcança com o pensamento, induzido pelas sinestésias vividas. Para o presente trabalho, o som que extrapola o campo, aquele que está além do campo visual e não é diegético, é fonte de imaginação. Com sua interferência, é possível ir mais longe do que a própria informação sonora que escutamos. O que se constrói é uma imagem-lembrança, algo virtual, impalpável, é uma experiência no fora, no imaginário de cada um, que não se concretiza em dados objetivos, mas em subjetividade

temporal e espiritual, e que, por vezes, encontra a proposta estética feita pelo autor.

### **3.2 IMAGEM SONORA: extrapolando o campo**

No cinema moderno, há uma nova distribuição do visto e do escutado. Em *O bandido da luz vermelha* (1969) ou em *O ano passado em Marienbad* (1958), por exemplo, há uma acintosa assincronia entre o visual e o falado. As bandas de áudio e vídeo se desmentem, se contradizem; não podemos dar mais “razão” a uma ou a outra em especial. O visual não tem mais qualquer privilégio de autenticidade e não comporta menos inverossimilhanças do que o discurso contido na fala.

Se é verdade que o cinema moderno implica a ruína do esquema sensório-motor, o ato de fala já não se insere no encadeamento das ações e reações e também não revela uma trama de interações. Ele se concentra sobre si mesmo, não é mais dependência ou pertencimento da imagem visual, torna-se uma imagem integralmente sonora, ganha autonomia cinematográfica, e o cinema torna-se realmente audiovisual. (DELEUZE, 1990, p. 288).

O cinema passa a tirar proveito dessas duas bandas de igual para igual. Com relação ao som, parece-nos que houve aqui um retorno às origens, como quando este foi gravado pela primeira vez nos cilindros de cera. Quando reproduzido, o áudio<sup>53</sup> já não é mais dependente da coisa que o produziu. Tornou-se autônomo, independente daquela causa visual, para tornar-se imagem ele mesmo, no sentido da representação de alguma coisa que o produziu e que já não está mais lá. Todo áudio é uma imagem sonora de algum som. Quando um homem profere um discurso, deste som capturado (áudio), o que fica é uma rerepresentação desse discurso, uma imagem sonora. Quando este áudio é usado acompanhando uma imagem visual, ele levará consigo suas qualidades e construirá outros sentidos no conjunto áudio-visto. Os modos como os áudios são

---

<sup>53</sup> Som: vibração que se propaga num meio elástico, capaz de ser percebida pelo sistema auditivo humano num limite de frequência que compreende a região entre 20 e 20.000 hertz. Todo som gravado é um áudio, todo áudio é também um som, quando difundido.

empregados nos filmes em suas relações com as imagens visuais é que deixarão evidentes suas potências de imagem sonora. Quanto mais as informações nos dois canais de comunicação dessas duas imagens que o audiovisual lança mão – a visual e a acústica – forem diferentes, mais será necessário que o espectador pratique uma leitura transversal da obra.

Alguns autores, como Chion, não estão de acordo com Deleuze quando este declara que um som, como o utilizado no cinema moderno, “não é mais dependência ou pertencimento da imagem visual” (conforme citação acima), pois Chion tem, como princípio norteador de todos os filmes (dispositivo cinema), o que ele conceituou como um “contrato audiovisual”. Os sons e as imagens, nesse sentido do contrato audiovisual, terão sempre uma relação, mesmo que de confrontação, como no caso do som *off/over*. Para ele, há um predomínio das relações verticais na cadeia audiovisual (com o que estamos de pleno acordo), chegando a afirmar que nos filmes não existe uma *bande-image* e uma *bande-son*, mas um lugar de imagens e de sons, impossíveis de dissociação. Para ele, audiovisual é esse lugar onde a trilha sonora e a trilha visual se relacionam diretamente, indiretamente ou criando relações virtuais inexistentes em cada um desses elementos.

Parece-nos que essas afirmações estão ainda muito relacionadas às informações que o cinema clássico privilegiou, por estarem centradas no que se vê com os olhos. Mesmo assim, não nos parece que as afirmações dos dois autores sejam contraditórias. Em nenhum momento, Deleuze propõe que se esqueça a imagem visual que está sendo mostrada na tela, mas justamente que consideremos a possibilidade de autonomia do que se vê e do que se ouve, na medida em que essas informações não são coincidentes, mas que por isso mesmo são capazes de propiciarem outras leituras a partir dessas associações. Entendemos que, para Deleuze, dissociar a imagem visual da imagem sonora é dissociar sua causa visual, sua proposição referencial, e deixar que sua imagem sonora significativa puro – o que o sonoro pode trazer de diferente, de aberrante – fale por si só, ao mesmo tempo em que estímulos de imagens visuais díspares

das imagens acústicas são apresentados ao espectador. No dispositivo cinema, é não mostrar imagem visual alguma que possa vir a ser a fonte ou o local de onde aquele som se propaga. Essa situação aberta, feita apenas de sugestões, cria no espectador uma situação de tensão, de subjetividade intensa, pois ele terá que intervir e posicionar-se, fazer escolhas, completar, entrar no jogo de estruturação da obra, numa relação cognitiva. “O célebre manifesto soviético já propunha que o som remetesse a uma fonte no extracampo, sendo assim um contraponto visual e não o duplo de um ponto de vista [...]” (DELEUZE, 1990, p.279).

Os sons não diegéticos, por não terem suas fontes reveladas e, principalmente, por não pertencerem ao espaço e tempo narrados, são inerentemente abertos e extremamente propensos à ambiguidade, como proposto por Eco. O sentido (se existe um único sentido) de um som como este é questionado e reinterpretado pelo espectador. Essa flutuação natural dos sentidos nos sons não diegéticos é que os fazem carregados de elementos poéticos, revelando uma potência de outra natureza que o som que está temporariamente fora do quadro imagético. Esse som fora do quadro temporariamente pré-figura aquilo de onde ele vem, algo que logo será visto ou que poderia ser visto na imagem seguinte, prolongando esta, completando-a. Ao passo que o som que extrapola o campo (*off/over*), que excede esse campo visual, que está para além dele, remete à uma imagem virtual, imagem criada no pensamento, uma imagem mental que se constrói pelas associações do pensamento, da memória, da lembrança.

[...] não há mais extracampo nem voz *off*, em nenhum sentido. Por um lado, o falado e o conjunto do sonoro conquistaram autonomia: escaparam da maldição de Balázs (não há imagem sonora...), deixaram de ser um componente da imagem visual, como no primeiro estágio, tornaram-se imagem integralmente. A imagem sonora nasceu, em sua própria ruptura, de sua ruptura com a imagem visual. Já não são nem dois componentes autônomos de uma mesma imagem audiovisual, [...], são duas imagens “heautônomas”, uma visual e uma sonora, com uma falha, um interstício, um corte irracional entre ambas. (DELEUZE, 1990, p. 297).

No caso do som-fala, como no filme *O ano passado em Marienbad\**, não é possível desvincularmos os componentes da sintaxe, do sistema linguístico que determina as relações formais e interligam os constituintes da sentença, atribuindo-lhes uma estrutura. Mas todo tempo, essa estrutura é quebrada, é desmentida pela própria sintaxe, que parece estar sendo construída e destruída continuamente. A fala ouvida tanto deixa de fazer ver e de ser vista como se torna independente da imagem visual. A pista de áudio do filme é praticamente construída apenas de falas (poucas vozes, com timbres diferentes) e música especialmente composta. Existem poucos sons além destes. Em alguns exteriores, eventualmente, há um rumor de água, um vento, passos da personagem com o salto do sapato quebrado. Os sons que povoam os interiores são de algumas vozes de fundo, criando uma ambientação de pessoas presentes, de conversação, um ruído de copo que quebra. As falas são raramente sincrônicas com o movimento labial das personagens, mas, na maior parte das vezes, são falas que não definem tempo (presente ou passado). O lugar está claro, é um castelo *resort*, Marienbad, onde as pessoas vão para descansar, se distrair. Nesse hotel, acontecem encenações teatrais, apresentações musicais, as pessoas bebem, conversam, dançam, jogam. Mas nada nos indica se as falas referem-se ao tempo das imagens que vemos ou se essas imagens também estão em vários tempos, no passado e/ou no presente. Ou ainda em tempo algum, servindo apenas de ilustrações possíveis de um tempo/espço. As vozes vagam num movimento quase hipnótico, por vezes intercalando esse hipnotismo com a música, outras, sendo guiadas por elas mesmas. Toda a incerteza que essas falas forjam junto com a imagem visual abre caminhos para várias possibilidades de interpretação. O homem diz para a mulher que eles se encontraram naquele mesmo hotel no ano passado, e ela faz questão de dizer que ele está imaginando coisas. O resultado é que o espectador vai ter que tirar suas próprias conclusões. Os procedimentos de relações ou não relações entre as imagens e sons são tão ou mais importantes para a obra do que um possível enredo ou a localização espacial desses sons em relação às imagens visuais.



Em *O bandido da luz vermelha\**, temos vozes acusmáticas, como a dupla feminina e masculina de locutores, “que falam como jograis, numa paródia de programa de rádio, com as informações dramatizadas pela ênfase das entonações.” (BERNARDET, 1991, p. 157). Essas vozes participam de todo o filme, complementando informações, outras vezes ajudando a confundir com dados contraditórios e sensacionalistas.

Em lugar de uma trilha sonora ajustada em sincronismo com a imagem, tal como costuma acontecer na maior parte dos filmes, temos ruídos, músicas e diálogos que correm soltos, como se fossem dotados de um significado próprio, independentes da cena a que estão ligados. (AVELLAR, 1986, p. 82).

Temos a voz do Bandido, na maior parte do tempo também ocupando uma posição narradora. A identificação desse propósito pode ser feita pelo espectador através da colocação dessa voz *off* na primeira pessoa em relação às imagens dele, Bandido, e pela similaridade de timbre com a voz *in*, quando podemos vê-lo e ouvi-lo em cenas sincronizadas. Mas toda essa possibilidade de localização não resolve o problema de um sujeito de identidade indefinida, como colocado pelo próprio Bandido: – *Quem sou eu?* As outras vozes da trilha sonora afirmam e qualificam o filme: – *Faroeste do Terceiro Mundo, filme de cinema*. Essa dicotomia de informações cria uma tensão muito grande para o filme, estilizando para todos os lados a personagem e o próprio processo de criação do filme. Através dessa forma de narração fragmentada e caótica, *O bandido da luz vermelha\** transpõe, para o cinema, a ordem do mundo em que o espectador está vivendo, a do subdesenvolvimento. Seguindo essa mesma linha caótica da trilha sonora, o tempo e o espaço não se estruturam, não têm limites. Um procedimento que revela essa instabilidade espacial e temporal é a montagem disjuntiva de planos que percebemos terem sido realizados em momentos próximos de filmagem, mas que são inseridos em pontos diversos daqueles, espalhados ao longo do filme. Um caso desses é o do planador branco, como apontado por Bernardet. Primeira aparição: Bandido brinca com o planador em uma praça. Segunda aparição: vemos o Bandido com muitas compras no interior de um táxi,

junto, o planador. Terceira aparição: o planador voa no céu. “Não há dúvidas de que o planador é o mesmo, e a cena da compra, conforme uma cronologia convencional, deveria ser antes das outras. [...] criando assim a impressão de um tempo que não se estrutura.” (BERNARDET, 1991, 164).

Portanto, os procedimentos que mais colaboram para uma desestabilização são as entradas inesperadas dos sons/vozes/imagens que, a todo o momento, interrompem o que estava sendo trabalhado e a forma que vinha se estabelecendo no jogo audiovisual, como se viessem de todos os lados, a qualquer instante, quebrando expectativas, interrompendo um fluxo, trazendo novas convenções. A trilha sonora não para de surpreender, e os novos elementos fazem um papel de síncope<sup>54</sup>.

O sentido que nasce desse novo arranjo instaurado entre elementos estranhos (imagem visual e imagem sonora) não é de redução ou mesmo de absorção de um elemento pelo outro, como nos casos de *synchrèse*, mas de alteração recíproca. Os signos individuais persistem, mas o procedimento de elaboração dessa articulação em síncope gera outras possibilidades e transforma a percepção e a recepção dos materiais.

Para Murch, um uso criativo do som é sustentado pelo pilar fundamental da reassociação entre imagem visual e imagem sonora. Todo som usado nos filmes, e principalmente aqueles recriados e pós-sincronizados, repousa nessa possibilidade. Sem isso, como poderíamos crer que o som do caminhar na neve se obtém gravando uma pessoa pisando em farinha de milho, num estúdio? Nesse exemplo especificamente, esse som em geral vem associado a uma imagem visual, sendo portanto sincrônico, o que aproxima muito as duas imagens, a visual e a acústica, fazendo os seus sentidos coincidirem. Mas quando a distância entre elas aumenta, há um alargamento, um distanciamento entre seus

---

<sup>54</sup> “Efeito de ruptura que se produz no discurso musical quando a regularidade da acentuação se encontra quebrada pelo deslocamento do acorde rítmico esperado. Obtemos esse efeito pela ligação da última nota de um compasso à primeira do compasso seguinte para produzir uma só nota, ou ainda pela sucessão de duas notas cuja segunda tem o valor duplo da primeira.” (CAMPAN, 1999, p. 89). (tradução nossa).

sentidos e, logo, um trabalho mental de grande atividade para o espectador entre o que está ou não claro.

Every successful reassociation is a kind of metaphor, and every metaphor is seen momentarily as a mistake, but then suddenly as a deeper truth about the thing named and our relationship to it. The greater the stretch between the “thing” and the “name”, the deeper the potential truth. (MURCH, 1995, p. 247-248).<sup>55</sup>

Walter Murch lembra que, na pintura, na literatura, na música, no rádio teatro e nos filmes preto e branco mudos, sempre houve uma válvula de escape automática, simplesmente em virtude das incompletudes sensoriais destas artes. “[...] an incompleteness that engages the imagination of the viewer as compensation for what is only evoked by the artist.” (MURCH, 1995, p. 247),<sup>56</sup>

The danger of present-day cinema is that it can suffocate its subjects by its very ability to represent them: [...] and thus the responsibility of film-makers is to find ways within that completeness to refrain from achieving it. To that end, the metaphoric use of sound is one of the most fruitful, flexible and inexpensive means: by choosing carefully what to eliminate, and then adding sounds that at first hearing seem to be somewhat at odds with the accompanying image, the film-maker can open up a perceptual vacuum into which the mind of the audience must inevitably rush. (MURCH, 1995, p. 247).<sup>57</sup>

Quando fala da capacidade em representar os sons, Murch refere-se ao aprimoramento da tecnologia do áudio em geral e particularmente no cinema. Antigamente, quando ouvíamos um som de aplauso reproduzido, ele bem poderia ser confundido com o som de uma chuva, ou vice-versa. A falta de clareza desses sons em relação ao seu referencial não era proposital, e sim por falha tecnológica na gravação, manipulação e reprodução deles. Imprecisão e indeterminação

---

<sup>55</sup> Cada reassociação que obtém sucesso é um tipo de metáfora, e cada metáfora é momentaneamente interpretada como um erro, mas então, subitamente, é vista como uma verdade mais profunda sobre o objeto citado e nossa ligação com ele. Quanto maior a distância entre o “objeto” e a “citação”, mais profunda a verdade latente. (tradução nossa).

<sup>56</sup> uma incompletude que acende a imaginação do espectador como compensação para aquilo que só foi evocado pelo artista. (tradução nossa).

<sup>57</sup> O perigo dos dias de hoje é que o cinema pode sufocar seus temas [de reassociação entre imagem e som] por ter muita habilidade em representá-los [...], assim a responsabilidade dos cineastas é encontrar maneiras, dentro dessa completude, de abster-se de consegui-la. Para esse fim, o uso metafórico do som é um dos meios mais frutíferos, flexíveis e econômicos: escolhendo cuidadosamente o que eliminar, e logo agregar sons que pareceriam à primeira vista de alguma forma estranhos em relação à imagem que acompanham, o cineasta pode abrir um vazio perceptual no qual a mente da audiência deve inevitavelmente se precipitar. (tradução nossa).

podem funcionar como instrumentos estilísticos, quando não são compreendidas como erros. Hoje, essa possibilidade de imprecisão, de ambiguidade de sentidos, tem que ser sutilmente construída para que o espectador possa experimentar as associações por si só.

A existência de uma situação sugerida, ambígua, aberta, irá criar em nós um entorno de vigilância interna, e isso não é exclusivo do cinema ou da poesia. Em qualquer situação em que um dos sentidos humanos é falho, expectativas são criadas e a imaginação irá preencher as lacunas, baseada em experiências passadas e em sensações particulares. A própria música é uma experiência sonora desse tipo, sem correlação com a imaginação figurativa, ela se relaciona diretamente com a emoção.

Quando falamos de imagem mental queremos dizer outra coisa: é uma imagem que toma por objetos **de** pensamento, objetos que têm uma existência própria fora do pensamento, como os objetos de percepção têm uma existência própria fora da percepção. *É uma imagem que toma por objeto relações, atos simbólicos, sentimentos intelectuais.* (DELEUZE, 1985, p. 244, grifo do autor).

De forma similar, a imagem sonora, não encontrando reconhecimento ou identificação com a imagem visual, entra em associação com uma “imagem-lembrança” que ela suscita, encadeia-se com uma imagem virtual e forma com ela um circuito. A subjetividade ganha então um novo sentido, que já não é motor ou material, mas temporal e espiritual.

#### **4 O SOM E O CINEMA CONTEMPORÂNEO: nada se perde, tudo se transforma**

Muito do que foi construído, em todos esses anos, como procedimentos de linguagem no cinema clássico e no cinema moderno, se misturou, como acontece com a cultura em geral. Mas, colocando num sentido figurado, a relação que o filme (enunciado) mantém com a sua instância produtora em cada um desses cinemas, como esses “textos” se mostram e se relacionam com o receptor, permanece como duas formas distintas e claras de produção: na trama, a enunciação se apaga; no discurso, a enunciação se mostra.

Como mencionamos no capítulo 1, a introdução do som digital em toda a cadeia produtiva de um filme foi a grande novidade ligada aos recursos cinematográficos dos anos 1990. Essa novidade revitalizou a hegemonia do cinema essencialmente narrativo, de ação, voltado para um grande público. Neste capítulo, veremos se essa nova tecnologia mexeu de alguma forma com a estética dos filmes e com sua maneira de enunciação, ou se foi apenas uma tecnologia que deu mais liberdade para o trabalho com o som. Procuramos também compreender quais foram essas mudanças e o que elas trouxeram de benefício para o cinema em geral.

Embora Di Pace (2008)<sup>58</sup> recorde que, nos anos 50, para ultrapassar duros embates e grandes perdas de bilheteria, a maior indústria cinematográfica do mundo, a estadunidense, já havia feito experiências com o som em multicanais com a introdução da fita magnética – que possibilitava a gravação de até seis canais no mesmo suporte, canais discretos –, foi somente com o som digital que se alcançou uma padronização na exibição dos filmes. Desde então, o som

---

<sup>58</sup> Arnaldo Di Pace fala do desenvolvimento do digital e da necessidade de novas funções técnicas nos filmes que o aumento de dinâmica sonora trouxe para o cinema, como o *sound designer*.

passou a aparecer como a grande vedete, “a menina dos olhos” de toda película, a grande novidade do cinema contemporâneo. Com isto, não se quer dizer que o som só foi bem trabalhado ou valorizado a partir do som digital. Antes mesmo da existência dessa facilidade técnica e dessa tecnologia inovadora, muitos filmes o fizeram de forma bela e certamente não serão jamais esquecidos. Mas houve diferenças estéticas marcantes a serem consideradas entre o trabalho com o som dos anos 90 para cá e os trabalhos realizados anteriores ao dispositivo digital.

Desde o começo do cinema sonoro, experiências com a criação de sons foram bem sucedidas. *King Kong*\* (1933) é um exemplo desse trabalho. As emissões de som da personagem principal foram inteiramente fabricadas por Murray Spivack<sup>59</sup>. Usando gravações provenientes dos rugidos de um leão (HOLMAN, 2010, p. 146), Spivack regravou esses sons em baixa velocidade. O resultado foi tocado de trás para frente e novamente regravado, surgindo, assim, a “voz” de King Kong. Esse procedimento coincide com os descritos por Pierre Schaeffer em seu *Traité des objets musicaux*, e essa aproximação entre o fazer do editor de som no cinema e o compositor de música concreta foi buscada em nosso trabalho de mestrado. A grande coincidência desses processos está na descontextualização e na recontextualização dos materiais sonoros. Esses mesmos procedimentos foram vistos desde a arte moderna na pintura, iniciando com Picasso e a arte de colagens (1912), seguindo pelo construtivismo russo (1917), em que os processos deveriam ser tão vistos quanto seus resultados. Além disso, *King Kong* faz uso dos ruídos e efeitos, criando tensões dramáticas como antes somente as músicas faziam, usando variações nas intensidades de acordo com o desenvolvimento narrativo do drama.

Ao longo da história, muitos outros filmes trabalharam suas trilhas sonoras no sentido orquestral dos elementos sonoros e visuais com especial atenção. Podemos dizer que, com a maturidade do filme sonoro, o exercício de

---

<sup>59</sup> Murray Spivack nasceu em 1903 em Kiev, na Ucrânia. Imigrou criança para os Estados Unidos com a família. Aos doze anos, já era baterista profissional, carreira que nunca largou. Em 1929, Spivack torna-se chefe do departamento de efeitos sonoros da RKO em Hollywood, colaborando também com a 20th Century Fox.

uma polifonia audiovisual, tanto no sentido horizontal de cada uma das duas bandas como no sentido vertical entre elas, trouxe complexidade e sofisticação a esse meio de expressão. *Era uma vez no oeste* (Sergio Leone, 1968) e *2001 – uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968), coincidentemente produções do mesmo ano, são apenas dois exemplos que abriram um enorme espaço (provavelmente, desde seus roteiros) para usos, tratamentos e manipulações especiais de seus sons, criando momentos memoráveis de narrativa fílmica. Por exemplo, em *Era uma vez no oeste\**, destacamos a sequência de abertura em que três pistoleiros de comportamento ameaçador chegam a uma velha estação de trem. Ali, a trilha construída de elementos sonoros naturais amplificados, com raras falas, segundo Christopher Frayling<sup>60</sup>, foi composta à maneira das músicas no final dos anos 1960, um verdadeiro balé executado ao som de ruídos comuns que lembram as experiências de Morricone com música de vanguarda. O ranger de portas, as botas na areia ou nos dormentes, o vento, o som do moinho constante, o estalar de dedos, o som do telégrafo, a gota d'água no chapéu de feltro, o zumbido da mosca, o apito do trem. Tudo isso corrobora a situação estressante de espera dos pistoleiros, alongando os tempos vivenciados, como numa *performance* audiovisual. Em *2001 – uma odisseia no espaço\**, os sons são empregados com parcimônia, sem grandes acúmulos ou superposições. O som do vazio espacial é algo impressionante; no entanto, é um som simples e contínuo, que marca a diferença entre o interior artificial da nave e o exterior natural do espaço. Ou ainda quando o comandante da nave prepara seu próprio lançamento, acionando uma série de máquinas que disparam vários sinais eletrônicos sonoros, ao invés da tensão criada chegar ao ápice com uma explosão, é o silêncio que vem fechar e minar a expectativa criada. Sem falar no uso elegante de uma valsa (Johann Strauss) num filme de ficção científica.

Após o aprimoramento das técnicas ligadas ao áudio nos cinemas, principalmente após a introdução da tecnologia Dolby SR nas salas de exibição, o

---

<sup>60</sup> Christopher Frayling foi professor de História Cultural Popular na Inglaterra e é conhecido por seus estudos sobre *western spaghetti*, especialmente os filmes de Sergio Leone. Essas informações se encontram no áudio comentário do DVD do respectivo filme.

meio cinematográfico viu aparecer uma nova figura que daria conta de toda a cadeia de materiais sonoros usados em um filme – fossem eles músicas, efeitos ou diálogos –, aumentando a possibilidade de aproveitamento ao máximo de todos os áudios incluídos em suas trilhas sonoras. A pessoa que executa essa função, que orienta e representa todas as outras envolvidas com essa criação e planejamento da trilha sonora, chamou-se de *sound designer*.

O termo “*sound design*” apareceu nos anos 1970 para marcar a diferença entre uma pós-produção de som corriqueira dessa época e esse novo método. (HOLMAN, 2010, p. 145). Em Hollywood, e em outras partes do mundo, uma equipe de editores trabalhava, preparando as pistas, sob a liderança de um editor supervisor, e os mixadores regravavam essas pistas finalizando o processo. Muitos editores que faziam parte dessa equipe eram responsáveis pela edição dos efeitos, ou dos diálogos, de um determinado rolo<sup>61</sup> daquele filme, enquanto que o editor supervisor era o responsável pelo conjunto desses rolos, para garantir uma unidade à película. A partir do filme *Apocalypse now* (1979), houve uma mudança na concepção e na compleição desse trabalho com a trilha sonora, principalmente em Hollywood. No filme mencionado, Walter Murch<sup>62</sup> foi convidado por Francis F. Coppola para dirigir todas as tarefas envolvidas na pós-produção do som desse filme, desde sua concepção, atravessando a edição até a forma final da mixagem. Desde então, o termo *sound designer* foi adotado na comunidade cinematográfica internacional, e os créditos ficaram mais específicos sobre a equipe de editores que trabalham em todo esse processo, designando as especificações por tipos de matéria sonora pela qual cada um é responsável – como efeitos, diálogos, músicas, *backgrounds*. Os filmes ganharam mais unidade orgânica com a nova subdivisão do trabalho, principalmente nos Estados Unidos, onde essa ocupação era dividida por rolos entre os membros da equipe de editores e não só por elementos de áudio. Ainda sobre a entrada de um *sound designer* encabeçando toda a equipe do som de um filme, vale lembrar que no Brasil (estamos em 2013),

---

<sup>61</sup> Os filmes que possuem cópia em película devem ser divididos em rolos, hoje com 20 minutos de duração em razão do tamanho do negativo óptico que, de fábrica, só comporta esse tempo total.

<sup>62</sup> Murch é também o criador do termo *sound design*.



esse sistema quase não vigora como nos Estados Unidos da América. Na finalização, ainda prevalece o cargo do editor supervisor fazendo dupla com o mixador no resultado final da trilha sonora, mesmo quando este é creditado como *sound designer*. Além do mais, no Brasil, o trabalho nunca foi tão dividido; e se o era, uma pessoa não ficava responsável por um rolo do filme, e sim por um dos elementos sonoros de todo o filme, o que fez que nosso trabalho já se aproximasse do efeito que o *sound designer* teve sobre os resultados da trilha sonora nos E.U.A. Não vemos problema algum quanto a trabalhar ou não com a figura do *sound designer*, apenas não acreditamos que um método de trabalho deva existir numa cinematografia só porque existe em outras. O que é de extrema importância é que haja um estreito entrosamento entre as partes envolvidas na finalização de som. O nosso grande problema, no Brasil, ainda é a produção que não compreende essas necessidades.

Existem duas acepções para o desempenho de um *sound designer*. A primeira, conforme acabamos de ver, é a de que o trabalho consiste em criar uma trilha sonora coerente para aquele filme (fazendo que a história avance no nível narrativo dramaturgico), bem como ser capaz de solucionar problemas técnicos e estéticos para que o filme tenha um conceito e uma forma previamente projetados. A segunda acepção é aquela que diz respeito ao trabalho de criação de efeitos específicos para objetos e/ou personagens, principalmente quando estes não encontram uma existência representativa correspondente na natureza, como foi o caso do trabalho realizado por Ben Burt em *Guerra nas estrelas\** (1977) e depois em *E.T. – o extraterrestre\** (1982). Posto isto, pode-se compreender que o trabalho do *sound designer*, seja numa ou noutra acepção, não foi de todo inovador quando empregado com essa designação pela primeira vez. Murray Spivack foi precursor na arte de criação de sons, assim como Alberto Cavalcanti foi precursor na arte da criação de uma trilha sonora coerente e rica quando atuava na Inglaterra no departamento de publicidade da G.P.O. (General Post Office), entre 1934 e 1940. Apenas esses trabalhos não receberam essa designação e não seguiram sendo usados como uma metodologia aplicada à pós-

produção de trilhas sonoras, como aconteceu com as equipes dos longas-metragens a partir de 1979.

O áudio digital existiu primeiramente nos meios de gravação e edição, posteriormente nas mixagens e finalmente na exibição dos filmes, repetindo a cadeia que percorreu o som magnético, em meados dos anos cinquenta. As principais melhorias do som digital são o aumento da faixa dinâmica<sup>63</sup>; melhora da resposta de frequência, especialmente nas altas frequências, o que é essencial para a definição dos sons; a eliminação do ruído e da degradação do sinal que ocorre com as múltiplas cópias. Com a tecnologia do áudio digital, os filmes voltaram a ter um caráter de espetáculo. “Spectacular, big budget films tend to deploy their sound more overtly, seeking to wow their audiences with a sound equal to the budget.” (BUHLER et al. 2010, p. 398).<sup>64</sup>

As vantagens em se trabalhar com um aumento significativo da resposta de frequência e com o som digital estereofônico resultam no aperfeiçoamento não somente da definição e da fidelidade, mas da densidade dos sons que a mixagem passou a permitir a partir do digital, e do seu resultado nas cópias. Esses maiores detalhes em termos de densidades diferenciadas conduzem diretamente a um maior cuidado na construção das trilhas sonoras, pois será necessária uma grande cautela na escolha das frequências dos sons para que a soma delas seja produtiva, e não concorrente e destrutiva. O que se espera do trabalho de um *sound designer* é o equivalente ao de um compositor de música, que tem que lidar com muitos elementos sonoros concorrentes para um mesmo ponto e ainda criar algo orgânico dentro de uma estrutura. Portanto, o *sound designer* deve controlar a entrada de timbres e frequências que estarão fazendo parte dessa partitura polifônica, que é a trilha sonora de um filme, além de tirar o melhor proveito da relação dessa trilha com a montagem visual e a narrativa fílmica. Com a possibilidade de mais e mais acréscimos de camadas de som, o

---

<sup>63</sup> Aumentar, ampliar, ter mais campo de alcance entre o menor e o maior pico de frequência, fazendo que as nuances intermediárias existentes possam ser ouvidas mais e melhor.

<sup>64</sup> Os filmes espetaculares de grande orçamento tendem a colocar em evidência sua trilha sonora, buscando impressionar seu público com um som equivalente ao orçamento. (tradução nossa).

trabalho de um *sound designer*, na acepção da criação e controle global do arco narrativo da trilha sonora, tem sido cada vez mais útil.

A título de exemplificação, embora não seja um filme da era *Dolby Digital* e sim da era *Dolby Stereo*, narramos uma situação vivida por nós na prática, durante a edição de som do filme *Luzia Homem\**, de Fábio Barreto. Os diálogos haviam sido gravados por Jorge Saldanha, a edição de ambientes e efeitos sonoros era feita por nós, Valéria Mauro fazia a edição de diálogos e, creio que, também de música. Mas esta só chegou às nossas mãos quando as pré-mixagens do filme já estavam adiantadas. A música estava a cargo de Ednardo, famoso compositor e intérprete cearense. José Luiz Sasso era o mixador nos Estúdios Álamo. O ano era 1987. Finalmente, quando as músicas chegaram, deram muito trabalho ao mixador e geraram muita frustração para a edição. Houve em especial uma sequência em que a instrumentação escolhida por Ednardo entrava em conflito com os efeitos dos enormes caminhões, já que todos os sons trabalhavam na região das baixas frequências. A música era composta principalmente por metais, percussão e baixos elétricos, numa execução nervosa. As cenas continham muita movimentação de elementos do campo (boiadas sendo tocadas por cavaleiros,) com grandes caminhões modernos se intrometendo no habitat natural do nordeste. Com a soma das músicas e dos efeitos, o resultado foi de anulação dessas frequências, ou seja, ora tivemos que dispensar os efeitos sonoros e ficar só com a música, ora eliminar a música, quando o ideal teria sido criar uma sequência de complexidade sonora, mas que as diferenças pudessem destacar-se dentro dessa complexidade, indo ao encontro do que a narrativa da cena pedia. Se as músicas (ou mesmo, suas bases) tivessem chegado a tempo da edição de som, poderíamos ter alertado o compositor para trabalhar em outra região do espectro de frequências, já que os sons dos caminhões e os sons da natureza não poderiam ser muito diferentes dos que usamos. Hoje, no Brasil, avançamos bastante na hora de finalizar o som de um filme, até os produtores começam a compreender a necessidade e o porquê de as músicas estarem disponíveis para os editores de som quando estes começam a trabalhar.

#### **4.1 NOVAS TÉCNICAS, SONS HIPER-REALISTAS**

As evoluções tecnológicas na área do som, como sempre, tiveram importantes influências na estética cinematográfica, pois abriram novas possibilidades de usos e experimentações nesse campo. Com as mutações sofridas pelas técnicas de gravação e reprodução de áudios analógicos para digitais, o espetáculo cinematográfico passou, em grande parte, de um desejo de representação naturalista-realista para uma estética hiper-realista, ou seja, o representado tornou-se mais real do que o próprio real, mais detalhado e mais perfeito do que o real. Ao empregarem sons com intensidades desmedidas, ou deslocadas espacialmente da imagem visual, os cineastas certamente estão buscando conseguir uma maior sinestesia, uma vivência mais extrema dos sentidos no espectador, provocada pelo realce sonoro que não afeta somente nossa audição, mas todo nosso corpo, que sofre com essa supervalorização dos sons, provocando um contato físico mesmo, corporal, como se fôssemos sacudidos pelos sons. Nesse aspecto, parece-nos haver coincidência de objetivos em quaisquer estilos cinematográficos que façam esse uso. Por vezes, é o ponto de vista muito próximo do corpo de uma personagem que se quer expressar; outras, apenas adensar a vivência dos espectadores. Trata-se de uma busca pelo sensitivo, acima de tudo.

Filmes destinados à cultura de massa, que se concentram na ideologia da ação e do espetáculo, passaram a fazer uso hiper-realista do som de forma generalizada. Dessa maneira, criaram um condicionamento na audiência, ligando esse uso à produção de cumplicidade entre as pessoas, unificando gostos e criando laços através de uma unanimidade. Uma grande quantidade de sons, usados com muita potência, passaram a fazer parte de uma cultura que é receptiva aos produtos em série. Assim, o emprego do som hiper-realista passa a representar, na cadeia cinematográfica, o modelo técnico da repetição. A partir da tecnologia digital do som nos filmes, houve uma massificação desse emprego

hiper-realista, como se este servisse de meio de identificação entre as obras e de condicionamento entre o público.

Mas é preciso cuidado ao analisarmos essa questão. Hoje, nem todos os filmes que usam sons com uma intensidade acima do usual esperado podem ser tidos como filmes que empregam uma estética hiper-realista, falando em termos de seu conjunto. Existem filmes que fazem uso de sons com tratamento hiper-realista sem terem seus estilos declaradamente como filmes hiper-realistas. Tomemos dois exemplos para fazermos uma comparação dessa possível confusão entre uma obra que utiliza de forma massiva sons de modo hiper-realista e uma obra em que o emprego dessa estética sonora apenas faz parte de algumas de suas composições. Por exemplo, os filmes *O resgate do soldado Ryan* (1998), de S. Spielberg e *O pântano* (2001), de Lucrecia Martel.

Em *O resgate do soldado Ryan\**, há o emprego de intensidades sonoras e de sonoridades impensáveis de serem capturadas na natureza (ou mesmo pela escuta humana), como na sequência do desembarque de soldados na Normandia, em que se ouve o som das balas que submergem na água ou a representação da surdez temporária dos soldados, ou ainda, a chuva caindo numa floresta, com um detalhamento do gotejar nas folhas e de seu adensamento, até confundir-se com um tiroteio longínquo. Estas três passagens foram destacadas porque são especialmente trabalhadas no sentido da “realidade sonora” exacerbada e por serem sequências de uma construção primorosa de desenho de som, com um belo aproveitamento das diferentes frequências e densidades sonoras, de tal forma que não se pode mais dizer “vejo, ouço”, mas **sinto**. No entanto, essas imagens visuais e acústicas não se configuram como potências do falso em oposição a um ideal de verdade, no sentido empregado por Deleuze (1990, p. 155-188). Elas formam um modelo de verdade pré-estabelecido, que exprime a ideia dominante e unificadora de um único ponto de vista. Através de seu trabalho de identificação de uma personagem e de uma realidade supostamente pré-existente, elas se constituem em uma forma de narrativa, a cada um desses episódios, que se refere em geral à relação sujeito-objeto e ao

desenvolvimento dessa relação. Sendo o objetivo o que a câmera vê, e o subjetivo o que a personagem vê.

Pode-se, pois, considerar que a narrativa [cinematográfica] é o desenvolvimento dos dois tipos de imagem, objetivas e subjetivas, a relação complexa delas que pode resultar em antagonismo, mas deve se resolver numa identidade do tipo Eu = Eu: identidade da personagem vista e que vê, mas também identidade do cineasta-câmera, que vê a personagem e o que a personagem vê. (DELEUZE, 1990, p. 180).

Numa representação construída, como *O resgate do soldado Ryan*, em que o objetivo e o subjetivo estão unificados, encontram-se unidos num único ponto de vista, não se separam ou se interrompem, não há indeterminação alguma em relação à questão de uma única identidade. O objetivo e o subjetivo estão trabalhando para uma narração verídica, “no sentido em que aspira ao verdadeiro, até mesmo na ficção.” (DELEUZE, 1990, p.157). Mesmo nos momentos em que são incluídas rupturas, elipses ou, ao contrário, um estiramento do tempo como o que está sendo intensamente vivido pelas personagens em questão, essas intervenções estão trabalhando como um “campo de forças, oposições e tensões entre essas forças, resoluções das tensões de acordo com a distribuição dos objetivos, obstáculos, meios, desvios...” (DELEUZE, 1990, p. 157). Portanto, trabalhando no sentido de orientar a experiência do espectador na direção da experiência das personagens.

Em *O pântano\**, tanto à borda de uma piscina quanto num bosque próximo, por exemplo, a direção opta por fazer uso de intensidades sonoras deslocadas, aberrantes, em relação às imagens visuais e ao padrão de mixagem que o cinema clássico instituiu. O desejo de se fazer notar uma marca da diferença é muito claro nessas sequências. Assim, a maneira como os sons são empregados se assemelha a um realismo exacerbado em determinadas partes da obra, mas, no conjunto fílmico, podemos detectar muito mais um expressionismo, um abstracionismo pontual do som em relação ao espaço representado pelas imagens visuais do que um uso hiper-realista em sua totalidade. Trata-se de um espaço temporalmente desconectado, puramente sonoro. “Ora, o que caracteriza

esses espaços é que seus caracteres não podem ser explicados de modo apenas espacial. Eles implicam relações não localizáveis. São apresentações diretas do tempo.” (DELEUZE, 1990, p. 159). Nesse sentido, temos um ponto de vista bastante pessoal, genuíno, uma visão particular de um diferente, dando destaque para um desarranjo no conjunto audiovisual, um ponto de vista deslocado da perspectiva *artificialis* que estaria ligada a uma visão naturalista e unificadora (capítulo 1 e 2).

A narração inteira está sempre se modificando, a cada um desses episódios, não conforme variações subjetivas, mas segundo lugares desconectados e momentos descronologizados. Há uma razão profunda para esta nova situação: contrariamente à forma do verdadeiro que é unificante e tende à identificação de uma personagem (sua descoberta ou simplesmente sua coerência), a potência do falso não é separável de uma irreduzível multiplicidade. “Eu é outro” substituiu Eu = Eu. (DELEUZE, 1990, p. 163).<sup>65</sup>

Trata-se de uma visão extratemporal e extraespacial, favorecendo uma percepção de um espaço e tempo “em obra”, em construção (TASSINARI, 2001). Assim, o fazer da obra mostra-se de forma intermitente, dando sinais, tornando-se presente como sintoma de algo. No caso do filme de Martel, a verificação desses fatos é possível graças à inconstância do emprego do som de forma hiper-realista no todo do filme. Ela passa de uma forma a outra, ora naturalista, ora hiper-realista. Assim, o feito pode mostrar-se ainda como se fazendo, além de evidenciar uma diferença que é a presença de um outro que não os personagens ou o espectador identificado com eles. Não há identificação em nível especular. Como a introdução de um anteparo, de uma opacidade como em Xavier (2005), no caso um som deslocado, que aponta para uma diferença, um desejo de não identificação por parte da autora com o público.

---

<sup>65</sup> Parece-me que o eu fendido aqui descrito em Deleuze tem tudo a ver com o de Arthur Rimbaud, embora traduzido de outra forma e não mencionado. Diz Meira sobre o poema *Eu é um outro*, de Rimbaud: “Note-se que não se trata de *Eu sou um outro* nem de *Ele é um outro*, expressões que, embora pouco comuns, ainda pertencem a um enunciado homogêneo (*eu sou* e *ele é* não produzem nenhum tipo de heterogeneidade). *Eu é um outro* introduz uma rachadura que não pode mais ser remendada; essa frase fende o *eu* que a enuncia e produz um equívoco entre o sujeito e o objeto da enunciação. Trata-se de uma abertura do *eu*, mas não como uma possibilidade tranquila, ou como uma circulação sem interrupções do homem ao mundo e do mundo ao homem; no caso de Rimbaud, essa abertura é muito mais uma ferida, uma dimensão da experiência do ser poético.” (MEIRA, 2012).

Para Holman<sup>66</sup>, o som muitas vezes é hiper-real porque existe na trilha sonora dos filmes uma grande competição de sons que são utilizados no mesmo lugar e ao mesmo tempo para uma mesma imagem e, para contornar isso, esses sons são gravados independentes uns dos outros de forma a podermos ouvi-los no conjunto. Essa técnica de sons gravados separadamente, que teve início nos primórdios do cinema sonoro, levantada por Holman, é um dos primeiros procedimentos no caminho do som hiper-real e talvez um dos mais importantes por ter modificado a técnica e a tecnologia de captação do áudio para filmes de ficção. Porém, quando criada, essa técnica esteve ligada a um desejo de fazer uma representação a mais verossímil possível, e de que todo o resultado de finalização sonora levasse a tentar reproduzir o som de uma realidade, a ser o mais “analógico” possível de um efeito real. Isolados, esses sons parecem absurdos, mas, depois de mixados, ganham uma nova “coloração” através do processo de equalização e das escolhas de intensidades adequadas que equilibram os “objetos sonoros” nesse conjunto. Os sons gravados em estúdio em conformidade com as imagens, os ruídos de sala (*foley*), são um bom exemplo do que estamos falando.

É no seio da sociedade norte-americana, de acordo com Eco (1984) e sua “viagem pela irrealidade cotidiana” dos museus de arte e de cera daquele país, que melhor podemos constatar o elo entre a imaginação e o desejo pela coisa verdadeira. Para atingi-la, devemos realizar o falso absoluto, em que “as fronteiras entre jogo e a ilusão se confundem [...], e a mentira é saboreada numa situação de pleno [...]” (ECO, 1984, p. 14). Inegavelmente, a mudança mais importante das técnicas ligadas ao som, nesse sentido, é a passagem do áudio analógico para o áudio digital, que cria possibilidades infinitas de manipulação desses materiais, sem perda de qualidade, sem deixar pistas sobre qual é o original ou qual é a cópia.

Segundo Capeller,

---

<sup>66</sup> Tomlinson Holman é professor de Artes Cinematográficas na Universidade do Sul da Califórnia, autor do livro *Sound for film and television*, dentre outros, e criador do sistema de reprodução de áudio THX em salas de exibição cinematográficas.



A mutação tecnológica que representa a passagem do som analógico para o som digital, na indústria cinematográfica, está relacionada a certas mudanças nos paradigmas estéticos que regem a atitude do público contemporâneo diante da imagem cinematográfica. Para uma maior compreensão deste ponto, é preciso demonstrar como a evolução das tecnologias analógicas de reprodução do som e da imagem corresponde a critérios e expectativas herdadas da literatura realista e naturalista do século XIX, enquanto que a tecnologia digital remete-nos a preocupações formuladas num contexto sócio-histórico em que a reprodutibilidade técnica dos produtos culturais já estabeleceu novos padrões estéticos para a sua recepção. (CAPELLER, 2008, p. 66).

Com a técnica digital, a reprodutibilidade técnica dos produtos culturais no audiovisual atinge seu auge. Nesse contexto sócio-cultural, há o crescimento de uma filosofia em que a invenção já não importa mais, e sim a realização técnica. Os novos meios permitem que a invenção técnica possa ser imitada e aperfeiçoada, a cópia se torna uma prática sem qualquer problema ético.

[...] os *mass-media* são genealógicos e não têm memória, mesmo que as duas características pareçam incompatíveis uma com a outra. São genealógicos porque neles toda invenção nova produz imitações em cadeia, produz uma espécie de linguagem comum. Não têm memória porque, depois que se produziu a cadeia de imitações, ninguém mais pode lembrar quem a iniciou e se confunde facilmente o iniciador da estirpe com o último dos netos. Além do mais, os mídias apreendem e conseqüentemente as naves espaciais da *Guerra nas estrelas*, que nascem sem se envergonhar das de Kubrick, são mais complexas e verossímeis do que a do próprio iniciador, que se parece mais com um seu imitador. (ECO, 1984, p. 176).

Outro dispositivo que modificou os modos da captação de som direto e também veio propiciar que o hiper-realismo no som se tornasse uma estética crescente e preponderante nos meios cinematográficos foi a introdução do gravador digital de multicanais e a técnica de utilização de microfones de lapela simultaneamente com microfones aéreos para uma mesma personagem. Esta técnica, que onerou bastante o trabalho de edição de som por criar diferenças de fases entre os áudios gravados pelos diversos microfones, tornou os diálogos impressionantemente audíveis, mesmo quando o microfone aéreo tem dificuldades de aproximação da fonte emissora. Com o uso destas técnicas e tecnologias podemos vislumbrar o abandono da perspectiva sonora naturalista nos

moldes empregados pelo cinema clássico narrativo no que tange ao tratamento do som caminhando lado a lado, ou mesmo a reboque, das representações da imagem visual. Lembramos que foi o cineasta Robert Altman o pioneiro a testar essa técnica do uso de múltiplos microfones com entradas independentes, antes mesmo da existência dos gravadores digitais multicanais. Essa primeira experiência deu-se em *M.A.S.H.\** (1970); mas, nesse caso, o resultado dessas várias fontes de captação (microfones) tinha de ser mixado no momento da gravação, portanto, o controle só podia ir até o estágio da captura. Mais tarde, a partir de *Nashville\** (1975), Altman passou a adotar a tecnologia de gravação em oito canais independentes (vide letreiros iniciais do filme) e introduziu o uso de microfones de rádio (lapelas). Dessa forma, toda a manipulação, correção e estética sonora puderam ser feitas posteriormente à gravação, portanto, com muito mais independência e com o aprimoramento que a pós-produção permite, quando há essa separação. Ao mesmo tempo, toda essa tecnologia imprime maior artificialidade ao resultado obtido.

Com tudo isso, queremos dizer que não só os filmes têm estilos mais realistas ou mais fabulosos e herméticos. O uso do som também tem estilo, e suas escolhas podem ajudar na criação de uma estética para um filme ou na análise de uma determinada estética de um filme. Para isto, basta estar atento a como o som é trabalhado, ou poderá ser articulado, dentro do sistema criado em cada representação fílmica.

#### **4.2 OBJETO SONORO NÃO IDENTIFICADO: USO (unidentified sound object)**

O subtítulo deste capítulo deriva de uma tradução do alemão para o inglês de um texto escrito por Barbara Flückiger, *Das unidentifizierbare Klangobjekt*<sup>67</sup>. O texto é extremamente interessante, porque versa sobre a utilização de sons cujas fontes nunca podem ser identificadas (nem dentro, nem

---

<sup>67</sup> Este texto faz parte do capítulo 3 do livro *Sound design: die virtuelle klangwelt des films* (2001), e também pode ser encontrado na página <http://filmsound.org/theory/>, sob o título: *USO: the unidentified sound object*.

fora do quadro). O USO pode ser compreendido como um signo aberto, indeterminado, cuja imprecisão desperta tanto a vulnerabilidade quanto a curiosidade no espectador. Mas são sons que não constroem um sentido, apenas sensações ou imprecisões, pois não passam de significantes.

A autora diz ter selecionado 94 filmes de vários períodos da história cinematográfica do filme sonoro, com particular ênfase nas produções clássicas narrativas dos filmes hollywoodianos. Segundo ela, os resultados dessa pesquisa contradizem vários pressupostos tidos como verdadeiros sobre o som fílmico como, por exemplo, a de que a mais importante função de um efeito sonoro é referenciar-se a uma fonte visual (Kracauer, Balázs). Outra pressuposição aceita é de que a trilha sonora no cinema clássico tende a excluir qualquer elemento que não contribua diretamente para a construção de sentido (Altman, Gorbman, Winkler).

Os USOs são sons utilizados com uma enorme abertura para associações de sensações e que trabalham mais no sentido musical ou num nível sonoro abstrato, como significantes de alguma coisa, sem a compulsão de ter que significar algo objetivo no filme. A preservação da ambiguidade é de fato uma finalidade do USO. Trata-se de sons acusmáticos, mas que nunca se definem a partir de ideias ou pensamentos que se formam na recepção audiovisual, oriundos de determinadas combinações entre sons e imagens, como foi apresentado aqui no conceito de imagem sonora. Os USOs apenas traduzem ou indicam sentimentos geralmente referenciados a algo diegético; no entanto, são indeterminados quanto à causa. A autora lembra que, em 1939, Alberto Cavalcanti, muito à frente de seu tempo, já teria defendido a utilização de objetos sonoros não identificados (1985) a fim de criar suspense. No final do nosso capítulo 1, falamos dessa relação que Cavalcanti destaca entre a utilização desses ruídos indeterminados e a estreita reação do espectador num nível emocional forte, quase infantil, reflexivo e sem controle. Mas, segundo Flückiger observou em sua pesquisa, poucos filmes antes do final dos anos 1950 fizeram uso de objetos sonoros não identificados. Ela destaca dois filmes desse período,

*Tempos modernos*, de Chaplin, e *Cidadão Kane*, de Welles, que coincidentemente foram películas que rejeitaram as convenções Hollywoodianas daquela época. Em *Tempos modernos*, Chaplin recusava-se a utilizar vozes em forma de diálogos e os efeitos sonoros eram inseridos parcimoniosamente, sendo, na maior parte das vezes, sons abstratos. Welles, por sua vez, usava muitas vozes, como já tinha hábito em seus programas de rádio. Welles aprendeu a fazer uso de diferenças sonoras, pelos timbres, pelas intensidades, enfim, pelas próprias propriedades do sonoro. No rádio, exercitou o uso do som independente do apoio visual, portanto, soube como ninguém tirar proveito das diferentes formas do uso do som quando empregado no cinema. Em *Cidadão Kane*, é justamente pela riqueza e variedade de sonoridades, seja nas vozes ou nos ruídos, que o filme se destaca de outros. Além disso, o próprio filme tem como chaves conceituais a ambiguidade e o mistério. As memórias dos diversos personagens se contradizem e colocam dúvidas no espectador. As grandes variações tonais dos efeitos sonoros e das vozes trazem muita complexidade à trilha sonora.

Ainda segundo a pesquisadora, a grande maioria dos filmes só lança mão de objetos sonoros não identificados a partir da década de 1960. O que vem a confirmar nossa tese de que, para filmes surgidos na modernidade cinematográfica, fugir de um único sentido, permitir múltiplas interpretações do texto fílmico, foi uma maneira de deixar cada espectador criar seus próprios sentidos, de não ser unívoco nas possíveis mensagens. O texto fílmico moderno deixa sem respostas várias questões, lançando as personagens e o espectador num universo sem definições, como a própria realidade que marca os anos 60, sem verdades absolutas, sem inocência. Se existe um espaço vazio ou aberto no texto, isto funciona como uma tela branca sobre a qual o espectador individualmente poderá criar e projetar sentidos. Um som ambíguo colocará um problema que o auditor terá que solucionar através de sua interpretação.

The emergence of USO in the 1960s can be placed in a further social and cultural context. The ambiguous vagueness of the USO, which allows for multiple interpretations, stands in direct contrast with the restricted meaning of stylized sound effect typical of classical Hollywood cinema.

This transformation is based not only on changes in technology, but also on a changed conception of the spectator. Today the spectator is seen as a competent partner who possesses a developed sense of media literacy and certainly capable of forming hypotheses independently and handling unusual stimuli. (FLÜCKIGER, 2008, p. 4).<sup>68</sup>

Um exemplo de objeto sonoro não identificado que se tornou bastante comum nos filmes a partir da década de 90, mas que não são contemplados neste texto de Flückiger, são sons constantes que trabalham nas frequências baixas (*low-frequency rumble*) e atuam de modo bem simples na memória do espectador, como um sentimento de tensão ou de antecipação para algo que acabará mal.

Ennio Morricone já havia utilizado uma nota aguda e sustentada, em *Por um punhado de dólares\** (1964), para enfatizar um momento de intensa vivência de uma personagem diante de uma situação limite. A nota aguda, sustentada, tornou-se uma marca daquela personagem de Leone nesta e em outras películas em que a trilha musical é assinada por Morricone. Em *Por uns dólares a mais\** (1965), quando a personagem principal se vê cercada por agressores e uma atitude lhe é exigida, sendo esta definitiva, a nota aguda é novamente usada. Nos dois casos mencionados, trata-se de sons não identificados diretamente com a diegese, além de introduzirem uma qualidade de abstração na narração, colocando o tempo e o espaço vividos pela personagem em primeiro plano, destacando-os do resto da narrativa. Ao passo que o som grave a que nos referimos como *low-frequency rumble*, na maioria das vezes, é usado como uma referência ao texto fílmico, chamando a atenção para situações, funcionando como uma pontuação musical. São sons geralmente utilizados com a intenção de sublinhar a gravidade de uma cena, sem estar especialmente associado a uma personagem, mas à trama.

---

<sup>68</sup> O surgimento do USO na década de 1960 pode ser inserido em um contexto social e cultural mais profundo. A ambígua imprecisão do USO, que permite múltiplas interpretações, contrasta diretamente com a significação limitada dos efeitos sonoros estilizados típicos do cinema clássico de Hollywood. Essa transformação se baseia não só nas mudanças de tecnologia, mas também em uma nova concepção do espectador. Hoje, o espectador é visto como um parceiro competente que possui uma capacidade desenvolvida de interpretar os meios de comunicação, de formular hipóteses por conta própria e de saber lidar com estímulos incomuns. (tradução nossa).

Holman (2010, p. 146) refere-se a três exemplos de som de frequência baixa usados em filmes quando querem significar que alguma coisa não vai bem. Em *Butch Cassidy and the Sundance Kid*\* (1969), de George Roy Hill, a partir do momento em que Butch e Sundance são surpreendidos por um pelotão que sai de dentro do trem que pretendiam assaltar, vários planos de som grave desse pelotão são inseridos como marca da presença dos perseguidores. É interessante notar que, nos primeiros planos dessa utilização, o som grave do pelotão está ainda associado à imagem dos cavalos em grupo, mesmo que muito distantes, mas depois é apenas o som que se escuta, embora as paisagens se mostrem vazias. Em *Tubarão*\* (1975), de Steven Spielberg, são as quatro notas graves na composição musical de John Williams que, num dia de sol e mar perfeitos, fazem o papel de denunciar a presença do tubarão assassino. Em *Apocalypse now*\* (1979), de Francis Ford Coppola, a presença de baixas frequências marcam os ataques de bombardeiros B-52, à distância. Mas estes exemplos não são totalmente indeterminados em relação à causa, como a definição de um USO. Talvez, apenas o caso de *Tubarão* seja adequado a essa exemplificação. Aqui se pode perceber uma certa mistura, uma indeterminação de fronteiras, entre as utilizações dos USOs e as entradas de músicas nos filmes.

Em *Blade Runner*\* (1982), de Ridley Scott, há uma profusão desses sons não identificados e de baixa frequência. Nesse filme, eles estão geralmente associados ao desconhecido, já que estamos numa ficção científica; ao misterioso, uma vez que não se sabe onde os androides se escondem e quando surgirão; ao grandioso, já que o cenário e a cidade são impressionantemente enormes. Na primeira vez em que Deckard, o caçador de androides vivido por Harrison Ford, é obrigado a ir à Tyrell, fábrica de androides, temos uma combinação de música e de um som constante, grave, que lhe serve de base e aponta para essa grandiosidade. Decididamente, a nave que leva Deckard está submetida àquele espaço. Em *Cleópatra*\* (2006), de Bressane, usamos inúmeras vezes essas sonoridades constantes e misteriosas, indeterminadas, geralmente ligadas ao poder. Como na entrada de Cleópatra na primeira visita de César a

Alexandria, ou na última cena do filme, após o suicídio de Cleópatra. Seus aposentos são preenchidos por uma sonoridade solene, bela, mas grave como a situação da morte.

Com este capítulo, quisemos fazer uma atualização com relação às possíveis mudanças estéticas promovidas pelo trabalho com o som nos filmes após os anos 1990 e a partir de algumas evoluções técnicas. Pudemos perceber que houve um aproveitamento do emprego dos sons fora de quadro, desenvolvido principalmente no cinema moderno, mas também um maior uso do som como objeto não identificado em filmes de grande público.

Escolhemos como estudo de caso, para o texto desenvolvido até então, quatro obras de Júlio Bressane, entre 1997 e 2002, trabalhando, em especial, e procurando dar ênfase à criação e expressão de suas trilhas sonoras. Os sons que são usados no sentido buscado nesta pesquisa, aqueles sons que extrapolam o campo, que estão além do conceito de campo sonoro como algo topográfico relacionado e posicionado pela imagem visual, serão particularmente levados em consideração. Bressane é um cineasta que trabalha como poucos a relação dos elementos audiovisuais. Em suas obras, o som não deve ser somente escutado, mas visto também, tanto quanto o visual, pois a banda sonora é composta por imagens acústicas que nos levam além das informações imediatas que a escuta causal nos pode indicar. São imagens deflagradas graças às maneiras como os materiais visuais e acústicos são usados dentro do filme. As formas que as obras alcançam, “pedem” para serem lidas. Os procedimentos de descontextualização de obras literárias, ou cinematográficas, e recontextualização desses materiais em seus textos fílmicos criam verdadeiros cristais de tempo, potencializam novos signos.





## 5 O SOM EM QUATRO OBRAS DE BRESSANE

Para falarmos do trabalho com o som nas obras de Bressane, foram escolhidos filmes lançados entre os anos 1997 e 2002. *Miramar* (1997), *São Jerônimo* (1999), *Dias de Nietzsche em Turim* (2001) e *Filme de amor* (2002). A escolha recaiu sobre essas obras por serem ainda pouco comentadas ou analisadas em trabalhos escritos, pela forma como o cineasta aborda os materiais audiovisuais com muita liberdade e por nossa colaboração na edição de imagem e de som nessas quatro produções.

Muitos procedimentos usados por Bressane em seus trabalhos que se configuram como marcas pessoais desde seus primeiros longas, embora menos agressivos na relação com o espectador, continuam podendo ser apreciados em seus textos filmicos mais recentes. Narrativas lacônicas; desconcerto e frustração de expectativas; subversão de pressupostos produzidos pela sucessão de imagens; disjunção; tempo crônico, não cronológico; apropriação de textos da literatura (procedimento intertextual); apropriação de imagens ou de trilhas sonoras de outros filmes (procedimento intrasemiótico); os versos de canções, na maioria das vezes, aparecem completos e trabalham com valor de narração – quem fala são as músicas reproduzidas em suas trilhas, não as personagens; o convívio do popular com o erudito; ironia; sonegação de informação pois, muitas vezes, o que nos é apresentado necessita de outras leituras cujas associações não se fazem de forma direta; as imagens e os sons são tomados como coisas soltas, dotados de significados em si mesmos, independentes da realidade a que se referem “estimulando nosso envolvimento, não com a cena, mas com a filmagem e a montagem.” (XAVIER, 1990, p. 104).

Enfrentando o perigo do mal-entendido e da preguiça, ideias se protuberam abrindo espaço na geleia do olhar hierarquizado. Uma ironia

subjacente nas imagens estabelece-se a partir de uma região de indeterminação, do mal-entendido, da ambiguidade e do duplo sentido. E assim como a ironia pensa uma coisa e diz outra, o cinema de Bressane nutre-se de estímulos incrustados na aparência visual das imagens. Onde a música tergiversa articulando significados com a letra e a melodia, os olhos completam com uma imagem despistante. Seu cinema FALA pela música que completa liricamente diálogos essencialmente rapsódicos. Além de moldura para uma **duração**, a música cria e calibra a sintonia mais fina da narrativa: a fala egoísta do criador. (TRAGTENBERG, 1995, p. 76).

Para Bressane, o importante é o fazer cinematográfico como meio de expressão, como artefato, não como uma representação do real. A narrativa de Bressane está longe de uma narrativa convencional, além de fragmentada, não se articula em função da elaboração de uma intriga e do desenvolvimento de personagens. “O realizador trabalha com a imagem e com o som. Não com os fragmentos do real representados nestas imagens e sons.” (AVELLAR, 1986, p. 86). O importante é o artista enquanto criador, capaz de transformar em audiovisual tudo o que é material que lhe agrada, que o sensibilize.

A obra de Bressane é marcada, de forma original, por sua inserção no debate estético e cultural que envolveu o modernismo e as vanguardas. “Trata-se de um ponto de encontro privilegiado entre o cinema e a reflexividade da arte moderna nas suas várias dimensões.” (XAVIER, 2006, p. 9). Seu cinema já foi chamado de experimental, de marginal, de “udigrudi”<sup>69</sup>, de maldito, do lixo, de invenção. Como assinala Teixeira, após o primeiro trabalho ligado diretamente à literatura, *Brás Cubas* (1985), Bressane denomina seu cinema de “cinema de poesia”, descrevendo essa nova abordagem como sendo “formalizada nos termos de uma ‘tradução de signos alheios’, de ‘tradução intersemiótica’.” (TEIXEIRA, 2011, p. 324). A partir desse filme, como também no próximo, *Sermões* (1989) e nos vídeos *Galáxia Albina* (1991) e *Galáxia dark* (1993) com a poesia de Haroldo de Campos, Bressane passou a trabalhar esteticamente de forma isomorfa a carpintaria da escritura e do cinema, criando ideogramas, alimentando-se de signos.

---

<sup>69</sup> Trata-se de sonoridade caricata da palavra inglesa *underground*, que faz referência ao cinema experimental norte-americano. (XAVIER, 2006b)

Com esses filmes dos anos 1990 em diante, juntamente com seus livros de ensaios, o cinema bressaneano vem operar um deslocamento, uma inflexão de sua cinepoética para uma cinemancia. Trata-se de uma expansão conceitual, de novos horizontes que se abrem de uma modalidade a outra, de um cinema de poesia a um cinema situado no âmbito das “artes divinatórias”, incluindo no rol dos “inúmeros métodos e sistemas de reflexão e práticas divinatórias”, tradicionalmente de predição, de angústia, de desassossego do futuro. (TEIXEIRA, 2011, p. 15).

De acordo com o Dicionário Houaiss, no pós-positivo *-mancia*, do grego *mantéia*, há também o sentido de “adivinhação por meio de algo designado pelo precedente”. A partir daí, podemos pensar que nessas obras mais recentes há uma espécie de revisão, por parte do autor, de determinados assuntos e noções que já estiveram presentes em seus filmes anteriores, mesmo que apenas mencionados, mas que agora surgem de forma aprofundada ou mais elaborada. Essa “revisão” recai sobre assuntos que são caros ao cineasta, pequenas obsessões que vão e voltam de alguma maneira no interior dos filmes. É o caso do oriente como cultura e espaço, e da personagem Cleópatra, por exemplo, que ressurgem inteiros no filme *Cleópatra*, de 2006. O elemento odalisca já se fazia presente em *A família do barulho* (1970), na paisagem de palmeiras e areia do deserto, na música de cítara, na dança oriental da odalisca; em *Brás Cubas* (1985) a personagem de Marcela é apaixonada por objetos orientais; trechos de trilhas sonoras de filmes baseados na biografia de Cleópatra estão presentes em *Miramar*, e ainda com a aparição de Salomé (Rolah/Giulia Gam) e Cleópatra fantasiadas para o carnaval na ladeira do Sétimo Céu; uma ária da ópera *Cleopatra*, de Luigi Mancinelli, pode ser escutada em uma importante sequência de *Dias de Nietzsche em Turim*. É como se camadas de vivências e as recorrências do desejo fossem se depositando umas sobre as outras e elas pudessem ser recuperadas já transformadas. Antes rastros, adivinhações no sentido de detecção dessas noções e desejos, que agora se transformam em novas criações, deixando novos rastros. São “transvalorações”, como Bressane gosta de dizer, ir além de determinados valores, transfigurá-los.

Passaremos a cada uma das quatro obras escolhidas, e posteriormente apresentaremos algumas poéticas adotadas pelo autor, apontando recorrências de procedimentos, aproximando as obras.

### **5.1 MIRAMAR: formação e transformação, forma e estilo**

Baseado no gênero que em literatura chamou-se de romance de formação, Bressane cria uma ossatura de lugares comuns para contar coisas que influenciaram e deram vida à personagem e o fizeram tornar-se quem ele é. A partir do momento em que uma tragédia se abate sobre seus familiares, Miramar vai ter que lidar com a dor, a dor da perda, e o caminho para isso é a criação, ou seja, a transformação. Assim se inicia a vida do jovem cineasta. Esse é o verdadeiro “entrecho” do filme.

O Miramar, que se chama assim por associação com o antigo cinema Miramar, que ele frequenta, parece com a ausência, porque, na verdade, tudo aquilo ali é em função daquele cinema que aparece no filme numa foto – é um cinema perdido, destruído. Por isso também, *Memórias sentimentais*, *Reflexões de um cineasta* e *Memórias póstumas de Brás Cubas*. Eu faço um trocadilho, como se no romance da formação do menino Miramar essas fossem as três perspectivas: *Miramar*, a *Miramor*, o que ele aprende, e a *Miramorte*, a que vai ensinar a morrer. Esses três textos têm também em comum o fato de serem todos romances de formação. (AVELLAR; SARNO, 1997, p. 11).

Os principais recursos usados na criação desse filme estão focados na forma disjuntiva de apresentação das imagens visuais e acústicas e em diversos processos de colagem. A disjunção se mantém na montagem, tanto na banda visual quanto na sonora, durante todo o filme, apresentando momentos da vida da personagem sem que estes momentos se organizem numa sucessão de acontecimentos. Fatos não se prolongam uns nos outros construindo uma ideia de continuidade ou de causa e efeito. O que vemos e ouvimos são imagens de um tempo, que criam seu próprio tempo. A disjunção também pode ser apreciada na relação entre imagem e som. Por vezes sutilmente trabalhada, como na sequência de abertura desse filme.

A primeira coisa que tomamos contato na obra é uma imagem sonora do mar acompanhada do título *Miramar\**, surgindo no preto da tela. *Fade out*. Seguem-se, a este letreiro, dois longos planos de imagem visual de mar, pedras e praia. Um plano angulado com ondas de mar batendo nas pedras e vindo até a areia e, um segundo plano, frontal à arrebentação, com o ponto de vista a partir de um píer construído de pedras que adentra pontiagudo o oceano. A primeira imagem sonora de mar que acompanhou o título do filme prossegue nesses dois planos imagéticos, dando uma ideia de continuidade temporal, embora nem sempre haja sincronismo entre o estouro das ondas na imagem visual e o ataque mais forte no áudio desse mar, o que poderia identificar a simultaneidade desses eventos. A ideia de continuidade, inclusa no som que escoia no tempo de um plano para o outro, está associada a um conceito de temporalidade natural, de não interrupção. Mas essa característica do tempo natural não está na relação vertical entre o som e as imagens visuais, como acusa a falta de sincronismo entre o que é visto e o que é escutado. Apesar de se tratar da imagem visual de um mar, e a escuta causal também remeter a uma imagem sonora que identifica o mar como fonte, imagem sonora e imagem visual não se correspondem em termos de simultaneidade, apenas sutilmente, pois algumas vezes existe coincidência (sincronismo) entre os dois elementos. Nessa sutileza, já se percebe a marca da disjunção e da presença de um olhar diferente, distanciado, de quem assiste, a possibilidade de identificação entre o dado objetivo (o que se vê e o que se escuta) e o subjetivo (como se propõe a ver e escutar). O naturalismo, o realismo ou a verossimilhança não são formas de expressão buscadas por Bressane e sim a negação ou a abstração desses conceitos, formando imagens des-realizadas (STAM, 1991). O som de um piano de notas agudas e médias agudas (música de Lívio Tragtenberg) acompanha o som de mar durante alguns segundos após o primeiro plano das ondas ter começado, terminando no início da próxima sequência, já no interior de um apartamento.

O procedimento de colagem assume várias formas. Por vezes é apenas a apropriação de um trecho da trilha sonora de outro filme aplicado junto com as

imagens de *Miramar*, qualificando o procedimento de colagem simples (que associa por aproximação de ideias) do material inserido ao material existente. Outras vezes, são várias trilhas de vários filmes diferentes compondo uma sequência que trabalha diferentes relações: horizontais, entre as partes enxertadas; e verticais, entre estas e as imagens do filme de Bressane. Quando o próprio princípio da colagem coloca em causa o princípio da representação por justapor ruídos e imagens que não é habitual ver associados, a percepção das coisas se vê modificada. A colagem, então, assume uma outra adjetivação: a do enxerto. Trata-se de parte que não pertence ao conjunto original, mas que, a partir do momento em que estão juntos, ganha um novo significante, tornando-se parte integrante daquela nova estrutura.

## **5.2 SÃO JERÔNIMO: sobrevivência de um signo**

Além de o texto fílmico estar fundamentado nos percursos de Jerônimo e em seu trabalho de tradução da Bíblia do hebraico para o latim, em como teve que reinventar o latim para alcançar uma correspondência criativa entre esses textos, numa atitude moderna à frente de seu tempo, o filme *São Jerônimo*, de Bressane, é o próprio processo de tradução levado a seus limites. Tradução na medida em que interpreta esse mito, recriando-o para o cinema, dando-lhe um corpo (escolhe o ator Everaldo Pontes para viver São Jerônimo), uma figura (dirige Everaldo e toda arte do filme com suas vestimentas e objetos), um cenário (Pedra do Pai Mateus transfigurada em deserto e o Parque Lage, em Roma). Tradução, porque encena em português essa trajetória do santo, fazendo paralelos entre o trabalho de São Jerônimo de traduzir o texto bíblico com sua forma de criar cinema, a partir de aproximações de temas, de conceitos. É como se o autor (Bressane/Jerônimo) tivesse chegado a um ponto máximo de compreensão do seu próprio trabalho, usando uma *transmetáfora* (termo usado por Bressane que designa tradução/recriação) sobre si próprio e o tema sobre o qual trabalha. “A tradução como um exercício criativo que guarda afinidades intrínsecas com o fazer poético [...]” (MACIEL, 2001, p. 53). É como diz Augusto de Campos (1988, p. 7):

[Tradução é] “entrar dentro da pele do fingidor para refingir tudo de novo, dor por dor, som por som, cor por cor.”

Jerônimo nasceu na Dalmácia, hoje Croácia, por volta do ano de 340. Recebeu dos pais pequena fortuna que aproveitou para realizar sua vocação de amante dos estudos.

Existe um consenso de que a vida do santo divide-se em três fases: a experiência no deserto, a estada em Roma e a longa temporada em Belém, que vai até sua morte. [...]

A experiência de asceta no deserto sírio de Calcis é o momento inicial da glória futura. A tradição conta – e o padre Antônio Vieira repete no *Sermão do Espírito* – que ali teria limado alguns dentes para melhor exercitar-se “na pronúncia de vocábulos fricativos e aspirados” do hebraico. Aprenderia também o “caldeu” [...], o grego e o latim. Não conhecendo o siríaco, a língua da região, prefere o silêncio, a “quietação do deserto” de que fala Vieira. (PEREIRA, 1999, p. 80-82).<sup>70</sup>

O filme de Bressane está estruturado nessas três fases da vida do santo de que fala Pereira. Na fase que se passa em Roma, gostaríamos de destacar a beleza dos quadros criados por Bressane e pelo fotógrafo José Tadeu Ribeiro, verdadeiras pinturas clássicas. Talvez seja com esse filme que Bressane inaugura a dispersão de inúmeras referências pictóricas explícitas na tela cinematográfica. Em *Miramar*, vimos a pintura se mostrando no cinema (Museu de Belas Artes). Em *São Jerônimo*, é o cinema recriando a pintura.

É difícil encontrar outro santo tão retratado: de Lorenzo Lotto a Guido Reni, de Bellini a Caravaggio, de Carpaccio a Tintoretto, de Piero de La Francesca a Leonardo da Vinci, de Cranach a Dürer, de Botticelli a Rembrandt, de Zurbarán a Ribera – para citar apenas alguns, pois a lista é enorme. Em seu filme, Júlio Bressane – para quem a questão do cinema é, “antes de qualquer outra, uma maneira de compreender e apreender a luz” – procura dialogar com a tradição do retrato e recria muitas dessas imagens. (PEREIRA, 1999, p. 78-79).

A citação clara está em *São Jerônimo*, de Caravaggio. Ele escrevendo, ao lado da caveira. E são inúmeras versões desse quadro dentro do filme. Mas nesse grande bloco de Roma, sentimos uma inspiração maior da pintura através das imagens visuais, com luzes deslumbrantemente estudadas, que mostram os

---

<sup>70</sup> José Mário Pereira é jornalista e editor. Este texto foi originalmente publicado no Jornal da Tarde, São Paulo, em 10 de abril de 1999.

seres em poses estáticas. Como os quadros dos vitrais que contam a *via crucis* de Cristo. O elemento que está em movimento é a imagem sonora, as vozes, as músicas e os efeitos sonoros, em sua maioria extrapolando o quadro, vindos de um outro tempo que a imagem visual. Até mesmo quando se trata de som direto (e muitas das falas são realizadas nessa técnica), o ponto de vista/câmera está tão longe, em planos tão abertos, que a relação entre movimento labial e projeção acústica se perde, deixando-nos bastante livres para observar o quadro, como uma pintura. As formas, sua luz e sombras e sua moldura. A imagem sonora, nesses quadros, nos remete a algo que extrapola o campo visual, como se uma outra imagem fosse acrescida àquela que vemos, formando, a um só tempo, uma imagem do tempo.

Quando o filme *São Jerônimo\** principia, na tela aparece o título do filme, como uma inscrição rupestre. *Fade out. Fade in* para imagens de líquens do deserto em cores amarelas, cremes, ocre, de pedras com formas inusitadas, de vegetação típica de paisagens áridas, de espinhos. As imagens acústicas são diversos ventos, única forma identificável de movimento até que se inicia uma sequência do parto de uma cabra<sup>71</sup>. O deserto fértil, a gestação solitária da poesia. Através dessa simbologia, o filme deslancha, mostrando a primeira fase da vida do santo. O isolamento, a vida no deserto, a escassez, o convívio com outros monges, o silêncio, a natureza.

O deserto é uma metáfora que surgiu na filosofia aí no início do século I, no século II, III, até o século IV. Os padres do deserto criam e trazem para a filosofia essa metáfora da natureza anti-natureza. Essa natureza contra-mundo que é o deserto. A mitologia do cangaço tem como pano de fundo isso. O que é importante nisso tudo não é apenas a ação dos bandoleiros, mas a ação naquele palco onde a ação se passa: o deserto. Essa é a natureza, o axioma daquela ação. Minha idéia de São Jerônimo é que essa natureza fosse o próprio São Jerônimo, entendeu? A própria natureza fosse ele próprio. (AVELLAR; SARNO, 1997, p.35).

Os ventos continuam a correr e a marcar toda a natureza do deserto. Movimentos invisíveis, como é o som. As formações rochosas cada vez mais se

---

<sup>71</sup> Sequência do filme *A cabra na região semiárida* (1966) de Rucker Vieira – segundo informações do Curador da Cinemateca do MAM, Gilberto Santeiro, é um filme de duração de 19 minutos, bitola 35 mm, realizado em preto e branco.



assemelham a formas de cérebros, crânios. O pensamento, marca do imaginário invisível. Aqui começa a narração, em primeira pessoa, de um sonho, uma iluminação que teve Jerônimo. Mais tarde, verificaremos ser a voz do São Jerônimo de Bressane.

### 5.3 DIAS DE NIETZCHE EM TURIM: filme poema

Segundo o depoimento de Rosa Dias no catálogo da retrospectiva dedicada a 39 obras de Júlio Bressane, entre vídeos, curtas e longas, no 20º *Torino Film Festival*, em novembro de 2002<sup>72</sup>, *Dias de Nietzsche em Turim* teve suas primeiras imagens capturadas no ano de 1995, quando Júlio recebeu o convite de projetar naquela cidade os filmes *O anjo nasceu* (1969) e *Matou a família e foi ao cinema* (1969). Nesse ano de 1995, em companhia de amigos, foram feitas algumas imagens das ruas e lugares por onde poderia ter passado e por onde viveu Nietzsche. O filósofo chegou a Turim em abril de 1888. E essa foi uma cidade que ele elogiou muito em seus cadernos de escritos, além de ter sido o local onde sofreu o colapso nervoso que o tirou da vida produtiva. Além de ser filósofa, especialista em Nietzsche, professora da UERJ, Rosa Dias é esposa, roteirista e diretora de arte de muitos filmes de Bressane.

Júlio e Rosa voltaram a Turim três vezes, em 1997, 1999 e 2000. Em todas elas, Júlio levou consigo alguma câmera de vídeo, sempre retomando a captura de imagens numa procura do que poderia ter interessado a Nietzsche e de como ele poderia ter visto a cidade. Algumas dessas imagens foram selecionadas e transferidas para película, portanto, o filme tem essa mistura de formatos e suportes, entre vídeo e 35 mm, resolução baixa e alta, preto e branco e cor, Turim e Rio de Janeiro, sons aparentemente sincrônicos e outros não, procurando criar alguma “rima nella differenza delle tessiture” (TORINO, 2002, p. 322)<sup>73</sup>.

É preciso observar que nesse filme não há som direto algum gravado. Todo som é completamente artificial, construído *a posteriori*. O filme inteiro foi feito

---

<sup>72</sup> Curadoria de Simona Fino e Roberto Turigliatto.

<sup>73</sup> Rima na diferença da tessitura (tradução nossa).

dessa forma, a partir de sons pós-sincronizados. A voz de Fernando Eiras gravada em estúdio. Muitos desses sons trabalham com a ideia de imagens acústicas que remetem a outras esferas, para além do visto e do escutado, percorrendo caminhos como os rizomas na botânica<sup>74</sup>, ou seja, embrenhando-se em várias direções, mesmo que tenham partido de uma raiz principal. Outras vezes, o som é trabalhado no sentido de confirmar uma imagem visual, dar credibilidade a ela. São sons que povoam o fora de quadro, que bem poderiam ter pertencido à época em que Nietzsche viveu em Turim, como os sinos das catedrais ou das carruagens nas ruas e que, a qualquer momento, poderiam entrar no quadro que nos é dado a ver.

A natureza do filme, enquanto linguagem criada por Bressane para narrar a passagem de Nietzsche por Turim, se concentra na visão subjetiva e na escuta subjetiva da personagem, o que poderia se aproximar do que Pasolini escreveu sobre “subjetividade livre indireta: uma tradição técnica da linguagem de poesia, no cinema, liga-se a uma forma particular de narrativa livre indireta” (PASOLINI, 1965 apud PIZZINI, 2003, p. 49). O que é curioso é como se confundem de forma bastante discreta, o ponto de vista de Bressane e sua câmera de vídeo em Turim com a câmera de Tadeu (fotógrafo do filme película, mas também ponto de vista do autor). Por exemplo\*, quando esta mostra a personagem na estação da Leopoldina (Rio de Janeiro) e aquela mostra a estação de Turim. O discurso indireto livre tem um forte apelo de identificação entre o autor e a sua personagem. Aqui, coincide a interpretação do diretor com a narração da chegada de Nietzsche à cidade de Turim. Esses procedimentos, e tantos outros, confirmam a adoção, pelo autor, não só da psicologia da sua personagem como da sua linguagem. Um exemplo máximo daquilo a que estamos nos referindo em termos de linguagem nesse filme é a sequência em que Bressane representa o conceito de Nietzsche do “revirar as perspectivas”\*, trabalhando essencialmente com angulações de câmera diversas de um mesmo objeto (no caso, o corpo do

---

<sup>74</sup> Rizoma: caule subterrâneo e rico em reservas, comum em plantas vivazes, caracterizado pela presença de escamas e gemas, capaz de emitir ramos folíferos, floríferos e raízes (HOUAISS, 2001, p. 2464).

próprio Nietzsche) confirmando a proposição nietzscheniana de sempre abordar temas de um novo ponto de vista.

#### **5.4 FILME DE AMOR: as máscaras da representação**

O som do filme é composto de som direto, gravado por Juarez Dagoberto; por sons de arquivos, disponíveis no mercado; sons de arquivo pessoal, gravados por nós; música de Guilherme Vaz, composta para o filme; músicas populares, escolhidas por Júlio; sons retirados de trilhas de outros filmes como *Moby Dick* (1956), de John Huston, e por trilhas de filmes do próprio Bressane, como as de *O anjo nasceu* (1969); de *O rei do baralho* (1973); de *A agonia* (1976); de *O gigante da América* (1978). Mais uma vez, nos filmes do cineasta, nenhum *foley* (ruído de sala) foi criado, como é praxe nas obras narrativas clássicas<sup>75</sup>.

*Filme de amor* é sobre duas coisas: o intervalo e a sobrevivência. Intervalo é o que se passa entre as imagens. A sobrevivência fala de pessoas movidas por uma pulsão inconsciente, de um desejo de recriar a existência para sentir uma coisa difícil de sentir que é o sentimento do amor. (BRESSANE, 2003, p. 172)

A questão do intervalo é trabalhada, principalmente, no estilo da montagem visual (que remete à montagem de atrações postulada por Eisenstein) e nas lacunas entre as imagens, que não se ligam mais por movimentos, e sim por pensamentos que surgem dos conteúdos dessas atrações e dos intervalos gerados pela não continuidade temporal entre elas. A origem da atração para Eisenstein estava no teatro de variedades, onde não havia uma estória, nem a necessidade de seguir um fio dramático ligado a um acontecimento. Atração, “designava todo momento de agressividade ou de forte impacto emotivo, destinado a produzir choques nos espectadores” (MACHADO, 1982, p. 34-35).

Já a questão da sobrevivência, de que nos fala Bressane, além de ser o que move as personagens no desejo de anular uma vida medíocre, é trabalhada,

---

<sup>75</sup> Neste longa metragem, a imagem foi editada em sistema *Avid* e o som, em *Sonic Solutions*.

em termos de recursos estéticos, através da representação da representação. Como se estivéssemos colocando um espelho de frente para outro, o que resulta é uma imagem infinita. Infinita por reverberar sem fim, por refletir uma representação em outra, permitindo que as novas interpretações guardem vivas as representações que lhe serviram de inspiração. Para tanto, Bressane usa muitas reencenações de obras de diversas procedências. Muitos planos são quadros vindos das artes plásticas, rerepresentados em forma de audiovisual. Alguns vêm da pintura de Balthus (1908-2001) ou de representações da Vênus e das Três Graças, de Botticelli (1445-1510). Outros quadros-planos são recriações de representações de outros filmes, como *Moby Dick* (1956), de J. Huston, ou de um filme de época de terror (*The whispering Shadow*, de Albert Herman e Colbert Clark, de 1933); representações de músicas populares, como no caso de *Tabu*; ou de apropriações de passagens da literatura, como o poema *Cismas do Destino*, de Augusto dos Anjos. Neste filme, veremos os atores em situações exacerbadas de interpretação, uma vez que eles proferem textos que se encontram fora de uma forma plausível de expressão ligada àquelas personagens, das quais nada sabemos, apenas intuímos.

*Filme de amor* começou a surgir no final dos anos 80 quando li um ensaio escrito em 1895 pelo pensador alemão Aby Warburg (1866/1929) sobre *O nascimento de Vênus e a Primavera* de Botticelli, no qual ele identifica o mito das Três Graças – Tália, Abgail e Eufrosina que representam o Amor, a Beleza, o Prazer. (BRESSANE, 2003, p. 172).

Ao longo da história, diz ele, existe uma longa iconografia sobre a transformação e metamorfose desses mitos. Apossando-se da ideia de metamorfose, Bressane fez dela a base para transformar as três personagens da mitologia em seres do subúrbio do Rio de Janeiro. Ainda segundo Bressane, o filme não representou o coroamento de uma ideia, como aconteceu com tantos outros processos criativos vividos por ele. Com *Filme de amor*, diz que o processo do filme foi deflagrado pelo próprio filme, que a força que o conduziu ao filme se construiu de forma inconsciente.

## 5.5 PASSAGENS SELECIONADAS DE UMA POÉTICA

### O filme em germe:

Como diz Xavier (2006b, p. 11), “mostrar o bastidor e desnaturalizar a cena”. Trata-se de um procedimento reiterado pelo autor ao longo dos anos e das obras, mas mudando de função e sentido de acordo com cada utilização.

No filme *Miramar*, temos dois usos diferenciados de imagens e sons que fazem parte do universo do filme se fazendo. Ambos os casos encontram-se bastante integrados às cenas, não mais acentuando apenas um toque de subversão na montagem, como acontecia nos filmes dos anos 1969-70 (*O anjo nasceu* foi o primeiro filme de Bressane em que a imagem de uma claquete aparece adentrando o filme).

No primeiro exemplo que selecionamos\*, *Miramar*, em primeiro plano, está deitado na areia da praia, lendo *Brás Cubas*, de Machado de Assis. A imagem visual do mar ao fundo do quadro é de ondas estourando, mas a sonoridade destoia das ondas fortes que são vistas nesse momento. O que ouvimos é a imagem sonora de pequenas marolas, o que sugere uma ideia de afastamento da personagem em relação à natureza de onde ele se encontra. Ele está lendo, envolvido com o que essa leitura transmite, não com o espaço e tempo reais, mas com seu imaginário para onde a leitura o leva. O plano-sequência de imagem visual continua o mesmo, mas a imagem sonora das marolas se transforma em água escorrendo, como num córrego. Elas deixam de ser cíclicas para correrem. Para nós, essa imagem sonora traz o signo de ideias que fluem, movimentam-se, vão longe. Há um corte na imagem visual do plano de *Miramar* na praia, para uma fotografia do cinema *Miramar* em preto e branco. O som do córrego continua por um tempo sobre a imagem do cinema, e eis que a voz de Bressane pode ser escutada pedindo: – *Câmera!* E uma claquete se ouve bater.

É como se as primeiras ideias sobre cinema (claquete é signo de início de plano) nascessem para *Miramar* dessa leitura. Como se a partir dessa leitura as ideias se movimentassem, deixando de ser cíclicas como o som do mar, passando a fluir como a água de um córrego, que se desloca sem voltar. Ao

mesmo tempo, podemos pensar que a leitura de Machado também estaria ligada a uma transformação, para o autor, de seu próprio cinema. A nosso ver, os significantes apresentados por Bressane podem fazer parte de muitas camadas de significação que não entram em contradição, mas convivem bem juntas.

Num segundo exemplo\* de uso de material que concerne ao filme em germe, *Miramar* recebe de presente de Marinho (que foi ator e personagem mítico do cinema brasileiro, ex-professor da UFF, grande Marinho!) o livro *Reflexões de um cineasta*, de S. Eisenstein. Miramar olha o livro, ri feliz e mostra a capa do livro para a câmera. Junto com essa sequência visual temos um piano, forte, único elemento sonoro que preenche a trilha. Seguem-se imagens do filme *Que viva México!*, que, de acordo com Bressane, foram tiradas de uma cópia 16 mm e ampliadas para 35 mm, bitola do projeto *Miramar*. A escolha dessa transposição se deu para criar uma textura nova, talvez menos profissional, pois o filme de Eisenstein se mistura a pedacinhos de pontas de filme usadas, todas do próprio filme *Miramar*. São finais de chassis, trechos impensados de serem usados. Foi preciso fazer um alerta ao laboratório de que esses negativos não seriam descartados, e sim aproveitados como qualquer outro plano. Num procedimento corriqueiro durante as filmagens, quando um rolo de filme termina em um chassi, colocamos a mão na frente da lente para avisar ao laboratório que as imagens que se seguem já não valem mais; isso se faz para invalidar o uso dessas imagens. No entanto, Bressane juntou na montagem a mão que balança na frente da lente com as mãos de Miramar esfregando os olhos, o que bem pode indicar coisas que estavam passando na cabeça dele, que lhe vieram como inspiração ao assistir Eisenstein; ou podem ser experiências cinematográficas de iniciação do próprio Miramar, já que muitas das imagens usadas fazem parte de um filme germinando. Claquetes, cartas de cor, finais de chassis, câmeras que desviam do objeto. Imagens que geralmente não fazem parte de um filme e sim do seu processo. Aqui, as claquetes, as mãos sinalizando o fim dos chassis foram incluídas como matéria do filme, amenizando a estranheza, deixando de criar tensão e ruptura com a diegese, se transformando.

Após a imagem do letreiro “Júlio Bressane apresenta” como se as palavras estivessem incrustadas numa pedra, *São Jerônimo* inicia com uma parte do filme se fazendo, com a utilização de materiais que dizem respeito somente à equipe, como as claquetes, visuais ou sonoras, as cartas de cores. Mas esse filme germinando é diferente de outras composições já vistas. Apenas dois planos de imagem visual fazem parte dessa abertura, em dois minutos e vinte segundos de duração. São eles: uma claquete e um longo *travelling* (câmera *car*). As duas imagens acontecem no exterior do sertão e mostram uma caatinga ensolarada, local de natureza árida. A cacofonia está na trilha sonora que é uma montagem feita de imagens acústicas variadas, muito fragmentada. São claquetes sendo cantadas, ordens de filmagem sendo dadas, comentários da equipe, do ator, do diretor, pássaros locais. Esses planos acústicos mostram profundidades diferentes, sobreposições, uns mais ao fundo, outros mais em primeiro plano. Enfim, são muitos planos sonoros para praticamente um único plano de imagem visual que é esse longo “*travelling*”. Além disso, podem distinguir-se diferentes qualidades de captações sonoras, ora no exterior, ora no interior. Ao primeiro som escutado que acompanha uma imagem de claquete, temos nitidamente uma captação feita num interior, mas a imagem visual está no exterior, causando assim uma estranheza, marcando uma dessemelhança entre os espaços acústicos e visuais, criando um interstício temporal entre as imagens. Levando em consideração a estrutura do filme, esse procedimento reverbera mais longe.

Tudo remete aos séculos IV e V. No entanto, em contraste com esta constelação dominante no filme, há a presença do automóvel e do cinema (claquete, equipe) que não ganha interesse quando pensada na chave desconstrutiva, mas sim quando pensada como mediação entre dois tempos, transição sugestiva entre o campo milenar de peregrinação, vida ascética, onde se move o santo, e o sertão brasileiro, onde se move a equipe. (XAVIER, 2006b, p. 14).

Essa introdução, que marca o fazer do filme e que, como já dissemos, faz parte das marcas do autor em sua trajetória, termina com o escurecimento da imagem e um *fade out* sonoro, quando ouvimos Júlio se dirigindo ao fotógrafo: – *Cortou! E aí Zé, deu?* A partir daí, vamos ver no que deu o filme.

Em *Filme de amor\**, no primeiro prólogo, temos vinte e cinco segundos de material visual e acústico de procedimentos do filme em germe. Claquetes, pedidos de som e silêncio, anúncios de claquetes. Júlio Bressane e parte da equipe são os atores desse prólogo, reconhecidos em imagem visual e acústica, juntamente com a atriz Josie Antello, que desempenhará uma personagem nesse filme. Último som: Júlio fala: – *Ação! Fade out* de imagem e som.

### **Rima na semelhança:**

Corte para um corredor no casarão de *Filme de amor*. Hilda está de calcinha e sutiã, em pé, olhando um pratinho vazio. Ela o enche de leite. Levanta. Ouve um miado vindo do extracampo; Hilda vem na direção da câmera; sai de quadro, procurando o miado. Outra vez, o miado se faz escutar mais forte, ainda no mesmo corredor vazio. A mão de Hilda avança pelo corredor, como se tentasse tocar algo invisível, tateando. Essa composição de “mão tateando” o vazio nos remete a outras já usadas da mesma forma, como em *Brás Cubas* e *Dias de Nietzsche em Turim*. É como se fosse uma caminhada cega, puramente intuitiva e sensível da personagem. São ecos da poética bressaneana. Escutamos a voz de Bela Lugosi, num antigo filme de terror (*The whispering Shadow*, 1933) dialogando com uma mulher apavorada: – *Do you hear me, Shadow? Contre-plongée* do rosto de Hilda, caminhando assustada. Corte para plano geral de escadas de madeira, Hilda desce; a câmera a espera embaixo e continua seguindo-a pelas costas. Quando o Sombra (Shadow) termina de falar, tem início um samba-canção, *De cigarro em cigarro*<sup>76</sup> (1953), interpretado por Nora Ney. A letra fala de um vício, que é a espera por um alguém que nunca vem, uma ausência que ela tenta preencher com o cigarro. Hilda caminha e seus passos fazem a mesma cadência da canção; ela desce outro lance de escadas. A câmera fica no alto. Corte, *contre-plongée* de outra escada desfocada; Hilda surge no alto, completamente desfocada, vem descendo, seu corpo mal se define, desce até sentar num degrau próximo, olhando para o chão; *tilt down* do rosto dela para o mesmo pratinho de

---

<sup>76</sup> Letra da música no Anexo 8.



metal que já foi mostrado no corredor de cima, vazio; *tilt up* para o rosto de Hilda, ela está boquiaberta, levanta e refaz o caminho de volta, subindo até ficar desfocada. A trilha do filme se mistura ao samba-canção. Volta a voz de Bela Lugosi: – *Krueger speaks too much [...]*. Hilda e a câmera refazem todo o percurso subindo as escadas. Corte, ela entra pela direita de quadro olhando para baixo, faz uma cara de quem não compreende, sai, e a câmera vai para o chão, onde podemos ver o mesmo pratinho vazio novamente.

A sequência é construída de forma circular, como um *leit motiv* musical. Para nós, trata-se da representação do vazio feminino, de uma procura que não tem fim. Mas, além disso, a cena mescla o filme de Bressane com a busca da personagem no filme de terror e com situações em que o invisível é motivo de pânico. Como diz o próximo texto que escutaremos na trilha sonora de *Filme de amor*: – [...] *aproxima situações possíveis de serem aproximadas*.

Corte para Miramar\* num contra luz dentro da portaria de um prédio, lá fora o movimento do bairro. Começa o samba *O X do problema*<sup>77</sup>, de Noel Rosa, cuja letra fala da independência e das raízes da formação de uma diretora de Escola de Samba. Fala também do “nosso cinema”, da sedução que é ter sido convidada para ser estrela e esquecer suas tradições, deixar de lado suas raízes. Não há como negar uma forte identificação entre a letra do samba e a própria história de Bressane como diretor brasileiro independente dos esquemas de financiamentos e dono de seu próprio destino profissional e pessoal. A sequência que se inicia tem duas partes. Uma introdução, como num videoclipe da música de Noel, com imagens de Miramar percorrendo as ruas do Leblon e Copacabana acompanhadas da interpretação de Aracy de Almeida. A música popular servindo de narração ao filme, esclarecendo a segunda parte da sequência, em que Miramar vai se encontrar com uma produtora de filmes que tenta seduzi-lo.

Há o encontro entre eles e uma conversa. Ele, num comentário sobre o tipo de cinema que deseja fazer: – *O meu filme será uma imitação da vida*. Ela: – *Não, por favor, Miramar, é preciso melhor conhecer a vida a fim de ignorá-la! Evite*

---

<sup>77</sup> Letra da música no Anexo 2.

*esse exotismo de bazar. Miramar!* Nesse ponto, entra um pequeno fragmento da trilha sonora de *MacBeth\**, em que se escuta a voz de Welles vivendo a personagem de Shakespeare desnordeado, seguida pelas vozes das feiticeiras que clamam por seu nome e dizem para ele tornar-se rei. As feiticeiras estariam representando a produtora que incita Miramar a ser grande, a ser rei. Na imagem visual, temos uma caixinha dourada, oval, com uma pedra verde na tampa; as vozes das feiticeiras surgem como se estivessem presas dentro dessa joia. Vozes que seduzem Macbeth/Miramar para o domínio da situação, com aparência de preciosidade.

Corte para imagem azulada do interior de uma limusine onde estão Miramar e Rolah\*. Entramos num exemplo de citação composta por incorporações de trilhas sonoras advindas de outros filmes muito especiais para o autor. As novas imagens de Bressane, desprovidas de áudio próprio, vêm acompanhadas de dois fragmentos da trilha sonora de *Pickup on south street\** (1953, de Samuel Fuller). Os dois fragmentos utilizados são conversas entre um homem e uma mulher, conversas ora de cúmplices, amigos, ora de companheiros amantes. Em primeiro lugar, trata-se do trecho em que Joe, um agente comunista, conversa com Candy, tentando convencê-la a ajudá-lo. Existe uma coincidência entre a película de Fuller e a de Bressane. É que Joe procura por um filme, na verdade uma fotografia: – *Você tem que me ajudar a encontrar o filme!*, e Miramar, por sua vez, também procura um meio de fazer seu filme, de encontrá-lo, na medida em que é preciso encontrar o caminho para que o filme se desenvolva. Após Candy aceitar ajudar Joe, escuta-se uma música, e o diálogo selecionado é entre Skip McCoy, batedor de carteiras e Candy, do mesmo filme. Uma cena em que declaram a atração que sentem um pelo outro. A banda sonora de Fuller e a visual de Bressane por vezes parecem feitas uma para a outra, seja pelos gestos de Miramar ou de Rolah, pelo movimento labial, ou pelo *phisque du rôle* das personagens que harmonizam com as entonações fônicas daquelas outras personagens, as de Fuller. Corte.

Plano de imagem, ligeiramente *plongé*, de dois rapazes sentados no chão. Um está ferido (ecos de Santa Maria), sentindo dor, o outro (ecos de Urtiga) tenta apaziguar a dor do amigo. Eles estão claramente reencenando *O anjo nasceu* (1969). Na trilha sonora, temos um fragmento da trilha de *Rastros de ódio\** (1956), e o que se ouve é a cena em que Ethan (personagem de John Wayne) e o mestiço encontram-se com o índio *Scar* (Cicatriz) em sua tenda. O índio mostra aos dois alguns escalpos, perguntando: – *Você já viu isso antes?* Nesse ponto, há uma coincidência entre o que está sendo dito, relativo a uma coisa que estamos revendo (na reencenação de *O anjo nasceu*), e o trecho do filme de Ford, que está sendo (re)escutado (ou não, vai depender da cultura cinematográfica do espectador). De qualquer forma, ambas são amostras de crueldades passadas. A trilha sonora de *Rastros de ódio* prossegue. Vemos Miramar num grande plano, ele está filmando as meninas até que faz uma panorâmica; as meninas saem e os rapazes (Santa Maria e Urtiga) entram em quadro, vindos do morro para a estrada. “A decisão de descerem o morro enfrentando os riscos do cerco policial, [...] compõe o traçado de uma linha que nada tem de original, mas tudo de um novo começo, [...]” (TEIXEIRA, 2011, p. 79)<sup>78</sup>.

As reverberações de *O anjo nasceu* foram transfiguradas por Bressane com o uso da trilha de *Rastros de ódio*, num procedimento modernista bastante maduro. Se os cortes podem dar ritmo, já os ecos entre os planos podem produzir rimas.

Répétitions de loin en loin, similitudes approximatives, sensations que ouvrent pour la mémoire un espace différent, et projettent en d'autres lieux des sentiment qui palpitent à nouveau. Un sautilllement de La lumière retrouvé plus loin, un regard donné à l'un, puis à l'autre, à quelques minutes de distance, un même geste, un épaule affaissée qui revient sur l'écran: les rimes [...] sont de toutes nature, des multiples expressions. (AMIEL, 2001, p. 75).<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> A observação de Teixeira é sobre uma cena de *O anjo nasceu*, mas usamos como comentário atualizado de *Miramar*.

<sup>79</sup> Repetições de longe em longe, similaridades aproximativas, sensações que abrem à memória um espaço diferente, e projetam noutros lugares sentimentos que voltam a palpitar. Uma cintilação da luz reencontrada mais adiante, um olhar dado a um, depois a outro, a alguns minutos de distância, um mesmo gesto, um ombro abatido que retorna à tela: as rimas [...] são de todas as naturezas, assumem múltiplas expressões. (tradução nossa).

Santa Maria e Urtiga caminham até sair do quadro de Miramar, que filma a estrada sozinha por um tempo. Depois, ele desliga a câmera e vem cumprimentar os rapazes. Saem todos pela esquerda de quadro, deixando a estrada vazia, tal qual na última cena de *O anjo nasceu*. Neste filme, a música final é composta e interpretada por Dorival Caymmi, *Peguei um ita no norte*, que fala da mudança, do rompimento com a família, “adeus meu pai, minha mãe, adeus Belém do Pará”. Em *Miramar*, trata-se de *Qui nem jiló*<sup>80</sup>, interpretada por Luiz Gonzaga, música que fala de saudade, de nostalgia, talvez. E a estrada é o caminho da repetição, sintoma do desejo, de algo que faz bem lembrar, até desejar.

Jerônimo caminha ao som de Saint-Saëns\*, na passagem *Pianistes*, da sinfonia *Carnaval dos animais*. Vai ao encontro de Gregório, para ser seu discípulo. Interessante que a sonoridade dessa música é muito similar à das músicas de Bernard Herrmann nos filmes de Hitchcock, com notas agudas e médias, num duo de violino e violoncelo; o elemento surpresa praticamente nos induz a uma cena de terror.

O primeiro músico que fez música para filmes, que pensou a imagem com a música foi o Camille Saint-Saëns. E a peça cinematográfica dele que é o “Carnaval dos animais” é a parte que toca a imagem de uma parte daquele filme. É essa peça, é essa sonoridade que dá ao filme um aspecto, um valor de sobrevivência. O São Jerônimo é uma peça de sobrevivência. São sonoridades, são traços, são filmes que sobrevivem aqui. Sobrevive o cinema, sobrevive o São Jerônimo, sobrevive uma vontade de fazer filme. A questão que está em jogo é a sobrevivência, sobrevivência de um símbolo (informação verbal).<sup>81</sup>

Sobrevivência do homem Jerônimo, de uma situação que ele já não tolera mais (na cena anterior a esta que comentamos, ele se vê completamente diferente dos outros monges). É preciso mudar. O vento bate forte em suas vestes. Movimento. Viagem. Deslocamento. Ao usar essa música, teria também o autor, de forma antecipada à narrativa que ainda está em construção, ligado a viagem de Jerônimo à transformação pela qual passará a personagem a partir

---

<sup>80</sup> Anexo 3, letra da música.

<sup>81</sup> Bressane, em entrevista concedida a nós, em março de 2011.

desse deslocamento, ligando para sempre seu nome como signo da tradução, tornando-se vivo para sempre?

Ainda em *São Jerônimo\**, após a morte de Damaso em Roma, Jerônimo viaja de volta ao deserto. Essa viagem é embalada por Saint-Saëns, novamente a peça *O Carnaval dos animais*, em seu 13º movimento, *O cisne*. É interessante a analogia que Bressane constrói entre o fim de Jerônimo que se aproxima com as coreografias encenadas para *ballet* desse movimento, em que a agonia do pássaro é retratada em seus últimos momentos de vida. É uma sequência sublime, Jerônimo aceita seu destino e continua seus escritos e sua busca sozinho.

Corte. Deserto. Jerônimo está de volta e pergunta a um monge: – *Temos que buscar alguma coisa no passado? – Sim, alguma coisa que fortaleça a vida pode estar no passado.* Essa fala reverbera em muitas direções, representa muitas vontades, desejos, revela atitudes e atenções de Bressane com o seu fazer, com o seu tempo e a memória cultural. O deserto e o semiárido brasileiro,

[...] guardam um solo comum de referências culturais e indagações religiosas, de modo a renovar nosso olhar sobre este espaço tão emblemático no cinema brasileiro, que ganha aqui uma dimensão singular. Tal gesto se desdobra, formalmente, no diálogo deste filme em cores com a luz e paisagem em *Vidas secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos, [...]. (XAVIER, 2006b, p. 14).

Corte, estamos em Turim de Nietzsche, a câmera no interior, apontando para uma sacada e o que se dá a ver do exterior. Panorâmica para a esquerda, uma cama é mostrada. Ouve-se o prelúdio da ópera *Tristão e Isolda\** (1865), de Wagner. Este é o início de um novo bloco no filme, que vai falar do que uniu (*Origem da tragédia*, 1872) e separou (*O caso Wagner e Nietzsche contra Wagner*, 1888) o filósofo do músico, vai falar da libertação do filósofo, com relação a Wagner e seus ideais, e da possibilidade que encontra no momento presente de apreciar outras obras musicais, como *Carmen*, de Georges Bizet. Nesse bloco, Bressane vai introduzir “a chave da estética musical nietzschiana: a música é inseparável de uma experiência de afirmação da existência.” (DIAS, 1994, p. 132).

A panorâmica segue até o piano, onde Nietzsche está sentado “tocando” (não se trata da representação de uma *performance*, mas de indícios apenas); este trecho de música de Wagner é bastante dramático. Ouvimos em voz *over*, Fernando Eiras/Nietzsche: – *Não é pura malícia se nesse escrito faço elogio de Bizet às custas de Wagner [...]*, começa ele a falar “contra as tendências moralizantes na música, sua subordinação à moral e, principalmente, contra a ideia da significação.” (DIAS, 1994, p. 130) – *[...] que exige um filósofo de si em primeiro e em último lugar? Superar em si seu tempo, tornar-se atemporal [...]*. São proposições que muito se aproximam das propostas do cinema moderno. Neste ponto do texto, há um corte na imagem visual e a introdução de um plano médio em preto e branco da família que alugou o quarto para Nietzsche, como se fosse uma fotografia, mas a imagem está em movimento. Eles olham para a câmera. O procedimento de montagem é bastante similar ao que o texto de Nietzsche propõe como atemporalidade (não linearidade) ou contra uma ideia única de significação. Essa família será mais bem compreendida como tal ao longo do filme. O texto de Nietzsche prossegue, enquanto na imagem visual, depois da “fotografia” preta e branca, há um plano-sequência de conjunto, em cores, mostrando-o com as pessoas da foto, no interior de uma sala. – *[...] Creio que não sou músico justamente para não ser romântico. Mas sem a música, a vida seria, para mim, um erro*. Nesse ponto, a música cresce e some embaixo dos sons de trovões e raios. Essa imagem sonora de uma chuva torrencial lá fora passa ideia de uma forte mudança seguida de purificação. O tique-taque de um relógio antigo preenche o interior e dá aconchego familiar. Embora vejamos as personagens gesticularem, caminharem e moverem seus lábios, nenhum som deles se pode escutar, apenas a representação dessa tormenta e a representação de uma tarde de boas-vindas. O mesmo se deu na *mise en scène* anterior, quando vimos Nietzsche ao piano, passando a ideia de uma *performance*, mas não se escutou o som do piano e sim o de uma sinfonia. É um procedimento radical de separação entre imagem visual e imagem sonora, que cria entre as duas imagens um intervalo, uma fenda aberta, pronta para ser preenchida pelo pensamento.

Continuamos no interior da sala, uma das moças se levanta e sai de quadro pela esquerda. Escutamos um acorde de piano, uma música se inicia. Nietzsche se vira para a esquerda, como que atraído por essa música, e vai naquela direção; a câmera panoramiza com ele, indo até o piano. Ele fica ao lado, apreciando a moça “tocar”. A chuva vai sumindo, como que “tranquilizada” pela música.

Corte. Nietzsche parado observando, ao lado da estátua que representa Laocoon\* (Laocoonte) e seus dois filhos sendo estrangulados por duas serpentes. Nietzsche escreve, sai do quadro deixando a estátua e o mar. Na mitologia grega, Laocoonte foi o único a prever que a entrada do cavalo de Troia na cidade seria um golpe. Por ter alardeado sua desconfiança, foi castigado. É interessante aproximar essa narrativa da história com a vida de Nietzsche e sua posição diante do nascimento do hitlerismo. Ele também foi como que castigado, foi jogado de lado e só reconhecido postumamente, por ter sido o primeiro a se afastar desse tipo de ideologia e a alertar para seus perigos.

### **Rima na diferença: para além das imagens apresentadas**

Em diversos trabalhos de Bressane a pontuação extradiegética se dá pelo uso da música popular. Em *Miramar\**, as abordagens inesperadas da música de carnaval sobre imagens da morte dos pais que se envenenam e de música atonal sobre as imagens de carnaval que remetem à época dos anos 50 ou 60 transgridem a identificação entre as imagens acústica e visual, trazendo a possibilidade de novas leituras para as situações de morte e carnaval. Ora é a estranheza que interessa, refletindo um elemento de tensão/atenção sobre imagens de um tempo de carnaval, mas que no filme estão remetendo a um tempo não associado à alegria, pois a música atonal usada aqui provoca uma sensação de angústia. Ora o interesse está na ironia: – *Nana neném é hora de mimir, nana neném que o papão já vem aí*<sup>82</sup>. Os pais vão dormir o sono eterno; o papão, a morte, já vem aí. O caminho deve ficar desimpedido para que Miramar

---

<sup>82</sup> Letra da música no Anexo 4.

possa rebolar, possa viver e, enfim, libertar-se. Ser ele mesmo. São trabalhos de colagem, de muita sutileza e perspicácia, em que a imagem visual e a imagem sonora são manipuladas como materiais em si, materiais que são descontextualizados de seu propósito original, sem nunca perder todos os seus signos, e que são recontextualizados, reelaborando outros significantes a partir dessa nova combinação.

Uma cena\* mais sutil na criação de uma imagem é a que antecede, em termos de cronologia fílmica, a cena que acabamos de comentar. Trata-se da construção do ideograma Mira Mar, seguindo a ideia de Bernardet (2002, p. 200). Estamos no interior do quarto de hotel com os pais de Miramar. Há interrupção do piano e volta-se a escutar a imagem sonora do mar e da rua ao fundo. Essa mudança na trilha sonora traz uma nova perspectiva temporal: voltamos ao tempo presente das imagens visuais. Corte. *Plongé* de duas taças vazias sobre uma bandeja dourada numa toalha vermelha. Esses objetos ocupam todo o quadro. O plano dura ao todo em torno de 39 segundos. As taças, então, são cheias de champanhe, cada uma em sua vez. Vemos o líquido em sua efervescência, mas a imagem sonora que escutamos acompanhando este ato é o de uma onda de mar estourando, e sua espuma se estendendo. Há uma pequena pausa, a outra taça é também cheia, outra onda estoura na trilha sonora. Pequeno silêncio, e percebemos na imagem visual a espuma da primeira taça de champanhe se desfazendo, seguida da outra. Em sincronia com o que acontece na imagem visual, escutamos os mesmos áudios anteriores de ondas estourando, agora invertidos (editados e tocados de trás para frente), um de cada vez. Quando tudo se aquieta, podemos ver nas duas taças a forma de dois olhos, e a associação dos signos visuais e sonoros produzindo um ideograma que é a síntese e o nome da personagem: olhos + som do mar = mira mar.

Em outra cena\*, Miramar ganha um bilhete de viagem de presente, vemos e ouvimos (em som direto) o pai de Miramar desculpar-se por alguma coisa e entregar-lhe essa passagem aérea. Eles comemoram, e a montagem corta para um avião levantando voo no céu (imagem do filme *Matou a família e foi ao*



*cinema*). O som desse avião se prolonga por bastante tempo na próxima imagem visual de um mar. Essa imagem visual de mar que está em movimento reverso desvela a onda anterior, sucessivamente, parecendo com camadas de pele sendo retiradas uma de cima da outra. Camadas de memórias, de vidas passadas, num tempo anterior a esse voo, a essa viagem, e à próxima vida que virá a partir desse fato. O som potente e grave do avião sobre as ondas aguça ainda mais a estranheza das duas imagens, a acústica e a visual revertida. Depois de um tempo de leitura longo, a escuta causal que ligou a imagem sonora do som do avião à imagem visual do avião no céu já não existe mais, e o conjunto audiovisual de ondas de mar reverso e o som grave formam uma imagem de uma aberração, do estranho em sua potência máxima, impossível de reconhecimento. A apresentação simultânea dessas duas imagens diferentes traz uma marca importante para a narrativa da história de Miramar, antecipa a tragédia que está por vir. A imagem sonora do mar, aquela esperada quando identificamos pela primeira vez as ondas na areia, só virá ao final do plano, quando a imagem sonora do avião já tiver desaparecido.

*Filme de amor\**. Segundo prólogo – **O ovo fritando**: *fade in*, as imagens visual e acústica do mar surgem da tela preta. O oceano, o mar, símbolo da origem de tudo. A água do mar bate nas pedras, fazendo espuma branca quando estoura, deixando que escutemos e visualizemos sua força e movimento contra as pedras. No centro do quadro, temos uma pedra com a forma de uma gema de ovo estalado. À sua volta, a espuma que se forma toda vez que o mar bate, dá forma à clara desse ovo estalado. Depois de um tempo, satisfatório à curiosidade do espectador, começamos a escutar a imagem sonora de um ovo fritando, que vai se insinuando até que escutemos bem a gordura quente estalando, fazendo barulho. Durante um pequeno tempo, esse som toma o primeiro plano, deixando o som do mar como fundo, depois some e o som do mar volta à sua intensidade anterior, tudo sobre a mesma imagem visual. A presença do mar também é uma recorrência na obra do cineasta.

Nestes dois últimos exemplos, as cenas introduzem marcas importantes aos filmes em questão, mas de forma antecipada na narrativa, de maneira que o espectador só pode lidar com os significantes delas. Em *Miramar*, o mar e o avião marcam o suicídio dos pais que ainda está por acontecer. Em *Filme de amor*, o ovo é signo de origem, de coisa pura, mas a imagem sonora não é só de um ovo, é de um ovo fritando, que quer denotar alguma coisa quente.

### **Traduções intertextuais e intrassemiótica: antropofagia**

Os modernistas acreditavam que era preciso criar uma linguagem original brasileira através da “deglutição” de todas as influências para o “vômito” de uma linguagem artística e geral, “bárbara e nossa”.

Tal idéia engravidou as artes (e o pensamento) brasileiro daí pra frente, com influências diretas nos movimentos concretistas, na música, na literatura e no tropicalismo, o movimento que nos anos 60 iria recuperar o espírito (galhofeiro, performático) e as idéias (antropofágicas) do modernismo oswaldiano. (SUKMAN, 1999, p. 2).

Assim, veremos como esse procedimento de incorporação e deglutição prossegue se expressando nos filmes selecionados por nós.

Em *Miramar*, vemos uma sala de estar, ampla, arrumada e mobiliada de tal modo que nos chegam indícios de se tratar de uma sala que pertence a pessoas de uma classe social abastada. Três figuras humanas estão nessa sala. Dois homens, um mais velho e outro mais moço, e a figura de uma mulher. Na maior parte do tempo, essas pessoas são vistas lendo, ou pensando. A decupagem é extremamente variada, os planos de diversas aberturas e angulações incomuns vão mostrando cada um deles, sozinhos ou juntos, em posições diferentes nos sofás, o que pode indicar uma passagem no tempo do mesmo dia, ou de vários dias, ou ainda uma repetição da situação ao longo da vida. Na trilha sonora que acompanha o primeiro plano geral, apenas uma imagem sonora de circulação de carros, que dá uma unidade sonora, contínua, para o visual. Até o momento em que nos é mostrado o segundo plano da sequência: a imagem geral da sala com o homem e a mulher ao fundo, enquanto o homem

mais jovem, em primeiro plano, deitado no chão lê em voz alta, provavelmente algo que lhe agradou: – *Days, day time, day small, day spring, ... day dream*<sup>83</sup>. A partir daqui, descreveremos o que ouvimos na trilha sonora, pois as imagens continuam compostas por planos individuais ou de conjunto das três personagens. Durante as últimas recitações, que vão sumindo gradualmente em *fade out*, vão surgindo, na trilha sonora de *Miramar*\*, fragmentos extraídos de trilhas sonoras de outros filmes, dando início a um procedimento de colagem e montagem muito interessante.

Ouvimos um vento arrepiante e uma voz feminina malévola. A voz é de Jeanette Nolan, atriz que interpreta a personagem Lady Macbeth (*MacBeth*\*, 1948, de Orson Welles), que após receber correspondência de seu marido relatando o encontro com três feiticeiras e seus augúrios, declara em pensamentos toda sua cobiça pela coroa do rei. São súplicas feitas a espíritos do mal, para que ela se torne forte e não se arrependa de fazer o que pensa fazer. Nessa mistura entre *Miramar* e *Macbeth* temos a impressão de que algo muito ruim se abaterá sobre a história a que estamos assistindo (*Miramar*). A banda sonora de Welles contamina o que estamos vendo/ouvindo, mesmo que não tenhamos conhecimento do filme *Macbeth*, pois a força dessa interpretação é muito impressionante. É o anúncio de uma tragédia. A seguir, vem uma descrição de uma cidade, feita por uma voz masculina de forte acento britânico, e de como as pessoas vivem naquele lugar. Mais um corte, e entra uma parte da trilha sonora de *Rastros de ódio*\* (1956, de John Ford) em que um testamento é lido por uma voz rouca e incerta, a voz é do jovem Martin, personagem semianalfabeto de Ford. O texto diz que ele é o único herdeiro de Ethan (interpretado por John Wayne). É interessante reparar na coincidência do conteúdo dito no filme de Ford e do contexto em que se desenvolverá a história de *Miramar*, único herdeiro de uma tragédia anunciada. A música e a voz do narrador inglês que escutamos anteriormente parece retornar, contando passagem da história de César, Imperador de Roma, e seu percurso para conseguir o título de rei em uma

---

<sup>83</sup> De acordo com informação de Júlio Bressane trata-se de texto de *Oliver Twist*, de Charles Dickens.

república: – ...*the place, Rome; the time, 45 BC*. Corte, e escutamos, numa voz masculina, uma descrição de uma sala; nesse ponto da narração, entra plano de imagem visual de uma mesa com livros em cima que, segundo Bressane (AVELLAR; SARNO, 1997, p. 15), é um trecho de *Judas o obscuro*, clássico da literatura inglesa de Thomas Hardy, de 1895. Continua o texto de *Judas o obscuro*; tudo indica ser uma voz masculina imitando uma velha que dialoga com um homem. Corte para uma voz masculina esbravejando, ao que uma mulher (interpretação de Bette Davis) responde: – *I hope you die, I hope you die*. Ao fundo, uma outra mulher chora. Esse fragmento de banda sonora foi retirado do filme *Perfídia\** (1941), de William Wyler, um trecho de extrema crueldade do personagem de Davis com seu ex-marido já doente. Corte para uma voz feminina: – *What do you mean, Cesar?* (provavelmente do filme *Cleópatra*, 1963, de Joseph Mankiewicz). Corte para um interrogatório do filme *Uma aventura na Martinica\** (*To have and have not*, 1945, de Howard Hawks). Por fim, volta outra passagem da trilha sonora de *Rastros de ódio\**, com a voz inconfundível de John Wayne jurando que vai trazer sua sobrinha de volta.

Os trechos escolhidos de áudio fazem parte de peças lidas por atores, de trilhas sonoras retiradas de filmes, de textos da literatura interpretados e gravados. As escolhas foram todas feitas por Bressane e, certamente, fazem parte de seus filmes ou livros preferidos. As procedências são muito diversas, e isso se pode notar pela qualidade sonora desses áudios. Alguns são reproduzidos com alta fidelidade, outros mais granulados, mais sujos. Todos em inglês, como em seus originais, sem legendas. Colocados sobre as imagens das três personagens na sala de estar e sobre alguns planos que descrevem esta sala, trazem uma ideia da formação cultural em que estão envolvidas aquelas personagens. Pais e filho em convívio. O que eles leem, apreciam, discutem, assistem, comentam, conhecem. Mas o espectador ainda não tem dados para formular que se trata de uma família. A não linearidade, a falta de elementos narrativos e a vontade de fazer que os dados sejam ambivalentes é uma constante no trabalho de montagem com Bressane. Uma montagem que se utiliza de conteúdos não

hierarquizados e de rupturas constantes, assim como nos procedimentos de *bricolage*<sup>84</sup>. Características muito claras do moderno: narrativa fragmentada, não se articulando em função de uma intriga e do desenvolvimento de personagem, “um querer parecer-falso como signo de um novo realismo” (TEIXEIRA, 2011, p. 52). Somente na ordem estrutural da construção é que essas ideias irão se fechando, se relacionando com anteriores e criando alguns sentidos. (ECO, 2003).

O fato da sequência inicial de *Miramar* ter começado com a voz malévola de Lady Macbeth dá um tom de presságio, de algo ruim que está por vir, ao filme de Bressane. O texto sobre os bens e a herança que Martin receberá no filme de Ford (*Rastros de ódio*) também trará, para o filme *Miramar*, indícios que só receberão alguma confirmação por parte do espectador mais tarde, após a morte dos pais ou quando o filme for revisto. O texto proferido por Davis em *Perfídia* poderia ser entendido como um desejo de Miramar pela morte dos pais; e a fala final de Wayne sobre reencontrar a sobrinha (*Rastros de ódio*), como um vaticínio que acontece na evolução do homem civilizado – inicialmente, ele é rebelde, diferente, depois volta a ser como seus pais, igual ao que estes foram. Alguns textos que compõem a trilha sonora de outros filmes podem ser analisados obliquamente em relação à representação que Bressane propõe nas imagens de *Miramar*, mas nem todos, alguns estão apenas representando eleições feitas pelo autor de belos e bons momentos de filmes, livros, peças.

A imagem e o som nessa primeira parte do filme, a ideia deles acaba resultando não numa ideia de síntese entre imagem e som, mas numa ideia de contradição complementar. Eles vivem em contradição mas há nessa ideia um complemento. E eu acho que é a chave pra gente: você vai sair para uma situação não definitiva – porque a síntese é uma situação definitiva. Sair para uma situação de contradição, para que ela permaneça. (AVELLAR; SARNO, 1997, p. 16).

Quando Bressane coloca esse pensamento sobre “ideias” em “contradição complementar”, ele esclarece uma boa parte da busca que foi cara a este trabalho de pesquisa. O pensamento do diferente (contradição) entre imagem

---

<sup>84</sup> *Bricolage*, termo francês que significa reparar (bem ou mal) algo de forma provisória. O termo foi usado por Teixeira (2001) para designar o trabalho do cineasta.

visual e imagem sonora, como uma marca que persiste pela diferença, que não se desfaz em uma ideia contida na imagem visual ou na imagem sonora a que elas possam remeter, como quando se trata de uma síntese, em que os objetos diferenciados se tornam outra coisa definitivamente, transformando-se e amalgamando-se numa ideia sintetizada, portanto, abreviada. Aqui as *imagens* sonoras complementam as *imagens* visuais, permanecendo cada uma com suas diferenças e sendo reforçadas por elas.

E essa coisa da citação, da repetição: eu pensei nisso como uma ideia de colapso do tempo. Porque na verdade, a citação, no fundo ela implica num colapso do tempo e também, numa despersonalização. Porque você coloca dentro do que seria próprio, do seu, o outro, o alheio. (AVELLAR; SARNO, 1997, p. 14).

Cada imagem sonora, nessa primeira sequência de *Miramar*, corresponde a um tempo, a um espaço. Todas essas imagens de citações já fazem parte de um passado cultural, mas é no devir dessas novas imagens mentais que o espectador vai ter que atualizar esse intervalo de tempo entre o que foi atual e o que é agora, transformado.

Em *São Jerônimo\**, cinco monges, entre eles Jerônimo, estão ajoelhados rezando. É um longo plano-sequência em que a imagem visual se vê com velocidade acelerada. Isto pode ser confirmado pelo vento nas roupas dos homens, pelo deslocamento das nuvens no céu e pelo movimento dos corpos para frente e para trás. Esses movimentos dos corpos seriam imperceptíveis sem a quantidade de quadros por segundo ter sido aumentada. O som, além da cenografia sonora do agreste, é o de um estilo musical conhecido como xaxado, música característica da região pernambucana do nordeste brasileiro, que foi difundida pelos cangaceiros. A música tem uma velocidade imensa, marcada pelo som da rabeca (timbre agudo e médio) e pela zabumba (grave). Os ritmos de imagem acelerada e os da música se assemelham, se aproximam, sendo até mesmo engraçado como Bressane alcançou tamanha correspondência nas duas imagens. Correspondência que reverbera também na bravura desses homens monges – cangaceiros a tirarem vida do nada.

Corte para um interior noturno em *Dias de Nietzsche em Turim*\*. Plano fixo de Nietzsche que está sentado lendo e escrevendo em sua mesa de trabalho. Ouvimos, em português, a voz *over* de Fernando Eiras encarnando o filósofo. – *Bom tempo! Sopra aqui uma brisa, leve e caprichosa, que dá asas aos pensamentos mais pesados.* Estas são claras declarações sobre o apreço ao lugar onde se encontra, como veremos nas próximas passagens. – *Meu velho Jacob Burkhardt passou por essa cidade, assistiu a uma representação da Traviata, ...* (Corte para planta da cidade de Turim) – *... no teatro Alfieri... meus bigodes são meus filtros...* (Corte para câmera na mão, *plongé* mostrando as pedras das calçadas em movimento de caminhada) – *... e as calçadas dessa cidade são um paraíso* (aqui começamos a ouvir o chorinho *Displiciente*, de Pixinguinha e Benedito Lacerda) *... para os meus pés, só os pensamentos que temos caminhando, valem alguma coisa. Eis a cidade de que eu precisava, nesse momento. Mas Turim, congratulações meu caro amigo, você me aconselhou de acordo com o coração. Esta é uma cidade feita por encomenda para mim.* (Nesse ponto, o chorinho desaparece e mais adiante escutamos um piano mais clássico surgir). Nietzsche segue descrevendo as qualidades, os estilos arquitetônicos de Turim, as cafeterias, as colunas e os calçamentos até chegar à Ponte do Rio Pó, onde termina este bloco: – *... além do bem e mal!*

As imagens misturam a Turim contemporânea e a do passado, o preto e branco e o colorido, as imagens em vídeo (Turim) e as em suporte película 35 mm (Rio de Janeiro). A introdução de um chorinho gravado nos anos 1940 num filme que retrata o ano de 1888 na Itália (procedimento diacrônico) dá voz ao estilo de Bressane, que costuma misturar o erudito com o popular, valorizando o que em cada época lhe agrada, para poder expressar de forma plena seus sentimentos, criando sua própria poética. Além disso, o ritmo desse chorinho expressa uma alegria contagiante, provavelmente trata-se de uma música que o cineasta aprecia pessoalmente, que lhe transmite leveza, como fala o texto de Nietzsche.

Uma outra sequência\* deste mesmo filme merece destaque. Trata-se de um tipo de procedimento de apropriação intrassemiótica (de filme para filme).

Nietzsche está de pé em seu quarto, vai até a porta da varanda; enquanto isso, ouvimos a imagem sonora de uma cavalaria como se ela passasse fora do quadro; ele comenta em voz *over* ser o funeral do Príncipe di Carignano. O som da cavalaria vai se afastando, a câmera vai fazendo um *travelling*, aproximando-se de Nietzsche até sua cintura. A imagem sonora do ambiente muda para a presença de umas cigarrinhas como fundo (ambiente característico dos filmes *westerns* italianos). Um fragmento da trilha sonora de *Édipo rei\**, de Pasolini, pode ser escutado. É o diálogo entre Édipo e o Camponês, quando ele confirma a realização da profecia que fora feita sobre seu destino: – (Édipo) *Era seu próprio filho?* – (Camponês) *Ninguém melhor do que Jocasta, tua mulher, para sabê-lo.* – (Édipo) *Ela te deu o bebê?* – (Camponês) *Sim, ela me deu. [...]* – (Édipo) *E por que deixastes que esse velho o salvasse?* – (Camponês) *Por piedade!* Nesse momento, na trilha de Bressane, tem início um piano. O ponto em que Bressane introduz parte da tragédia grega encenada por Pasolini é também o momento em que o autor aponta a tragédia que se abaterá sobre a vida de Nietzsche. Isto se concretiza posteriormente à cena descrita com dois planos imagéticos, em suporte vídeo, do exterior do prédio onde se localiza(va) o quarto que Nietzsche ocupou. Numa *zoom in* que se aproxima da varanda pelo lado externo, vemos a varanda vazia, como se a imagem de Nietzsche já fizesse parte de um passado. Ele não está mais lá, está ausente, dali só restou o lugar em Turim, o prédio, a rua.

A tragédia grega é o ponto de partida para os escritos de Nietzsche sobre a música, e a tragédia pontuará a sua própria vida. A tragédia de *Édipo rei*, em forma de citação, faz aqui uma releitura da tragédia e da profecia.

Embalados pela música de Guilherme Vaz, cortamos para o voo das Três Graças em *Filme de amor\**. São planos deles voando pelo quarto, subindo pelas paredes, como se tivessem atingido o auge da loucura e da excitação. A música termina, o som do mar enche o quarto. No último voo, um plano de Hilda em preto e branco; a janela abre-se, e sua figura some no branco estourado da luz numa parede. Ela fala *off*. – *A baleia branca, Moby Dick*. Com isso, Bressane dá início a todo um bloco do filme baseado no texto de *Moby Dick* (livro escrito pelo



americano Herman Melville, de 1851) e às considerações sobre a representação do poder do homem branco – como a condenação da América da Norte em relação à questão do racismo –, tudo ilustrado pelas três personagens de Bressane. Durante a fala de Hilda (texto de Melville), que descreve os pescadores que resolvem embarcar na caçada, vemos Matilda, mais ao fundo, representando a baleia branca, envolta em um lençol branco. Ainda durante a fala de Hilda, surge na trilha um som de ventania, com algo girando como se fosse um chicote no ar (som extraído do filme de Huston, quando os pescadores já estão num bote em alto-mar). Nesse ponto, Hilda termina sua apresentação, e outro fragmento da trilha sonora de *Moby Dick*\* entra, com a voz de Gregory Peck interpretando o Capitão Ahab. Ele descreve a baleia e seus malefícios. Essa imagem sonora de sua voz acompanha uma descrição imagética feita com a câmera de Bressane, passeando pelo quarto e se concentrando na imagem de uma cama. O texto passa a representar um comentário indireto sobre o casamento e seus problemas. Bressane, como o próprio texto de Melville, faz uso de aliterações e metáforas para falar sobre outros assuntos. Quando tudo termina, Gaspar dá uns passes, como se saísse de um transe, comentando: – *O animal mais feio do mundo é o homem branco!* Corte. Mergulho extratemporal e extraespacial de Hilda.

### **Colapso do tempo, obras em reverberação**

Júlio Bressane, bem ao estilo do manifesto antropófago (1928) de Oswald de Andrade, comungando com o movimento tropicalista, utiliza uma linguagem metafórica, cheia de aforismos em seus filmes, repletos de humor e crítica. Não é raro encontrarmos trechos de variadas obras de diferentes procedências, enxertadas de diversas formas em seus trabalhos, como os desenhos em preto e branco do peixe grande engolindo peixes menores no início de *O anjo nasceu* (1969), ou a citação explícita do conto de Machado de Assis (*Relíquias da casa velha*) na leitura que a personagem de Raul oferece à mãe doente em *Cara a cara* (1967). A cada caso e a cada época a que estão vinculados os exemplos, as associações realizadas por nosso pensamento

reverberam também de formas diferentes. Por exemplo, é impossível deixar de pensar que *O anjo nasceu* surge num momento de ruptura do cineasta com o cinema novo. Esse tempo não está narrado para nós, mas é lembrança pura, devir. Santa Maria e Urtiga, embora feridos, perseguidos e revoltados, sobrevivem ao massacre do peixe grande e estão livres para viver suas próprias ideias.

A intromissão do diferente, da marca de um outro na obra de Bressane, se dá principalmente através do imprevisto de fatos e da forma descontínua como estes são apresentados, através das elipses temporais entre eles e entre as imagens visuais e acústicas. As relações entre essas imagens, que surgem de procedimentos de colagem, se constroem em forma de confrontação gerando ecos, sugerindo um mundo a perceber. Nada nos é dado como transparência mimética, como representação naturalista ou como demonstração. A forma final é aberta, livre, mas ao mesmo tempo pessoal. As proposições do cineasta-montador são similares às de um músico ou de um poeta, que propõe uma forma nova, “[...] sans qu’aucune sanction, de signification ou d’intelligibilité, ne puisse venir en qualifier le résultat.” (AMIEL, 2001, p.73).<sup>85</sup>

Por esta qualidade reflexiva da arte moderna em suas diversas dimensões, é que as obras selecionadas de Júlio Bressane nos pareceram adequadas para ilustrarem nosso trabalho que valorizou o som como imagem sonora.

---

<sup>85</sup> [...] sem que nenhuma sanção, em termos de significação ou de inteligibilidade, possa vir qualificar o resultado. (tradução nossa).

## 6 CONCLUSÃO

O olho (em geral) superficial, o ouvido profundo e inventivo. O apito de uma locomotiva imprime em nós a visão de toda uma estação de trem. (BRESSION, 2005, p. 66).

A tela no cinema é o limite do que se vê, mas não do que se escuta. “O uso tradicional da voz-*off* constitui uma negação do enquadramento como limite e uma afirmação da unidade e da homogeneidade do espaço representado.” (DOANE, 1991, p. 462). A afirmação de Doane refere-se ao cinema clássico, mas abarca qualquer estética cinematográfica. A negação do enquadramento visual cinematográfico como limite do espaço representado é extremamente importante para o nosso trabalho, que visou, principalmente, construções de poéticas fílmicas que trabalham fora dessa unidade e homogeneidade espacial. Para este estudo, escolhemos o som como um dos materiais do audiovisual que dá voz a essas expressões. Exemplos do emprego do som considerado não diegético puderam ser apreciados nos filmes escolhidos de Júlio Bressane.

Sempre que, no cinema, um som se destaca de sua origem e não aparece, para nossa escuta, ancorado a um corpo (objeto ou ambiente) representado diegeticamente, seu trabalho como significante se mostra com muita potência. No dispositivo cinema, o espaço que se usa para representação é o de toda a sala isolada e escura, não somente o que está ligado à diegese desenvolvida. Este espaço pode ser trabalhado de forma homogênea (como propõe Doane, no exemplo da voz-*off*) numa relação direta com o que se vê na tela ou de forma heterogênea, divergindo, *a priori*, do espaço e do tempo que estão sendo mostrados na tela. Há uma relação de interdependência entre os processos utilizados na construção dessas poéticas e a forma como estão representados o espaço e o tempo nessas obras.

O gênero dramático tem como princípio a seleção, o foco, para melhor conduzir um determinado envolvimento do espectador com a obra. Na imagem-movimento (DELEUZE, 1985), a questão da apresentação dos fatos, das ações e reações das personagens e a vivência do espectador identificado com o drama vivido, é central. Portanto, a homogeneidade espacial e a limitação desse espaço ao que nos é contado é extremamente importante para o funcionamento dessa poética. Nesse caso, o som é trabalhado em estreita relação com a imagem visual, com a diegese.

No cinema moderno, a dispersão e a fragmentação dos fatos é uma recorrência, o tempo e o espaço são trabalhados em sua pureza máxima (imagem-tempo, DELEUZE, 1990). A relação duração-legibilidade é compreendida como uma relação dialética, pois já não se trata de achar uma duração correta à legibilidade de cada plano, mas de construir um jogo que brinca com níveis de facilidade ou de dificuldade de leitura, “tornando alguns planos muito curtos para serem lidos ‘confortavelmente’ (desconforto da frustração) ou tão longos que podem ser lidos até a saturação (desconforto do tédio).” (BURCH, 1992, p. 75). São fragmentos de tempo e de ação que permitem aos filmes ultrapassarem a soma de seus conteúdos, por retirarem o seu valor e o seu peso da relação mantida com outros momentos. Em sua singularidade, propiciam o sentido de cada instante, pois afrouxam os mecanismos intelectuais deixando que a sensibilidade ocupe os intervalos, oferecendo ao espectador uma outra dimensão da representação. Seu próprio fluxo temporal faz parte de sua poética.

Na busca por construir novos esquemas, sem modelos, num desejo de que a sensação ultrapassasse a representação, a montagem de imagens e de sons no cinema moderno procurou trabalhar sobretudo nas articulações de tempos e espaços disjuntivos e não cronológicos. Nesse sentido, manipular os sons numa relação de diferença com as imagens visuais foi uma linha de desenvolvimento profícuo, pois além de trazer uma proposição do anti-ilusionismo, iniciando o público no ofício secreto de sua arte, restaurando as funções críticas

da arte, os artistas podiam mostrar com clareza que os filmes são feitos de áudio e vídeo, e estes são de naturezas diversas.

Quando um som aparece representando algo que está além do visível na tela, ele cria sua própria imagem, como um significante que não se define por uma única possibilidade de identificação com uma imagem visual ou com uma imagem sonora, mas por uma imagem que se forma no pensamento, virtual, criada a partir de todos os dados sensoriais recebidos e processados pelo imaginário do espectador, sempre acrescidos de suas bagagens pessoais. Ao omitir a maior parte dos desenvolvimentos, o cinema moderno elimina da tela aquilo que obriga cada plano a enraizar-se numa continuidade, suprime a dimensão narrativa. É um cinema que valoriza o que está nos intervalos, o que é invisível, permitindo ao espectador investir nos fluxos transversais, não lineares.

Nos casos em que os sons extrapolam o campo imagético, ou surgem como um comentário externo à diegese e são trabalhados de forma a “des-realizar” a imagem (STAM, 1981), as informações audiovisuais operam por associação de ideias e pensamentos, não diretamente com a realidade sensível, mas com a forma abstrata. Provocam deslocamentos nos modelos de construção do espaço, do tempo e das modalidades enunciativas a que o espectador estava habituado no cinema clássico, em que o drama é o principal objetivo. Assim, torna-se impossível marcar, nos espectadores, uma única experiência de subjetivação. Em outros termos, as experiências que surgem nesses casos de sons e imagens inesperados pelo sistema de representação criado, praticamente, obrigam o receptor a tomar parte do processo de significação, transformando os dados imediatos e criando significados que só aparecem virtualmente para esse espectador. A experiência vivida é única, abrindo espaço para uma assistência que se relaciona com a obra e o fazer dela com grande intensidade.

O valor de uma experiência estética tende a emergir quando exercemos uma liberdade de escolha. Assim, cada interpretação se mostrará diversa da outra, e a obra aberta se transforma em possibilidades de discursos singulares. O discurso aberto tem como primeiro significado a própria estrutura, enquanto

sistema de relações. (ECO, 2003). Estrutura é o termo que define ao mesmo tempo o conjunto, as partes desse conjunto e as relações dessas partes entre si, num todo formado de elementos solidários, de tal modo que cada um dependa dos demais e não possa ser o que é senão em virtude de sua relação com eles. Nos filmes clássicos, a estrutura está toda delineada na construção de um sistema de causa e efeito, muito bem articulada, de tal forma que o espectador se identifique com a história e suas personagens. Todos os elementos fílmicos que vão participar dessa construção são feitos de modo a orientar a experiência do espectador rumo à das personagens. A questão central é a experiência humana vivida. Já a estrutura dos filmes modernos apoia-se numa montagem de situações independentes numa ordem aparentemente abstrata, caso o espectador procure ligar as imagens e os sons para atingir uma exposição contínua e linear. Trata-se de um “cinema disnarrativo”, que nega “a ilusão da narrativa como modelo de verdade, ou seja, sua lógica causal [...], sua referencialidade (a narrativa como reprodução do que acontece ou do que aconteceu) e sua transparência [...]”.(PARENTE, 2000, p. 131).

Nossa visão do mundo e nossa cultura estão marcados por sistemas contemporâneos de fragmentação. Os meios de comunicação imediatos incrementados a partir de meados do século XX, com a proliferação de imagens instantâneas e massificadas, fizeram das livres associações uma perspectiva da estética dos nossos dias. As colagens de Braque e Picasso, a poesia de Mallarmé, a escultura fragmentada de Rodin deram início, nas artes, a uma forma de expressão que valoriza mais a fragmentação do que a unidade, *a priori*. Assim como a montagem praticada pelo cinema moderno. A montagem, como noção geral do termo (AMIEL, 2001), consiste em associar elementos segundo uma lógica inédita e “exterior”.

Desenvolvemos este trabalho por acreditarmos que o som tem um lugar único na criação do audiovisual. Usado extrapolando o campo visual proposto pela diegese cria conflito entre as informações imagéticas visuais e acústicas, proporcionando ao espectador uma experiência de extrema atividade mental,

podendo desencadear inúmeras relações puramente pensadas. Não que essa forma seja superior a outras, não que seja uma forma imperativa de trabalho com os materiais que compõem o cinema, apenas porque se trata de uma variante do audiovisual. O que existe são formas diferentes de usar as imagens e os sons, repercutindo em diferentes formas de recepção. E por serem formas muito abertas de comunicação, quisemos investigar suas diferenças em relação às formas tradicionais de uso do som, apontá-las e mergulhar nos exemplos de nossa escolha.





## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS <sup>86</sup>

ALTMAN, Rick. Moving lips, the cinema as ventriloquism. **Yale French Studies**, New Haven, CT, n. 60, p. 67-79, 1980.

AMIEL, Vincent. **Esthétique du montage**. Paris: Nathan/HER, 2001.

ARNHEIM, Rudolf. A new Laocoön: artistic composites and the talking film. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound: theory and practice**. New York: Columbia University, 1985. p. 112-115.

AVELLAR, José Carlos. **O cinema dilacerado**. Rio de Janeiro: Alhambra, 1986.

\_\_\_\_\_; SARNO, Geraldo. Conversa com Júlio Bressane: Miramar, Vidas Secas e o cinema no vazio do texto. **Cinemais**, Rio de Janeiro n. 6, p. 7-42, jul./ago. 1997.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_; BENTES, Ivana; MATTOS, Carlos Alberto de. Conversa com Paulo Caldas e Lirio Ferreira: a modernidade, o sertão e a vaidade de Lampião. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 4, p. 7-38, mar./abr. 1997.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso, ensaios críticos III**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982. cap. 2, p. 217-229.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELTON, John. Technology and aesthetics of film sound. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound: theory and practice**. New York: Columbia University, 1985. p. 63-72.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BERNARDET, Jean-Claude. **O voo dos anjos**: Bressane, Sganzerla. São Paulo: Brasiliense, 1991.

\_\_\_\_\_. Reflessioni su due inquadrature. In: TORINO Film Festival, 20. **Júlio Bressane**: catálogo. Torino, 2002, p. 199-203.

---

<sup>86</sup> Baseadas na norma NBR 6023, de 2002, da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

BORDWELL, David. Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica**. São Paulo: Senac, 2005. v. 1, p. 25-70.

\_\_\_\_\_. **Narration in the fiction film**. Madison, WI: The University of Wisconsin Press, 1985.

\_\_\_\_\_. **Poetics of cinema**. New York: Routledge, 2008.

\_\_\_\_\_; THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. 8th. ed. New York: McGraw-Hill, 2008.

BRESSANE, Júlio. **Cinemancia**. Rio de Janeiro: Imago, 2000.

\_\_\_\_\_. Mistério quer dizer fechar os olhos. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 35, p. 170-175, jul./set. 2003.

\_\_\_\_\_. Vidas secas: vida luz deserto. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 9, p. 97-104, jan./fev. 1998.

BRESSON, Robert. **Notas sobre o cinematógrafo**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

BUHLER, James; NEUMEYER, David; DEEMER, Rob. **Hearing the movies: music and sound in film history**. New York: Oxford University Press, 2010.

BURCH, Noël. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CAMPAN, Véronique. **L'écoute filmique: echo du son en image**. Paris: Presses Universitaires de Vincennes, 1999.

CAMPOS, Augusto de. **Verso reverso controverso**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1988. p. 7.

CAPELLER, Ivan. Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo. In: **Catálogo** da mostra e curso O som no cinema. Rio de Janeiro: Tela Brasillis/Caixa Cultural, 2008. p. 65-70.

CARPEAUX, Otto Maria. **Uma nova história da música**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1967.

CARRASCO, Ney. **Syghkronos: a formação poética musical do cinema**. São Paulo: Via Lettera; FAPESP, 2003.

CAVALCANTI, Alberto. Sound in films. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound: theory and practice**. New York: Columbia University, 1985. p. 98-111.

CHION, Michel. **L'audio-vision**: son et image au cinéma. Paris: Nathan, 1990.

\_\_\_\_\_. **Un art sonore, le cinéma**. Paris: Cahiers du cinéma, 2003.

CLAIR, René. The art of sound. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound**: theory and practice. New York: Columbia University, 1985. p. 92-95.

DAYAN, Daniel. O código tutor do cinema clássico In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005. v. 1, p. 321-337.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DIAS, Rosa. **Nietzsche e a música**. Rio de Janeiro: Imago, 1994.

DI PACE, Arnaldo. Sound design en el cine: un largo camino hacia... . In: **Catálogo** da mostra e curso O som no cinema. Rio de Janeiro: Tela Brasillis/Caixa Cultural, 2008. p. 49-56.

DOANE, Mary Ann. A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1991. p. 457-475.

\_\_\_\_\_. Ideology and the practice of sound editing and mixing. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound**: theory and practice. New York: Columbia University, 1985. p. 54-62.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

\_\_\_\_\_. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Tradução Aurora Fornoni e Homero Freitas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

\_\_\_\_\_. **Reflexões de um cineasta**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

FLÔRES, Virginia Osorio. **O cinema**: uma arte sonora. 2006. Dissertação (Mestrado em Musicologia) – Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

\_\_\_\_\_. O som no cinema brasileiro contemporâneo. In: **Catálogo** da mostra e curso O som no cinema. Rio de Janeiro: Tela Brasillis/Caixa Cultural, 2008. p. 57-64.

FLÜCKIGER, Barbara. **The unidentified sound object**. Disponível em: <[http://www.zauberklang.ch/uso\\_flueckiger.pdf](http://www.zauberklang.ch/uso_flueckiger.pdf)>. Acesso em: 10 jan 2008. 7 p.

GHEERBRANT, Jean Chevalier. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1994.

GORBMAN, Claudia. **Unheard melodies: narrative film music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

HOLMAN, Tomlinson. **Sound for film and television**. 3rd ed. Oxford: Focal, 2010.

HUSSERL, Edmund. **Fenomenología de la consciencia del tiempo Inmanente**. Buenos Aires: Nova Buenos Aires, 1959.

JULLIER, Laurent. **Le son au cinéma**. Paris: Cahiers du cinéma, 2006.

LEVY, Tatiana Salem. **A experiência do fora: Blanchot, Foucault e Deleuze**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Geometria do êxtase**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

\_\_\_\_\_. **O sujeito na tela: modelos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 4. ed. São Paulo: Papirus, 2007.

MACIEL, Maria Esther. São Jerônimo em tradução: Júlio Bressane, Peter Greenaway e Haroldo de Campos. In: **Aletria (UFMG)**, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 53-59, 2001.

MANCIA. In: **Dicionário HOUAISS da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 1829.

MARSOLAIS, Gilles. **L'aventure du cinéma direct revisitée**. Québec: Les 400 coups, 1997.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução Paulo Neves. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MATOS, Olegária Chaim Féres. A ordem e seus avessos: Júlio Bressane: A cidade dos homens, a cidade de Deus. In: VOROBOW, Bernardo; ADRIANO,

Carlos; RODRIGUES, Antônio Medina (Org.). **Júlio Bressane**: Cinepoética. São Paulo: M. Ohno, 1995. p. 19-26.

MATTOS, Carlos Alberto. Sinais de vida. **Cinemais**, Rio de Janeiro, p. 17-28, 1997. Edição especial para o Festival de Brasília de 1997.

MEIRA, Caio. **Rimbaud, o estranho**. Disponível em: <<http://www.caiomeira.kit.net/rimbaud.htm>>. Acesso em: 5 set 2012.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. Tradução Jean-Claude Bernardet. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MURCH, Walter. Sound design: the dancing shadow. IN: BOORMAN, John. et al. (Org.). **Projections 4**. London: Faber and Faber, 1995. p. 237-251.

NOWELL-SMITH, Geoffrey. **Making waves**: news cinemas of the 1960s. New York: Continuum, 2008.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade**: os cinemas não narrativos do pós-guerra. São Paulo: Papyrus, 2000.

PASOLINI, Pier Paolo. Cinema de poesia. 1965 *apud* PIZZINI, Joel. O eu da arte é fora de si. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 33, p. 9-53, jan./mar. 2003.

\_\_\_\_\_. Cinema de poesia. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 33, p. 3, jan./mar. 2003.

\_\_\_\_\_; DUFLOT, Jean. **As últimas palavras do herege**. Tradução Luiz Nazário. São Paulo: Brasiliense, 1983.

PEREIRA, José Mário. Atualidade de São Jerônimo: notas à margem de um filme de Júlio Bressane. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 18, p. 77-87, jul./ago. 1999.

RAMOS, Fernão. Bressane com outros olhos. In: VOROBOW, Bernardo; ADRIANO, Carlos; RODRIGUES, Antônio Medina (Org.). **Júlio Bressane**: Cinepoética. São Paulo: M. Ohno, 1995. p. 107-113.

\_\_\_\_\_. **Cinema marginal (1968-1973)**. São Paulo: Brasiliense; EMBRAFILME – Ministério da Cultura, 1984.

REISZ, Karel; MILLAR, Gavin. **A técnica da montagem cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

RIZOMA. In. **Dicionário HOUAISS da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 2464.

- ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. São Paulo: São Paulo Editora, 1965. (Coleção Buriti).
- RUY Gardnier entrevista Júlio Bressane. In: GARDNIER, Ruy (Org.). **Cinema inocente: retrospectiva Júlio Bressane**. São Paulo: Sesc. 2003, p. 9-29.
- SADOUL, Georges. **História do cinema mundial**. Tradução Sônia Salles Gomes. São Paulo: Martins, 1963. v. 1.
- SCHAEFFER, Pierre. **Traité des objets musicaux**. Paris: Editions du Seuil, 1966.
- SCHØLLHAMMER, Karl Erik. **Além do visível: o olhar da literatura**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.
- SOUZA, Carlos Roberto. **Nossa aventura na tela**. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1998.
- STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 3. ed. São Paulo: Papyrus, 2009.
- \_\_\_\_\_. **O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- SUKMAN, Hugo. Da deglutição do Bispo à geléia tropicalista: Antropofagia de Oswald de Andrade é um mito fundador da cultura brasileira do século XX. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, p. 2, 8 ago. 1999.
- TASSINARI, Alberto. **O espaço moderno**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. Júlio Bressane, autor e estilo no cinema. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 18, p. 89-102, jul./ago. 1999.
- \_\_\_\_\_. **O cineasta celerado: a arte de se ver fora de si no cinema poético de Júlio Bressane**. São Paulo: Annablume, 2011.
- \_\_\_\_\_. **O terceiro olho**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- TORINO Film Festival, 20. **Júlio Bressane: catálogo**. Torino, 2002.
- TRAGTENBERG, Lívio. Júlio Bressane: O som. O Céu. Trovão? Imagem, O som, Ação!. In: VOROBOW, Bernardo; ADRIANO, Carlos; RODRIGUES, Antônio Medina (Org.). **Júlio Bressane: Cinepoética**. São Paulo: M. Ohno, 1995. p. 75-80.
- VILLAIN, Dominique. **Le montage au cinéma**. Paris: Cahiers du cinéma, 1991.

WALTON, Kendall. Sobre as imagens e fotografias: resposta a algumas objeções. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005. v. 1, p. 103-125.

\_\_\_\_\_. Temores fictícios. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005. v. 1, p. 113-139.

XAVIER, Ismail. **O cinema da crueldade**: o cine “underground” de Júlio Bressane. **Revista da USP**, São Paulo, p. 103-116, dez. 1989/fev. 1990.

\_\_\_\_\_. **O cinema brasileiro moderno**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006a.

\_\_\_\_\_. **O discurso cinematográfico**: opacidade e transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

\_\_\_\_\_. Roteiro de Júlio Bressane: apresentação de uma poética. **Alceu**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 12, p. 5-26, jan./jun. 2006b.





## BIBLIOGRAFIA

- ALTMAN, Rick. **Sound theory, sound practice**. New York: Routledge, 1992.
- CAVALCANTI, Alberto. **Filme e realidade**. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1976.
- CHION, Michel. **Musiques au cinéma**. Paris: Fayard, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Le son**. Paris: A. Colin, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Le son au cinéma**. Paris: Cahiers du cinéma, 1992
- \_\_\_\_\_. **La voix au cinéma**. Paris: Editions de l'étoile, 1982..
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2. ed. São Paulo: Graal, 2006.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- FARNELL, Andy. **Designing sound**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- FLÜCKIGER, Barbara. **Sound design: die virtuelle klangwelt des films**. Marburg: Schüren, 2001.
- GRYZIK, Antoni. **Le rôle du son dans le recit cinematographique**. Paris: Minard, 1984.
- LASTRA, James. **Sound technology and the american cinema**. New York: Columbia University, 2000.
- LoBRUTTO, Vicent. **Sound-on-film: interviews with creators of film sound**. London: Praeger, 1994.
- MAGALHÃES, Iara Helena. **A técnica do filme São Jerônimo de Júlio Bressane, segundo um desenho do tempo**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2007.

MANZANO, Luiz Adelmo. **Som-imagem no cinema**. São Paulo: Perspectiva; FAPESP, 2003.

MENDES, Eduardo Simões dos Santos. **A trilha sonora nos curta-metragens de ficção realizados em São Paulo entre 1982 e 1992**. 1994. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004

MORAIS, Fernando da Costa. **O som no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: 7Letras; FAPERJ, 2008.

\_\_\_\_\_; SÁ, Simone Pereira de. (Org.). **Som + imagem**. Rio de Janeiro: 7letras, 2012.

PASOLINI, Pier Paolo. **O empirismo herege**. Lisboa: Assírio & Alvim, 1982.

PUDOVKIN, Vsevolod. Asynchronism as a principle of sound film. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound: theory and practice**. New York: Columbia University, 1985. p. 86-91.

PURCELL, John. **Dialogue editing for motion pictures: a guide to the invisible art**. Oxford: Focal, 2007.

RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Senac, 2005. 2 v.

ROSA, Ronel Alberti da. **Música e mitologia do cinema: na trilha de Adorno e Eisler**. Ijuí: Unijuí, 2003.

SCHETTINO, Paulo. **Diálogos sobre a tecnologia do cinema brasileiro**. São Paulo: Ateliê, 2007.

SONNENSCHNEIN, David. **Sound design**. Studio City: M. Wiese Productions, 2001.

WALTON, Kendall. **Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts**. Cambridge: Harvard University, 1990.

YALE FRENCH STUDIES. New Haven, CT: Yale University, n. 60, 1980. ISBN 0044-0078.

## ANEXOS

### ANEXO 1: *De cigarro em cigarro* (1953)

Composição: Luiz Bonfá

Interpretação: Nora Ney

Vivo só sem você  
Que não posso esquecer  
Um momento sequer  
Vivo pobre de amor  
À espera de alguém  
E esse alguém não me quer

Vejo o tempo passar  
O inverno chegar  
Só não vejo você  
Se outro amor em meu quarto bater  
Eu não vou atender

Outra noite esperei  
Outra noite sem fim  
Aumentou meu sofrer  
De cigarro em cigarro  
Olhando a fumaça  
No ar se perder

Vivo só sem você  
Que não posso esquecer  
Um momento sequer  
Vivo pobre de amor  
À espera de alguém  
E esse alguém não me quer

Vejo o tempo passar  
O inverno chegar  
Só não vejo você  
Se outro amor  
Em meu quarto bater  
Eu não vou atender

**ANEXO 2: O “X” do problema (1936)**

Composição: Noel Rosa

Interpretação: Aracy de Almeida

Nasci no Estácio

Eu fui educada na roda de bamba

Eu fui diplomada na escola de samba

Sou independente, conforme se vê

Nasci no Estácio

O samba é a corda e eu sou a caçamba

E não acredito que haja muamba

Que possa fazer gostar de você

Eu sou diretora da escola do Estácio de Sá

E felicidade maior neste mundo não há

Já fui convidada para ser estrela do nosso cinema

Ser estrela é bem fácil

Sair do Estácio é que é o X do problema

Você tem vontade

Que eu abandone o largo de Estácio

Pra ser a rainha de um grande palácio

E dar um banquete uma vez por semana

Nasci no Estácio

Não posso mudar minha massa de sangue

Você pode ver que palmeira do mangue

Não vive na areia de Copacabana

**ANEXO 3: *Qui nem jiló* (1949)**

Composição: Humberto Teixeira e Luiz Gonzaga

Se a gente lembra só por lembrar

O amor que a gente um dia perdeu

Saudade inté que assim é bom

Pro cabra se convencer

Que é feliz sem saber

Pois não sofreu

Porém se a gente vive a sonhar

Com alguém que se deseja rever

Saudade, entonce, aí é ruim  
Eu tiro isso por mim,  
Que vivo doido a sofrer

Ai, quem me dera voltar  
Pros braços do meu xodó  
Saudade assim faz roer  
E amarga qui nem jiló  
Mas ninguém pode dizer  
Que me viu triste a chorar  
Saudade, o meu remédio é cantar  
Saudade, o meu remédio é cantar

**ANEXO 4:** *Nana neném (1955)*

Composição: Haroldo Lobo e Brasinha  
Interpretação: Vera Lúcia

Nana neném, é hora de mimir,  
Nana neném, o papão já vem aí,  
Nana neném e pára de chorar,  
vê se você se manca, também quero rebolar!

Neném não quer mimir,  
Nenem tá de veneta,  
Fica bonzinho aí,  
que eu lhe dou uma chupeta!



## ÍNDICE DE FILMES

<i>2001 – uma odisseia no espaço</i> .....	69, 117
<i>A agonia</i> .....	145
<i>À bout de souffle</i> .....	92
<i>A cabra na região semiárida</i> .....	142
<i>A erva do rato</i> .....	6
<i>A família do barulho</i> .....	96, 137
<i>A greve</i> .....	20
<i>A liberdade é azul</i> .....	71, 74
<i>A star is born</i> .....	24
<i>Acossado</i> .....	101
<i>Agent X27</i> .....	41
<i>Alphaville</i> .....	69
<i>Amor bandido</i> .....	3
<i>Apocalypse now</i> .....	68, 69, 118, 132
<i>As férias do Sr. Hulot</i> .....	57
<i>Baile perfumado</i> .....	70
<i>Bande à part</i> .....	102
<i>Barão Olavo, o horrível</i> .....	96
<i>Beleza americana</i> .....	56
<i>Blade Runner</i> .....	132
<i>Brás Cubas</i> .....	136, 137, 138, 147, 150
<i>Broadway Melody</i> .....	45
<i>Butch Cassidy and the Sundance Kid</i> .....	132
<i>Cabra marcado para morrer</i> .....	56
<i>Cara a cara</i> .....	96, 168
<i>Carlota Joaquina, princesa do Brasil</i> .....	5
<i>Cidadão Kane</i> .....	130
<i>Cleópatra, de J. Mankiewicz</i> .....	162
<i>Cleópatra, de J. Bressane</i> .....	6, 132, 137
<i>Crepúsculo dos deuses</i> .....	57
<i>Crimes da alma</i> .....	101
<i>Cuidado, madame</i> .....	96
<i>Dias de Nietzsche em Turim</i> .....	14, 135, 137, 143, 150, 155, 165
<i>E.T.: o extraterrestre</i> .....	119
<i>Édipo rei</i> .....	166
<i>Ele, o boto</i> .....	24

<i>Era uma vez no oeste</i> .....	117
<i>Eu sei que vou te amar</i> .....	2
<i>Filme de amor</i> .....	14, 135, 145, 146, 150, 151, 159, 160, 166
<i>Galáxia Albina</i> .....	136
<i>Galáxia dark</i> .....	136
<i>Gargalhada final</i> .....	1
<i>Grandes esperanças</i> .....	55
<i>Guerra nas estrelas</i> .....	119, 127
<i>Hiroshima mon amour</i> .....	89, 103
<i>Jurassic Park</i> .....	24
<i>King Kong</i> .....	11, 61, 116
<i>Le million</i> .....	62
<i>Lettre de Sibérie</i> .....	33
<i>Luzia Homem</i> .....	71, 121
<i>M.</i> .....	46
<i>M.A.S.H.</i> .....	128
<i>Macbeth</i> .....	152, 161, 163
<i>Maioria absoluta</i> .....	94
<i>Matou a família e foi ao cinema</i> .....	96, 143, 159
<i>Menino de engenho</i> .....	95
<i>Miramar</i> ..... 6, 14, 135, 137, 138, 139, 140, 141, 147, 148, 151, 152, 153, 154, 157, 158, 159, 160, 161, 163, 164, 175	
<i>Moby Dick</i> .....	145, 146, 167
<i>Nashville</i> .....	128
<i>North Sea</i> .....	47
<i>Numéro deux</i> .....	92
<i>O anjo nasceu</i> .....	96, 97, 143, 145, 147, 153, 154, 168
<i>O ano passado em Marienbad</i> .....	90, 107, 110
<i>O bandido da luz vermelha</i> .....	97, 107, 111
<i>O gigante da América</i> .....	145
<i>O mágico de Oz</i> .....	69
<i>O padre e a moça</i> .....	3
<i>O pântano</i> .....	123, 124
<i>O rei do baralho</i> .....	145
<i>O resgate do soldado Ryan</i> .....	123, 124
<i>O retorno de Batman</i> .....	24
<i>O vampiro de Copacabana</i> .....	1
<i>Os 39 degraus</i> .....	61
<i>Paisà</i> .....	93
<i>Pequeno dicionário amoroso</i> .....	6
<i>Perfídia</i> .....	162, 163
<i>Pickup on south street</i> .....	152
<i>Por um punhado de dólares</i> .....	131
<i>Por uns dólares a mais</i> .....	72, 131



<i>Primary</i> .....	50
<i>Que viva México!</i> .....	148
<i>Rastros de ódio</i> .....	153, 161, 163
<i>Rio 40 graus</i> .....	95
<i>Roma, cidade aberta</i> .....	93
<i>São Jerônimo</i> .....	14, 135, 140, 141, 142, 143, 149, 154, 155, 164, 178, 179, 183
<i>Sermões</i> .....	136
<i>Show boat</i> .....	41
<i>Soberba</i> .....	56
<i>Tempos modernos</i> .....	130
<i>Terra em transe</i> .....	3, 90, 102
<i>The seven samurai</i> .....	71
<i>The whispering Shadow</i> .....	146, 150
<i>Thieves highway</i> .....	61
<i>Tout va bien</i> .....	101
<i>Tubarão</i> .....	132
<i>Um céu de estrelas</i> .....	70
<i>Uma aventura na Martinica</i> .....	162
<i>Une femme est une femme</i> .....	102
<i>Vent d'est</i> .....	92
<i>Vidas secas</i> .....	3, 155, 176



## ÍNDICE DOS DVDs

### DVD 1

#### Apresentação

01. <i>O padre e a moça</i> .....	3
02. <i>Terra em transe</i> .....	3
03. <i>Vidas secas</i> .....	3

#### Capítulo 1

01. <i>A greve</i> .....	20
02. <i>Lettre de Sibérie</i> .....	33
03. <i>Agent X27</i> .....	41
04. <i>Broadway Melody (1)</i> .....	45
05. <i>Broadway Melody (2)</i> .....	45
06. <i>M.</i> .....	46

#### Capítulo 2

01. <i>Grandes esperanças</i> .....	55
02. <i>Soberba (1)</i> .....	56
03. <i>Soberba (2)</i> .....	56
04. <i>Cabra marcado para morrer</i> .....	56
05. <i>Beleza americana</i> .....	56
06. <i>Crepúsculo dos deuses</i> .....	57
07. <i>As férias do Sr. Hulot</i> .....	57
08. <i>Os 39 degraus</i> .....	61
09. <i>King Kong</i> .....	61
10. <i>Thieves highway</i> .....	61
11. <i>Le million</i> .....	62
12. <i>Apocalypse now</i> .....	68
13. <i>Alphaville</i> .....	69
14. <i>2001 – uma odisséia no espaço</i> .....	69
15. <i>O mágico de Oz</i> .....	69
16. <i>Baile perfumado</i> .....	70
17. <i>Um céu de estrelas</i> .....	70
18. <i>Luzia Homem</i> .....	71
19. <i>A liberdade é azul (1)</i> .....	71

20. <i>The seven samurai</i> .....	71
21. <i>Por uns dólares a mais</i> .....	72
22. <i>A liberdade é azul (2)</i> .....	74

### Capítulo 3

01. <i>Terra em transe (1)</i> .....	90
02. <i>Terra em transe (2)</i> .....	91
03. <i>O anjo nasceu</i> .....	97
04. <i>Acossado (1)</i> .....	101
05. <i>Acossado (2)</i> .....	101
06. <i>Tout va bien</i> .....	101
07. <i>Crimes da alma</i> .....	101
08. <i>Une femme est une femme</i> .....	102
09. <i>Bande à part</i> .....	102
10. <i>Hiroshima mon amour</i> .....	103
11. <i>O ano passado em Marienbad</i> .....	107
12. <i>O bandido da luz vermelha (1)</i> .....	111
13. <i>O bandido da luz vermelha (2)</i> .....	111

## DVD 2

### Capítulo 4

01. <i>King Kong</i> .....	116
02. <i>Era uma vez no oeste</i> .....	117
03. <i>2001 – uma odisséia no espaço</i> .....	117
04. <i>Guerra nas estrelas</i> .....	119
05. <i>E.T.: o extraterrestre</i> .....	119
06. <i>Luzia Homem</i> .....	121
07. <i>O resgate do soldado Ryan</i> .....	123
08. <i>O pântano</i> .....	124
09. <i>M.A.S.H.</i> .....	128
10. <i>Nashville (1)</i> .....	128
11. <i>Nashville (2)</i> .....	128
12. <i>Por um punhado de dólares</i> .....	131
13. <i>Por uns dólares a mais</i> .....	131
14. <i>Butch Cassidy and the Sundance Kid (1)</i> .....	132
15. <i>Butch Cassidy and the Sundance Kid (2)</i> .....	132
16. <i>Tubarão</i> .....	132
17. <i>Apocalypse now</i> .....	132
18. <i>Blade Runner</i> .....	132
19. <i>Cleópatra (1)</i> .....	132
20. <i>Cleópatra (2)</i> .....	132

## Capítulo 5

01. <i>Miramar</i> (1).....	139
02. <i>São Jerônimo</i> (1).....	142
03. <i>Dias de Nietzsche em Turim</i> (1) <i>Por exemplo ...chegada estação</i> .....	144
04. <i>Dias de Nietzsche em Turim</i> (2) .....do “revirar as perspectivas”.....	144
05. <i>Miramar</i> (2) <i>No primeiro exemplo que selecionamos</i> .....	147
06. <i>Miramar</i> (3) <i>Num segundo exemplo</i> .....	148
07. <i>Filme de amor</i> (1) ... <i>claquetes</i> .....	150
08. <i>Miramar</i> (4) <i>Corte para Miramar no interior do prédio</i> .....	151
09. <i>Macbeth</i> (1) <i>as feiticeiras</i> .....	152
10. <i>Miramar</i> (5) <i>Miramar e Rolah na limusine</i> .....	152
11. <i>Pickup on south street</i> (1).....	152
12. <i>Pickup on south street</i> (2).....	152
13. <i>Rastros de ódio</i> (1).....	153
14. <i>São Jerônimo</i> (2) <i>Jerônimo caminha ao som de Saint-Saëns</i> .....	154
15. <i>São Jerônimo</i> (3) <i>o cisne</i> .....	155
16. <i>Dias de Nietzsche em Turim</i> (3) <i>Tristão e Isolda</i> .....	155
17. <i>Dias de Nietzsche em Turim</i> (4) <i>Laocoon</i> .....	157
18. <i>Miramar</i> (6) <i>Nana neném</i> .....	157
19. <i>Miramar</i> (7) <i>Uma cena (taças)</i> .....	158
20. <i>Miramar</i> (8) <i>Em outra cena</i> .....	159
21. <i>Filme de amor</i> (2) <i>o ovo fritando</i> .....	159
22. <i>Miramar</i> (9) <i>citações</i> .....	161
23. <i>MacBeth</i> (2) <i>Lady Macbeth</i> .....	161
24. <i>Rastros de ódio</i> (2) <i>testamento é lido</i> .....	161
25. <i>Perfídia</i> .....	162
26. <i>Uma aventura na Martinica</i> .....	162
27. <i>Rastros de ódio</i> (3) <i>sobrinha de volta</i> .....	162
28. <i>São Jerônimo</i> (4), <i>cinco monges</i> .....	164
29. <i>Dias de Nietzsche em Turim</i> (5) <i>Displicente</i> .....	165
30. <i>Dias de Nietzsche em Turim</i> (6) <i>Édipo</i> .....	166
31. <i>Édipo rei</i> .....	166
32. <i>Filme de amor</i> (3) <i>o voo das Três Graças</i> .....	166
33. <i>Moby Dick</i> .....	167