



UNICAMP

NELSON PINTON FILHO

**A TRILOGIA DA MORTE DE GUS VAN SANT: SONS, CONCEITOS E
PAISAGENS SONORAS**

CAMPINAS
2014



UNICAMP

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES**

NELSON PINTON FILHO

**A TRILOGIA DA MORTE DE GUS VAN SANT: SONS, CONCEITOS E PAISAGENS
SONORAS**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Multimeios, do
Instituto de Artes da Universidade Estadual
de Campinas para a obtenção do Título de
Doutor em Multimeios.

Este exemplar corresponde à versão final da Tese defendida
pelo aluno Nelson Pinton Filho e orientada pelo Prof. Dr.
Claudiney Rodrigues Carrasco

Orientador Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco

CAMPINAS

iii

ciencia
2011/12/14
[Signature]
Prof. Dr. Márcio César Soares Freire
Coordenador dos Cursos de Pós-Graduação
IA - UNICAMP
Matr. 18530-1

2014

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Eliane do Nascimento Chagas Mateus - CRB 8/1350

P658t Pinton Filho, Nelson, 1974-
A Trilogia da Morte de Gus van Sant: sons, conceitos e paisagens sonoras. /
Nelson Pinton Filho. – Campinas, SP : [s.n.], 2014.

Orientador: Claudiney Rodrigues Carrasco.
Coorientador: Eduardo Simões dos Santos Mendes.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Cinema sonoro. 2. Audiovisual. 3. Trilhas Sonoras. 4. Música. I. Carrasco,
Claudiney Rodrigues, 1964-. II. Mendes, Eduardo Simões dos Santos. III.
Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. IV. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Gus van Sant's Death Trilogy: sounds, concepts and soundscapes.

Palavras-chave em inglês:

Sound motion pictures

Sound Design

Cinema

Music

Área de concentração: Multimeios

Titulação: Doutor em Multimeios

Banca examinadora:

Claudiney Rodrigues Carrasco [Orientador]

Eduardo Simões dos Santos Mendes

Antonio Fernando da Conceição Passos

Suzana Reck Miranda

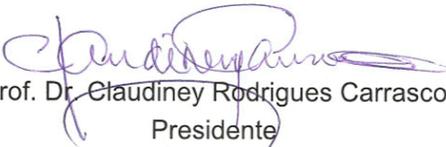
Francisco Elinaldo Teixeira

Data de defesa: 21-08-2014

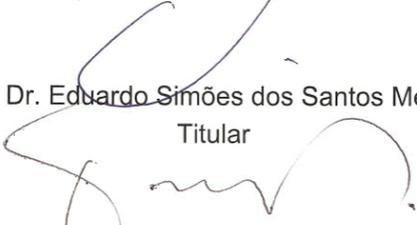
Programa de Pós-Graduação: Multimeios

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Tese de Doutorado em Multimeios, apresentada pelo Doutorando Nelson Pinton Filho - RA 940059 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutor, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco
Presidente



Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes
Titular



Prof. Dr. Antonio Fernando da Conceição Passos
Titular



Profa. Dra. Suzana Reck Miranda
Titular



Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira
Titular

Aos meus pais, in memoriam.

AGRADECIMENTOS

Antes de qualquer um, a Deus, pela a saúde e pela possibilidade de exercer a escuta e compor.

Ao querido orientador e amigo Claudiney Carrasco, por todo o incentivo desde 1996.

À minha querida irmã Cecília, que desde que me conheço como gente, incentivou-me musicalmente, e neste trabalho agradeço-a por toda a sua dedicação e prontidão nas traduções (sua especialidade) e nas revisões.

À Débora, minha querida companheira, aquela que viu todos os surtos de um doutorado, por seu olhar e carinho durante este período.

Ao grande amigo Marco Scarassatti, doutor, músico com quem comungo experiências sonoras há mais de dez anos, por seu apoio sempre presente e pela ideia inicial que alavancou este projeto.

Aos queridos Diego Ruiz e Helton Ladeira, diretores, artistas visuais, com quem comungo o dia a dia, por sua alegria, paciência, bom humor e entendimento deste período.

A todos os colegas da pós, em especial ao brilhante Renan Paiva e as instigantes ideias do amigo Andre Checchia.

Aos talentosos amigos: Thiago Liguori e Weber Marely, pelas intensas discussões sobre o som, trilhas sonoras e mixagens. Obrigado pela troca de informações entre nossas gerações.

Aos queridos mentores: Suzana Reck Miranda, Eduardo Santos Mendes, Fernando Passos e Elinaldo Teixeira.

Aos funcionários da Pós-Graduação do Instituto de Artes, obrigado por todo auxílio durante estes anos.

Por fim, agradeço a oportunidade e incentivo no campo da pesquisa do programa da Capes.

Meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

Um olhar atento para os eventos que compõe a trilha sonora da Trilogia da Morte de Gus van Sant: *Gerry* (2002), *Elephant* (2003) e *Last Days* (2005). Os materiais sonoros são tratados como um aliado, auxiliando na construção narrativa. De maneira geral, incorporam músicas de paisagens sonoras, cujos fonogramas originais são combinados aos demais elementos da banda sonora, resultando numa mixagem particular e surpreendente que impacta na montagem fílmica, nos processos inerentes e complexos do tempo, nas tensões sonoras internas compostas de timbres e no resultado cognitivo para o espectador. Esta pesquisa auxilia na compreensão do processo de *sound design*, surgido em meados dos anos 70, e que se estabelece nos dias atuais como forma expressiva de tratar os sons nos filmes.

ABSTRACT

A closer look at the events that comprehend the soundtrack of Gus van Sant's *Death Trilogy: Gerry (2002), Elephant (2003) and Last Days (2005)*. These films use the sound material as an ally, which helps the narrative construction. In general terms, they make use of pieces of soundscape music, the original phonograms are blended with other elements of the soundtrack, thus producing a new and surprising mix that impact in the film montage, e.g. the inherent and complex time, the inner sound tensions made of timbres and cognitive results in the audience. This research helps to understand the sound design process, which appeared in the mid 70's and establishes itself in the present days as an expressive form to treat sounds materials in movies.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO.....	1
I.1) UM ESPAÇO PARA O SOM.....	1
I.2) A INVISIBILIDADE DO APARATO TÉCNICO.....	4
I.3) NOVAS TAREFAS.....	5
I.4) O SURGIMENTO DE UM CONCEITO.....	6
I.5) REORGANIZAÇÃO NO MODO DA PRODUÇÃO SONORA: A CONTRIBUIÇÃO EUROPÉIA E O USO DA MONTAGEM SONORA DE WALTER MURCH.....	10
I.6) PÓS BEATS, O CINEMA DE GUS VAN SANT E SOBRE VAN SANT.....	14
I.7) A MÚSICA COMO PAISAGEM: THE WORLD SOUND PROJECT.....	17
I.8) <i>MUSIC BY</i>.....	21
I.8.i) Music by... Picturolls.....	24
I.8.ii) A Partitura original e pensamentos sobre um período.....	28
I.9) HI-FI E LO-FI.....	30
I.10) A GRAVAÇÃO MUSICAL E SUA RESSIGNIFICAÇÃO NO CINEMA.....	33
CAPÍTULO II - ANÁLISE DE GERRY (2002).....	36
II.1) ESTRUTURA NARRATIVA DE GERRY.....	36
II.2) METODOLOGIA DA ANÁLISE SONORA EM GERRY.....	41
II.3) A AUSÊNCIA DOS DIÁLOGOS.....	42
II.4) SOBRE A MÚSICA: APONTAMENTOS SOBRE <i>SPIEGEL IM SPIEGEL</i>.....	46
II.5) QUADRO DO PRIMEIRO PONTO DE INTERESSE – SEQUÊNCIA INICIAL.....	49
II.6) SEGUNDO PONTO DE INTERESSE - A FORMAÇÃO DOS AMBIENTES SONOROS.....	51
II.6.i) "Hey Gerry! O caminho...".....	51
II.6.ii) Sobre o Campo Sonoro: Leitura das Frequências.....	52
II.6.iii) Uma Contaminação de Ordem Musical (Música Discreta).....	55
II.6.iv) A Música-Paisagem.....	56
II.6.v) Breve Comentário.....	58
II.7) PONTUANDO AS FREQUÊNCIAS VOCACÊNTRICAS.....	59
II.8) TERCEIRO PONTO DE INTERESSE: OS PASSOS E A LEMBRANÇA DE STALKER.....	62
II.9) QUARTO PONTO DE INTERESSE: DEZ MINUTOS AO SOM DE <i>FÜR ALINA</i>.....	69
II.10.) QUEM É <i>GERRY</i>? UMA NOTA ESCLARECEDORA.....	75
II.11) QUINTO PONTO DE INTERESSE – A ATMOSFERA NOTURNA.....	76
II.12) PASSOS FINAIS.....	80
CAPÍTULO III - ANÁLISE DE ELEPHANT (2003).....	84
III.1) FLUXO INTERNO, SOM CINEMÁTICO E O DIÁLOGO AUDIOVISUAL.....	84

III.2) SOBRE ELEPHANT (2003).	86
III.2.i) O que é um Elefante?	87
III.3) CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEMPO.	88
III.4) A CONSTRUÇÃO DAS SENSações.	93
III.5) PARA ALÉM DOS PASSOS DE MICHELLE: A CONSTRUÇÃO DO PERCEPTÍVEL.	98
III.6) APRECIAR A PAISAGEM.	101
III.7) RÍTMICA INVISÍVEL: JOHN, ELIAS E MICHELLE – A MONTAGEM CÍCLICA DOS CORREDORES RÍTMICOS.	104
III.8) DE PORTAS ABERTAS.	107
III.9) CICLOS, BEETHOVEN E PRESSÁGIOS.	108
III.10) SIMILARIDADES NARRATIVAS.	114
III.11) LEGADOS ESCONDIDOS: ACID MOTHERS TEMPLE E BURROUGHS.	115
CAPÍTULO IV - ANÁLISE DE LAST DAYS (2005)	123
IV.1) INTRODUÇÃO: O PRÉ-ATO.	123
IV.2) PRESSÃO SUGERIDA.	125
IV.3) A FORMAÇÃO DO ESPAÇO ACÚSTICO – VISUAL.	126
IV.3.i) Canções escondidas.	126
IV.3.ii) Caminhando para casa: ambientes, dinâmica e soundwalking.	131
IV.3.iii) Corte para o ambiente interno.	136
IV.3.iv) Caminhar é escutar.	137
IV.5) REGÊNCIA ANTECIPADA.	137
IV.6) OS RELÓGIOS E AS CAMPAINHAS.	142
IV.7) OS EMISSORES SONOROS COMO PAISAGEM.	145
IV.8) MOMENTOS MUSICAIS.	148
IV.8.i) Sequência do Bay Window – Contraponto inverso a duas vozes.	149
IV.8.ii) Death to Birth – <i>A ponte</i> e o elo sonoro com a narrativa.	150
V - CONCLUSÃO	154
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	159
FILMOGRAFIA	162

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO

I.1) UM ESPAÇO PARA O SOM.

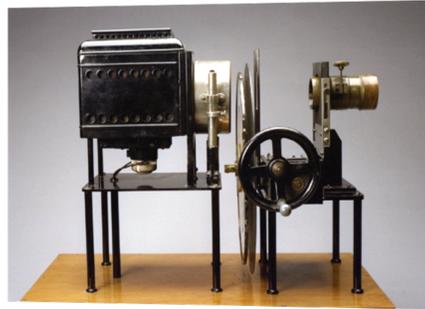
Num meio no qual a imagem é preponderante, o universo sonoro teve um longo caminho de adequação. A inserção do som no cinema é o resultado do aprimoramento de sua percepção acústica, aliado ao desenvolvimento de um aparato tecnológico que passa por etapas distintas desde a gravação do som direto até sua projeção sonoro-visual. Existe uma relação simbiótica entre esta evolução tecnológica e sua concretização, que almeja um ideal poético, resultando numa troca criativa entre sons e imagens. Iremos analisar o ressurgimento desta poética narrativa audiovisual, no período que inicia-se a partir de 1970, dentro do contexto do cinema norte-americano.

Anterior a esta década, por mais de meio século, despontaram produções que já indicavam o uso do potencial sonoro: de René Clair a Orson Welles com *Citizen Kane* (1941), da ficção científica *Forbidden Planet* (1956) a *Mon Oncle* (1958) de Jacques Tati são exemplos de filmes que demonstravam um interesse diferenciado e evidenciavam que o som poderia contribuir de forma criativa para a narrativa. No início do século XX, René Clair proferiria poeticamente que : *a interpretação dos ruídos [ao invés de uma mera imitação] deverá ter mais futuro*¹. (MANCINI, 1985) Este futuro tardou mais de meio século para consolidar-se. É importante entender que o som e sua junção ao filme não foi um processo simples, nem de eventos e inventos definitivos. Houve um encontro entre Muybridge e Edison que, de acordo com relatos de Muybridge, eles teriam ocasionalmente conversado sobre a possibilidade de um modelo que unisse o *zoopraxiscope* ao fonógrafo em 1888.

¹ “*the interpretation [rather than the mere imitation] of noises may have more of a future*”. (Mancini 1985)



Disco em vidro zoopraxiscope



Projektor zoopraxiscope

Esta questão inicial demandou uma busca efetiva para esta união. Uma evolução técnica era necessária, a fim de satisfazer os processos de sincronia, gravação e reprodução. As pesquisas adentraram as duas primeiras décadas do século XX, e foram responsáveis por uma acirrada competição entre os estúdios norte-americanos, além de manifestaram o desenvolvimento de sistemas sonoros singulares na Europa e Ásia. A união entre sons e imagens acarretou uma intensa alteração na maneira de fazer e pensar o cinema.

Jack Solomon, editor de som pioneiro em Hollywood, relembra em uma entrevista concedida ao pesquisador Vincent LoBrutto um episódio no qual relata as dificuldades encontradas em um set de filmagem, demonstrando a necessidade de uma adequação técnica. No início de sua carreira, Solomon trabalhava como *boom man*; sua responsabilidade era o posicionamento do microfone durante a gravação de uma cena, e seu objetivo consistia em obter um bom registro dos diálogos. Solomon relembra que não existia uma comunicação perfeita entre o responsável pela gravação, o *mixer*, e ele. O *mixer* podia falar com o *boom man*, mas o inverso não era possível, pois arruinaria toda a gravação das falas. Solomon conta que geralmente os *mixers* não sabiam nada sobre o comportamento das lentes ou qualquer outra técnica do processo de filmagem. Certo dia, um *mixer* pediu a Solomon que abaixasse o microfone, pois a gravação do áudio estava sendo prejudicada. Em resposta, Jack disse: olhe pelas lentes. Você precisa aprender onde estão as margens do campo superior e inferior de um *frame*, se é usada uma lente de 35mm ou 40mm, pois isto restringe o acesso do microfone.

Geralmente, Solomon deixava um recado no local onde os cabos de microfone conectam-se à mesa de mixagem: "Aqui é onde a sua jurisdição termina e a minha começa."² (LOBRUTTO, 1994)

O áudio deveria aprender com o cinema e o cinema com o áudio, era preciso compartilhar esse novo espaço que não pertencia mais nem à gravação do som nem à captação das imagens. Por parte dos aparatos tecnológicos, a partir da segunda metade de 1920, dois grandes sistemas em aprimoramento coexistiam dentro do modelo americano: o *sound-on-disc* (*vitaphone*) e o *sound-on-film* (óptico). Ao primeiro, deve-se as primeiras experiências de *Don Juan* (1926), com o uso de música gravada e a pontuação de alguns sons, até a inserção da voz em *Jazz Singer* (1927), que possibilitou, através de um sistema mecânico, uma reprodução sincrônica conjugada ao disco.

(...) ver as pessoas falando na tela. Este foi o aspecto da gravação sonora que mais afetou a indústria de filmes e a experiência do público.³ (CASINGHINO, 2011)

Os *sistemas de disco*, apesar de apresentarem melhor resolução (amplificação) e, conseqüentemente, maior clareza, era deficiente, pois demandava alta atenção por parte do operador, e regularmente apresentavam perdas de sincronia. Os sistemas ópticos (*sound-on-film*) viabilizavam uma solução em relação ao uso de aparatos externos, já que a informação sonora era gravada e reproduzida diretamente na película. Por outro lado, não apresentavam uma qualidade satisfatória de amplificação; um problema técnico, que gradualmente foi resolvido, sendo padronizado em 1938 como o som mono-aural.

² "That's where your jurisdiction ends and mine begins." (LoBRUTTO,1994).

³ (...) seeing people speak on the screen. This was the aspect of sound recording that most greatly affected the film industry and the experience of viewing films (Casinghino, 2011).

I.2) A INVISIBILIDADE DO APARATO TÉCNICO.

*"Embora o cinema seja percebido como um meio visual, 50 por cento de sua experiência é de ordem aural"*⁴ (LOBRUTTO, 1994). Isto se dá contanto que a percepção do sonoro satisfaça uma *condição ideal* em que os sons pareçam o mais *natural possível*, gravados e balanceados através de um único microfone *mágico*, e que presenteie o público com a mais perfeita união entre imagem e som, e que, de preferência, não se perceba o aparato sonoro. O menor distúrbio nessa equalização danifica todo o sentido desta linguagem. Assim LoBrutto descreve a invisibilidade do aparato técnico. Esta invisibilidade estende-se para os processos da montagem audiovisual, definindo o modelo concebido pelo cinema norte-americano.

Durante o início dos anos de 1930, a coexistência de informações simultâneas (diálogos, músicas e sons) estava restrita a um sistema óptico em pleno desenvolvimento, fato que evidenciava a exposição do aparato. O mais importante era o entendimento vocal, sendo que as demais componentes da banda eram inseridas respeitando as limitações técnicas que o sistema apresentava. A vantagem é que o som é altamente adaptável quanto a sua reprodução, pois o sistema auditivo humano age como um filtro e permite definir os interesses de seus pontos de escuta. Assim, a arte consegue transmutar esse estado do *mais natural possível* descrito por LoBrutto, seja por seu ineditismo ou por sua inventividade. Os sistemas de gravação e reprodução foram aprimorados durante as décadas seguintes, e tornaram-se objetos de estudo por parte de músicos pensadores como Pierre Schaeffer que, posteriormente, refletiria (1941-1942):

Comete erro grave quem hipoteca o futuro do rádio e do cinema: o futuro, afora o aperfeiçoamento técnico, não trouxe nada que não fosse conhecido na primeira película ou no primeiro disco. (SCHAEFFER, 2010)

⁴ *"Although the feature film is perceived as a visual medium, 50 percent of the motion picture experience is aural.* (LoBRUTTO, 1994)

Da busca pelo equilíbrio técnico, a arte nunca deixou de inovar, e hoje, pensar esse estado de clareza, objeto almejado pela inovação tecnológica, faz refletir em como sons e imagens de alta definição podem contribuir dentro desta linguagem estagnada em suas próprias clarezas. Nosso objeto de estudo nasce ao repensar as modificações estéticas e técnicas a partir dos anos 70, quando observamos um estágio limítrofe que culminará na nova revolução proporcionada pela digitalização. Nos filmes que estudaremos, em um tempo de *clarezas* resolvidas, a arte engendrará outros meios.

I.3) NOVAS TAREFAS.

O cinema pós anos 30 criou novas tarefas que foram gradualmente elaboradas durante as décadas posteriores. Essa cadeia de produção merece atenção especial, pois mostra a segmentação por especialidades instituída pelos grandes estúdios americanos:

1). Production Sound Mixers (Som Direto): são os técnicos responsáveis pela captação no set de filmagem, especializados no diálogo e nos sons ambientes da locação. Seu material é importantíssimo no processo de pós-produção; neles estão os sons referenciais que definem o ponto de partida dos processos de recriação.

2). Sound Editor (Editor de Som): responsável pela preparação dos diálogos e sua escolha, edição e refinamento do material de som direto, adição de sons e *efeitos sonoros* a serem utilizados no processo de mixagem final.

3). Artista de Foley: são os *atores sonoros*, encarregados em recriar os sons das personagens, que vão desde detalhes dos movimentos (passos, respirações) até aos sons ambientes, *naturais* ou *hiper-reais*. Este ator dubla sonoramente o ator filmado, é uma arte distinta e altamente elaborada, e sua atuação ocorre em tempo real, sendo gravado ao mesmo tempo em que vê a sequência. O nome é uma homenagem a Jack Foley, artista que trabalhou na Universal Studios no início da era do cinema falado (*talkies*) e que,

curiosamente, nunca recebeu um só crédito por seus relevantes trabalhos.⁵ Jack era um estudioso dos movimentos, e tinha a extrema habilidade de recriar vários sons simultaneamente.

4). ADR Editor (*Automatic Dialog Replacement*) (Dublagem): São responsáveis pela gravação das linhas de diálogo e *backgrounds* de ambiências vocais.

5). Music Editor e Music Mixer (Editor e Técnico de Mixagem Musical): durante esta etapa, são formalizados os procedimentos da gravação musical e englobados os procedimentos técnicos de sincronia (*click tracks*) das inserções musicais. Esses profissionais trabalham diretamente com o compositor do filme.

6). Re-recording Mixer: responsáveis por unir todos os elementos sonoros criados nos processos descritos acima e finalizar a mixagem do filme, bem como todo o trabalho de codificação (*print to film*) para os sistemas de reprodução de áudio disponíveis.

7). Sound Director : responsável pela coordenação da equipe de produção sonora, atuando também em funções administrativas, tendo poderes de decisão no material sonoro final.

I.4) O SURGIMENTO DE UM CONCEITO.

Nesta lista de nomenclaturas, falta o novo crédito do *sound designer*. Observaremos a seguir como o avanço tecnológico ajudou na criação deste novo conceito. A tradução para a língua portuguesa e a tentativa de delinear com precisão seu campo de atuação torna-se, em primeira instância, uma tarefa complexa. A etimologia de *designer* e sua tradução remonta a *desenhista* ou *projetista*, usualmente relacionado à área de projetos

⁵ *In the 33 years that sound-effects pioneer Jack Foley worked on Stage 10 at Universal Studios, he never received an on-screen credit for his inventive, and sometimes cost-saving contributions.*

industriais. Em língua inglesa, expressa *um ato de atuação criativa* ou um *projeto*. A palavra foi adotada como anglicismo em língua portuguesa. Citamos a seguir seu verbete:

Substantivo de dois gêneros.

- 1.Indivíduo que planeja ou concebe um projeto ou modelo.
- 2.Desenhista industrial.
- 3.Desenhista de produto.
- 4.Programador visual.

Segundo o pesquisador Vincent LoBrutto, autor do livro *Sound-on-Film*, retiramos a seguinte explicação, que procura definir a atuação do *sound designer* dentro da cadeia de produção sonora referida:

Em 1979, o crédito *montagem sonora e design* foi dado a Walter Murch por seu trabalho em *Apocalypse Now*. Embora os editores de som e os editores de supervisão de som estivessem criando trilhas sonoras desde os primórdios do cinema sonoro, a introdução do *sound designer* teve uma importância similar à introdução do *designer de produção* em 1939, quando Willian Cameron Menzies tornou-se o primeiro diretor de arte a receber o crédito por seu trabalho em *E o vento levou*. O *sound designer* é responsável pela concepção aural de um filme, assim como o cinegrafista e o designer de produção são responsáveis pelo visual do filme. O título *sound designer* pode ser um sinônimo de supervisor de edição de som.⁶ (LoBRUTTO, 1994)

Todas as subdivisões de trabalho apresentadas acima marcam um processo gradual do aprimoramento e valorização das várias etapas que representam, de modo conceitual, a produção sonora específica para o cinema. Muitas dessas categorias foram sendo reveladas pela própria indústria cinematográfica americana com o passar das décadas, com o intuito de premiar as diversas vertentes de trabalho de forma justa. É bem

⁶ *In 1979 the credit 'sound montage and design' was given to Walter Murch for his work on 'Apocalypse Now'. Although sound editors and supervising sound editors have been creating sounds tracks since the early days of film sound, the introduction of the sound designer has had a significance similar to the introduction of the production designer in 1939, when Willian Cameron Menzies became the first art director to receive that credit for Gone with the Wind. The sound designer is responsible for the aural conception of a film, just as the cinematographer and production designer are responsible for the look of a film. The title of sound designer can be synonymous with supervising sound editor."*

verdade que as categorias citadas interpolam-se durante o processo: um editor de som pode muito bem criar um efeito sonoro específico, assim como o artista *foley* também o faz. Um som estritamente musical pode transformar-se, nas mãos de um *sound designer*, em um objeto sonoro novo.

Dentre todas as categorias apresentadas, a de *sound designer* aflora como a mais abrangente, pois amplia as áreas já existentes na produção de som para cinema, englobando o *conceitual* (projeto) do processo sonoro filmico. Como na citação de LoBrutto, observamos que o *sound designer* invade a posição final da cadeia de produção representada pelo *sound diretor*, assim como a criação e supervisão do *sound editor*.

Walter Murch entra na história bem antes de sua premiação com o Oscar por *Apocalypse Now*. Em 1971, Murch realiza *THX 1138*, primeiro filme escrito e dirigido por George Lucas, no qual Murch também assina o roteiro. Muitos autores afirmam que este movimento está intimamente ligado com a corrente do movimento de música concreta e eletrônica. No caso de Murch, em entrevista a LoBrutto, observaremos um olhar diferente:

LoBrutto - Você estudou os sons e as técnicas que eles utilizam?
(referente à corrente da música concreta de Pierre Henry e Pierre Schaeffer)

Murch - Não. Sei que eles recortam e unem os sons, invertem e tocam ao contrário, diminuem sua rotação e tocam mais rápido. Eu já fazia isso. Sentia-me como Robinson Crusoe desvendando outra pegada na areia, pois eu era apenas um adolescente vivendo em um apartamento em Nova York e realizando coisas estranhas com os sons. Foi entusiasmante e tranquilizador ao mesmo tempo saber que outras pessoas também estavam fazendo isso.⁷ (LOBRUTTO, 1994)

⁷ *Lo Brutto: Did you research the sounds and techniques they used?*

Murch: No. I knew they spliced sound together, turned them upside down and backwards, slowed them down and seeded them up. I was doing that already. I felt like Robinson Crusoe finding another footprint on the sand, because I was a teenage kid in an apartment in New York doing weird things with sound. It was exhilarating and reassuring at same time to discover that someone else was doing them so.

Nesta declaração, Murch afirma sua descoberta das técnicas de manipulação sonora proporcionada pela consolidação tecnológica da gravação e da edição analógica. Apesar de seu conhecimento da corrente da música concreta, observaremos a seguir que seu resultado foi diferenciado:

LoBrutto - Frequentemente, nos créditos de um filme você utiliza *Montagem Sonora*. Isto acontece porque você combina os sons do mesmo modo que se concebe a montagem do filme?

Murch - Sim, é isso. Na minha adolescência fui muito influenciado pelas gravações que ouvia da escola de Música Concreta de Paris. Quando comecei a pensar sobre som e filme, meu estímulo principal era o desejo de que de alguma maneira pudesse unir filme e Música Concreta – a diversão de coletar todos esses sons reais em um contexto não usual, e ainda ter uma razão visual para isso, foi o que me levou a esta realização. Além disso, no início de minha carreira não tinha nenhum vínculo empregatício, e o título "Montagem Sonora" era vago o suficiente para passar despercebido⁸. (LOBRUTTO, 1994)

Na entrevista, é nítida a influência da vertente *musical* da *escola Concreta* parisiense. No entanto, Murch descobriu uma nova forma de *fazer sons* para as imagens sem ter em mente a composição puramente *musical*. O desejo expresso de aproximar este processo sonoro a arte da montagem culminou em uma linguagem diferenciada da proposta pela música concreta, além do termo *montagem sonora* ser algo completamente novo que o afastava de qualquer vínculo sindical.

Propomos o entendimento do termo *sound designer* como *concepção sonora*, ou *projeto sonoro*, visto que reúne os conceitos de montagem fílmica e sonora, finalmente agregadas. No impasse técnico, que embate com os trabalhos já realizados pelo *sound*

⁸*LoBrutto: You often use the film credit sound montage. Is this because you use sounds in combination in the same way a picture montage is created?*

Murch: Yes, it is. In my teenage years I was very influenced by some records I heard from Musique Concrète school in Paris. So when I began to think about sound and film, one of the main influences on me was the desire to somehow bring together film and Music Concrète – the fun of assembling all these real sounds in an unusual context and yet having a visual reason for doing so. Also, at the start of my career I was working nonunion, and the title “Sound Montage” appeared vague enough not to set off any alarms.

editor, o *métier* do *sound designer* dá um passo além. Com o aval de olhar para o filme como um todo, há a condição de criar e buscar uma identidade, ampliando para o mundo dos sons a possibilidade de compor uma imagem sonora.

I.5) REORGANIZAÇÃO NO MODO DA PRODUÇÃO SONORA: A CONTRIBUIÇÃO EUROPÉIA E O USO DA MONTAGEM SONORA DE WALTER MURCH.

A montagem sonora instituída por Walter Murch viabilizou, na narrativa fílmica, a emancipação estética proposta pelo *cinema de autor* francês, expressando liberdade de criação aliada ao poder de escolha e decisão. O cinema instituído na França no final da década de 50 e toda a década de 60, conhecido como *Nouvelle Vague*, influenciou diretamente a produção dos novos cineastas americanos do final dos anos 60 e toda a década de 70. No excerto de texto abaixo, entendemos como se deu o nascimento deste cinema autoral:

Temendo em parte a influência dos filmes de Hollywood na mídia e cultura francesas, o governo francês começou a subsidiar novos cineastas através do incentivo “adiantamento sobre a receita” (*avance sur recette*), que foi financiado por intermédio de taxas sobre as vendas das bilheterias, e que deveria ser reposta com os futuros ganhos dos filmes que este sistema subsidiava. Além disso, câmeras portáteis e tecnologia sonora, bem como a disponibilidade de películas de baixa luminosidade, tornaram a produção de cinema mais fácil, mais rápida e mais portátil.⁹ (WHITTINGTON, 2007)

Na América, no início dos anos 70, destacamos o trabalho de Francis Ford Copolla e a fundação da *America Zoetrope*, companhia que influenciou toda a geração

⁹"Fearing in part the influence of Hollywood films on French media and culture, the French government began to subsidize new filmmakers through the “*avance sur recette*” system, which was funded by levies on ticket sales and was to be replenished by the future earnings of the films it subsidized. In addition, portable camera and sound technology, as well as low-light film stocks, made film production easier, faster, and more mobile". (WHITTINGTON, W. *Sound Design and Science Fiction*. TX: University of Texas, 2007, pg.59)

posterior. Coppola afirma: “Se sua procura é ser verdadeiramente criativo e experimental, você deve trabalhar fora do sistema”¹⁰. (WHITTINGTON, 2007)

O sistema representava o poder de decisão sobre o corte final de um filme ser delegado a produtores executivos e presidentes de grandes estúdios. Intrinsecamente, esta nova geração ia contra os moldes e interesses de produção vigentes na época. Em 1971, Coppola produz o filme *THX 1138*, de direção e roteiro de George Lucas e Walter Murch, que curiosamente conta a história de um casal que se rebela contra o sistema de uma sociedade rigidamente controlada. Outro fator preponderante para a criação desse novo cinema foi o crescimento das transmissões televisivas:

A televisão, por exemplo, retirou muitos dos espectadores americanos mais velhos das salas de exibição, tornando-se uma alternativa barata se comparada ao cinema. Como resultado, os estúdios desesperadamente começaram a cultivar o mercado lucrativo mais jovem, e recorreram aos novos diretores, já atuantes, nas novas formas de estilo e narrativa para a película. Os estúdios esperavam que estas novas vozes, com suas novas tendências experimentais e modos de representação, atraíssem os espectadores mais jovens para as salas de cinema.¹¹ (WHITTINGTON, 2007)

A contribuição da *Nouvelle Vague*, assim como o restante dos chamados novos cinemas, foram decisivos para essa nova geração de cineastas conseguir a atenção das grandes produtoras, desencadeando seu processo de consolidação.

A inspiração para este experimentalismo na forma fílmica deve-se à crescente popularidade dos filmes de diretores internacionais como

¹⁰ “If you wanted to be truly creative and experimental, you had to work outside the system”

¹¹ “Television, for instance, drew many older Americans away from motion picture theaters as an inexpensive alternative to filmgoing. As a result, the studios sought desperately to cultivate the lucrative youth market and looked to a new generation of filmmakers whose works had already begun to engage film style and narrative in new ways. The studios hoped these new voices and their penchant for experimental modes of representation would speak directly to younger audiences, drawing them into theaters”.

Ingmar Bergman, Federico Fellini, Akira Kurosawa, François Truffaut, Jean-Luc Godard e Michelangelo Antonioni.¹² (WHITTINGTON, 2007)

Soma-se a estes fatores a evolução tecnológica dos equipamentos e sua redução de custo, bem como o início da era de equipamentos portáteis. A portabilidade contribuiu diretamente para o processo de captação, tanto para a imagem quanto para o som. Como ilustração no áudio, temos o gravador suíço *Nagra*, que revolucionou, em termos de portabilidade, o processo de captação sonora.

Além das mudanças tecnológicas existe também uma mudança de pensamento, onde a gravação como representação e não somente como reprodução ampliou o significado dos sons.

(...) é melhor pensarmos sobre o som como uma representação do que o som como reprodução.¹³ (LASTRA, 1992)

Não se tratava mais da teoria proposta por Béla Baláz onde encontramos afirmações como:

O que nós escutamos da tela não é uma imagem do som, mas o som em si, o som que foi gravado pela câmera e reproduzido novamente...não existe nenhuma diferença de dimensão e realidade entre o som original e o som reproduzido.¹⁴ (BÁLAZ, 1970)

De certo, este novo conceito de utilizar os sons como parte integrante da narrativa foi um processo de conquista e estabelecimento que não foi muito bem recebido por alguns diretores, como Murch relata:

¹² *"The inspiration for this experimentation in film form can be traced to the rising popularity of films by international directors such as Ingmar Bergman, Federico Fellini, Akira Kurosawa, François Truffaut, Jean-Luc Godard, and Michelangelo Antonioni."*(p.58)¹²

¹³ *"(...) is better thought of as sound representation than as sound reproduction. (Lastra, James. Artigo, Reading, Writing and Representation Sound, pg 72, Sound Theory and Sound Practice, Altman, Rick).*

¹⁴ *" What we hear from screen is not an image of the sound, but the sound itself which the sound camera has recorded and reproduced again...there is no difference in dimension and reality between the original sound and the reproduced sound.*

Somente alguns diretores... realmente compreendem o uso do som como um modulador na ação dramática. Cineastas ortodoxos pensam a montagem sonora como um negativo que se obtém de um laboratório; algo para terceiros fazerem. Eles se impacientavam com qualquer sutileza.¹⁵ (WHITTINGTON, 2007)

Esta declaração soa um pouco rude se entendermos que a frase original: “*it’s something to be farmed out*”, juntamente com a frase “*a negative back from the lab*”, cria uma comparação e enquadra o processo sonoro como algo a parte, dando a entendê-lo como um serviço terceirizado, assim como o do laboratório de revelação de filmes que operava um trabalho técnico e especializado.

O conceito de montagem sonora foi inserido gradualmente e com muita cautela através de diretores que adotaram e entenderam que o som poderia contribuir de forma visceral nos aspectos psicológicos e dramáticos. Analisaremos a seguir um exemplo da produção de 1974, *The Conversation*, dirigido por Copolla, que representa o entremeio do processo da inserção da montagem sonora. O filme encontra-se exatamente entre as produções *THX 1138* de 1971 e *Apocalypse Now* de 1979.

Em *The Conversation* (1974), Murch aproveita as possibilidades do roteiro que trata da estória de Harry Caul (Gene Hackman), personagem que trabalha na área de segurança e é contratado para gravar uma conversa entre dois personagens que se envolvem em uma trama de conspirações, onde interesses de uma grande indústria confrontam-se com motivos pessoais – certamente um reflexo da paranoia criada no caso *Watergate* com as tecnologias de gravação. O psicológico da personagem principal desenvolve uma fixação na frase gravada dos dois personagens onde é dito: “eles nos matariam por isto...”. A partir deste momento, Caul e todo foco da narrativa voltam-se para sua paranoia interna e seu universo psicológico; temeroso pelos possíveis acontecimentos da conversa gravada, Caul começa a sentir-se culpado por um possível assassinato devido ao conteúdo de sua gravação.

¹⁵ *Only a handful of directors . . . really understand the use of sound as a modulator in dramatic action. Orthodox moviemakers think of assembling sound like getting a negative back from the lab; it’s something to be farmed out. They would be impatient with any subtleties.*

Murch primorosamente cria tensões sonoras trabalhando somente com as vozes gravadas das personagens, e consegue com que os aspectos psicológicos do protagonista e toda sua angústia sejam compreendidos através do universo sonoro mental (psicológico) da personagem principal. Observamos combinações entre imagem e som mais ousadas, como no plano-sequência inicial onde uma grande *zoom in* panorâmica parte do olhar macro de um centro urbano até as personagens principais. O som segue a imagem em intenção e proporção, *focando* gradativamente o interesse de escuta do espectador nos primeiros diálogos audíveis. Quanto a utilização da música, esta é inserida como uma ação direta derivada do protagonista. *Caul*, além de ser um *expert* em gravações, é um músico saxofonista, sendo que boa parte das inserções musicais ocorrem em função e a partir dos momentos de performance da personagem e seu instrumento, enfatizando sua solidão.

The Conversation prova que é possível utilizar os sons como parte convincente da narrativa, estando sua concepção estabelecida desde o roteiro. O uso de objetos sonoros, ampliados e modificados, justificam e enfatizam a narrativa psicológica da personagem e das sequências.

I.6) PÓS BEATS, O CINEMA DE GUS VAN SANT E SOBRE VAN SANT.

Gus van Sant (Louisville, Kentucky 1952) é um artista considerado renascentista por suas múltiplas habilidades: músico, pintor, roteirista, fotógrafo, diretor e escritor com *Pink* (1997). O cinema de Gus van Sant aflora durante seus estudos acadêmicos na *Rhode Island School of Design*, quando realiza seu primeiro curta *The Discipline of D.E*¹⁶ (lê-se *The Discipline of DO EASY*), adaptado do conto homônimo de Willian Burroughs. De acordo com Jack Sargeant, autor de *Naked Lens: Beat Cinema*, o cinema de van Sant é, em parte, o herdeiro natural do Cinema Beat.¹⁷ (SARGEANT, 2001) Essa afirmação deriva da disseminação da cultura *beatnik* no cinema, e a expressão *On the Road*, amplamente difundida pela mídia nos anos do pós-guerra americano, onde

¹⁶ Filme no arquivo: **The Discipline of Do Easy by Gus Van Sant.mp4**

¹⁷ *The independent film director Gus Van Sant has – in part– become the logical hier to the Beats in film.* (SARGEANT, 2001.)

personalidades como Jack Kerouac, Allen Ginsberg e William Burroughs despontam através de um movimento cultural controverso, amplamente explorado e modificado pela mídia, que torna-se conhecido como a *Geração Beatnik* dos anos 50. Eram poetas e escritores que clamavam por uma nova visão social, desprovida dos interesses de uma América fechada e fundamentada na nova burguesia, conformada e zelosa de seus valores materiais (*American Way of Life*). Outro aspecto relevante foi a oposição literária à corrente do *New Criticism*, movimento literário que propunha a concepção de um texto puro, desprovido de qualquer contexto social ou cultural, promovendo uma visão artificial em suas obras, pois o que interessava eram as palavras no papel expurgando quaisquer conceitos que não fosse o texto. O romance *On the Road* de Jack Kerouac provocou uma oposição ao *New Criticism* ao propor uma escrita mais livre e próxima de seus leitores. Temas como liberalismo sexual, uso de drogas, anti-heróis, violência são amplamente disseminados em sua escrita, tornando-se um reflexo do estilo de vida adotado por estes escritores e poetas. Talvez, nesse aspecto, o cinema de van Sant resida substancialmente nos ideais do legado *Beatnik* que encontramos em seus primeiros filmes independentes e, posteriormente nos filmes de nosso estudo, evidenciando um conjunto de obras diferenciadas após seu período *mainstream*.

O primeiro filme de Gus van Sant com o reconhecimento da crítica foi *Mala Noche* (1986), que trata sobre os temas de amor, homossexualismo e obsessão sexual, foi inspirado no conto de Walt Curtis, escritor do movimento *Beat*, e apresenta referências à obra-prima de Jean Genet, *Un Chant d'Amour* (1950). Filmado em preto e branco, 16mm, com locações em Portland (cidade natal do diretor), *Mala Noche* contém características singulares de direção que formará o estilo da Trilogia da Morte que, além do visual, inclui especial atenção para o campo sonoro. Deste filme, observa-se a habilidade de incorporar os sons de forma narrativa. Como exemplo, durante a sequência do apartamento, há uma montagem sonora com sinos e trem, onde prevalecem os detalhes de escuta face ao pouco visto. Desta forma, van Sant compõe uma sequência através da indução dos sentidos, onde o som auxilia os pontos de interesse visuais e forma uma relação de espaço-tempo

estendida¹⁸. *Mala Noche* foi premiado em 1987 pela *Los Angeles Film Critics Award* como melhor filme experimental independente.



Mala Noche

Sua segunda realização foi *Drugstore Cowboy* (1989), cujo tema trata de uma gangue de viciados que furtam farmácias e hospitais em busca de drogas. Uma temática sobre jovens transgressores, que estão à margem do sistema, denotam paralelos com a cultura *beatnik*. Van Sant retrata seus anti-heróis, enfatizando uma oposição ao significado da palavra *cowboy*. William Burroughs, escritor *beatnik* de ampla relevância na obra do diretor, atua neste filme na personagem *Tom the Priest*. Com este filme, Gus van Sant consolida-se como um diretor emergente.

Em *My Own Private Idaho* (1991), van Sant conta a vida de dois amigos que vivem nas ruas de *Portland* como prostitutas. É uma jornada ao descobrimento interno desses dois personagens, envolvidos em um sistema corrompido. As metáforas representativas continuam com planos das estradas americanas, planos do deserto, revelando aspectos íntimos e o senso latente da busca interna do *On the Road* de Kerouak, como na frase do protagonista: "*This road never ends and probally goes around the world.*"

Após estes filmes, o diretor ganha a atenção das produtoras do circuito comercial e recebe um alto investimento para a realização de um filme que não obteve o sucesso esperado: *Even Cowgirls Get the Blues* (1995) teve repercussões negativas em

¹⁸ Exemplo desta sequência no arquivo: *Mala Noche Exemplo.mov*

vários festivais, o que representou uma instabilidade na ascensão de sua carreira. Após este episódio, Gus van Sant realiza *To Die For* (1995), um filme de modesta repercussão e que serviu para revelar a atriz Nicole Kidman. No mesmo ano, atuou como produtor executivo no controverso filme *Kids*. Sua consolidação na indústria cinematográfica se dá com o filme *Good Will Hunting* (1997), com Robin Williams, Matt Damon e Ben Affleck. Sua carreira também foi marcada pela polêmica refilmagem de *Psicose* (1998), e em 2000 dirige *Finding Forrester*, protagonizado por Sean Connery.

Do independente ao circuito comercial, este ciclo encerra um período de sua carreira. Pontualmente, em 2002 temos *Gerry*, em 2003 temos *Elephant*, e em 2005 *Last Days*. Essas películas representam uma retomada estética e narrativa na obra de Gus van Sant, que assina o roteiro e direção desses filmes denominados de *Trilogia da Morte*. Podemos estabelecer um paralelo com a trilogia inicial de sua carreira com *Mala Noche*, *Drugstore Cowboy* e *My Own Private Idaho*: uma volta às estradas, à nudez psicológica de seus personagens, à solidão e aos sons dos planos de paisagens áridas, à exposição da brutalidade e da violência, filmados com delicadeza e poesia, moldados nas memórias e na busca de *almas* da geração *beatnik*.

I.7) A MÚSICA COMO PAISAGEM: THE WORLD SOUND PROJECT.

Em 1969, os pesquisadores Bruce Davis, Peter Huse, Barry Truax, Howard Broomfield, tendo como mentor Murray Schafer, conceberam um grupo de estudos interdisciplinar na Universidade Canadense de Simon Fraser, com o objetivo de estudar os efeitos dos ambientes sonoros sobre os homens. Uma séria mudança ocorreu na maneira de pensarmos o universo sonoro que nos permeia e o modo como as fontes sonoras nos afetam após estas pesquisas.

Em 1977, Schafer publicou o livro *The Tuning of the World* (A Afinação do Mundo) que coletou as experiências deste grupo e sintetizou suas principais conclusões. A fim de tecer uma trajetória histórica, Schafer procurou uma analogia de registro descritivo fundamentada na escrita. O livro trata como foi a relação do homem e os sons no passado,

pré-revolução industrial, através de uma análise de textos clássicos (Hesíodo, Scott Fitzgerald, Ezra Pound, Thomas Mann, etc), na procura de conceber uma espécie de inventário sonoro da antiguidade e como os sons pós-industriais mudaram e infectaram os ambientes sonoros contemporâneos. Com o objetivo de explicar e catalogar este novo universo sonoro, Schafer busca uma nova notação. Para isso, utiliza formas de representação visual que se agrupam por similaridades entre as sonoridades (exemplo: metais, madeiras, vidros), criando uma simbologia própria. Para fundamentar sua pesquisa, ampara-se na teoria do arquétipo de Jung, de símbolos coletivos inconscientes à psique humana. Esses novos sons elegem um significado para o ruído (um emblema da revolução pós-industrial) e, para defini-los, Murray Schafer propõe uma classificação em quatro categorias: *o som indesejado*, *o som não musical*, *o som que fere o aparelho auditivo* e *o distúrbio na comunicação*.

Atualmente, os estudos sobre paisagem sonora derivam da última proposição de Schafer, que refletem as preocupações de um *projeto acústico*, tendo desdobramentos sobre a perspectiva ecológica do ambiente sonoro moderno. O registro sonoro, através da consolidação das técnicas de gravação e mixagem, possibilitou aos pesquisadores do *World Sound Project* (WSP) mais acuidade em suas pesquisas.

A percepção das mudanças nos ambientes sonoros ocorridas durante as décadas, pode ser mensurada comparando-se as gravações das antigas paisagens – desde o desaparecimento de ícones sonoros como o telefone analógico e seu toque, as caixas registradoras, as máquinas de datilografar, até registros de gravações de ambientes urbanos – onde há, com o passar das décadas, um constante crescimento nas frequências subgraves e supra-agudas, alterando drasticamente esses ambientes. Ao mesmo tempo que revelam dados para as pesquisas, as gravações possibilitaram o nascimento de uma nova forma de expressão artística: o *soundscape*. A palavra foi um neologismo cunhado por Schafer que tem sua origem na palavra *landscape* (paisagem, vista panorâmica), traduzido em língua portuguesa como paisagem sonora. Schafer salienta:

(...) o termo pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente. (SCHAFFER, 1997)

A paisagem sonora almeja a escuta de um ambiente acústico e tem como princípio as gravações feitas em campo, podendo ser expandida ou não, através de construções sonoras que partem dos processos de montagem ou de conceitos composicionais. Nosso objeto de estudo conta com este tipo de material musical, que ao ser inserido na banda sonora torna-se parte integrante do *sound design* destes filmes. *Elephant* e *Last Days* utilizam músicas de paisagens sonoras de Hildegard Westerkamp, compositora nascida em 1946 em Osnabrück, Alemanha, que ao emigrar para o Canadá, tornou-se pesquisadora do grupo *World Sound Project* no final dos anos 70. Westerkamp colaborou para a ampliação do conceito do projeto acústico de Murray Schafer. Através de suas pesquisas novas correntes de pensamento surgiram como a *ecologia sonora* e a *eco-acústica*. Ambas de caráter multidisciplinar, permitem observar os comportamentos dos ambientes sonoros como um todo, sem isolar uma forma de vida da outra, com o objetivo de entender o funcionamento de um ecossistema.

A seguir transcrevemos uma entrevista de Westerkamp, concedida à revista *online Sound and Music*, na qual ela explica as mudanças ocorridas na paisagem sonora nos últimos quarenta anos. Interessante observar que em sua explicação, Westerkamp utiliza o conceito de *sound designer* em contraposição com o trabalho do paisagista sonoro:

Sound design como uma disciplina estabelecida não existia há quarenta anos. Atualmente ele figura: nos filmes, nos vídeos games, no brinquedo das crianças, nos celulares, em aparelhos domésticos, aviões, para nomear alguns itens. Mas a perspectiva ecológica da paisagem sonora não se tornou silenciosa. *Sound designers* fizeram os motores ficarem mais silenciosos, mas hoje existem muito mais motores em nossas vidas. *Sound designers* criaram sinais sonoros interessantes, mas nós escutamos muitos outros no cotidiano. Adicionar som e música em quase tudo e em qualquer situação tornou-se um “status quo” que não existia nos anos setenta.¹⁹ (WRIGHT,2011)

¹⁹ *Sound design as a named discipline did not exist 40 years ago. Now it does: in film, in video games, in children toys, in cell phone rings, in appliances, motors, jet planes, just to name a few.*

Westerkamp explora o trabalho do *sound designer* aplicado não somente ao cinema, mas a tudo que abrange o som; dos projetos industriais até aos sons de ordem doméstica. Questiona a preocupação inerente do paisagista sonoro que trabalha com os sons de um ambiente obtido na cidade ou no campo, ressaltando sua defesa ecológica, propondo questões sobre a qualidade desta nova paisagem sonora, *pós-sound designer* e pós-industrial : “*Existe um debate público sobre a qualidade de nossa paisagem sonora?*”²⁰ Esta pergunta é um eco da prerrogativa *schaferiana* exposta no capítulo final da *Afinação do Mundo*, que permanece relevante nos tempos atuais. O capítulo *Em direção a um projeto acústico* explicita a audição *orquestrada* de um mundo face à ecologia acústica, sendo este o estudo dos sons em relação à vida e à sociedade.

O modo como Schafer organiza seu pensamento expressa a exclusão para os sons indesejáveis dentro de sua concepção de projeto acústico. Percebe-se no discurso de Schafer um pensamento fundamentado na prática musical, uma transposição que é levada para o entendimento dos sons, dos ruídos que compreendem este universo de paisagens:

A melhor forma de entender o que quero dizer com "projeto acústico" é considerar a paisagem sonora mundial como uma imensa composição musical desdobrando-se incessantemente à nossa volta. Somos simultaneamente seu público, seus executantes e seus compositores. Que sons queremos preservar, incentivar, multiplicar? Quando soubermos, os sons desagradáveis ou destrutivos se tornarão suficientemente evidentes e saberemos por que precisamos eliminá-lo. Só uma completa avaliação do ambiente acústico pode nos oferecer os recursos para melhorar a orquestração da paisagem sonora. O projeto acústico não é meramente um tema para os engenheiros acústicos. É uma tarefa que requer energia de muitas pessoas: profissionais, amadores, jovens – quem quer que tenha bons ouvidos, pois o concerto universal está sempre se desenvolvendo e as poltronas nos auditórios estão vazias. (SCHAFFER,1997)

But from the ecological perspective the soundscape has not become quieter. Sound design may have made many motors quieter, but there are more motors in our lives. Sound design may have created some interesting sound signals, but we also hear many more in daily life. Adding sound and music to just about anything and any situation is now a status quo, which did not exist in the 70s. (Livre Tradução).

²⁰ *Is there a public debate about the quality of our soundscape?* (WRIGHT, 2011)

Sim, mas as poltronas dos cinemas não. Este elo entre conceitos opostos, *sound designer* e paisagista sonoro encontraram nos filmes desta trilogia um ambiente propício para que esta *orquestração* ocorra, funcionando em um ambiente ecologicamente sustentável a favor da linguagem audiovisual. O cinema aprendeu a trabalhar com os fragmentos dos momentos musicais, sendo que, para o som, este caminho não seria diferente. Westerkamp enfatiza:

Gravações de paisagem sonora são fragmentos de momentos de tempo, nada mais. Mas o seu potencial de ser escutado e re-escutado permite que foquemos naquele momento estendido no fundo de nossa percepção, até mesmo em nossa memória.²¹ (WRIGHT,2011)

Concluimos que a paisagem sonora tem sua estrutura concebida para ser música, que remete ao ato da escuta e não do ouvir, podendo apresentar valores diferenciados a cada apreciação; deste modo, torna-se interessante e singular a escolha de Van Sant ao utilizar as peças de Westerkamp em *Elephant* e *Last Days*. Um dos objetivos de nosso trabalho é compreender como se dá o uso deste tipo música composta somente por sons²² bem como sua contribuição para a articulação fílmica destes filmes, condizente com Westerkamp, nos fragmentos dos momentos de tempo.

I.8) MUSIC BY...

As três primeiras décadas no século XX representaram um avanço para a música norte-americana, pois consolidou uma forma musical que reúne elementos provenientes de variados estilos populares (ragtime, blues, jazz, folk) junto ao legado

²¹ *Soundscape recordings are excerpts of moments in time, nothing else. But in their potential to be heard over and over again, they allow us to focus on this moment and extend it, deepen it in our perception, deepen even the memory of it.* (Livre Tradução).

²² Disponibilizo para escuta a peça de Sylvi Maccormac, *Voices of a place: Hildegard Westerkamp Inside the soundscape*, como iniciação para a música de paisagens. Sylvi parte da gravação de um depoimento de Westerkamp sobre os sons de paisagem, utiliza-o como material principal e compõe uma mixagem entre os sons originais e suas manipulações através dos tratamentos de áudio. É uma peça intimista, e didática, pois a voz relata os interesses de escuta do compositor ao decorrer da peça. Ressalta-se a frase: [*the sound to me is very much about time, time passing...*] Arquivo de áudio: *Voices of a Place Hildegard Westerkamp Inside the Soundscape.mp3*.

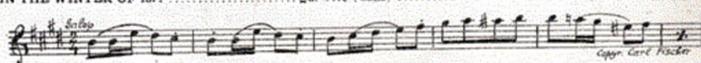
dramático operístico das formas românticas. A era do chamado *cinema silencioso* é concomitante ao apogeu dos *vaudeilles nos Estados Unidos*, espetáculos de entretenimento que concentravam apresentações variadas dentro um único formato e que perduraram até 1930, década em que o cinema se tornou falado (*talkies*). Este desenvolvimento da linguagem musical dos espetáculos populares foram incorporados ao acompanhamento musical dos filmes mudos. Os *vaudeilles* eram espetáculos caros se comparados às salas de exibição cinematográficas, que proporcionavam um entretenimento rápido, entre 10 a 30 minutos a um *nickel*, os *nickelodeons* (*nickel* referente ao valor da entrada e *odeon*, um pequeno teatro coberto, em grego). Ambos usavam da mesma fonte musical, sendo que os mais simples contavam apenas com um pianista. A música dependia do conhecimento de repertório do executante e de sua improvisação. Durante este período inicial, um filme poderia ter várias versões musicais diferentes, e as formações instrumentais empregadas dependiam da condição econômica da sala de exibição, que variava de um pianista ou organista a pequenos conjuntos (trios, quartetos, quintetos) ou até uma orquestra. Com a crescente popularidade das salas de exibição, principalmente ao final da primeira guerra, os acompanhamentos musicais tornam-se mais sistemáticos, e as salas que tinham mais recursos econômicos começaram a empregar músicos residentes. Seus diretores musicais arranjavam passagens de músicas que não tinham direitos reservados, de preferência músicas do repertório erudito. Neste momento, a linguagem composicional se afasta gradativamente das formas usadas nos espetáculos populares:

“No desespero, nós partimos para o crime. (...) Começamos a mutilar os grandes mestres.” (...) Na realidade, as declarações de Winkler revelam um profundo respeito pelas obras dos grandes compositores, as mesmas que ele diz “assassinar”, ainda que, naquele momento, imerso no trabalho e sem condições de um distanciamento crítico, elas demonstram que ele já está envolvido em um processo de produção cada vez menos artesanal e mais industrial. (CARRASCO, 2003)

Alguns estúdios começaram a oferecer sugestões musicais para seus filmes; as *cue sheets* sugeriam a peça musical, indicavam as entradas de cada cena, continham informações sobre a performance (tempo de duração), além de informar a editora musical que as distribuíam.

Não necessariamente os diretores musicais das salas de exibição compravam as músicas sugeridas. Porém, este modo revela o início do processo industrial, que colaborou para a aproximação da indústria cinematográfica das editoras, gerando um novo nicho de mercado. Algumas editoras começaram a distribuir coletâneas musicais categorizadas de acordo com a situação dramática, explorando os afetos musicais e sua relação com a imagem.

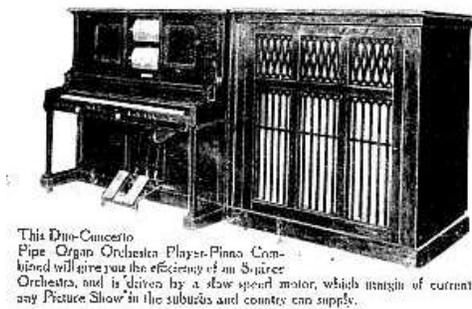
Length of film 8 reels (6830 feet) Maximum projection time 1 hour, 15 minutes

1	AT SCREENING	French National Defile March (Turlet) (BROWN)	1 Min.
	<i>Allegro</i>		Copyright Carl Fischer
2	(Title) IN THE WINTER OF 1871	Qui Vive (Ganz)	1½ Min.
	<i>Allegro</i>		Copyright Carl Fischer
3	(Action) END OF SNOW FIGHT—BOY PLACES FLAG ON FORT	Repeat No. 1 (BROWN)	1 Min.
	<i>Marche</i>		
4	(Title) BONAPARTE SHARED HIS ATTIC ROOM	Dramatic Andante (Noyes)	1 Min.
	<i>And. con espress.</i>		Copyright 1925 Arthur K. See
5	(Action) BOYS LET EAGLE OUT OF CAGE	Incid. Symphony No. 40 (Hirtz)	1½ Min.
	<i>Alleg.</i>		

Exemplo Cue Sheet

Ao *mutilar os grandes mestres*, observa-se, mesmo que sem intento naquele momento inicial, a aproximação com a edição e a expressão cinematográfica. Há uma música que nasce do corte, de uma fragmentação, onde do todo extrai-se os elementos musicais que se formatam na duração da sequência, que interage com as intenções dramáticas e a narrativa do filme. À parte de suas intenções mercadológicas, Max Winkler e seu sistema de *cue sheets* serviram como uma das primeiras tentativas de associar o conteúdo musical ao imagético.

I.8.i) MUSIC BY...PICTUROLLS



SOLVED!
The
Problem of Music
in your Theatre.

Call in and let us tell you all about our

Durante essas três primeiras décadas, houve um aprimoramento tecnológico instrumental que proporcionou um sistema musical mecânico automatizado. Este primeiro instrumento data de 1908. Trata-se de uma pianola inglesa (*The Harper Electric Player Piano*) que foi expandida ao ser conectada eletricamente a seis conjuntos de tubos de órgão e uma bateria. Este instrumento foi batizado de *photoplayer*, construído pela *John Compton Organ Company*.²³ Este sistema foi adotado nas salas de exibição americanas, estimando-se mais de 10.000 tipos de *photoplayers* construídos entre 1910 e 1928, curiosamente após o advento dos *talkies*. Este instrumento foi extinto gradativamente durante as décadas de 30 e 40, restando atualmente raríssimas unidades preservadas. Os *photoplayers* trouxeram uma solução prática para as pequenas salas de exibição e, além de inovarem com seu novo timbre, representaram economicamente uma efetiva redução de custos. Apresentavam um duplo modo de funcionamento: ao desativar seu sistema automatizado de pianola, poderiam ser tocados manualmente. Desta forma, quando combinados aos conjuntos orquestrais, em modo manual, auxiliavam para uma melhor propagação dos sons nas salas de maior porte. No modo de pianola serviam para acompanhamentos automáticos, seu manuseio era simples e não demandava uma operação altamente qualificada. A *Wurlitzer Company* aprimorou o sistema do *photoplayer* permitindo rolos perfurados simultâneos, o que facilitou a operação de troca dos cilindros. Estes instrumentos ficaram conhecidos como *Unit Orchestras* ou *One-Man Orchestras*. De acordo com o artigo de 1980 de Ronald Bopp

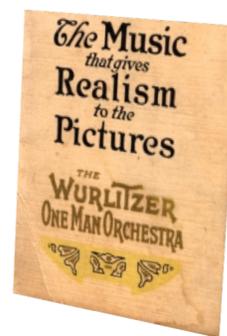
²³ A.W. Owen, "The Evolution of the Theatre Organ", *Theatre Organ Review*, Vol. V, No. 17, March, 1951, Leeds, England, p.p. 8-9

para o periódico da *The Music Box Society* é possível entender como este mecanismo funcionava:

Os *photoplayers* da Wurlitzer eram equipados para tocar três tipos de cilindros: os rolos Wurlitzer automáticos de pianola, os rolos Wurlitzer Concerto Piano Orquestra e os rolos de 88 notas para as pianolas. Os rolos automáticos e os de Concerto Piano Orquestra permitiam que o instrumento tirasse proveito das perfurações para os instrumentos percussivos (*traps*) e as mudanças de instrumentos. A opção dos rolos de 88 notas permitia ao operador adicionar os efeitos musicais desejados para qualquer tipo de cena²⁴. (BOPP, 1980)



Compilação musical para o photoplayer.



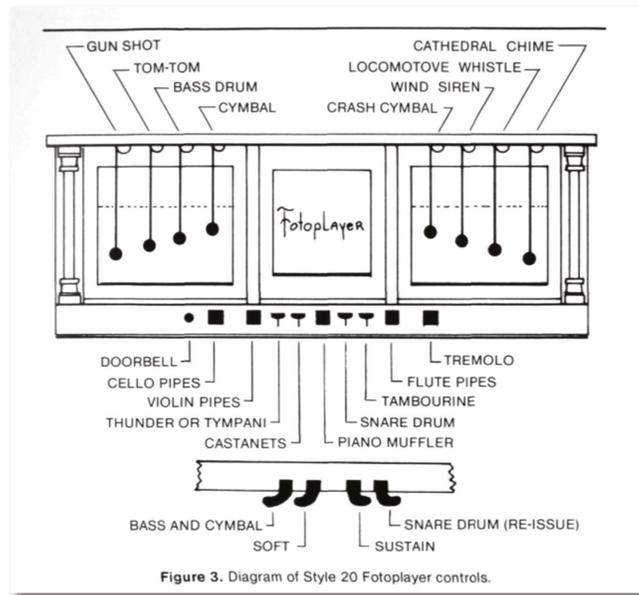
Cartaz publicitário da Wurlitzer.

As imagens acima provocam uma reflexão sobre um processo musical significativo, onde a inserção de sons automatizados representaram algo diferenciado para com as imagens. A propaganda da *Wurlitzer* destaca a palavra realismo, e o catálogo de *picturolls* é uma coletânea que classifica o conteúdo musical por suas qualidades dramáticas e emocionais. Nota-se que esta propaganda da *Wurlitzer* enfatiza também o ineditismo realçado na frase: a orquestra de um homem só (*one man orchestra*). Historicamente, este termo nasce da idealização da bateria enquanto instrumento onde, nas formações de *street blues*, um homem só era capaz de tocar vários instrumentos de

²⁴ *Wurlitzer photoplayers were equipped to play three types of rolls: Wurlitzer Automatic Player Piano rolls, Wurlitzer Concert PianOrchestra rolls, and 88-note player-piano rolls. Automatic Player Piano rolls and Concert PianOrchestra rolls allowed the instrument to take advantage of the perforations for traps and instrument changes. The 88-note-roll option allowed the operator to add the desired musical effects for any type of scene.*

percussão em mobilidade. Para a pianola, que já era automatizada através de um sistema de rolos cilíndricos perfurados, agrega-se a possibilidade de uma música para filmes que contava com uma precisão rítmica e a execução de um andamento que o humano não era capaz de realizar. O desenvolvimento da pianola para o *photoplayer* foi bem aceito por parte do público pois mantinha as características da música de acompanhamento automatizada e seu caráter de entretenimento popular. Para salientar a novidade deste instrumento, de acordo com o artigo de Ronald Bopp, ressaltam-se frases publicitárias de uma outra fabricante de *photoplayers*, a Seeburg : “Sem as complicações de arranjar, o Seeburg faz a mudança instantânea” (*Without the trouble to arrange, The Seeburg makes an instant change*), ou; “O valor da Seeburg é rapidamente percebido, como as mudanças da música com a imagem.” (*Seeburg value quickly seen, as music changes with the screen*).

A este instrumento somam-se os sons do órgão que, por natureza, enriquecem os timbres do *photoplayer* devido à alta possibilidade de combinação entre seus registros sonoros. Esta combinação entre timbre e ritmo trouxe uma nova *densidade sonora* para as imagens. A possibilidade de pontuações rítmicas simultâneas ao material musical com o intento de enfatizar pontos específicos das sequências filmicas expressa o desejo da *concepção realista* proposta pelos seus fabricantes. A sessão rítmica continha, além dos instrumentos básicos de uma bateria, ou *traps* (bumbo, caixa, pratos), uma série de efeitos sonoros como sons de tiro, apitos de locomotiva, carrilhão, sirene, campainhas, que eram ativados manualmente através de um sistema de cordas.



The Musical Box Society, Spring-Summer edition, 1980, pag11. Diagrama do Photoplayer Modelo 20.

A transposição das *cue sheets* para o universo dos *photoplayers automatizados* permitiu a combinação de vários trechos musicais adaptados para a sequência filmica. Isto revela-nos um processo de antecipação da edição musical, permitindo que um instrumento tecnológico executasse músicas e sons respeitando a fragmentação intrínseca da trilha sonora e suas transições musicais entre os diversos afetos da narrativa filmica. O legado dos *photoplayers*²⁵ intensificou a recepção das emoções através da precisão automatizada e sua não usual combinação de timbres, uma sonoridade que introduziu as pontuações sonoras presentes na estética futura das composições de Max Steiner durante os anos 30 e 40.

²⁵ Exemplos em video de photoplays: *Maud Nelissen speelt op de fotoplayer.mp4* e *"Ghost Parade" Joe Rinaudo at the American Photoplayer.mp4*

I.8.ii) A PARTITURA ORIGINAL E PENSAMENTOS SOBRE UM PERÍODO.

A partitura original tem seu mérito histórico atribuído a Camille Saint-Saëns através da composição para o filme *L'Assassinat du duc de Guise* ou *La Mort du duc de Guise*, dirigido por Charles Le Bargy e André Calmettes em 1908. Este filme é uma exceção no cinema mudo; foi produzido para a *Société du Film d'Art*, continha um elevado refinamento estético para a época e contou com um compositor de renome, como enfatiza Carrasco - "*com grande experiência na escrita de música para formas dramáticas*". (CARRASCO, 2003)

Mas a partitura original norte-americana foi composta para o filme *Nascimento de uma Nação* (*Birth of a Nation*, 1915) de D.W. Griffith. "*Tudo o que o cinema adquiriu desde que se tornou um espetáculo público pode ser nele encontrado*". (CARRASCO, 2003) Através da obra de Griffith, desenvolve-se um processo de adequação para que a imagem não tenha que se ajustar à música, possibilitando que os *afetos* musicais atuem de forma mais dinâmica no processo dramático e narrativo do filme. Griffith, que tinha um conhecimento musical diferenciado, alia-se ao compositor Joseph Carl Breil, consolidando a primeira parceria no cinema entre um diretor e um compositor. Griffith e Breil resgatam o conceito operístico wagneriano do *leitmotiv*, ou seja, um tema musical que se torna exclusivo; funciona como uma assinatura para os *afetos* e atua diretamente na memória do espectador, resultando em uma marca expressiva e exclusiva de uma personagem, elemento ou ação dramática. Este reconhecimento temático musical foi importantíssimo no processo de consolidação de uma partitura organizada para as necessidades da articulação filmica.

Constata-se durante esses 30 anos iniciais um período extremamente profícuo que alia arte, técnica e a formação de uma indústria voltada para o entretenimento. A música não entraria no mundo silencioso do cinema apenas para ambientar, ou suprir algo, estar em *background*, mas sim em *foreground*: na frente ela era executada, vista e ouvida. A música poderia não ser composta ainda com especificidade, mas demonstrava sua eficiência ao enfatizar o drama e relevar as qualidades da expressão filmica, sem perder suas qualidades inerentes. Foram décadas que enalteceram as possibilidades sonoras musicais. Os

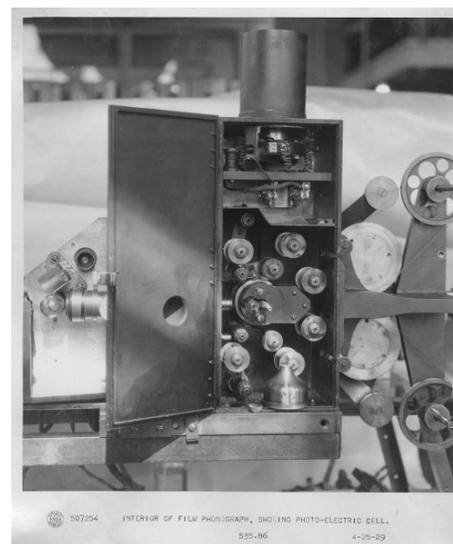
photoplayers, antecessores da música pré-programada, eram uma gravação perfurada num suporte de papel de rolo cilíndrico, disparada como um *playback* junto à projeção. Este período também foi responsável por estabelecer a linguagem da música norte-americana, tal qual conhecemos hoje. A área do *arranjo musical* foi extremamente explorada, proporcionando um novo modo de composição ao combinar elementos da música romântica operística (legado) junto às formas populares (atualidade). A era do silêncio proporcionou expressão e liberdade para a música. Aqueles trinta anos iniciais, por analogia, estabeleceram pontos coincidentes no escopo de outros trinta anos, entre 1970 e 2000, onde há a formação de nosso objeto de estudo, o som. Como naquele período, este foi repleto de avanços tecnológicos que viriam a alterar seus meios (analógico e digital), impactando de maneira íntima no modo de tratar as componentes internas sonoras, permitindo observar, recriar e traçar um percurso que potencializasse suas possibilidades expressivas para com a imagem, tal qual num arranjo musical. Estudaremos um período que parte dessas novas descobertas, de um certo improvisado, do recorte dos materiais, que se distancia da busca do realismo sonoro de outrora, e a sua maneira percorre um processo similar na construção de sua linguagem, como ao ocorrido com as músicas durante o período *silencioso*.

I.9) HI-FI E LO-FI.

Uma das contribuições de pesquisa do som óptico, ainda em 1922, foi a invenção de Charlie Hoxie, pesquisador da General Electric, chamada de *pallophotophone* ou *film phonograph*. Era uma máquina que possibilitava a gravação e a reprodução de canais de áudio num filme monocromático de 35mm. De acordo com o centro de pesquisa do *Schenectady Museum* (responsável por conseguir a codificação da voz de Tomas Edison através da pesquisa de Russ DeMuth), esta máquina talvez seja o embrião do primeiro sistema de gravação multicanal, antecipando em mais de vinte anos os sistemas magnéticos. Na *indústria musical*, esta contribuição é datada com as primeiras experiências de Les Paul (técnico, compositor, guitarrista), que desenvolveu, em parceria com a Ampex, um sistema magnético de gravação de três canais no final dos anos 50. O sistema de Les Paul permitia uma gravação estereofônica real, dois canais recebendo informações independentes e um terceiro canal reservado para adição vocal. Não demoraria alguns poucos anos para que a gravação simultânea de quatro pistas de áudio, em um mesmo aparelho, estivesse pronta para uso. Um dos pontos marcantes da história do áudio está no desenvolvimento do multicanal, que permitiu, além da gravação simultânea, a possibilidade de uma edição mais criteriosa e refinada. Novas técnicas de processamento do sinal surgiram com este advento – o espaço sonoro (tanto em reprodução, quanto em formato de banda) começava a ser construído, permitindo mais clareza e profundidade.



1929 – Clarence Hewlett, inventor do gravador contínuo



Esses avanços no cinema representaram o início de um novo período no tratamento de áudio. A época contemporânea de Walter Murch foi concomitante ao refinamento dos sistemas de reprodução e observa-se o surgimento de unidades independentes de produção (*sound facilities*), locais específicos de pós-produção com finalização exclusiva para a mídia cinematográfica. *Apocalypse Now*, de Copolla, 1979, representa a soma dos esforços desta primeira década que usufruiu desses avanços tecnológicos. Neste momento, temos a fundação da *Meyer Sound*, que propiciou sistemas de reprodução sonora de qualidade nunca antes conseguida. Foi finalmente possível uma melhor difusão do som, sem distorções, e ao mesmo tempo obter variações de dinâmicas sem perdas. Nasce o conceito de *hi-fidelity*, ou *hi-fi*. O trabalho de Murch, aliado à sua proposta estética e seu pensamento sobre montagem, se relaciona com estes avanços no campo da reprodução sonora, a exemplo do sistema quadrafônico, que foi testado em *Apocalypse Now*.

Por definição, temos: quando uma captação na qual o sinal ruído seja menor em escala do que o som captado, obtemos uma ampla gama das frequências desejadas, tornando-a clara e perceptível. Ao contrário, quando o sinal de ruído é preponderante perante o sinal de áudio que se deseja temos um ambiente denominado *lo-fi*. O som sempre foi de ordem *lo-fi* até este período, pois não havia espaço físico na banda sonora óptica que permitisse mais informações, não sobrava muito *espaço* para uma mixagem mais cuidadosa para os ruídos, pois a música já ocupava seu lugar na banda sonora e cedia espaço para o diálogo.

Todos os sons estavam funcionalmente subordinados ao diálogo de forma importante.²⁶ (LASTRA, 1992)

As componentes de um ruído, se comparadas aos sons dos instrumentos musicais, não apresentam afinação precisa, ataques ou decaimentos controlados, e por isso resultam em timbres naturalmente mais complexos. Um ruído pode apresentar várias

²⁶ (...) *all sounds were functionally subordinate to speech in a important sense(...)*

nuances e, caso não se tenha um sistema que consiga capturar e reproduzir todo seu espectro, inevitavelmente escutaremos sempre a sua parcial. Foi o que sempre aconteceu para esta categoria de sons até o presente momento, onde sons complexos eram reduzidos às suas características *lo-fi*. A possibilidade *hi-fi* definiu a escuta para as componentes dos ruídos, antes apenas imaginadas, sendo um primeiro passo para a expansão deste tipo de percepção sonora.

Esta condição técnica nunca gerou qualquer problema para a inventividade no cinema, pelo contrário incentivou os processos criativos do uso dos ruídos nos filmes. Além deste esclarecimento técnico, o que interessa para nosso trabalho é entender a subjetividade do conceito de *lo-fi* que age nas nuances de escuta e recepção. Como analisaremos sons provenientes de paisagens sonoras, da prerrogativa da escuta de um ambiente acústico, podemos extrair que as músicas de paisagens dos filmes da trilogia pertencem a categoria de sons *lo-fi*. A não definição de seu material sonoro é o princípio que conduz a escuta para este tipo de material. Dentro de uma paisagem acústica observamos uma densa camada sonora onde despontam periodicamente pontos definidos. Para ilustrar este conceito podemos imaginar o exemplo dos ruídos percebidos em distância gerados por uma grande cidade. Esta paisagem urbana contém características *lo-fi*, onde de sua densidade sonora extrai-se os sons graves que nos permeiam e os sons que dela emergem (sirenes, motos, carros). É importante entender este conceito pois os filmes da trilogia trabalham com este tipo sutil de construção sonora, de grandes densidades, de pontos sonoros que alternam nossa atenção e intenção de escuta, que se deslocam dentro da grande massa sonora não definida, entendida subjetivamente como sons de ordem *lo-fi*. Esta é a definição e entendimento do conceito que usaremos no decorrer do texto.

I.10) A GRAVAÇÃO MUSICAL E SUA RESSIGNIFICAÇÃO NO CINEMA.

Claudia Gorbman escreveu um artigo sobre Kubrick e a escolha das músicas de *Eyes Wide Shut*. Extraímos um trecho sobre a definição escolástica da inserção musical:

Acadêmicos em música para cinema definem uma composição clássica cinematográfica como sendo a que remeta a música a uma porção não perceptível da narrativa. (...) O espectador não pode percebê-la, muito menos ser distraído pela música; seu primeiro objetivo é reforçar, intensificar e esclarecer os aspectos narrativos e emocionais da estória.²⁷

Este pensamento enquadra e qualifica o uso da música, formatando-a à parte de um processo narrativo, intensificando sua qualidade primária, agindo diretamente sobre os aspectos emocionais do espectador. O texto prima pelas composições originais, mas não podemos excluir os casos da utilização de músicas de repertório no cinema. Reconhecidas por boa parte de um coletivo, estas músicas inseridas como *trilha sonora* tornam-se um caso particular: são externas ao universo narrativo do filme, completas e independentes.

Denominando tais músicas como fonogramas (peça musical gravada), ao fugirem das mãos do compositor por opção do diretor e sendo bem-sucedidas, tornam-se a música do filme e não mais a música que conhecíamos antes. No caso clássico de Kubrick, no exemplo de *2001 A Space Odyssey*, seja em sua introdução (*Also Sprach Zarathustra*) ou na sequência *da valsa espacial* (Danúbio Azul), o resultado final torna-se uma plena fusão das duas linguagens. Gorbman ressalta:

A grande gravação de Karajan, com a Filarmônica de Berlim, conduz a uma nova dimensão ao manter a proporção do espaço imaginário de

²⁷ "Film music scholarship defines classical film scoring that casts music as an inconspicuous part of the storytelling." (...) The filmgoer is not supposed to notice or be distracted by music, its primary role being to reinforce, intensify, and clarify narrative and emotive aspects of the film story"

Kubrick; ouvimos suas dimensões espaciais, o grande *reverb* [propagação] da gravação(...)²⁸ (GORBMAN, 2006)

Nota-se nesta citação características provenientes puramente do universo do áudio: uma espacialização (*reverb*) para uma cena espacial, sendo que estes detalhes são amplamente percebidos somente em ambientes propícios para a reprodução *hi-fi*. Notamos uma hipótese na qual o diretor aliena-se momentaneamente do processo puramente visual, escutando sua *referência* auditiva interna, estabelecendo um momento peculiar no processo da montagem fílmica, além da ruptura do conceito escolástico.

Sobre este momento pessoal de escolha e referências musicais, as pesquisas da socióloga e musicista Tia DeNora apontam o modo como as pessoas se comportam com os sons em sua vida cotidiana: "Ruídos, vozes e músicas relacionam-se com a vida social, com processos cognitivos, com padrões de percepção do mundo, gerando uma espécie de narrativa do “*self*” (DENORA, 2000). Essa busca de padrões de percepções cognitivas alia-se ao pensamento de paisagem sonora na sua origem *schaferiana*, onde seria possível uma classificação dos sons por categorias: sons naturais, sons humanos e sociedade, amplamente exposto em seu *World Sound Project*. Por sua vez, o cinema apropria-se destas experiências perceptíveis e sensoriais do discurso sonoro reduzindo o *self* a padrões coletivos generalizados.

Diretores têm em mãos as referências musicais que desejam ou a possibilidade de usarem as músicas de um fonograma que preferirem. A consolidação da gravação alterou a forma como as gerações utilizariam, principalmente em filmes independentes, a escolha do objeto puramente musical. No caso de Kubrick, talvez tenha sido o diretor que mais utilizou fonogramas existentes. O conceito estava tão completo, e seu ideal de montagem intrinsecamente fundamentado na escolha da música desejada, que o processo de uso em sua obra seria inevitável. Este modo de pensar o musical foi amplamente difundido

²⁸ "The big Von Karajan recording with the Berlin Philharmonic takes on a new dimension in keeping with the scale of Kubrick's space imagery; we hear its spatial dimensions, the gorgeous *reverb* in the recording(...)" (GORBMAN,2006)

a partir da década de 80, onde fundamenta-se os primeiros trabalhos de nosso objeto de estudo que é Gus van Sant.

Na presente trilogia, Gus van Sant apropria-se muito dos fonogramas: suas principais inserções remetem a peças tradicionais como a *Sonata ao Luar* de Beethoven, em *Elephant*, a música renascentista de Janequin, em *Last Days*, até ao contemporâneo *Prelúdio para Piano e Violoncelo*, de Arvo Pärt, usados durante a abertura e fechamento de *Gerry*. Estas peças tornam-se ressalvas e merecem uma análise de como a música pontualmente atua no psicológico das personagens, além de auxiliar o encadeamento da montagem. Soma-se a isso o uso da peça musical de paisagem sonora, uma gravação *in loco* que remete ao conceito de *lo-fi*, nunca se esquecendo que são músicas e no caso pré-existentes.

Junto aos fonogramas, o *sound designer* recebeu a última qualificação dada a um profissional de som de cinema, que atualmente se transfigura na veste do compositor: organiza os sons em camadas de prioridade, compõe um projeto sonoro e usa das ferramentas técnicas de áudio de maneira artística, a fim de compor a identidade sonora-visual do filme. É factual observar que o peso desses protagonistas, compositor e *sound designer*, muda gradativamente e, atualmente, há uma aproximação de seus processos de criação, antes relegado somente aos compositores.

Todo o processo de edição sonora e de pós-produção merecerá relevância nas análises a seguir, a fim de entender o trabalho do *sound designer* e as opções criativas presentes em suas mixagens. Como pressuposto, é importante saber diferenciar o uso das diversas fontes sonoras, principalmente dos fonogramas de paisagem sonoras, que estão justapostas às demais componentes da banda. O ponto de partida principal para estas análises é estar atento para as mudanças dos pontos de escuta e suas nuances, muitas das vezes escondidas.

CAPÍTULO II - ANÁLISE DE GERRY (2002)

Pouco ou nada se sabe da estória que circunda *Gerry* e muito menos de seus personagens, ambos de nome Gerry. Em linhas gerais, a estória discorre sobre dois amigos que se perdem durante uma caminhada e incessantemente buscam uma saída. Ao se descobrirem perdidos, tentam reavivar a memória de como chegaram naquele local. Com o passar dos dias e com a escassez de água e alimentação, são colocados em uma situação de sobrevivência. Sob o sol incessante e o frio noturno, suas forças esvaem-se e começam a ficar cada vez mais debilitados. Entre um misto de alucinação e miragem, a narrativa é conduzida ao fechamento inevitável da morte. Esta acontece não pela escassez dos recursos, mas devido a um assassinato. O filme tem seu desfecho logo após este acontecimento, quando finalmente é encontrada uma saída para aquele local. *Gerry* é um filme de território, delimitado no desértico, na extenuação de qualquer enredo coerente, onde somos levados a pensar nas relações internas e nos tempos psicológicos da narrativa.

II.1) ESTRUTURA NARRATIVA DE GERRY.

A cena inicial é uma ampla sequência que acompanha o carro dos personagens por uma estrada sinuosa durante o entardecer (indício temporal), levando-os aparentemente para o entorno de um grande parque, situado numa região rochosa. A única localização é dada por uma placa que avisa: *Trilha Selvagem*. Notamos que trata-se de um lugar público, pois as personagens cruzam com dois jovens que estão sendo guiados por um adulto. Nesse momento, o próximo evento mostra a escolha de um caminho diferente do tomado pelo grupo. A partir desta escolha, as personagens começam a caminhar mais rápido, e uma grande sequência encadeia-se numa corrida. Ao final, percebemos a escolha de um caminho diferente, rumo a uma região isolada e desconhecida. É nesta sequência que o espectador é conduzido ao início da perda da noção de localização espacial e temporal. Essa relação localização (espaço) x tempo acompanha toda a narrativa do filme e, com a perda gradual destes parâmetros, adentramos os tempos internos dos personagens, induzindo-nos a uma

constante inquietação sobre a possível saída deste território, que torna-se um labirinto. Uma das características predominantes em *Gerry* é que a maioria dos eventos são mostrados e não contados. Isto acontece devido à ausência de diálogos e pelo movimento estilístico de uma câmera que observa os eventos ao longe, discreta e com um enquadramento diferenciado, propiciando a contemplação. É a incidência de um olhar imparcial, que não incita vestígios.

A escolha narrativa de *Gerry* prioriza a atenção do olhar, ou seja, mostrar os eventos sem a pretensão de construir parâmetros que levem ao esclarecimento de um enredo. Pode ser compreendida como uma antítese à narrativa clássica do cinema de Griffith, que edificou uma linguagem narrativa para o cinema norte-americano e, conseqüentemente, tornou-se o alicerce para os filmes modernos que compreendem o circuito comercial.

Sempre tentando evitar a disparidade excessivamente simples entre cinema clássico e cinema alternativo, é ainda preciso enfatizar a escolha do filme pelo “mostrar” em detrimento do “contar”(…) (Figuerola, 2009)

Desta maneira, *Gerry*, bem como *Elephant* e *Last Days*, usa dessa premissa para o alicerce de sua narrativa, permitindo ampliar os recursos de mostrar ao invés de contar. Conseqüentemente, este tipo de filme afirma, através desta narrativa, sua posição alternativa e independente. Filmes que não contam claramente uma estória, dificilmente abrangem grandes públicos. O fluxo contínuo do olhar requer um grau de imersão muito maior por parte do espectador, que em geral não codifica estes momentos de baixa ação, esperando sempre a eminência do acontecimento ou revelação do enredo. Segundo esta escolha observamos situações que, aparentemente, não despertam nenhum interesse, sendo relegadas para segundo plano, como uma paisagem conhecida. Umberto Eco discorre sobre este esvaecimento do enredo:

(…) a narrativa contemporânea tem-se orientado cada vez mais rumo a uma dissolução do enredo (entendido como estabelecimento de nexos unívocos entre aqueles eventos que resultam essenciais ao desenlace final)

para construir pseudo-estórias baseadas na manifestação de fatos “estúpidos” e “não essenciais” (...) No entanto, são todos altamente essenciais [os fatos considerados inexpressivos] desde que sejam julgados segundo outra noção da escolha narrativa, e todos concorrem para delinear uma ação, um desenvolvimento psicológico, simbólico ou alegórico, e comportam um discurso implícito sobre o mundo (ECO,1986 apud. FIGUEROA, 2009)

Estes tempos em que nada acontece são denominados de tempos mortos. É exatamente sob esse prisma que uma análise mais apurada do sentido auditivo pode florescer, mesmo que seja entendida de forma discreta pelo espectador. A ênfase nos tempos mortos provoca um certo incomodo para a audiência, e define o caráter dos filmes independentes de Van Sant.

Gerry funciona como anti-trailer de suspense, sem revelações, onde a narrativa permanece de forma estática e com uma supressão gradual dos diálogos. Este pouco importa, pois não traz informações sobre as personagens, sendo impossível estabelecer qualquer afirmação sobre quem são e o motivo de lá estarem. Observemos um trecho extraído do primeiro diálogo, no qual constatamos a escolha de um caminho errado. Para nossa análise, chamaremos de **G1** e **G2**, respectivamente, as personagens interpretadas por Matt Damon e Casey Affleck.

(personagens sempre caminhando)

G1: – É esse o caminho que...

G2: (relutante, para por um segundo) – É esse mesmo.

G1: – Vamos, cara. Era por esse caminho que tínhamos de ir?

G1: (para e reafirma) – É, é por aqui.

(caminhando mais rápido)

G2: – Então... Ela julgou que era um "A"?

G1: – Quem, a concorrente?

G2: – *Sim, foi.*

G1: – *Tinha todas as letras, exceto o "A".*

G1: – *Ela tinha (soletrando) "A-c-e-l"...pausa (soletrando) -"r-a-r"... pela estrada afora." E eles...*

G2: *(sobreposto, murmurando e soletrando a G1) -"A-c-e-l "rar pela estrada afora."*

G1: – *Ela só tinha de acrescentar o "E"... - "Acelerar pela estrada afora."*

G1: – *E perguntaram-lhe: -"Quer resolver o quebra-cabeças?"*

G1: – *Tem de ser...quando só faltava uma letra...tem que resolver o quebra-cabeças.*

(...)

Ao término desse diálogo, temos um corte abrupto, e a próxima cena abre com as personagens procurando uma direção, sem falas. O ato de mostrar, juntamente com os sons de uma paisagem noturna e selvagem, indicam que estão perdidos. O diálogo citado acima é banal, e conta sobre a situação de um jogo, possivelmente um *RPG (Role Playing Game)*, jogo de imersão de realidade. A continuação desta sequência mostra a primeira noite deles no deserto, onde novamente há um grande diálogo, ainda sobre um jogo de RPG, agora com G2 relatando uma grande conquista:

[G1] (rindo, contidamente) – Detesto você.

[G2] (rindo e constrangido) – Não é bem assim, certo?

[G1] (pensativo) – É que estou com calor na frente e frio nas costas. (com relação a fogueira e o frio noturno).

(...)

[G2] – Eu conquistei Tebas .

[G1] – Quando?

[G2] – Há duas semanas.

[G1] – Como conseguiu?

[G2] – Bom, na verdade consegui um pouco mais do que isso.

[G2] – Que grande "Gerry". Governei estas terras durante 97 anos. E... e... eu fiz assim... Mande construir todos os santuários. (...)

Neste ponto escolhido, a única parte do enredo que refere-se à realidade é a frase inicial de G1, que expressa sua raiva com relação à situação que estão passando e, possivelmente, uma certa verdade com relação a G2. Como esta frase está muito distante do ponto de clímax onde G1 mata G2, não podemos expressar se realmente seria uma condição psicológica e pertinente para um assassinato. Logo após esta única frase, coerente com o enredo, temos a mudança brusca para o grande monólogo de G2, possivelmente sobre o jogo de RPG. Imersos na falsa realidade do jogo, os personagens continuam apáticos com sua situação real, que só é revelada, com todo seu perigo e aflição, através do olhar da câmera. Uma marca entre os três filmes de van Sant é que todos contam histórias de jovens que vivem à margem de um sistema ou não se enquadram dentro de um padrão. O jogo de RPG enfatiza essa característica e significa, para estes personagens, uma imersão e fuga da realidade.

A escolha das personagens terem nomes iguais, além de provocar um questionamento sobre quem são, leva-nos a pensar sobre uma anulação de identidade, já que não nos é dada nenhuma pista sobre suas diferenças e, conseqüentemente, não estabelecemos nenhuma ligação entre eles. Sabemos apenas que são supostamente colegas, restando somente o contínuo do presente, sem passado e sem futuro. Essa anulação de identidade entre os personagens ajuda a enfatizar a presença dos tempos mortos, agregando mais um fator determinante para uma narrativa contemplativa, fortemente construída sobre um enredo de suposições.



G1, Matt Damon e G2, Casey Affleck, na cena da fogueira.

II.2) METODOLOGIA DA ANÁLISE SONORA EM GERRY.

Passaremos nesta parte a uma análise mais apurada dos eventos sonoros, tendo como meta suas relações com a narrativa e suas relações intrínsecas. Propomos um misto de análise acusmática e análise das relações audiovisuais. A proposta acusmática é importante para o entendimento de como foram organizadas as relações internas dos eventos sonoros e de como se dá a concepção formal para esta obra. A opção acusmática força uma reflexão voltada realmente para a escuta, de maneira isolada, sem as interferências visuais. Chion, quando explica a acusmática no livro *Audiovisão*, propõe nas bases de sua teoria e análise o termo escuta visualizada, ou visualidade/acusmática. Como a acusmática refere-se ao ato da escuta em si, abstraindo sua causa ou fonte, ou, como bem define Chion – ouvir sons sem a visão de sua causa, este lança a pergunta: como podemos chamar o contrário disso? Nesse ponto, ele descarta a possibilidade proposta da escuta direta concebida por Pierre Schaeffer, alegando que a palavra *direta* gera ambiguidades infundáveis. A partir deste ponto é proposta a escuta visualizada para tecer as análises.

Como visto no primeiro capítulo, a paisagem sonora schaferiana²⁹ faz parte de nossa proposta, e daremos a ela, através da decupagem dos materiais sonoros, um peso equivalente ao dado nas análises de escuta visualizada.

²⁹ Designado à Murray Schafer

Essa proposta traz o fazer sonoro e seu processo de montagem e criação a um patamar de maior *visibilidade*. Entender a montagem sonora de forma independente melhora a comunicação entre a concepção do diretor e as realizações do *sound designer*. Desta forma, pretendemos interiorizar os processos e levantar hipóteses de como foram as escolhas sonoras para estas imagens.

II.3) A AUSÊNCIA DOS DIÁLOGOS.

No campo do sonoro, a supressão dos diálogos atua como se tirássemos a viga central do alicerce sonoro fílmico. O diálogo, na trilha sonora, representa uma força unificadora entre os elementos que compõe a banda sonora em sua estrutura clássica compreendida pela tríade : música, diálogos e efeitos sonoros. Chion, em seu artigo *Wasted Words*, enfatiza a prioridade e a clareza da mixagem dos diálogos contrapondo-o com os elementos da imagem que operam num jogo de *claro e escuro* (*chiaroscuro*), interpolados sucessivamente, divergindo da posição central e da clareza imposta aos sons da fala no cinema moderno:

(...) E nossa atenção compreende o claro e escuro. Indo e vindo de um objeto a outro, focando sucessivamente nos detalhes e no todo.³⁰
[referência aos elementos de ordem visual] (CHION, 1992)

Posteriormente Chion reflete sobre o diálogo:

Existe apenas um elemento no qual o filme não foi capaz de tratar desta maneira, e que atualmente permanece confinado numa perpétua clareza e estabilidade perceptível. Nós devemos sempre escutar cada palavra, do início ao fim, de modo que nada se perca (...) Por que? O que importaria se perdêssemos três palavras dita por um herói? Isso ainda permanece um tabu para o filme.³¹ (CHION, 1992)

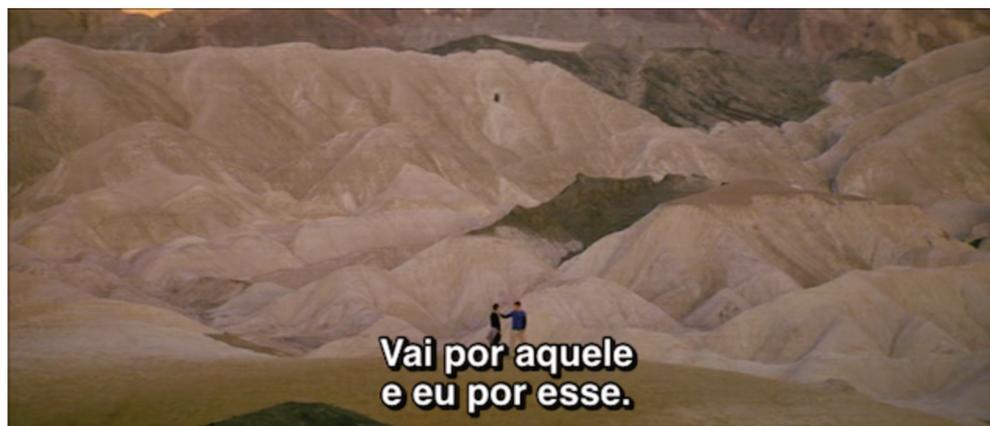
³⁰ "(...) *And our attention is also in chiaroscuro. It comes and goes from one object to another, and focuses successively on the details and on the whole.*"

³¹ *There is only one element which film has not been able to treat this way, and which today still remains constrained to perpetual clarity and perceptual stability. We must always hear every word, from one end to other, in order that no word be lost(...) Why? What would it matter if we lost three words in what a hero says? Yet this has remained a taboo for film.*"

Esta pergunta de Chion, juntamente com a afirmação de um tabu no campo fílmico, vem ao encontro, em especial, da escolha da supressão dos diálogos em *Gerry*. Segundo esta colocação de Chion, podemos definir *Gerry* como um filme de caráter *anti-vococêntrico*.

Para demonstrar a força do diálogo e sua condição central no som de um filme, extraímos dois exemplos de *Gerry*. No caso **a)**³² que mostra a separação dos amigos com a finalidade de achar um caminho e **b)**³³ no breve diálogo que ocorre entre as personagens no elevado de duas montanhas.

Exemplo a)



Mesmo estando muito longe da câmera, escutamos o diálogo das personagens de forma plena e absoluta, em proximidade, como se estivéssemos num close dos personagens. Essa sonoridade revela um caráter antinatural, caso procurássemos por um sentido realista, com a imagem em questão. A colocação de um som inteligível elege o roteiro como ponto principal, pois é importante para entendermos a preocupação e a primeira separação de G1 e G2, a fim de encontrar uma saída daquele lugar. Esta cena ilustra o texto de Chion e a supremacia do diálogo em relação aos outros sons que

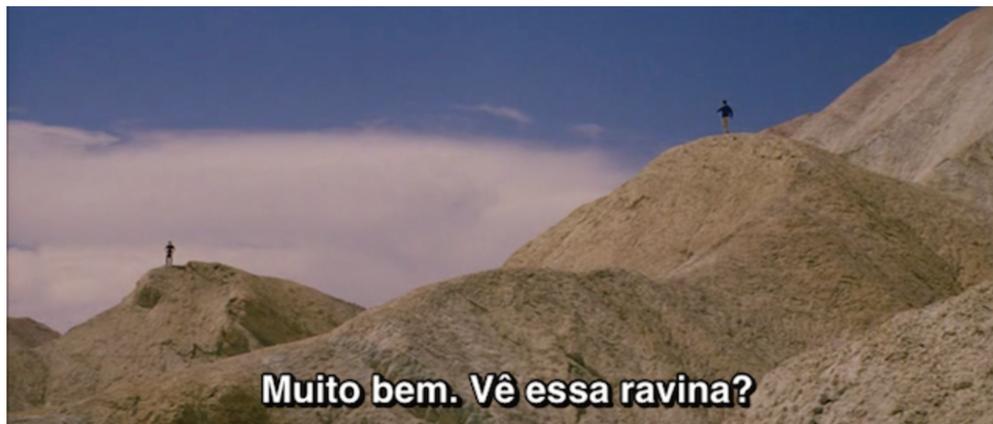
³² Exemplo do trecho encontrado no arquivo: *a) exemplo diálogo.mov*

³³ Exemplo do trecho encontrado no arquivo: *b) exemplo diálogo.mov*

compõem a banda sonora, mostrando um aspecto importante de um padrão sonoro na linguagem dos filmes.

O som, neste caso, atua com uma liberdade poética. Hipoteticamente, se colocado num plano sonoro mais realista, poderia causar certa estranheza para o espectador, quebrando a narrativa visual através de um deslocamento auditivo, que estaria na mesma *profundidade* da imagem. Informações iguais que, somadas, neste caso, resultam num efeito contrário ao pretendido. Constatamos que o som está intimamente ligado a uma estabilidade sonora definida por sua clareza, sua projeção e seus níveis audíveis.

Exemplo b):

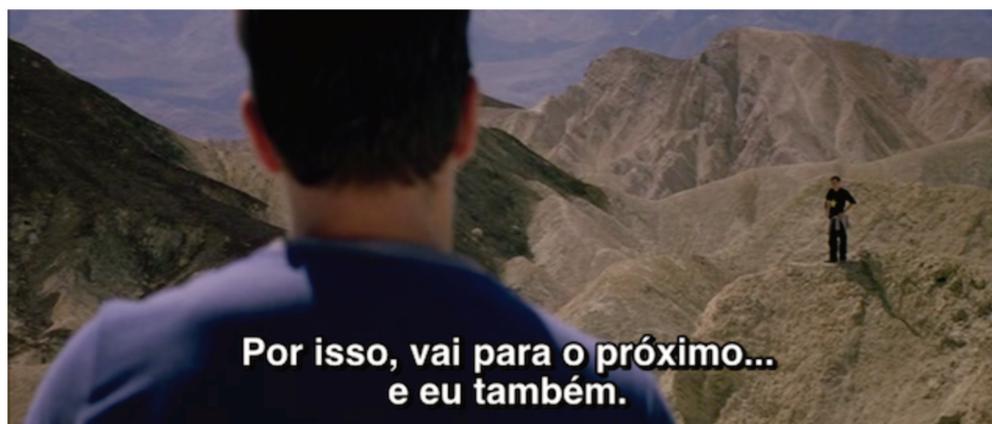


Neste cena, observamos as personagens entre dois cumes, conversando sobre como será o caminho que cada um seguirá e onde irão se encontrar. Sonoramente uma nova condição é imposta através da inserção de uma espacialidade, no caso, um pequeno efeito de *delay*³⁴ na vozes, situação que não existia no exemplo anterior. Aqui é mostrada uma intenção de profundidade que é transmitida através de um *eco* nas vozes, utilizado de maneira discreta. Além disso, observamos, no corte para G1 (exemplo c)), há um aumento abrupto de intensidade sonora e um posterior aumento do *eco* na voz de G2 ao responder a

³⁴ O *delay* (atraso) está intimamente correlacionado com o tempo. Basicamente, existe uma repetição, mesurada em milissegundos. Neste caso, são repetições muito rápidas, criando um maior espaço sonoro.

pergunta. Essa nova dinâmica sonora cria uma estabilidade e procura, através de artifícios de pós-produção, conceber um movimento sonoro para o plano visual. Consta-se que no exemplo **a)** não encontramos o mesmo tratamento sonoro que neste exemplo **b)**. Neste caso, a informação do roteiro não é tão relevante como no primeiro exemplo. Existe uma preocupação de verossimilhança somente revelada através de uma maior intensidade sonora pela proximidade da personagem.

Exemplo **c)**:



Retomando o texto de Chion sobre as características vocacêntricas, podemos levantar algumas hipóteses. Em primeira instância, o *design* sonoro de *Gerry* tende a passar despercebido, tendo apenas cinco marcos sonoros fortes como veremos na análise a seguir. A redução do diálogo nos traz uma surpresa, abrindo novos caminhos para o *sound designer* Leslie Shatz³⁵ explorar certas sutilezas sonoras, que incidem diretamente no espectador de forma onipresente. Esta lacuna deixada pela supressão dos diálogos possibilita trabalhar com sonoridades e com frequências que geralmente são atenuadas, com o intuito de priorizar a presença vocal e sua inteligibilidade. Ao retirar este campo definido,

³⁵ Leslie Shatz assina o *sound design* de toda a trilogia, seu primeiro trabalho com Gus van Sant foi *Even Cow Girl get the Blues* (1993). *Sound re-recording mixer* de formação, trabalhou no início de sua carreira como editor de diálogo em *Apocalypse Now* (1979). Seu currículo soma mais de 184 créditos, recebeu inúmeras indicações tanto para TV quanto para o Oscar com o filme *The Mummy* (1999). Em 2005 ganhou o Technical Grand Prize em Cannes por *Last Days*.

abre-se um leque de frequências sonoras a serem exploradas e, por outro lado, sua ausência auxilia na narrativa contemplativa e desértica da paisagem visual de *Gerry*.

II.4) SOBRE A MÚSICA: APONTAMENTOS SOBRE *SPIEGEL IM SPIEGEL*.

A tradução literal *Spiegel im Spiegel* significa *Espelho no Espelho*. Para melhor compreender este título, devemos entender que ele faz parte de uma concepção totalmente musical, e refere-se a um momento específico da vida do compositor estoniano, Arvo Pärt. Essa peça é composta após um momento de reclusão, mais precisamente em seu período após 1976, em que Pärt retorna com uma concepção musical e uma técnica composicional denominada de *tintinnabuli*. As duas peças utilizadas em *Gerry* são deste período: *Spiegel im Spiegel*³⁶, que abre o filme, e *Für Alina*³⁷, para a cena da lembrança, fechamento e créditos.

A técnica proposta por Arvo em seu *tintinnabuli* pode ser compreendida como uma busca pelas sonoridades pertencentes à tríade (um acorde musical), que são encadeadas e sobrepostas através de suas inversões, continuamente. O termo *tintinnabuli* refere-se às tríades como se fossem sinos e, por onomatopeia, obtemos o nome derivado de um *tin- ti - lar*. Podemos entender a tríade musical como a máxima perfeição harmônica e coerência intervalar alcançada pela música ocidental.

Tintinnabulation é um campo que as vezes vagueio quando estou procurando por respostas - na minha vida, na minha música, no meu trabalho. Nas minhas horas mais introspectivas, eu tenho a certeza que tudo que está fora deste universo não tem sentido. O complexo, o multi-facetado, somente me confunde, e eu devo procurar por uma unidade. O que isto representa isoladamente e como devo me achar nele? Vestígios desta perfeição aparecem disfarçadamente - e tudo que não tem importância desaparece.

Tintinnabulation é como isso... Essas três notas da tríade são como sinos. E é por isso que o chamo de "*tintinnabulation*"³⁸. (HILLIER, 1997)

³⁶ Exemplo no arquivo: 00 Spiegel im Spiegel for Violin and Piano.m4a

³⁷ Exemplo no arquivo: 01 Für Alina.m4a

³⁸ *Tintinnabulation is an area I sometimes wander into when I am searching for answers - in my life, my music, my work. In my dark hours, I have the certain feeling that everything outside this one thing has no*

A definição dada pelo próprio compositor, a priori, resume uma simplicidade extrema em não explicar uma coerência musical mais forte para sua nova técnica. Sabemos apenas que concepções musicais complexas e multifacetadas somente o confundia, referindo-se às técnicas composicionais vigentes na primeira metade do século XX. Concluimos que, definitivamente, não seria esta forma de expressão musical e poética que almejava. Sabendo que Arvo estava à procura de um estilo próprio, ele precisava encontrar uma maneira de romper e fundamentar seu estilo perante a forte escola que envolve a música denominada de erudita. Após suas experiências dodecafônicas (remetendo à técnica de Schoenberg), houve um período de reclusão do compositor com a finalidade de estudar mais a fundo a obra do período medieval, em especial a escola de *Notre Dame* e a música coral dos compositores franceses e franco-flamencos como Machaut, Ockeghem, Obrecht e Josquin de Préz. Após este período de silêncio, Arvo volta-se para a composição de músicas de caráter religioso, e sua técnica do *tintinnabuli* é incorporada como parte de seu processo musical.

Trabalhar com tríades garante para um compositor, no mínimo, que sua música seja escutada e compreendida por um grande número de pessoas. A música de Pärt e a concepção desta técnica deram um aval, no meio musical, para uma volta sem pudores ao campo da tríade, e expandiu para o grande público genericamente como uma música de caráter minimalista. Creio que não seja dessa maneira que Arvo a compreende. Porém, para o cinema, esse tipo de construção musical é muito utilizada e recorrente tanto nas esferas comerciais quanto nas independentes.

A tríade musical garante a contemplação e caracteriza uma segurança ao compositor ao proporcionar, para o espectador, a fácil assimilação. A partir dos anos 90, esse tipo música torna-se um porto seguro para a linguagem cinematográfica. O forte apelo tonal propicia a repetição, sem o cansaço auditivo e sem que *pensemos* sobre o material

meaning. The complex and many-faceted only confuses me, and I must search for unity. What is it, this one thing, and how do I find my way to it? Traces of this perfect thing appear in many disguises - and everything that is unimportant falls away. Tintinnabulation is like this... The three notes of a triad are like bells. And that is why I call it tintinnabulation.(Hillier 1997)

musical. Esta é incorporada quase que involuntariamente à narrativa do filme. A repetição concatena, junto aos frames, uma unidade sólida, tornando-se uma linguagem amplamente utilizada e massificada atualmente. Música que não se pensa, música que não interfere, música que cumpre uma função.

Ao fazermos uma reflexão acusmática de *Spiegel im Spiegel*, teceremos uma comparação com o primeiro *Prelúdio* do livro do *Cravo bem temperado* de Bach, com suas consonâncias e condução harmônica. Trabalhado composicionalmente com as mesmas estruturas de tríade do *Spiegel*, o *Prelúdio nº 1 bachiano* ousa um pouco mais na expansão de seu campo harmônico, já que foi composto com esta finalidade para provar um sistema de afinação que estava em pleno desenvolvimento. *Spiegel* abarca seu sucesso através de um inconsciente coletivo que, para nossa análise, remete a Schafer e a definição de marco sonoro. *Landmark* é o som mais característico dentro de uma comunidade, carrega em si uma qualidade sonora que é reconhecida pelas pessoas deste lugar. É facilmente exemplificado quando nos referimos, por exemplo, ao sino de uma igreja. Todos daquela comunidade reconhecem de onde provém a fonte sonora por sua característica única e conhecimento coletivo. Podemos propor a expansão deste conceito graças à gravação, para a música. Nós sabemos identificar músicas que se tornaram um marco. Acordes que remetem a algo que já ouvimos antes e, a partir desta proposição, podemos saber o que é funcional em uma sociedade, impregnada na recordação de gravações e inevitavelmente pela repetição de padrões musicais reconhecidos por determinado coletivo. Lembremos que, através do exemplo de Bach, foi originada a reconhecida melodia de Gounod para a *Ave Maria*. Sem dúvida, um campo harmônico estável e reconhecido por uma grande parte da cultura ocidental.

Observamos durante a trilogia a ênfase neste tipo de composição musical, principalmente durante os momentos narrativos que recorrem ao estado sensório contemplativo. Esta composição contribui para criar momentos de integração, num ato de somar e não divergir – sem situações de embate entre o diálogo musical e o filmico.

II.5) QUADRO DO PRIMEIRO PONTO DE INTERESSE – SEQUÊNCIA INICIAL.

Na página seguinte, observaremos o quadro da sequência inicial, que basicamente contém, como material sonoro, a música de Arvo Pärt discutida acima³⁹.

O quadro de decupagem é composto pelos tempos da amostra, que pode ser um trecho da sequência ou algum ponto de interesse específico – as imagens, os eventos sonoros acusmáticos e a visualidade/narrativa, mais especificamente, onde observamos os acontecimentos sonoros e sua incidências.

³⁹Exemplo da sequência no arquivo: *01_intro_gerry.mov*

TEMPO	IMAGEM	EVENTOS SONOROS (ACUSMÁTICO)	VISUALIDADE/ NARRATIVA
00:00:00	TELA AZUL	SILÊNCIO	—————
00:00:25	Câmera acompanha um carro. Situa-se fora do veículo, na visão frontal de um suposto segundo carro. Intercala entre distância e proximidade, tendo seu plano e posicionamento de imagem fixo.	Somente Música: Arvo Pärt - Spiegel im Spiegel. Sem sons de pós-produção.	Através dos movimentos de aceleração e desaceleração do carro, no qual está fixada a posição da câmera que acompanha o veículo, somos colocados, juntamente com a música de caráter intimista, à uma gradativa situação de contemplação..
00:02:46	Primeiro Corte/Mudança da câmera para as personagens. Câmera fixa no capô do veículo bem próxima ao vidro.	IDEM	Revelam-se as personagens, silenciosas e apáticas. A linearidade musical aumenta o grau de imersão do espectador.
00:03:34	Segundo Corte/ Mudança da câmera para a visão de frontal do motorista. Posição externa e fixa.	IDEM	Observamos somente a paisagem sinuosa da estrada, bem lentamente. O estado minimalista dos eventos musicais soma-se a esta visão distanciada. Confirma-se o olhar de uma câmera distinta, que contrapõe com a imaginação do espectador.
00:04:42	Terceiro Corte/ Volta o plano da câmera para as personagens	IDEM	Ponto de Clímax
00:04:49	Câmera nos personagens	Primeiros indícios dos sons do carro, muito discretamente.	Não escutamos claramente mas percebemos as sonoridades do veículo. Isso propicia a que sejamos retirados da imersão audiovisual, gradativamente. Mais movimentação no corpo dos personagens. O som "sentido".
00:05:27	IDEM	Entrada efetiva dos sons ambientes e a música segue para sua <i>coda</i> .	Quebra da sensação contemplativa e aproximação da realidade do plano, através das sonoridades do carro em movimento.
00:05:42	Câmera na visão frontal, estática. As personagens deixam o veículo, restando somente a visão interna veículo.	O som da porta do carro em primeiro plano delimita o final desta sequência.	A sonoridade da porta do carro nivela os sons de pós-produção, e a densidade dramática muda para uma situação de inquietude e de realidade.

II.6) SEGUNDO PONTO DE INTERESSE - A FORMAÇÃO DOS AMBIENTES SONOROS .

II.6.i) "HEY GERRY! O CAMINHO..."

Após a sequência inicial, o próximo ponto remete ao início de uma despreziosa caminhada que dura 3'00". As personagens adentram rumo a uma trilha, informação passada rapidamente, através de uma placa que lê-se: *wilderness trail*. Deste ponto em diante, observamos um grande plano-sequência onde o próximo corte é definido no encontro com um grupo de jovens que estão sendo guiados por um adulto. Durante toda esta sequência, o que nos é mostrado é simplesmente uma caminhada, e a única frase dita é: *Hey Gerry! The path..*, indicando a correção de localização dada por G1 a G2.

Para nossa análise, é nesta sequência que ocorre a definição da sonoridade principal desta película. Neste momento, poderíamos ter os sons de uma caminhada, compostas por *foley* e adendos de som direto, com o objetivo de recriar a paisagem filmada. Mas não é o que ocorre. Os elementos sonoros empregados diferenciam-se e fundem-se aos sons do andar dos personagens, juntamente com as respirações, colocadas em evidência. Os sons da paisagem local são recriados através da sensação de uma sonoridade composta por ventos. Pela sequência ser filmada em um entardecer, obviamente são utilizados sons de animais noturnos de forma recorrente. Vejamos o quadro dos elementos sonoros presentes na sequência:

Sons	Ocorrências
Respirações	Presentes na primeira metade com proeminência
Movimentação (passos e roupas)	Sempre presente
Pássaros	Inseridos de forma pontual mas proeminentes
Trovões	Ocasionais e colocados em segundo plano
Ambiente sonoro de caráter musical	Sempre presente

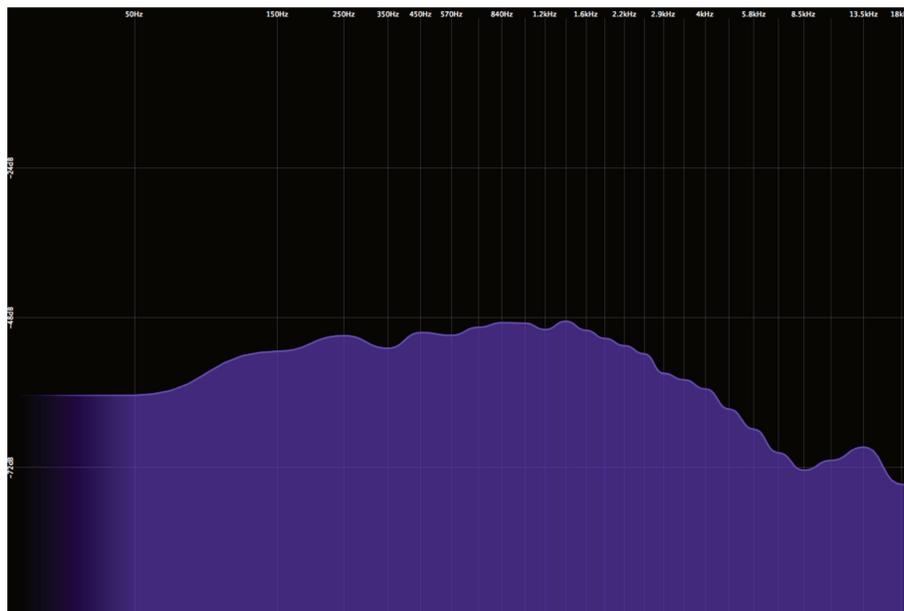
Após a saída das personagens do carro, existe um momento de silêncio que é composto somente com os sons de cena (*foley*, ou uso do som direto). Para um ouvinte atento, é nítida a entrada dos elementos de ordem musical. Mesmo que camuflados, estes sons causam estranheza, e ouvimos discretamente as *modificações sonoras* dos componentes reais da cena. O sons do vento, os animais noturnos (que são soturnos) e a inserção de sub-graves caracterizam esta composição musical. Esta *música-paisagem*, que em seu termo estrito está relacionada com os avanços da musica eletrônica, é aceita e digerida pelo espectador de forma puramente sensorial. Além da síntese, esta música contém elementos gerados com parciais sonoras da amostra real, soando disforme ao espectador, por não completarem a unidade reconhecida por música. Relembrando que esta nova sonoridade entra posteriormente à composição musical de *Spiegel im Spiegel*, fonte que remete à música e contém um reconhecimento coletivo imediato. Por conta disso, estes novos sons são enfraquecidos perante a lembrança da música tradicional.

II.6.ii) SOBRE O CAMPO SONORO: LEITURA DAS FREQUÊNCIAS.

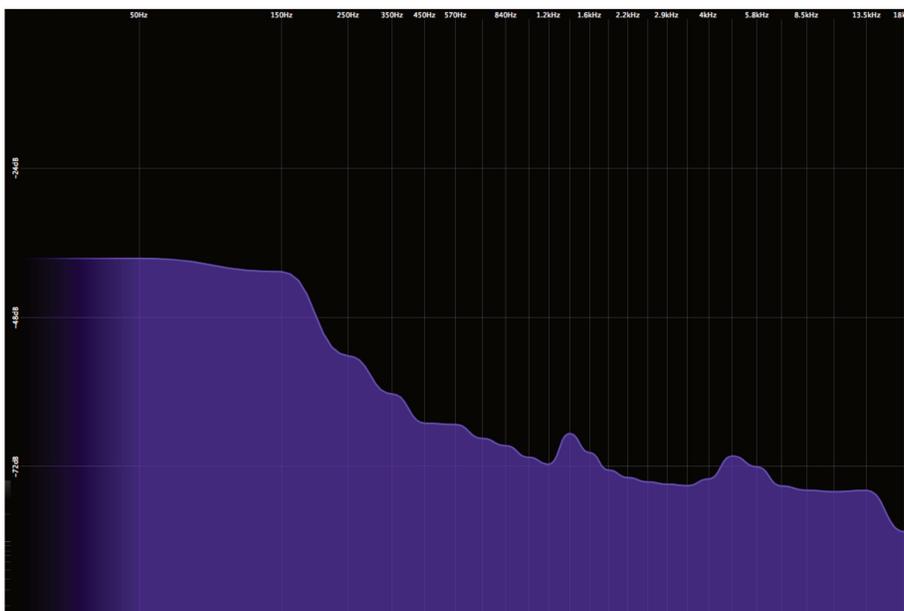
Para uma melhor análise do espectro da banda sonora, extraímos um excerto da sequência estudada em arquivo de áudio. A análise acústica será feita desta maneira, salientando o sentido da audição, e confirmando a possibilidade de escutar os trechos como fazemos com músicas de paisagem sonora. Desta forma, poderemos analisar e aproximar o fazer sonoro de uma maneira mais íntima, procurando entender o quanto de modificações existem na estrutura do áudio, para que tenhamos uma empatia com as imagens. O exemplo para esta análise é encontrado no **arquivo de áudio: 01_SEQ Caminhada Inicial.wav**. Musicalmente, com a proposta de diferenciar e ambientar os sentidos do espectador, observamos a ampliação do conceito de paisagem sonora que forma a construção da abordagem poética e narrativa. Os primeiros indícios ocorrem quando ouvimos um grave, pontuado de forma rítmica, delimitando o início da inserção sonora musical. Estes novos elementos, de caráter musical são discretamente mixados com os elementos dos sons reais (presentes na cena). No gráfico abaixo, observamos em frequências a situação anterior e posterior ao trecho inicial de inserção musical. Com esta amostragem, notamos claramente

o ponto da inserção do discurso musical, basicamente composto de graves e subgraves no espectro sonoro da banda:

1) situação anterior à inserção musical (amostragem a 1s):



2) entrada do material musical (amostragem a 10s):



Num primeiro instante, podemos compreender esses gráficos desprovidos da acuidade que uma leitura extremamente técnica requer. Iremos traduzir conceitos com o intuito de obter uma maior abrangência e entendimento do trabalho. Resumidamente, precisamos compreender dois parâmetros essenciais, que são mostrados através dos eixos de intensidade sonora (medida em dB) e sua escala de frequências (em Hz). No eixo dos decibéis (Y), observamos números com representações negativas, -72dB, -48dB, -24dB até 0dB. Este eixo representa a intensidade sonora, que podemos exemplificar de maneira musical para uma fácil compreensão. Relembremos os vários níveis entre as diferenças de percepção auditiva, desde sons de um sussurro às turbinas de um avião, ou mesmo os sons mais ínfimos de um piano aos mais fortes de uma grande orquestra. Pois bem, este primeiro parâmetro corresponde a uma escala que mostra dos sons mais ínfimos (-72dbfs ou *menos infinito* precisamente) aos sons com mais intensidade, aqui representado numa escala até **0Dbfs**⁴⁰. Em nossa análise, obtemos diferenças significativas entre o gráfico **1**), onde constatamos valores que representam intensidades menores, em oposição ao gráfico **2**), onde observamos o aumento da intensidade de forma abrupta. Nesta exata amostragem, existe a inserção dos elementos de ordem *musical*, que trazem uma nova cor ao campo sonoro. Observe que a parte citada refere-se à pontuação da inserção, como um som de uma *gran cassa* expandida (na percepção dos graves e em potência sonora), aqui mostrada no significativo aumento da escala de decibéis (**2**).

O segundo parâmetro, denominado pelo eixo X, mede a atuação das frequências em relação à intensidade, medida no eixo Y. Podemos entender o eixo X (das frequências) se o compararmos à extensão de um instrumento. Para ilustrar, tomaremos o piano como exemplo. Em Hz (hertz), nossa escala de frequências opera de 20 (20Hz) ciclos por segundo a 20.000 ciclos (20Khz), medida que faz jus à audição humana. Em nosso gráfico, temos os pontos: 50Hz, 150Hz, 250Hz... até 18Khz (18.000 Hz). Imagine então o teclado de um piano, e o agrupe em cinco grandes campos: graves, médio-graves, médios (região

⁴⁰ Tecnicamente a escala utilizada nesta medição é a dBfs (decibéis relativos a “full scale”). Representa uma medição discreta, utilizada em amostragens digitais (Pulse Code Modulation), sendo 0dBfs sua máxima amplitude e “menos” infinito sua mínima.

central do piano), médio-agudos e agudíssimos. Traduzindo musicalmente, estamos nos referindo a grupos de oitavas e, conseqüentemente, a suas alturas ou a quantos ciclos/por segundo determinado som ocorre e sua proeminência. Resumidamente, nosso gráfico apresenta em seu eixo X as frequências predominantes, e no eixo Y sua relação de intensidade. Com essa análise podemos entender como foi o trabalho de *composição do campo sonoro*, tendo como partida uma banda sonora em que as inserções musicais são raras e há a ausência de diálogos permanentes. Comparando esses gráficos, obtemos em **1)** a proeminência das sonoridades compostas dos passos (360Hz a 1Khz), onde notamos uma grande intensidade desses elementos; e posteriormente em **2)**, a inserção deste novo material, que carrega uma alta amostragem de subgraves e graves. É importante sabermos que estes dados referem-se a um determinado período de tempo congelado, *frozen points*, onde é amostrada a incidência e a particularidade do evento sonoro escolhido para a análise. Esta visualização gráfica parte da tentativa de uma aproximação visual, que auxilie a observação de um período de tempo de determinada mixagem, em analogia como se construíssemos uma partitura sonora deste momento de tempo.

II.6.iii) UMA CONTAMINAÇÃO DE ORDEM MUSICAL (MÚSICA DISCRETA).

Gradativamente observamos a criação de uma construção de ordem puramente musical, que nasce da expansão das frequências para o campo agudo, lembrando uma sonoridade de vozes sintetizadas. Na realidade, são sons que iludem a percepção do espectador, remetem aos sons dos ventos devido à imensidão vista em cena, mas que de fato são criados através de síntese sonora. Em determinados momentos, é escutado um intervalo musical (uma segunda menor) que ocorre na região média aguda do campo de frequências. O gráfico abaixo, **3)**, mostra essa situação em 1'27⁴¹:

⁴¹ Exemplo no arquivo de áudio: *01_SEQ Caminhada Inicial.wav*.



3) *Frozen Point* - Entrada de novas sonoridades

Esta *música-paisagem* está fundamentada em sua repetição, caracterizando uma forma comumente conhecida por *loop*⁴², uma interpolação periódica e discreta que mescla-se aos eventos sonoros de ordem visual direta da *mise-en-scène*. Observamos que a partir deste momento um novo evento trará novas informações e será predominante nas regiões médio-graves e média, e informará ao espectador sensações similares a uma sonoridade de ventos. Na verdade são sons reconstruídos por síntese, dispostos em pouca intensidade, atuando entre 1Khz a 3Khz, uma região de frequências de predominância vocal.

II.6.iv) A MÚSICA-PAISAGEM.

Esta nova *paisagem musical*, construída e mixada discretamente aos sons ambientes e de pós-produção, tornou-se usual na montagem moderna cinematográfica. Sabemos que uma música de paisagem sonora é formada, inicialmente, através da captação de amostras sonoras *in loco*. Após este processo, pode ou não ser editada, sendo ouvida, ou difundida como uma *peça musical*. Na música popular, o *soundscape* de Murray Schafer recebeu um novo significado, foi transmutado, através de técnicas e processamentos sonoros provenientes da evolução das técnicas de gravação e reprodução digitais, em

⁴² *Loop*: entende-se como uma mínima estrutura musical, passível de repetições, onde não identificamos o seu início e seu fim, criando assim a sensação de continuidade. Uma micro estrutura de alta organização e coerência interna.

avanço contínuo dos anos 80 até a atualidade. Existe, por parte do receptor, uma acomodação com o universo dos ruídos, de uma sociedade que passou a escutar densidades sonoras e a incorporá-las, fazendo parte de um lugar comum, o *coletivo* descrito por Schafer. Essa densa *paisagem* que ouvimos em *Gerry* carrega esta concepção e aproximação derivadas deste processo que vai além das escolas de música eletrônica ou eletroacústica. Dentro desta cultura pop, que inicia com a eletrificação, com a consolidação e evolução da guitarra e instrumentos derivados, tivemos a introdução da síntese sonora dentro do movimento musical dos anos 70, com o aprimoramento e refinamento dos instrumentos de Robert Moog, que contribuiu muito para a inclusão desta sonoridade, atingindo um coletivo maior de pessoas, e definindo o que viria a ser o som e a produção nas décadas posteriores. Após 2000, vivenciamos um *revival* através da emulação destes dispositivos analógicos e a síntese sonora digital, uma constante evolução que perdura e se intensifica até o presente momento. Para a narrativa filmica, aproximar este novo fazer sonoro agrega e contribui para reorganizar o processo de montagem audiovisual. Este *soundscape cinematográfico moderno*, definido em nosso trabalho como *música-paisagem*, é uma construção de interpolação de densidades sonoras, que estão ou não aparentes, e conecta-se às propostas poéticas dadas para a narrativa.

Apesar deste arsenal sonoro, boa parte do poderio das sensações musicais ainda reside na utilização dos intervalos musicais e suas manifestações de sentido aural, agregando *forma* e *fórmula* para a composição. Auditivamente *sentido*, o grave do início desta sequência marca um território a ser explorado e, subliminarmente, somos colocados numa situação de apreensão, que indica que algo acontecerá na narrativa do filme. Os graves, como foram utilizados, funcionam como um prenúncio poético, e o *intervalo de segunda menor*, que ocorre nos agudos das vozes sintetizadas, atua de forma direta para esta situação de apreensão. Este intervalo sempre foi, e ainda é, amplamente utilizado no cinema com esta finalidade, de *Psicose* a *Jaws*, ou em qualquer situação que necessite deste apelo sensorial. É interessante observar que esta construção musical, em forma de *loop*, torna-se parte do processo de montagem. O *loop* nasce do corte, da junção ou justaposição

e de sua reprodução cíclica, sendo intrínseco ao processo de montagem e suas técnicas: pode ser cortado e remixado quantas vezes forem necessárias e combinado aos outros elementos sonoros da sequência. Este tipo de construção musical incorporada, discreta e sensorial é o caráter sonoro que percorre *Gerry*, que fundamenta um discurso poético de forma direta, por não apresentar grandes oscilações, legalizando a atmosfera estática e apreensiva presente na narrativa fílmica.

II.6.v) BREVE COMENTÁRIO.

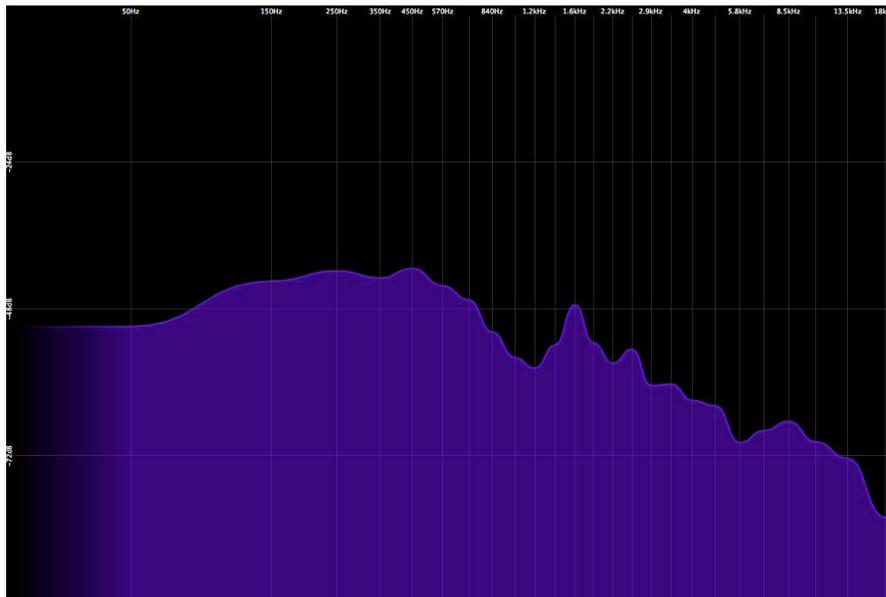
Falar do processo de síntese sonora e da manipulação de sons gravados demanda historicamente um capítulo à parte. Resumidamente, o curso da história é permeado por disputas escolásticas, defesas de ideais e ideias, entre um fazer sonoro com bases em sons gravados e manipulados, e sons obtidos puramente através de sínteses sonoras por meios puramente eletrônicos. Quando Homer Dudley, em 1948, mostra a Meyer-Eppler uma máquina que poderia analisar a fala, o pensamento em síntese começou a florescer e, por meio de um coletivo, foi fundado um grupo de pesquisas na Rádio de Colônia. Essa era a situação alemã, que objetivava músicas compostas diretamente por síntese. Já por outro lado, existia o pensamento fundado por Pierre Schaeffer, na França, que priorizava a gravação de objetos sonoros e sua manipulação como forma de construção musical. A partir de fragmentos das amostras, manipulações com os equipamentos de gravação e reprodução, foi fundamentada toda a teoria dos objetos sonoros, amplamente catalogada por Schaeffer. Nessa época, de forma alguma poderia existir uma união entre essas duas maneiras de obter/criar sons. Estavam rigidamente opostos através de correntes de pensamento, e isso, de certa forma, representou um momento em que cada parte explorou e investigou ao máximo a capacidade de cada meio de produção. Mas o compositor Bruno Maderna, em 1952, apresentou uma composição para flauta, percussão e alto-falante que reproduzia uma fita magnética com sons gerados através de síntese sonora. Maderna, neste momento, coloca-se à parte das brigas estilísticas, e apresenta uma peça em que o híbrido, entre performance e eletrônico, representa muito mais para o que aconteceu no futuro.

Como visto no primeiro capítulo, tratamos da influência da escola francesa para Walter Murch, e entendemos que representaram, no início de sua carreira, um norte e um aval para continuar seu pensamento criativo. A sua diferença estilística está no meio pelo qual suas composições foram criadas, fundamentadas para a montagem fílmica. Da mesma forma, Leslie Shatz, na criação desta música-paisagem, compõe com as ferramentas eletrônicas de seu tempo. Soma-se o fator da objetividade da visão na edição sonora, proporcionado pela expansão digital. Hoje, a visualidade da representação digital da forma sonora torna a edição mais precisa e clínica, praticamente trabalhando-se com a visão do som, e não com o som. Junta-se a isso, a performance de poder tocar um teclado e escutar os sons de objetos captados, integrando os processos de síntese e de amostra. Tocar ventos, pedras, passos é uma realidade próxima ao fazer musical para o cinema. Representa um possibilidade menos engessada do que somente editar sons, propiciando uma experiência híbrida e simultânea.

II.7) PONTUANDO AS FREQUÊNCIAS VOCACÊNTRICAS.

Com a ausência de diálogo, retomaremos o ponto discutido por Michel Chion no texto que estuda o caráter central do diálogo e sua permanência preponderante na banda sonora. No gráfico a seguir, mostraremos a única parte da sequência analisada onde surge uma fala:

d) Amostra da frequência na fala de G1:

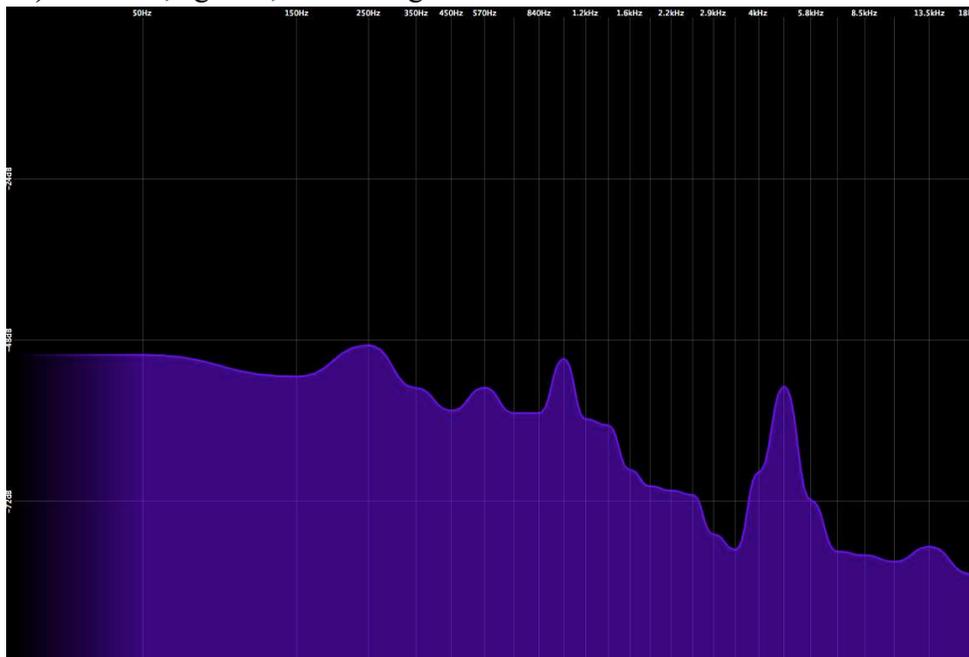


O ponto de interesse na leitura deste gráfico corresponde à frequência predominante, aproximadamente em 1.6KHz, faixa que corresponde à fala: “*Hey Gerry! The path...*”. A curva amostrada é um ponto crítico, ou seja, onde a frequência é predominante no momento de seu congelamento (1’40’’). O campo vocal tem um caráter predominante nas regiões médias (equivalentes em nossa analogia à região central do piano). Não obstante, isso implica para o cinema uma distribuição espacial específica e quase imutável na posição central do sistema de reprodução das salas de exibição. Este filme torna-se um grande desafio para definir sua concepção sonora, devido à ausência vocal e por não termos uma trilha sonora ajudando a encobrir este plano central. Como visto na primeira parte, a música sentida colabora para este *preenchimento*, mas não completa a necessidade como um todo, principalmente pela intensidade em que é trabalhada na imagem sonora.

Para nossa análise, é importante que atentemos para os eventos sonoros que começam a ocorrer após a fala (de 1:42 em diante). Existe um maior movimento de pequenas e rápidas inserções sonoras que acontecem principalmente com os sons de

pássaros, além da periódica música-paisagem que é mixada criteriosamente, com a finalidade de explicitar um movimento crescente. Observemos o gráfico abaixo:

e) Pássaros, agudos, médios e graves – 2'23''



A escolha deste ponto é uma síntese dos principais eventos, já que estes começam a ocorrer sequencialmente e, neste instante, apresentam suas curvas críticas simultaneamente. Sendo o campo da frequência vocal uma força condutora forte, não seria possível preenchê-lo rapidamente. O interesse seria saturado e geraria uma ambiguidade na narrativa mostrada, a ponto de causar uma disparidade com a imagem. Quando uma frequência atua predominantemente de 3Khz a 6Khz, existe uma sensação de proximidade, como se alguém falasse mais próximo, dirigindo-se ao receptor. A escolha do *sound designer* Leslie Shatz ao usar diferentes timbres de pássaros com extensões de frequências definidas causa pontos de interesse e evita a fadiga, ou uma *poluição* sonora, que seria demasiada e desnecessária para esta cena. Onde a informação da visão é estática, necessita-se uma atração sonora para esses *personagens* não-vistos e que supostamente pertencem àquele local. Observe que o eventos mostrados acima estão perto de seu desfecho, sendo que o cuidado de finalmente liberar todos os eventos sonoros próximos de um fim funciona,

o que é perfeitamente concebido através de um processo composicional. Um grande crescente, que neste caso, pontua e dirige o olhar do espectador, já que a câmera mostra o evento como um todo e de forma imparcial. O território desta paisagem visual é delimitado pela música-paisagem. Constrói-se uma composição sonora através do velado crescente de intensidades, das frequências graves sentidas e com as pontuações periódicas de alta intensidade dos pássaros, que torna-se uma concepção sonora relevante em *Gerry*.

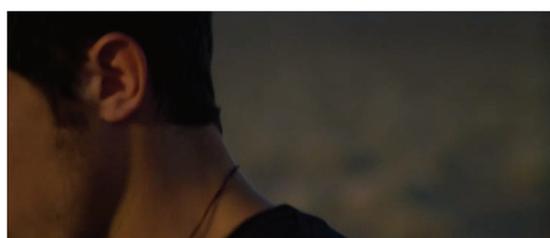
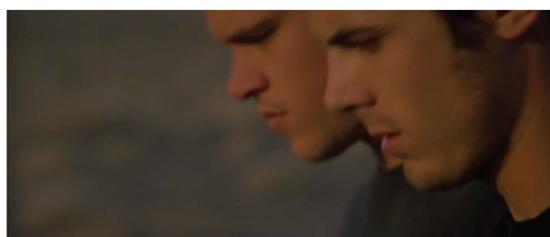
II.8) TERCEIRO PONTO DE INTERESSE: OS PASSOS E A LEMBRANÇA DE STALKER.

Esta parte do filme representa um momento de alta fixação na memória do espectador. A sequência é muito bem construída, tanto visualmente quanto sonoramente, e mantém o caráter intimista que a película proporciona, sem a necessidade de uma quebra com a linguagem estabelecida. Durante este ponto da narrativa, existe uma construção gradativa de tensão, num momento da estória em que as personagens estão imersos na sensação eminente de desespero. Desponta assim uma realidade que expõe o fato de estarem perdidos e suas vidas correrem perigo, figurativamente mostrada num caminhar intenso e sem perspectivas. Esta sequência conduz o espectador para a narrativa psicológica de uma forma nua e representativa.

Após acompanhar os personagens com distanciamento, como de costume, o olhar da câmera aproxima-se abruptamente, após um corte que conduz a um close dos rostos dos personagens e perdura por 3'27". Percebemos no início da sequência e em seu final o posicionamento estático da câmera acompanhando o andar dos atores⁴³.

⁴³ Exemplo da sequência no arquivo: *03a_seq passos close.mov*

a) Sequência dos passos:

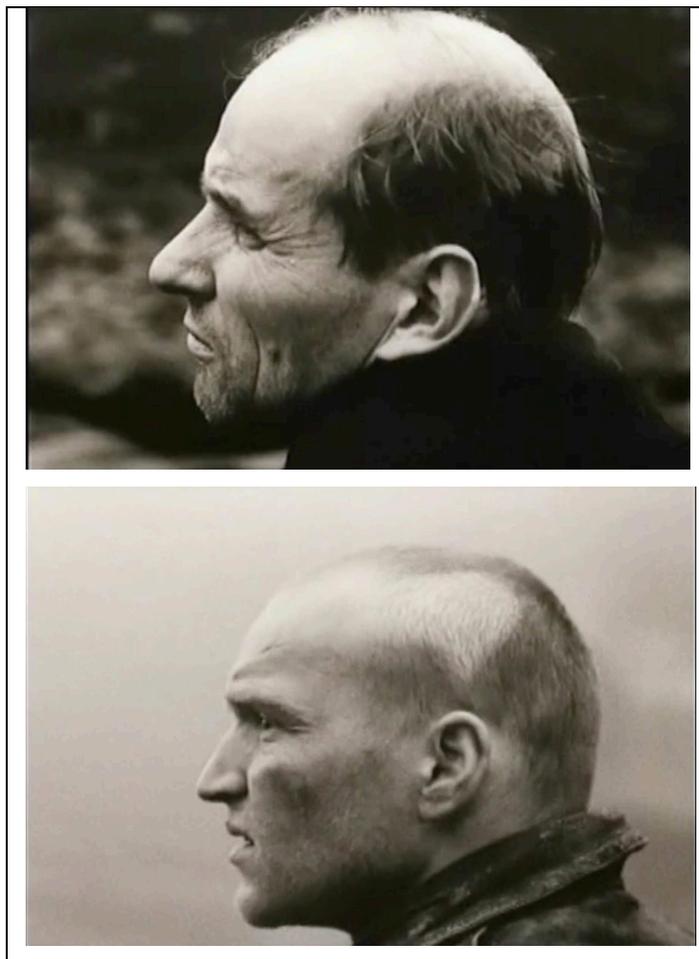


Observamos somente os rostos, na maior parte do tempo com o olhar mirando o chão e, em outros pontos, fugazes momentos olhando o horizonte. A força da imagem se dá pela troca de foco entre os personagens, alternando entre G1 e G2, causando uma interpolação da atenção da visão, no todo ou em um dos personagens. É uma cena cíclica, um *loop* visual, no qual o som enfatiza os pontos e é sabiamente composto, somente com a sonoridade dos passos. Como visto no início da análise, os passos e as respirações atuam de forma proeminente durante o filme, ocupando o campo de frequências vocal. Nesta

sequência em especial os passos são enfatizados e manipulados durante a edição, ocasionando uma desconstrução auditiva, assim como na célebre sequência do vagão em *Stalker* (1979), de Tarkovsky⁴⁴.

Os pontos em comum para esta comparação acontece no fato da construção visual salientar, como em *Gerry*, a densidade psicológica das personagens. Apesar da visualidade de *Stalker* possuir uma maior mobilidade (com um movimento de câmera alternado entre os personagens), representa neste sentido a mesma visão fixa contendo a paisagem ao fundo, o movimento gerado pelo vagão e a construção do plano em close.

b) exemplo *Stalker*



⁴⁴ Exemplo da sequência no arquivo: 03b_stalker_trecho.mov



Mas é através da música-paisagem que elas apresentam a mesma densidade ou intenção, mesmo que construída com sonoridade e propostas diferentes. O som em *Stalker* forma-se da substituição dos ritmos, que são derivados do vagão, por sonoridade puramente musicais. Em *Gerry*, o som dos passos não são substituídos, mas sim, intensificados, representando a mesma equivalência no resultado final. Em *Stalker* observamos a marcação contínua da velocidade do vagão sendo lentamente substituída por elementos musicais que enfatizam a periodicidade e caminham para uma construção musical. Esta técnica de trabalhar com ritmos foi amplamente disseminada na linguagem cinematográfica, criando uma linguagem sonora estabelecida quando se deseja obter este tipo de aproximação entre som e música⁴⁵.

O ritmo representa um reconhecimento coletivo imediato. É passível de transformações, podendo ser substituído por outros sons, desde que se mantenha sua padronagem inicial. Além de ser determinado por eventos periódicos, sua forma estrutural é cíclica, estando perpetuado na repetição (*loop*). No caso do vagão de *Stalker*, a marcação constante e periódica de uma fonte mecânica é substituída pelos sons de uma bateria eletrônica.

⁴⁵ Uma lembrança atual é o filme “Dancer in the Dark” (2000), mais precisamente na sequência da fábrica, onde existe uma construção musical que parte dos sons das máquinas.

O ritmo em *Gerry* apresenta uma maior complexidade por ser proveniente dos passos humanos e não apresentar uma regularidade simétrica. Optar por intensificar estes sons foi uma proposta interessante que ressaltou a narrativa psicológica neste momento da estória. Caso fosse inserida uma música, haveria uma perda na força da ação, deslocando, por demasiado, a atenção do espectador, além de diluir a sensação de aridez proposta nesta sequência. Leslie Shatz enfatiza a periodicidade do movimento e cria camadas sonoras com os passos. Numa escuta acusmática, observamos que existem mais que dois passos interpolados, os ritmos resultantes são ora ressaltados e ora atenuados, causando a polirritmia⁴⁶.

A seguir, representamos em notação musical a construção polirrítmica referida acima. Sugerimos neste exemplo, com a finalidade de ilustrar o pensamento sonoro na montagem, quatro tipos de ritmos, que assemelham-se aos sons dos passos construídos durante a sequência.

⁴⁶ Exemplo extraído do filme no arquivo de áudio: *02_seq_passos.wav*

a) Igualdade periódica

Diagram illustrating rhythmic equality (Igualdade periódica) between two staves (G1 and G2). The notation shows a 2/4 time signature. A box labeled "Célula Rítmica" highlights the first two notes of the first measure. Arrows labeled "Repetição idêntica" point to the same notes in subsequent measures, indicating identical rhythmic patterns.

b) Deslocamento por acentuação:

Diagram illustrating rhythmic displacement (Deslocamento por acentuação) between two staves (G1 and G2). The notation shows a 2/4 time signature. The first measure of G1 has an accent (>) on the second note, while G2 has an accent (>) on the first note. This pattern repeats throughout the piece, creating a phase shift.

c) Ritmos diferentes

Diagram illustrating different rhythms (Ritmos diferentes) between two staves (G1 and G2). The notation shows a 2/4 time signature. A box labeled "Células Rítmicas Diferentes" highlights the first two notes of the first measure of G1 and G2. Arrows labeled "Resultado Assíncrono" point to the notes in subsequent measures, showing they are out of phase.

Exemplo A)⁴⁷ – Apresenta uniformidade, igualdade e linearidade. Todos os sons mantêm uma métrica estável e definida. O exemplo acima é uma analogia aos passos de *Gerry*. As duas linhas apresentam informações idênticas, e representam neste ponto o trecho inicial da sequência, onde claramente observamos uma condição de estabilização sonora perante a imagem, que perdura por 1’30’’, tempo suficiente para acomodar uma relação estável perante a imagem. Obtemos tempos síncronos e em sincronia com a imagem.

⁴⁷ Os exemplos musicais acima podem ser escutados no arquivo: “*passos gerry_illustracao ritmica.aiff*”.

Exemplo B)⁴⁸ – Apresenta uniformidade, mas existe uma relação diferenciada entre os ritmos que ocorre através da alteração de sua acentuação. Os acentos representam sinais sonoros mais fortes, apesar de manterem a mesma métrica do exemplo anterior. A analogia acontece quando os tempos fortes dos passos são diferentes, apesar de manterem uma linearidade métrica. Devido às diferentes acentuações, obtemos um resultado assíncrono entre as partes, que converge numa sensação de maior movimento, intensificando o sentido auditivo e sua relação com a imagem. Esta edição sonora amplia o caminhar incessante proposto na sequência. O fato de não vermos os pés dos personagens, tendo o foco somente no movimento das cabeças, permite que não assimilamos a assincronia entre imagem e som.

Exemplo C) – Apresenta uma situação não uniforme, desigual e não linear. Neste caso ocorre uma polirritmia sonora, onde observamos construções diferentes nos ritmos. No caso do filme, permite representar as várias nuances sonoras dos passos: o deslizar das pequenas pedras, o arrastar dos pés, o deslocamento entre os passos, tornando uma ilustração mais condizente com a realidade sonora. Exemplo ocorre em 2'05'' do arquivo: *Seq. Passos Close.mov*.

Os sons dos passos são uma constante, e têm seus níveis sonoros de intensidade (dB) estabelecidos no filme. Durante esta sequência, eles ganham destaque através de seu reposicionamento no espaço sonoro. Para que isso ocorra, sem distúrbios, é preciso que a mudança ocorra juntamente com o corte, sendo que, assim, sua transição é diluída durante a mudança de câmera, em sincronia com o corte estabelecido na montagem. O mesmo ocorre no fechamento da sequência, quando a sonoridade dos passos retorna para o nível normal de decibéis, estabilizando a volta para a narrativa predominante do filme.

⁴⁸ Este exemplo ocorre em 1'50'' do arquivo: *seq. passos close.mov*.

II.9) QUARTO PONTO DE INTERESSE: DEZ MINUTOS AO SOM DE *FÜR ALINA*.

Estes dez minutos são representativos para o filme e para nossa análise, devido a sua construção poética e sua representação. Para a *poesis* do filme, é neste momento que observamos um clímax contemplativo, imersos no psicológico das personagens, expondo fadiga, fragilidade e desolação. Esta sequência serve como transição e conduz para o fechamento de *Gerry*. Em sua concepção imagética, existe um claro movimento de desaceleração na construção das imagens. Nosso interesse é observar como a música atua durante esses dez minutos, auxiliando na mudança da narrativa de maneira gradual, sem que percebamos o passar do tempo. É a sequência pilar do filme que, juntamente com a abertura e com o fechamento, compartilha a mesma concepção de montagem, sendo construída somente com a música e imagens, sem nenhum som ambiente.

Für Alina é uma peça para piano solo, escrita por Arvo Pärt, e foi composta durante o mesmo período de *Spiegel im Spiegel*. Como visto em análise anterior, pertence ao período de mudança no estilo composicional de Arvo, de seu período de reclusão e seus aprofundamentos na música renascentista. É visível na partitura de *Für Alina* a lembrança de uma notação musical antiga.

A diferença básica entre as duas peças está em sua estrutura rítmica. Em *Spiegel* existe uma constante, que é representada por um movimento rítmico periódico, onde todos os tempos são preenchidos. Em *Für Alina*, a notação musical é aberta, permitindo uma interpretação mais livre com relação às proporções métricas. A seguir, a partitura de *Für Alina*:

für alina

für klavier

arvo pärt
(* 1935)

Ruhig, erhaben, in sich hineinhorchend

The musical score is written for piano and consists of two systems. The first system begins with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 3/4 time signature. A fermata is placed over the first measure of the treble staff, with a '3' above it and a right-pointing arrow. The piano part starts with a whole note chord in the second measure, marked with a piano (*p*) dynamic. The bass staff features a long, sustained note with a fermata. The second system continues the melodic lines in the treble and bass staves, with the piano part remaining mostly static. The score concludes with a final fermata in the bass staff.

The image displays three systems of musical notation for piano. Each system consists of a grand staff with a treble clef and a bass clef. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 8/8. The first system shows a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The second system is similar, with a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The third system shows a more complex arrangement with multiple notes in both staves. A dynamic marking 'p' is present at the beginning of the third system. A small asterisk symbol is located at the end of the second system.

Os tempos musicais estão apenas indicados por sua representação de duração. As notas na região grave (clave de fá) são uma nota pedal, e sua finalidade é enfatizar a ressonância. Os graves gerados misturam-se com os elementos melódicos representados pelas notas escritas na clave de sol. Observamos que a composição melódica acontece somente nas regiões médio-agudas, agudas e agudíssimas do piano. *Für Alina* apresenta em seu espectro a supressão dos componentes graves, que ocorre somente com a primeira nota

de ressonância, sendo gradativamente diluída no decorrer da peça. Este primeiro fator faz com que *Für Alina* seja perfeita para expressar o caráter árido e desolador proposto na composição fotográfica de *Gerry*.

Por *Für Alina* não estar rigidamente presa numa métrica tradicional, propicia que seja interpretada livremente; sendo assim, temos como resultante variações no tempo musical durante sua inserção na sequência. As notações de tempo e suas durações são mais representativas na intenção das frases melódicas do que propriamente numa rígida estrutura rítmica. Novamente, temos uma composição musical que opera em ciclo, uma espécie de *loop*, com o diferencial de seu material sonoro ser passível de variações internas. Estes dois parâmetros expostos operam com as imagens em dois pontos:

1. **Na cor sonora:** obtida com a redução do espectro de frequências da peça, que auxilia na aridez das imagens, ressaltando o caráter monocromático de *Gerry*.
2. **Na desaceleração:** que ocorre juntamente com a construção das imagens, que a música acompanha com suas mudanças de andamento. Este deslocamento do tempo é obtido tanto na sua estrutura interna quanto em sua totalidade, durante as repetições de cada ciclo.⁴⁹

Abaixo, segue uma redução da sequência em seus frames mais importantes. Esta decupagem ajuda a ressaltar a idéia de desaceleração que conduz à narrativa psicológica da sequência. Nos primeiros dois minutos, temos cenas intercaladas entre o diálogo dos personagens, suas tentativas de lembrança de localização, e as imagens aceleradas do carro. Neste ponto temos a entrada do material musical.

⁴⁹ O trecho estudado pode ser ouvido no arquivo de áudio: *SEQ FUR ALINA.wav* e visto no arquivo *SEQ 10Min.mov*



Este momento é o único do filme onde ocorre uma maior velocidade durante a montagem, intercalando imagens de *flashbacks*, que mostram as estradas percorridas, com cortes para o diálogo dos personagens. A partir deste ponto, retira-se qualquer som que componha a música-paisagem, e a música de Pärt é inserida.

Com a saída do diálogo, inicia-se uma montagem mais contemplativa, que mostra algumas cenas dos atores caminhando até que a fadiga os atinja completamente, onde temos G2 buscando em todas as direções uma saída, até o momento em que desiste e ocorre o corte para G1. A música neste momento entra em seu terceiro ciclo de repetição, reduzindo o andamento interno de suas frases melódicas.



A partir de 3'58", toda a movimentação dos personagens cessa, e observamos um grande movimento de câmera em 360°, cada vez mais lento e contemplativo, que

começa em G1, corta para G2 e termina com a paisagem local. Este movimento figurativo ajuda na narrativa, pois representa um ciclo, onde nenhuma saída é possível.



Esta *forma cíclica* auxilia na concepção da forma e na carga dramática da narrativa. A notação da partitura permite caminhos mais livres na interpretação musical, e adapta-se à linguagem cinematográfica. Estruturas que se repetem de forma idêntica e que têm sua formatação musical fechada – refiro-me aqui em especial às composições minimalistas clássicas (Philip Glass, por exemplo) – tendem a perpetuar uma estrutura composicional muito fechada e rígida, pois sua concepção musical está estruturada em variações derivativas dos materiais rítmicos e melódicos, necessitando de uma repetição idêntica para consolidar sua forma e mensagem musical.

A música contemplativa de Pärt não utiliza materiais repetitivos para fundamentar sua mensagem musical. Apesar de funcionar com ciclos de repetição, ela não soa como uma música minimalista padrão. A possibilidade de reinterpretação das notas, e a relação de intensidade entre elas, criam sonoridades diferentes a cada ciclo repetido. Pode-se com esta música optar por evidenciar uma ou outra voz, além da condição de liberdade rítmica.

II.10.) QUEM É *GERRY*? UMA NOTA ESCLARECEDORA.

Em uma leitura mais aprofundada, observamos que a sequência que antecede nosso ponto de interesse, ilustra um dos poucos momentos em que o diálogo ocorre de forma mais clara. A conversa discorre sobre os caminhos percorridos pelos personagens, e surge uma expressão que engloba a palavra *Gerry*. Selecionamos um excerto:

G1: But we didn't see anything that looked the same and we could have just **gerried** off in all these different directions.

G2: Yeah, but we could have bailed early, you know, we could have just bai... we ma... we... I mean, there were so many just different Gerrys along the way...

A palavra *Gerry* perde sua conotação de nome próprio e torna-se parte de um contexto ou estabelece uma relação interpessoal na comunicação entre os personagens. Em entrevista concedida na época de lançamento do filme⁵⁰ observamos que a palavra *Gerry* torna-se uma metáfora para “*screw-up*”, um termo coloquial, que é traduzido pela expressão idiomática, “ferrados”! De acordo com o entrevistador, quanto mais as personagens se perdem no deserto, pior fica sua situação. Outro excerto do diálogo que comprova este uso: - *So we were going east, all right, which is a total “Gerry”...*



Estas palavras soam tão estranhas numa língua estrangeira quanto pensar na tarefa de traduzir Guimarães Rosa. No filme, não existe tradução na legenda para as palavras *Gerry(s)* e *gerried off*. Substancialmente, conhecer seu significado amplia e

⁵⁰ “Gerry”: Interview with Casey Affleck & Matt Damon, <http://www.movieweb.com/movie/gerry/interview-with-casey-affleck-matt-damon>.

esclarece vários pontos do roteiro e conseqüentemente da estória, já que não existem informações textuais suficientes para entendermos os vários porquês deste enredo. Além desta metáfora, existe a criação de expressões que geram novas palavras. Extraímos um trecho do diálogo, quando G1 usa sua camisa para fazer um turbante, sintetizado pela palavra “*turbanned up*”.

Gerry: *I thought maybe you'd succumbed.*

Gerry: *I almost did succumb, but then I turbanned up, and I feel a lot better.*

Estas novas palavras causam um estranhamento, e seu uso intensifica o sentido de desorientação tão explorado durante todo o filme. Na mesma entrevista, Matt Damon relata que Gus van Sant gostaria que eles falassem livremente. Fica nítido que van Sant almeja a força da improvisação durante a atuação, rompendo desta maneira com os diálogos pré-estabelecidos do roteiro.

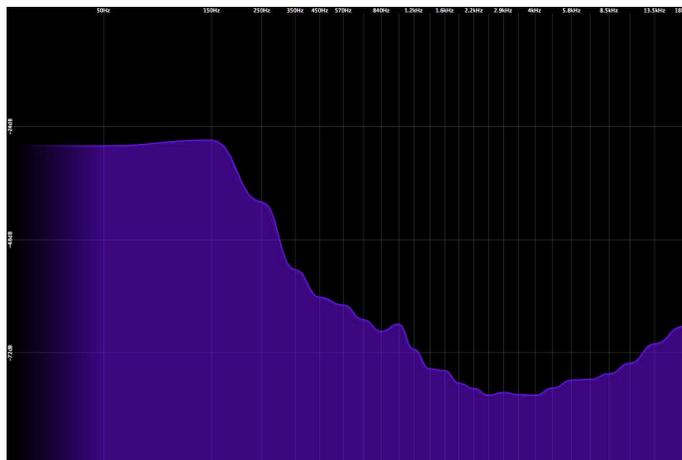
II.11) QUINTO PONTO DE INTERESSE – A ATMOSFERA NOTURNA.

Nosso quinto ponto de interesse representa a maior música-paisagem criada apenas com elementos sonoros, sendo em suma uma derivação do segundo ponto de interesse analisado. São 6'51" construídos através das modificações sonoras (sínteses e edições) dos materiais já apresentados no filme. Numa escuta atenta, identificamos os passos, as respirações, os ventos e a inserção das frequências graves previamente analisadas. Novamente observamos uma composição fundamentada na repetição: montagens cíclicas, exatamente como a estrutura interna das músicas de Arvo Pärt.

Com a finalidade de manter a unidade durante esses seis minutos, e assim formar um discurso sonoro, esses elementos cíclicos são montados de forma diferente. Os sons são montados de acordo com a necessidade da construção visual, alternando suas aparições, de maneira a contribuir para a montagem. Temos dessa forma uma composição sonora que parte da forma micro para a macro. Neste ponto diferencia-se das músicas deste

filme, que apresentam sua estrutura macro pré-definida pelo compositor⁵¹. Observemos os elementos sonoros que compõe este *design* sonoro⁵²:

1) Sons graves, provenientes de síntese sonora (os mesmos sons estudados no segundo ponto de interesse).



2) Sons de síntese, que remetem a processamentos do canto dos pássaros (facilmente identificado por uma nota única, de longa duração, na região aguda).

3) Sons constantes dos ventos, presentes nas regiões graves e médio-graves.

4) Sons que lembram as respirações, criados a partir de síntese sonora.

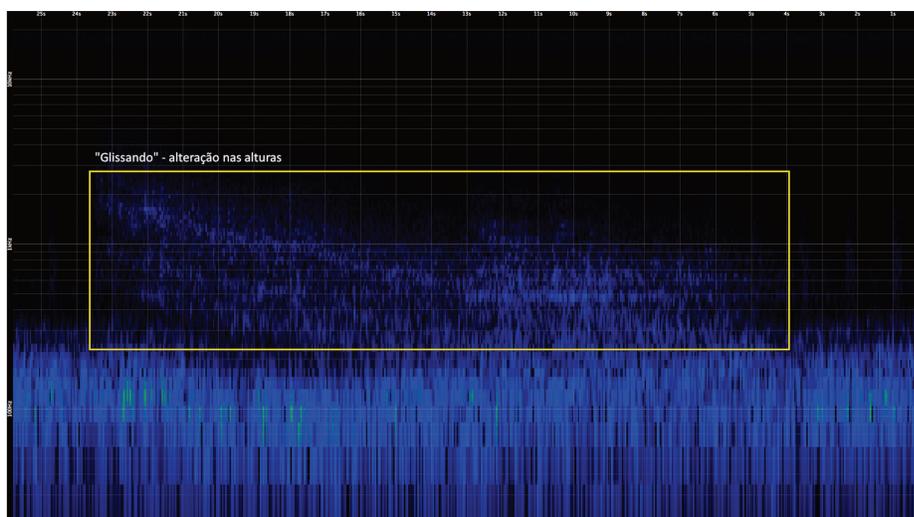
5) Passos – manipulados em altura a partir do som original. Representa a única unidade rítmica deste discurso sonoro.

⁵¹ Neste caso, estamos tratando de música pré-existente, inserida no filme, e não de música composta para o filme.

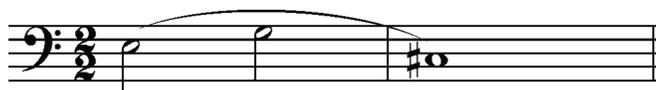
⁵² O arquivo de áudio analisado é a *seq_soundscape.wav*, e o excerto do filme *seq_soundscape.mov*.

Estes cinco elementos apresentados formam a constante sonora e são fixos em altura e intensidade. Vejamos agora as componentes criadas através de sínteses sonoras, que têm como finalidade gerar movimentos durante a música-paisagem:

1) Escutamos sons que expressam sempre um movimento descendente, como um "*glissando*"⁵³ musical. Esses sons partem sempre do médio-agudo para o grave, e alternam-se com timbres diferentes. Abaixo um espectrograma, que mede as frequências no eixo X e o tempo no eixo Y. A análise através do espectro permite observar como as frequências atuam em determinado período de tempo. São visíveis neste exemplo as frequências que despontam da massa sonora criada nos graves, partindo dos médio-agudos e terminando mesclada nos graves.

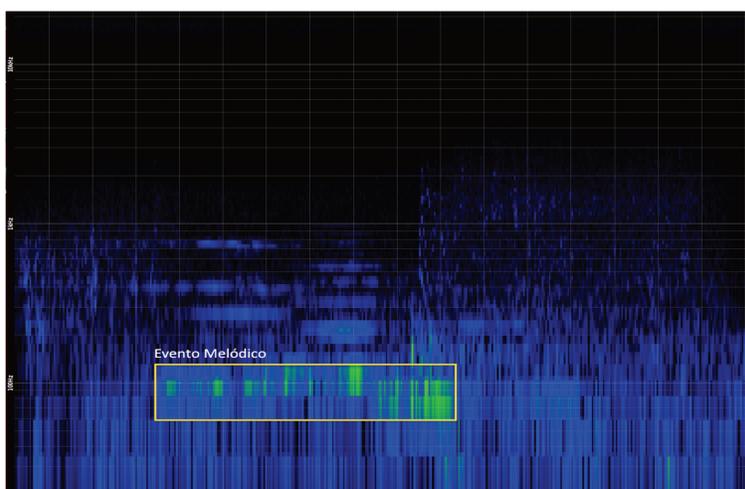


2) Existe um único elemento que remete a uma ideia musical mais claramente. Transcrevo-o na partitura abaixo:



⁵³ Deslocamento rápido nas alturas (frequências) entre uma nota e outra. Pode ocorrer tanto em movimento ascendente quanto descendente.

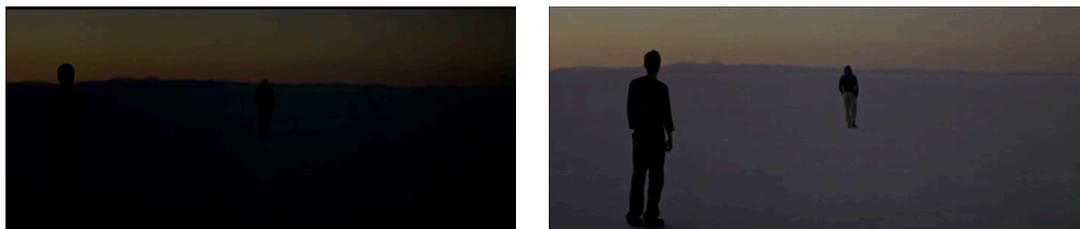
Este único motivo melódico ocorre sempre nas regiões graves e remetem claramente à função orquestral dos contrabaixos. Este motivo sempre acontece no discurso sonoro após o *glissando*, assim concatenando uma ideia musical estrita (pergunta e resposta). Esta relação intervalar, inserida dentro deste universo de sons, cria uma estabilidade auditiva, e auxilia no senso estético musical que é recebido pelo espectador. O espectrograma abaixo mostra, em tons de verde, a frase musical exposta acima. Observe que a definição da altura gerada por esta frase musical destaca-se na amostragem do espectrograma. Conseqüentemente, ao destacar-se da massa sonora resultante, imprime uma identificação imediata na escuta do espectador. Em música, a resultante harmônica desta melodia gera um acorde diminuto (*do#, mi, sol*), que sempre foi amplamente utilizado em construções musicais que necessitam transparecer situações não resolvidas, aumentando naturalmente o nível de tensão cognitiva.



Por que entender estes elementos?

Esta sequência é interessante visualmente, e sua construção sonora auxilia na ambiguidade proposta no discurso visual. Durante este discurso vemos, ao longe, G1 e, mais à frente G2, caminhando durante a noite (a cena sugere um amanhecer, mas é criada através de um grande *fade*). É um dos poucos momentos de tonalidade totalmente escura, que ressalta toda a extenuação física e psicológica dos personagens. Visualmente esta sequência cria um engano no movimento, alterando a percepção e o sentido de direção da

caminhada dos personagens. Temos a sensação de que os personagens caminham para uma direção e, subitamente, percebemos que estão em sentido oposto. Abaixo, dois frames ilustrativos deste ponto:



A amostragem do espectro de sons auxilia a compreender a utilização das *cores* sonoras, bem como sua funcionalidade nesta sequência. Como na imagem, todos os sons são construídos predominantemente a partir de frequências graves, que gera uma tonalidade densa, coerente com o conjunto visual.

A música-paisagem se apropria deste artifício, agregando intensidade dramática para a sequência. Se tivéssemos somente os elementos fixos (a composição sonora das frequências graves), tudo permaneceria estático e amorfo. Os sons que se destacam desta paleta sonora atuam diretamente com a sensação de movimento (*glissando* e o motivo melódico), ajudando a criar interesse ao pontuar as frequências que não estão sendo utilizadas a todo momento. A música-paisagem desta sequência dialoga com a fotografia, com suas cores, intensificando a *poesis* deste momento narrativo puramente audiovisual.

II.12) PASSOS FINAIS.

Através de sua cor, de seu enredo escasso de informações, de seus sons sensíveis, *Gerry* comunica uma inquietude constante. A cena que ocorre a seguir é a morte de G2 e, subitamente, o encontro da saída desse deserto infindável. Esta sequência da morte contrapõe-se diretamente com nosso último ponto de interesse, sendo oposta ao realçar uma máxima intensidade de luz – dois corpos deitados sob um sol escaldante e sobre uma superfície de areia branca. G2 sussurra: – *Estou indo embora....* Num desespero

contido, G2 leva seus braços até G1 que, com toda dificuldade e cansaço, debruça-se sobre G2, como num abraço. Inesperadamente vemos G1 levar suas mãos na garganta do amigo e lentamente o sufoca. A seguir, retorna para sua posição inicial, fechando os olhos.

Em toda esta sequência, escutamos somente os sons dos corpos, sem nenhum som da paisagem sonora local (som direto). Com o corte, ouvimos os sons dos ventos e a sugestão da passagem do tempo, revelada nas imagens do céu, uma característica constante nos filmes de van Sant. Subitamente o som retorna, G1 desperta e levanta-se. Ainda atordoado com toda a situação, olha para todas as direções, até que o som informa que existe uma rodovia ao longe, sendo mostrado em seguida pela montagem visual. G1 apressa o passo em direção à rodovia, no que temos outro corte. Na próxima sequência, G1 está de carona, no banco de trás. *Spiegel im Spiegel* retorna, como na introdução. Vemos expressivamente um menino e o pai ao volante, mirando G1 com desconfiança pelo retrovisor. O olhar da câmera retorna para G1, que tem a pele do rosto queimada e uma expressão de dor interna intensa. Alguns segundos depois, temos o azul na tela, o mesmo do início, fechando o filme – um grande bloco azul monocromático.



Numa primeira leitura, este assassinato cria uma situação conflitante para toda a estória. Ficamos sem entender a razão na qual G1 atenta contra a vida de G2. Não existe motivo aparente para que este final aconteça, pois em nenhum momento é mostrada

qualquer situação de conflito entre as personagens, ou qualquer outra razão que culmine numa atitude tão drástica por parte de G1.

Levantaremos duas hipóteses para decifrarmos a mensagem de *Gerry*: uma explícita e outra metafórica. Na primeira, podemos compreender este assassinato como uma forma de alívio que G1 proporciona a G2. Durante todo o filme, G1 demonstra ter mais vitalidade em situações de desespero extremo, encontra saídas para se proteger (como a opção de fazer um turbante contra o sol), dita os lugares a serem descobertos e colabora de maneira mais dinâmica para a estória. G2 demonstra sempre uma posição mais submissa a G1, acompanhando e acatando a maioria de suas decisões. Mostra-se também mais frágil e debilitado, e evidencia a transparência de suas emoções. Sobre esta perspectiva, a morte de G2 pode ser lida como um ato de súplica. G1 resolve encurtar a dor e, ao mesmo tempo, releva que para si não haveria saída além da morte esperada. Qualquer outra explicação para este quadro não encontra um fundamento plausível, como por exemplo matar um amigo para sobreviver, matá-lo por ódio ou qualquer outra situação passional. Esta hipótese é possível, mas deixa muitas lacunas.

Uma segunda hipótese seria uma leitura mais subjetiva e psicológica. G2 é G1, uma materialização do "*self*". Soma-se o cenário do deserto e todas as referências que possam surgir a partir desta analogia, a constante busca interior e as situações extremas para o encontro do equilíbrio. Durante o filme surgem algumas situações onde podemos questionar a existência física de G2. Os diálogos mais íntimos entre os personagens são sobre um jogo de *RPG*. Todo *RPG* existe no campo imaginário e sempre trabalha com estereótipos. Os grandes diálogos, como citado no início da análise, transformam-se em monólogos de G2, ou o "*self*" de G1. Podemos também questionar a abertura do filme, onde os amigos não trocam nenhuma palavra ou olhar durante todo o trajeto no carro. O momento em que se separam com a intenção de encontrar uma saída denuncia uma solução nada provável, pois a chance de se perderem aumenta mais quando separados. Outro ponto de ambiguidade e estranheza está na sequência em que G2 aparece sobre uma grande rocha. Estamos diante de uma pergunta sem resposta. Como G2 alcançou o cume do rochedo e

como irá descer? Minutos da narrativa são demandados durante esta sequência, onde G1 oferece ajuda para que G2 pule e consiga sair daquela situação. Seria uma insistência do “*self*”?

A sequência que antecede nosso último ponto de interesse é a mais conflitante e interessante – uma miragem. Temos G2 conversando com G1, ambos de costas. G2 informa que lembra da saída exata e do lugar onde deixaram o carro. Quando a câmera desloca para G2, uma terceira pessoa é vista caminhando ao longe, dirigindo-se para eles. Subitamente revela tratar-se do próprio G1. O deserto, o caminhar constante como numa peregrinação, a sensação de perda e angústia, o desfalecimento das forças físicas, tudo pode ser revertido em metáforas, permitindo esta leitura psicológica de *Gerry*.

Sonoramente é um filme comedido, os sons são poucos e estão sempre limitados ao campo da ação. O desafio de *Gerry* para o *sound designer* encontra-se na dificuldade de criar um ambiente livre de exageros e artificios. O uso da música de inserção é pontual e ocorre em momentos específicos, onde existe necessidade de transparecer a carga dramática. Toda a dinâmica sonora é muito tênue, sem apresentar altos níveis. O trabalho é definido por sua acuidade, pontuado por suas músicas-paisagens, tendo como finalidade um caminhar junto à imagem.



CAPÍTULO III - ANÁLISE DE ELEPHANT (2003)

III.1) FLUXO INTERNO, SOM CINEMÁTICO E O DIÁLOGO AUDIOVISUAL.

Existe um fluxo interno que auxilia na formação da narrativa desta trilogia, que atua através do movimento, seja ele do andar das personagens, nas passagens em *time-lapse*, nos ciclos visuais ou entre suas sub-estórias. Tanto *Elephant* quanto *Last Days* são repletos de movimentos internos, mas se expressam poeticamente em sua antítese. A opção por registrar um olhar através de um andamento lento propicia o desenvolvimento do som, por isto é possível recorrer a uma expansão aural sem necessariamente explorar sua espacialização sonora. *O sound designer* Leslie Shatz faz uma observação:

Este é um ponto interessante, pois os longos planos suportam o desenvolvimento do som. A falta de uma narrativa específica também. Acho que esse foi o principal problema que tive com esse filme de Hollywood: ele tinha uma narrativa muito específica que vai do ponto A ao B, sem deixar chance para o espectador divagar⁵⁴. (KLINGER, G. 2006).

A forma desta expansão na trilogia se dá através da intrigante combinação dos eventos sonoros e em sua mixagem discreta. Para que isto ocorra, existe uma abertura no tempo da montagem. Como não há muitos cortes, a construção sonora está livre para florescer e estender-se num desenvolvimento interno de caráter composicional, e não cinematográfico. *Cinematic Sound* é um termo contemporâneo em mutação, que carrega em si um compêndio de resultados musicais e sonoros desenvolvidos durante anos de integração de sons e música à cinematografia. Desta forma, sintetiza-os para obter uma padronização de comportamentos e sensações relativos à imagem e que, inevitavelmente, recaem na formação de uma expressividade.

⁵⁴ That's a good point because the long takes support the development of sound. The lack of a very specific narrative also helps with that. I guess this was the main problem I had on this Hollywood film: it had a very specific narrative that went from point A to point B and there wasn't a chance in the film to just let the audience wander. (Livro Tradução).

Ao se distanciar da preocupação de enfatizar a ação dramática e os movimentos visuais, o som em sua totalidade pode compor uma narrativa independente, que é regida por seu próprio fluxo. Quando há a escolha dos momentos puramente musicais, estes se dão através da abertura da montagem que resulta na percepção da expansão do tempo. Peças como *Fur Alina*, *Spiegel im Spiegel* ou a própria *Sonata ao Luar* de Beethoven são músicas que trabalham com tríades simples, de caráter reflexivo; seu andamento lento propicia os silêncios através da prolongação dos acordes e suas ressonâncias. Este perfil gera as sensações de abstração e suspensão que atuam diretamente na representação de ordem psicológica das personagens. Através do andamento nota-se que a montagem visual não se dissocia da sonora. Esta questão sobre a dissociação pode ser explicada por estes filmes não seguirem os padrões cinematográficos. Ao desenvolver seu próprio discurso, o som *aparentemente* dissocia-se do visual, ocorrendo assim o recebimento de informações formatadas *a duas vozes*, que acentua a característica predominante do fluxo audiovisual da trilogia. Isto nos levanta questionamentos interessantes sobre a condição contemporânea do som no cinema e sua valorização extrema para os sons de ênfase cinematográfica. Após décadas de uso sincrônico, de reafirmações para com a imagem, o som como *design* obteve uma expansão hiper-real, que define seu *status quo* vigente. Não me refiro necessariamente à expansão do campo da reprodução, mas sim aos avanços tecnológicos internos que permitiram consolidar a proposta de *design* para o campo peculiar da composição dos sons. Para ilustrar este processo, podemos recorrer ao simples uso do som de uma porta. Dentro das técnicas atuais, esta composição sonora terá camadas, podendo ser constituída de várias portas simultâneas até que se forme uma massa sonora homogênea que caracterizará o *design* desejado para a porta filmada. Poderá ser distribuída espacialmente, receber dinâmicas variadas entre suas camadas de composição (*layers*), contar com equalizações definidas e *reverbs* específicos, tudo com a finalidade de coexistir e trazer hiper-realidade para a imagem. A imagem moderna se utiliza do som como uma componente altamente lapidada, que agrega profundidade tanto psicológica quanto de sensações. Assim, o desenvolvimento de todos os aparatos tecnológicos culminam para esta união, que se expande exponencialmente da música para o som, em grau e especificidade.

Este modelo contemporâneo de *design sonoro* é o que não ocorre nas portas de van Sant, muito menos preocupações excessivas quanto à ordem de espacialização, pois os materiais usados são apenas sons de portas extraídas de uma obra musical, que tem em si sua *marca sonora própria*, advinda de uma gravação independente, onde cuidadosamente está mixada com as demais componentes da banda sonora. Assim, pertencem também, na origem, ao universo idealizado por Westerkamp, sendo sua incorporação a representação de ato improvisatório – um ato que explora o jogo que também existe durante o processo de mixagem, e que, por final, alterará a percepção da informação visual (nunca se esquecendo de que estes sons de fonogramas estão intimamente impregnados do fluxo criativo da compositora). O paradoxo é que as portas usadas por Leslie causam mais curiosidade auditiva do que o exemplo das portas cinemáticas atuais. A simplicidade deste discurso causa uma dissociação por diferenciação, ou seja, escapa da condição estética sonora atual, que prioriza certos procedimentos técnicos que acabam por impor um julgamento de valor sobre o que é funcional ou não no uso cinematográfico. Os sons que não se enquadram dentro desta formatação causam uma dualidade entre a surpresa e a estranheza, simplesmente por fugir da acomodação aural imposta pelos formatos vigentes contemporâneos. Ao entender os parâmetros de mixagem de Leslie e van Sant, observa-se uma poética audiovisual que nasce através do **diálogo**; uma proposição que contrasta com o termo *dissociação*, comumente encontrado em várias análises sobre esta trilogia.

III.2) SOBRE ELEPHANT (2003).

Elephant é um filme que relata os momentos que antecedem um massacre, e que tem como referência direta o caso ocorrido no colégio norte-americano de Columbine (Colorado) em 1999. Tanto em *Elephant* quanto em seu filme seguinte *Last Days*, van Sant explora o tempo passado, não contado, sendo que ambos os filmes tem desfechos trágicos e suas narrativas permanecem em aberto. Assim como em *Gerry*, a figura da morte está presente através da surpresa. No caso de *Gerry*, podemos conceber que as personagens morreriam à míngua no deserto, mas não imaginaríamos a possibilidade de um assassinato. Em *Elephant*, dois amigos entram armados e disparam friamente contra todos os estudantes. Como em *Last Days*, a morte é o ponto final, o lugar comum, sendo um fato

público e antecipadamente sabido pelo espectador. No caso de *Elephant*, não seria interessante ater-se ao massacre em si, mas sim aos seus bastidores.

Toda carga narrativa dramática está focada nas revelações psicológicas das personagens, que têm como ponto de encontro o colégio. O roteiro conduz ao *instante comum* das personagens, mesmo que estas não compartilhem experiências entre si. Este ponto comum direciona as escolhas de montagem do filme. Partindo dos elementos cognitivos e psicológicos presentes no roteiro, analisaremos como foi concebida a montagem sonora do filme, que ressalta diretamente os aspectos psicológicos das personagens, e em como o som atua no fluxo da montagem.

III.2.1) O QUE É UM ELEFANTE?

Elefante é uma expressão idiomática e metafórica para um fato que todos sabem, mas que é escondido socialmente. Significa uma situação de mal estar dentro de um convívio social, tão claro como ter um *elefante em sua sala de jantar*⁵⁵. Talvez em língua portuguesa a melhor tradução seja a expressão *fazer vista-grossa* para determinada situação. Em analogia imagética, vários elefantes representam um massacre, impossível de deter, que esmagam o que estiver pela frente.

Elephant também é um filme de Alan Clarke, diretor inglês nascido em 1935. Clarke filma *Elephant* em 1988, 16mm colorido. A narrativa discorre sobre uma série de assassinatos que ocorreram no norte da Irlanda. São 39 minutos de exibição repletos de pura brutalidade factual. O filme reitera por dezoito vezes a seguinte sucessão de ações: a câmera acompanha a personagem, há o assassinato e uma sequência de fuga que precede o plano de desfecho sobre o corpo morto.

⁵⁵ *The Oxford English Dictionary gives the first recorded use of the phrase, as a simile, as The New York Times on June 20, 1959: "Financing schools has become a problem about equal to having an elephant in the living room. It's so big you just can't ignore it."*



Clarke utiliza a técnica da *steadicam*, que evidencia a ação e aumenta a carga das tensões narrativas das personagens, uma técnica que auxilia no detalhe do movimento. Tido como inovador em sua linguagem, principalmente televisiva, Clarke dirigiu mais de sessenta filmes, sendo a maior parte para a BBC, além de três filmes para o cinema. As temáticas de Clarke geralmente são de cunho político e social, e sua maior expressividade está em representar a violência, dentro de um estilo ultrarrealista e minimalista. Assim como Béla Tarr influencia van Sant em *Gerry*, *Elephant* de Clarke torna-se uma referência estilística para este filme. Clarke faleceu em 1990.

III.3) CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEMPO.

Qual o *continuum* que cria a estabilização de um contexto dentro do processo complexo do audiovisual? Como somos levados à construção das sensações?

O homem sempre projetou suas qualidades biológicas aural-visual. Definir o foco ou um ponto de interesse é um gesto arbitrário, como a própria escolha entre o ouvir e o escutar, olhar e ver. Desta forma, expandimos este sistema natural para o cinema e replicamos nossos parâmetros de visão e som. Este sistema necessita de interesse, de reconfigurações audiovisuais constantes, de sons que nos envolvam e na construção das repetições. Tomemos como exemplo uma sequência onde vemos imagens de um homem correndo e, subitamente, um corte visual interfira, cessando seu movimento. Ainda que por segundos, nosso sistema cognitivo persistirá na tarefa de completar o último movimento visto. Um fluxo não é extinguido em sua totalidade até que o próximo ponto de corte reorganize e conceba a próxima informação. O processo de montagem interfere neste

momento, é incisivo com a nova escolha, mas não extingue a imagem anterior, que continua viva em projeção mental.

Mesmo que o movimento fosse recomposto, ele não era mais recomposto a partir de elementos formais transcendentais (poses), mas a partir de elementos materiais imanentes (cortes). Em vez de fazer uma síntese inteligível do movimento, empreendia-se uma análise sensível. (DELEUZE, 1983)

No primeiro capítulo de *Imagem – Movimento*, Deleuze discorre sobre os enunciados propostos por Bergson na *Evolução Criadora* (1907) e, antes disso, em *Matière et Mémoire* (1896). Deleuze pergunta ao leitor como seria possível que Bergson em *Matière et Mémoire* *haver se esquecido, por dez anos, de seu primeiro capítulo?*⁵⁶ Engendra-se a resposta de que *todas as coisas e pessoas são sempre forçadas, obrigadas a se esconder quando começam*⁵⁷. E para o cinema isso não seria diferente pois (...) *em seus primórdios, o cinema não é forçado a imitar a percepção natural?* Do simples mimetismo aos conceitos complexos, a formação do movimento-tempo é exposta e, ao final, será preciso definir, objetivar o *Todo*, sendo que, para conceituá-lo, é preciso estabelecer uma *Relação*. O conceito de *Relação* varia com o meio a que pertence, ou seja, é externo; não enseja uma *propriedade dos objetos*, ele se contamina:

Através do movimento no espaço, os objetos de um grupo mudam suas respectivas posições. Porém, através das relações, o todo se transforma ou muda de qualidade. Da própria duração, ou do tempo, podemos afirmar que é o todo das relações. (DELEUZE, 1983)

Elephant é construído no movimento e em suas variações, numa relação espacial com o todo audiovisual que gera questões pertinentes em nosso trabalho: uma volta às imagens prévias será necessária em algum tempo? Um *ritornelo sonoro*, uma estabilidade auditiva, se faz necessária? Estruturar a forma é imprescindível para a consolidação dos eventos ou do todo? Como as tensões são conduzidas e formam uma narrativa sensível?

⁵⁶ (DELEUZE, 1983: 8)

⁵⁷ (DELEUZE, 1983)

A palavra *sensível* estabelece uma relação direta com a percepção, ou ainda, no modo como a montagem do filme é recebida cognitivamente. Já que o todo é formado de relações entre suas partes, seja macro ou micro, estes impulsos são as unidades geradoras do movimento. A resultante perceptível depende diretamente de como este todo é estabelecido durante a montagem e interpretado pelo receptor, uma vez que suas qualidades mudam através das relações.

Para o estudo sonoro, podemos afirmar que um som altera a percepção do todo e suas relações, principalmente a percepção da duração do tempo, alterando o estado do todo das relações. O som ocorre em seus princípios mais íntimos e são regidos dentro do tempo. Seja ele música ou sons, é inevitável que a resultante desta expressão não seja um tempo pré-estabelecido. A fim de entender a formação do todo, imaginemos que um concertista irá realizar uma performance. Numa ação em tempo real, no caso do concerto, este músico conta com o tempo corrente, estando assim condicionado à melhor performance possível, onde um erro alteraria a recepção do momento sensível. A grande revolução da gravação foi a possibilidade de aprisionar estes momentos, seja ele sonoro ou visual. Ao aprisionar sons e imagens, há a possibilidade de observar, de analisar, de escolher o que *será perceptível*, alterando, assim, a recepção do todo. Talvez o estigma preponderante deste processo seja o cárcere de um tempo aprisionado dentro de uma forma pré-estabelecida e imutável, que poderá ser redefinida quantas vezes forem necessárias através dos processos de mixagem ou montagem. Dessa maneira, nosso objeto de estudo ocorre neste *instante de escolha* onde se decide por uma forma, considerando que o perceptível será diferente e único para cada espectador, pois as relações alteram entre os indivíduos. Por máximo que uma técnica possa ser estabelecida e certos padrões atinjam resultados e expectativas comuns, a interpretação final é sempre aberta, e retorna ao estado do *continuum*, que será reconstruído toda vez que o suporte for exibido/escutado, só que desta vez regido pelo tempo pré-determinado das escolhas de montagem, mixagem e edição. Sobre este tempo aprisionado, David Grohl, baterista da banda Nirvana, relata:

"É uma coisa estranha quando se isola (solo) canais que você gravou há muito tempo. A exemplo de um canal de voz onde se ouve alguém respirando na sala; é real... é um documento sônico daquele momento no tempo e, ao escutá-lo novamente, ele de fato o leva de volta para aquele lugar."⁵⁸

Em definitivo, o som manifesta-se em sua percepção temporal. Em relação às imagens, ocorrem sensações como encurtar, enfatizar ou prolongar certa duração. Em *Elephant*, temos um exemplo claro que ilustra um momento de deslocamento perceptível do tempo, quando a personagem Michelle atravessa o ginásio. A sequência dura apenas 29 segundos e, visualmente, temos o olhar de uma câmera estática que contempla o espaço do ginásio, enquanto Michelle atravessa-o simplesmente em direção perpendicular⁵⁹. Esta sequência é precedida por um corte. A sequência que a antecede não apresenta informações sonoras e visuais diferenciadas, sendo que sua finalização é feita em corte seco. É isolada e única, e condiz com um limite:

Esse corte irracional pode apresentar formas visuais bem diversas: seja sob a forma fixa de uma sequência de imagens insólitas, "anômalas", que vêm interromper o encadeamento normal das duas sequências(...) mas, cada vez, o corte irracional implica o novo estágio do cinema falado⁶⁰, a nova figura do sonoro" (DELEUZE, 2005)

Esta sequência insólita é criada por sons de ordem adversa à cena; um interesse particular é disposto, proporcionando a sensação de deslocamento temporal. Ouvimos uma paisagem sonora peculiar com sons de pássaros em destaque, sobrepostos a manipulações sonoras em sua base. O trabalho de *foley* é justaposto à paisagem sonora; escutamos a aproximação de Michelle, de acordo com seu movimento, mas com algo subliminar. O que evidencia o estranho ou o incomum são os pássaros que, somados aos sons modificados, intensificam junto ao *foley* os passos de Michelle. O interesse sonoro atua no extracampo,

⁵⁸ "It's a weird thing when you isolate tracks of something that you recorded a really long time ago. Or like a vocal mic that you could hear someone breathing in the room, it's real... it's a sonic document of the moment in time, and you listening to it back and really brings you back to that place." Entrevista de David Grohl para a NPR Music, All Songs Considered Podcast, 2013. (livre transcrição e tradução).

⁵⁹ **Exemplo no Arquivo: 10_PAISAGEM SONORA MICHELLE**

⁶⁰ Entenda-se "cinema moderno"

no não visto. Durante esta sequência, o extracampo sonoro está desvinculado de algo que precisa ser dito ou visto e, por sua vez, contribui para outro tipo de sensibilidade e leitura. O som de pássaros está dissociado da ação mostrada, pertencendo somente ao universo sonoro das paisagens do filme; são misturas (mixagens) de ambientes sonoros externos à realidade visualizada. Não se insere mais dentro de um encadeamento de ações e reações, e não revela uma trama de interações; o som age diretamente no campo do sensível e torna este trecho puramente contemplativo e sensorial, alterando assim a percepção de duração desta sequência. Os passos são o único elo com a *mise-en-scène*, mas os pássaros provocam o estranhamento, um corpo atípico, por não pertencerem à paisagem vista. A música está escondida dentro dessas duas forças audíveis e reconhecíveis, e divisa a tensão desejada, sendo mais *sentida* do que ouvida.

Desta forma:

Ele (o cinema moderno) se concentra sobre si mesmo, não é mais uma dependência ou pertencimento da imagem visual, torna-se uma imagem integralmente sonora, ganha autonomia cinematográfica, e o cinema torna-se realmente audiovisual." (Imagem-Tempo, p288)

O som de *Elephant* constitui-se destes elementos, em que os sons estão, em certo sentido, deslocados do contexto visual. Existe agora outro embate para nossa discussão: da mesma forma que está dissociado visualmente, proporcionando a disjunção, o som configurará novos códigos para seus componentes internos, estabelecendo um diálogo independente e alterando a relação com a imagem. Esta banda sonora propõe mudanças internas, onde as componentes musicais se formam de outra maneira e os sons misturam-se com os *foleys*.



Observamos, nesta pequena sequência de Michelle, o *todo* entre *relações*, na macroforma (visual/sonora), e o todo das relações em sua microforma (seus componentes particulares⁶¹).

O que constitui a imagem audiovisual é uma disjunção, uma dissociação do visual e do sonoro, ambos heautônomos, mas ao mesmo tempo uma relação incomensurável ou um "irracional" que liga um ao outro, sem formarem um todo, sem se proporem o menor todo. (Imagem-Tempo, p303)

Temos informações distintas a duas vozes (visual e sonora) dentro de uma aparente disjunção que, ao entender o todo e suas relações, observa-se o diálogo.

III.4) A CONSTRUÇÃO DAS SENSACIONES.

Exemplos como este de *Elephant* e demais filmes que ousam explorar esta disjunção/diálogo deparam-se com fatores e dificuldades de análise, caso apliquemos os conceitos diegéticos, teoria proposta por Claudia Gorbman e amplamente recorrente. O autor Gregg Redner, em "*Deleuze and Film Music: Building a Methodological Bridge between Film Theory and Music*" (2011), reflete sobre o modelo de análise musical diegético/não diegético em favor de um pensamento mais amplo, que parte das proposições

⁶¹ As relações entre as unidades geradoras e internas, sonoras e visuais.

filosóficas de Deleuze e Guattari. A preocupação inicial de Redner é clara: contestar os conceitos de Gorbman:

Ao pensar a música para cinema desta forma, evitamos uma posição reducionista, postulada por teóricos como Claudia Gorbman, cujo resultado das análises geralmente resultam numa diminuição da posição do score, em equivalência com a grandeza do filme.⁶² (REDNER, 2011:44)

Em sua primeira análise, Redner analisa o filme *L'Atalante* (1934), de Jean Vigo, com música de Maurice Jaubert, expondo conceitos filosóficos que desencadeiam processos rizomáticos⁶³, sendo que a primeira parte da análise dá-se na exposição "ponto a ponto" dos *cues* musicais e suas funções, conforme o modelo de análise de Gorbman. O que mais interessa para nosso trabalho não é contestar, como Redner, o modelo de Gorbman, mas sim entender o rizoma como um auxílio extra para as análises dos materiais sonoros. *L'Atalante* é um filme inovador, pois, além das músicas de Jaubert, é composto de montagens provenientes de sons mecânicos que enriquecem seu conteúdo. Mas o olhar de Redner apenas transita por estes momentos puramente sonoros, e se atém ao entendimento da música, sobre o *score* de Jaubert, aproximando assim sua análise à de Gorbman.

Em sua apropriação dos conceitos de Deleuze, Redner na análise de *L'Atalante* recorre à obra *O Que é Filosofia*⁶⁴, de onde extrai o enunciado que "uma obra de arte é uma entidade composta de sensações e nada mais; ela existe por si"⁶⁵. Deste postulado, Redner extrai uma possibilidade libertária, que concilie os aspectos em comum do universo filmico a partir do conceito das sensações. O autor almeja uma alternativa de análise que evite o

⁶² *By thinking about film music in this way, we avoid the reductionist position posited by theorists such as Claudia Gorbman, whose analyses often results in diminishing the score's place as a coequal within the greater being that is film.* (REDNER, 2011: 44). *Livre tradução.*

⁶³ Rizoma é um conceito descritivo, epistemológico, onde a distribuição dos elementos não segue uma subordinação hierárquica. Existe incidência, mutualidade e interação para a formação de determinado conhecimento. Gilles Deleuze e Felix Guattari são expoentes deste conceito.

⁶⁴ *Qu'est-ce que la philosophie ?*, en collaboration avec Félix Guattari. Edição original: Les éditions de Minuit, Paris, 1991, 206 p.

⁶⁵ "The work of art is a being of sensations and nothing else, it exists in itself." (Deleuze&Guattari, 1994:164). *Livre Tradução.*

tradicional método comparativo, que possibilite transitar através das várias instâncias da obra audiovisual. A obra de arte, plena em si, pode ser entendida como uma coleção, um conjunto, caso deseje, de vibrações e frequências, um bloco de sensações autossuficiente.⁶⁶

Assim, Redner apropria o conceito de rizoma, representado por um bloco de sensações que pode ser relacionado, filtrado, que auxilia a conexão entre os pontos musicais diegéticos e não diegéticos, com o intuito de criar um relacionamento sem perdas.⁶⁷

Diegetic ↔ Sensation ↔ non-diegetic

A partir das sensações, da transmutação do modo como percebemos os estímulos de uma obra de arte, Redner amplia o rizoma aliando os conceitos dos *perceptos* e *afectos*. Percepto não é percepção, é um conjunto de sensações e percepções que se tornam independentes de quem o sente. A obra de arte parte deste princípio ao transmutar o estado das sensações. Por exemplo, no ato de uma narrativa descritiva é possível sentir as atmosferas criadas através das percepções do autor, entender o complexo de suas sensações; os artistas tiram perceptos das percepções e ao extraí-las gera-se a ficção.

Por sua vez os afectos, remetem ao estado da *potencialidade da afirmação*: “*l’affect est puissance d’affirmation*” é uma *palavra-chave* do vocabulário deleuziano e está associada ao conceito de “plano de imanência” (“*Le plan d’immanence*”), de cunho metafísico que, na teoria de Deleuze, rege os princípios cinéticos (as relações de

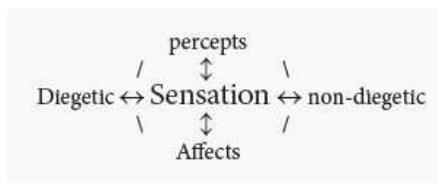
⁶⁶ *The art work is a self-supporting, free-standing assemblage of construction. In a musical sense, we can understand this as a collection, an assemblage if you will, of vibrations and frequencies, a bloc of sensation that is self-contained and self-supporting" (Redner p.33) Livre Tradução.*

⁶⁷ *Both are free to move through the bloc of sensation, to be generated by it and relate back to it. (Gregg Redner, Deleuze and Film Music; Building a Methodological Bridge between Film Theory and Music).*

movimento) e os princípios dinâmicos (intensidades, graus de potencialidade)⁶⁸. Dá-se sua transcendência através da matéria (sua imanência). Um estado não explicável, de pura potencialidade; dos devires.

A Sensação não é percebida no material sem que o material passe completamente dentro da sensação, dentro do percepto ou afecto.⁶⁹
(Deleuze&Guattari 1994)

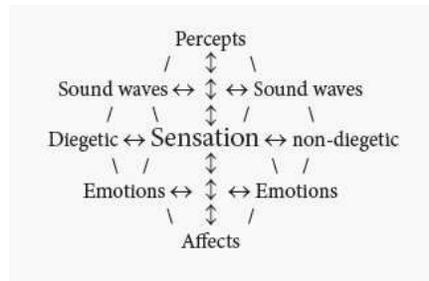
É importante salientar que, dentro deste processo rizomático, nenhuma relação é **dominante**, todos estão livres para se moverem e se relacionarem. Desta forma, o percepto flui livremente, libertando o pensamento dos moldes do modelo de ambivalência (diegético/não diegético). Torna-se o plano imanente, das potencialidades latentes dos afectos, dos devires daqueles que a experienciam.



Para completar o rizoma, Redner insere o universo dos sons, com suas qualidades que excedem a compreensão e que se apresentam muitas das vezes de forma imperceptível. A música e para nossa análise o campo dos sons se expressam através dos afectos. Em seu diagrama são nomeados de ondas sonoras (*soundwaves*).

⁶⁸ (...) *agencé par des affects-passions et des affects-actions, recomposé par des principes cinétiques (vitesses et lenteurs) et des principes dynamiques (intensités, degrés de puissance)*. Chantal Delourme et Jean-Jacques Lecercle, “Affect”, in *Le vocabulaire de Gilles Deleuze* (sous la dir. Robert Sasso et Arnaud Villani), *Les Cahiers de Noesis* n° 3, Printemps 2003, pp. 32-33.)

⁶⁹ *Sensation is not realized in the material without the material passing completely into the sensation, into the percept or affect.* (Deleuze&Guattari 1994)



Extraímos que esta proposta de modelo rizomático contribui para expandir o sistema de entendimento das componentes audiovisuais ao intensificar as inter-relações óptico-sonoras. Podemos utilizá-lo tanto para auferir o quanto o sonoro altera o estado da imagem ou o quanto a imagem altera o estado do som. Ao representar o sonoro como *ondas* (*soundwaves*), tanto a composição musical tradicional quanto a composição de paisagem sonora finalmente compartilham de um mesmo campo de força, já que a principal qualidade de um rizoma é a não dominância. As leituras estritas e correlatas às particularidades musicais são descartadas em prol dos *afectos sonoros* que torna-se imanente, potencializada. Um *som-afecção* ocupa o hiato das ações e reações visuais: o som absorve a imagem exterior e reage em seu interior, em suas componentes particulares. Uma *Relação* mais igualitária entra em jogo, onde todas as partes contribuem para a construção das sensações. O modelo de Redner também coopera com nosso trabalho no entendimento dos componentes internos das peças de paisagem sonora. No caso do trecho da personagem Michelle em análise, podemos correlacionar livremente suas componentes internas, comparar sua interação e/ou contaminação com o *foley* e som direto e suas interações particulares com a montagem fílmica.

III.5) PARA ALÉM DOS PASSOS DE MICHELLE: A CONSTRUÇÃO DO PERCEPTÍVEL.

Por que foi permissível alterar os passos? Os passos iniciais de Michelle estão completamente mixados com a paisagem sonora. Tecnicamente eles recebem um tratamento extra de *delays*⁷⁰ que mascara a percepção dos passos reais, permitindo a fusão com a paisagem de sons. Só foi possível realizar este procedimento graças ao fato de termos uma imagem distante que divisa espaço e personagem, e enfatiza o todo do ginásio. Pergunta-se: estando a visão aberta, como a audição não estaria? Somente com a aproximação da personagem é que os sons dos passos são percebidos como *foley* (seus efeitos são reduzidos e suas características reais tornam-se mais aparentes). Existe uma tensão sonora de qualidade musical que está presente na base desta música-paisagem, uma tensão que conduz à sensação de um prenúncio. Esta torna-se responsável pelas qualidades dos afectos e, ao materializar este estado de tensão, soma-se os sons estranhos de pássaros, divergentes à cena. Este contínuo sonoro que escutamos nas regiões médios-graves e os sons de pássaros é a peça musical “*Walk Through Resonant Landscape n°2*”⁷¹ de Frances Walker. A composição original é uma instalação interativa apresentada na Universidade de Princeton e na Galeria de Arte de Kelvingrove, Escócia. A proposta do compositor era a de que o público interagisse com o computador, através do qual um mapa de uma paisagem imaginária era projetado. Durante a interação, os sons tinham seus volumes e panorâmicas *mixados* em diferentes combinações de acordo com a posição geográfica mostrada no mapa, onde o usuário interagia ao posicionar o mouse.

Por natureza, realçamos que esta composição nasce de gravações e manipulações de várias fontes sonoras que podem ser encadeadas ou mixadas aleatoriamente. A instalação, por ser uma obra aberta e interativa, intensifica as sensações, criando novas possibilidades combinatórias sonoras a cada interação. Francis Walker comenta sobre sua obra:

⁷⁰ Delay: efeito criado através da gravação de um sinal de áudio que é armazenado e reproduzido posteriormente dentro de um período de tempo programado.

⁷¹ **Arquivo de áudio: Walk Through 'Resonant Landscape' No. 2 (1992)**

Embora estivesse inspirado pelas minhas caminhadas na floresta ao redor de Princeton, a intenção desta peça não era imitar nenhuma experiência real ou um lugar em particular, mas comunicar ao ouvinte minha sensação de uma paisagem natural, minha memória e imaginação.⁷²

A instalação sonora foi transformada numa faixa do álbum *Centre Bridge – Electroacoustic Works* (2007), e é uma compilação de vários momentos sonoros presentes durante a instalação. Sendo de uso recorrente na obra de van Sant, *Walk Through Resonant Landscape n°2* teve aparições em *Gerry* (no trecho inicial analisado no primeiro capítulo), além de *Paranoid Park*, filme de 2007. Nesta sequência de Michelle, este trecho é facilmente identificado, e foi utilizado praticamente na íntegra.⁷³ Esta sequência ainda conta com o som das portas, que foram extraídas da paisagem sonora *Turen der Wahrnehmung – Doors of Perception* (1996), de Westerkamp, peça comissionada pela *Österreichischer Rundfunk (ORF) for Ars Electronica '89*, Linz, Áustria. A concepção era que, a cada porta aberta, um novo universo sonoro fosse exposto; assim, um novo interesse é disseminado através da repetição das novas portas escutadas. *Doors of Perception* é uma instalação e foi transmitida em vários pontos públicos de Linz, por ocasião do evento. Podemos escutá-la na maioria das portas editadas em *Elephant*.

Da proposta inicial e interativa de instalação, *Walk Through Resonant Landscape n°2* teve um registro em CD e sua posterior utilização nos filmes. Podemos traçar um caminho *entre-meios*, que prova que a música gravada sofre permutações e alterações ao se combinar com outras mídias. Fitas magnéticas, discos, cd's, arquivos digitais são a resultante concreta da gravação, sendo uma mídia que resguarda e expressa a proposta final sonora definida pelo compositor. O reuso deste tipo de música em inserções cinematográficas sofre contaminações de significado com a presença da imagem, e reagem completamente diferente do caso das músicas tradicionais, como visto no primeiro capítulo.

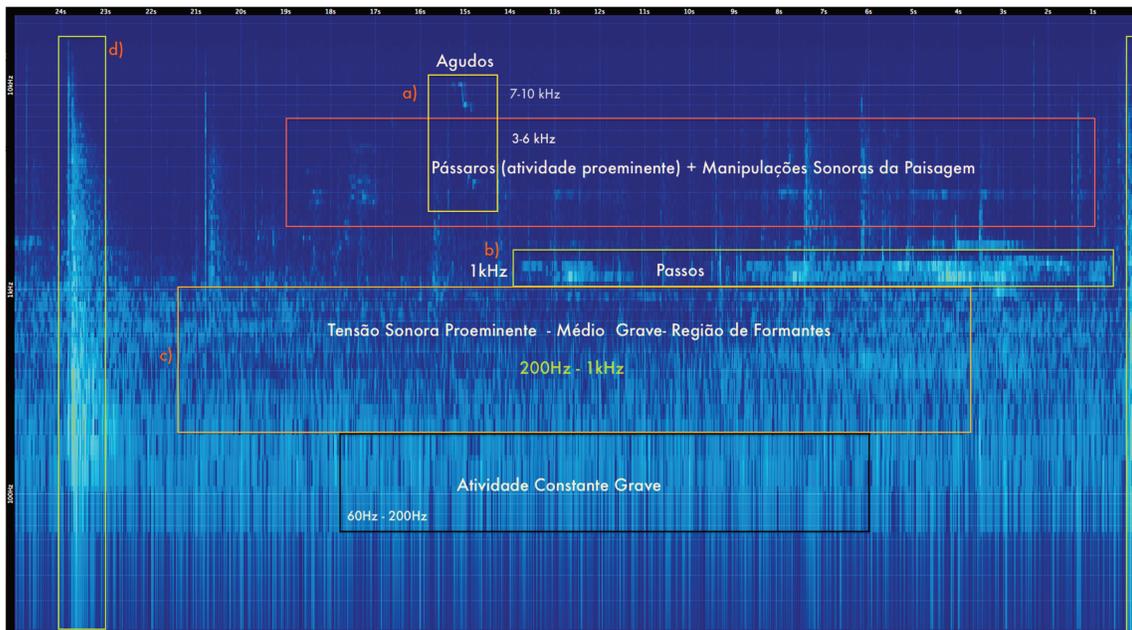
⁷² *Although I was inspired by my walks in the woods around Princeton, the intent of the piece is not to imitate any real experience or particular place, but rather to communicate to the listener my sense of the natural landscape: my memory and imagination of it.* (<http://www.rosewhitemusic.com/walks.html>). Livre Tradução.

⁷³ **Exemplo do arquivo: Walk Through 'Resonant Landscape' No. 2 (1992)** (de 1:30 - 2:22) do álbum “Centre Bridge – Electroacoustic Works” (2007).

A paisagem sonora carrega em sua microforma emblemas sonoros únicos, provenientes de um coletivo comum, e que reúne sons repletos de sentido. Permite o estado contemplativo (a observação) e gera, por si só, imagens mentais antes da imagem exposta no filme. Sendo assim, congrega duas paisagens: a *mental/sonora* e a *visual/filmica*. Este tipo de som auxilia na percepção e condução das sensações expostas nos filmes de van Sant, onde os espaços vazios⁷⁴ e os estados psicológicos das personagens são retroalimentadas através destes sons. As paisagens ora dialogam com o *foley*/sons diretos, ora confundem-se com estes, promovendo uma simbiose entre escuta/imaginada e escuta/visualizada, criando pontos de dissociação ou fusão. No caso desta curta sequência, podemos entender como estes sons alteram o significado da imagem e vice-versa, principalmente devido à aproximação do *foley*/som direto, ou pela rápida estranheza que infecta a imagem. Prova-se então vários processos rizomáticos complexos, onde todas as componentes são importantes, desde sua estruturação individual até suas relações com outras unidades complexas; tudo dentro de um processo não hierárquico. Estes sons contribuem para inflar a complexidade e a densidade do espaço visual-sonoro. Caso repetíssemos esta sequência diversas vezes, observaremos sempre novos detalhes. Os passos representam o *continuum* de *Elephant*, todas as personagens sempre estão em movimento, reforçando a permanência da circularidade. Durante o filme, existe sempre o *olhar que acompanha o andar* e, desta vez, o olhar está longe e estático. Os passos foram acompanhados pelos sons, e a força desta repetição agrega uma imagem mental/sonora em primeiro plano: a repetição é parte geradora do *todo* durante qualquer processo de composição, seja sonoro ou visual.

⁷⁴ Espaços deixados pelas personagens, esvaziamento de ação dramática, mas repleta de sentimentos e tempos psicológicos. “*Trata-se de imagens que vêm ocupar a tela, insistir com sua presença e duração, quando a presença humana evadiu-se, os personagens foram lançados para fora de quadro e o próprio quadro põe-se a virar e revirar suas camadas. São instauradoras de situações ópticas (e sonoras) puras, no caso dos espaços vazios, e o correlato delas (o que vem abrir para elas), no caso das naturezas-mortas.*” (TEIXEIRA,2003).

III.6) APRECIAR A PAISAGEM.



Este gráfico é uma visualização espectral das frequências que compõem a sequência de Michelle⁷⁵ sobre o eixo de tempo; difere-se da visualização já vista, que media as curvas de frequências críticas (ou mais importantes). A resultante espectral é uma amostragem que evidencia a *intensidade* dos eventos e auxilia na observação simultânea dos componentes sonoros. A leitura se dá na observação da gradação de intensidade, aqui representada através dos tons mais claros de azuis. Quanto mais claro estiver o gráfico maior é a dinâmica (intensidade sonora) [*d*]⁷⁶ das frequências (eixo vertical) neste determinado instante de tempo (eixo horizontal). A visualização espectral possibilita, com mais exatidão, salientar as regiões predominantes, contribuindo para o entendimento da composição sonora utilizada pelo *sound designer*, dos grupos de sons e suas atividades. É uma proposta visual para compreender seus processos mais intrínsecos, processos que são o *habitué* de qualquer criador sonoro.

⁷⁵ Exemplo no arquivo: A10_PAISAGEM SONORA MICHELLE.wav

⁷⁶ No início e no final, os pontos de maior intensidade mostram as “portas” extraídas de “*Doors of Perception*”, de Westerkamp.

Os avanços nos sistemas de leitura de espectral possibilitaram uma mudança drástica na identificação e edição de qualquer conteúdo sonoro. Muitos softwares estão começando a explorar o potencial de reconhecimento das frequências e suas intensidades, a ponto de modificar o material original amostrado. Observe o gráfico detalhado de um dos pássaros que ouvimos logo no início da paisagem [a] – dele podemos extrair suas principais frequências de atuação e identificar precisamente suas alturas principais. Os novos softwares de edição espectral permitem editar qualquer tipo de frequência que foi amostrada, já que sua amostragem trabalha com a intensidade sonora (amplitude). Sendo assim, podemos retirar, modificar, atenuar ou enfatizar drasticamente as componentes das frequências – estas novas ferramentas auxiliam muito nos processos de edição, principalmente do som direto. Uma paisagem sonora tem como principal característica trabalhar tipos de sons que são *fisicamente* categorizados como *ruído*; neste momento, faz-se necessário recorrer à definição física na qual o *ruído é um fenômeno acústico não-periódico, sem componentes harmônicos definidos*. Diferente dos pássaros, que apresentam componentes harmônicos definidos⁷⁷, os sons de passos e as demais manipulações eletrônicas deste *sound design* encaixam-se numa categoria de sons complexos que estão descritos na imagem espectral como uma aglutinação de frequências e intensidades complexas [c]. Partindo da definição natural física, observamos que, através do processo de montagem e edição sonora, os passos de Michelle são encadeados forçosamente em timbre e intensidade, um *modus operandi* totalmente extraído da linguagem musical. Observe que a organização dos passos recebe um aumento gradual de intensidade e propriedade acústica. Na medida em que a personagem se aproxima (na retirada dos efeitos de *delay*), os tons de azul tornam-se mais fortes, e vemos uma organização métrica sobre o tempo [b]. As manipulações sonoras de ordem eletroacústicas criadas por Walker estão determinadas numa faixa de frequência grave e médio-grave; esta região de frequências tem a propriedade única de definir as formantes do som, ou as qualidades que compõe o timbre. Esta é a camada mais densa e periódica desta sequência, *que a transpassa* e nos provê uma “sensação” (*sensation*) oriunda da percepção de um som “constante e suspenso”, outra qualidade puramente musical. A diferença é que esta manipulação sonora é composta

⁷⁷ De fácil assimilação intervalar.

por timbres que interpolam conjuntos de frequências dos campos *grave* e *médio-graves*, e escutamos flutuações simultâneas *entre sonoridades*, sem a distinção precisa das componentes harmônicas intervalares; ao contrário, criando uma *massa sonora* variável de timbres, porém precisa em tempo interno, de *ritmo constante*. Este ritmo interno se funde, é misturado, mixado com a rítmica cadenciada dos passos, “*en marche!*” Temos então pontos que se dissociam e outros que geram as amálgamas com a imagem: o passo óbvio de Michelle é o contraventor; os pássaros que não pertencem à cena dão o encadeamento melódico, e as manipulações sonoras os aglutinam.

Extraindo o essencial deste espectro, observa-se que tudo isso ainda esconde um pensamento clássico, derivado de um tipo de orquestração tradicional musical. Observando o gráfico e escutando agora estas componentes, podemos tecer uma *escuta reduzida*, que contrapõe as regiões graves e agudas dispostas em evidência, onde os passos reocupam o centro. Esta forma de organizar os sons em estados que remetem a sensações de tensão são de qualidade musical amplamente utilizada em orquestrações clássicas no cinema. Podemos citar aparições deste tipo em várias orquestrações como *Vertigo* e *Psicose* de Bernard Herrmann, *Jaws* de John Williams, que usam a mesma distribuição de frequências, conduzindo a percepção para estes estados de tensão ou de apreensão. A paisagem se difere em suas componentes harmônicas não-lineares, em sua imprecisão intervalar e na sua amplitude reduzida; tudo é muito silencioso nesta sequência, tímida como Michelle. Apesar disso tudo, o mais interessante é a formação da *rítmica invisível*, que satisfaz à montagem de um novo fator, que alia, dissocia ou organiza toda a complexidade das demais componentes; o ritmo da montagem, o ritmo da duração da sequência, das intensidades sonoras, da composição do quadro, um ritmo que foge à música e está onipresente no todo do filme.

III.7) RÍTMICA INVISÍVEL: JOHN, ELIAS E MICHELLE – A MONTAGEM CÍCLICA DOS CORREDORES RÍTMICOS.

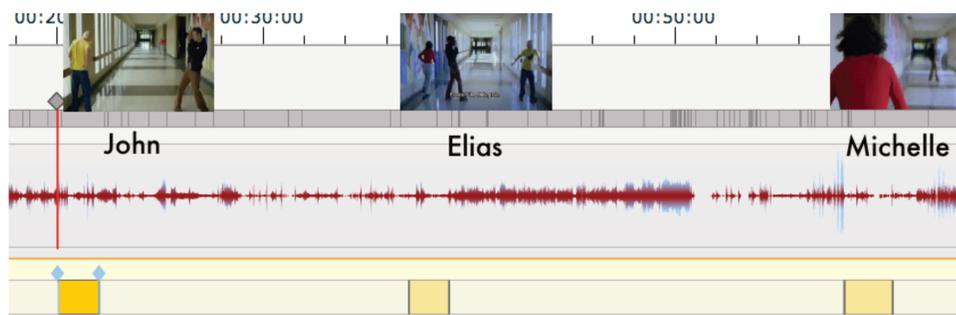
Os rumos de John, Elias e Michelle são interpolados no decorrer do filme numa sequência fundamental e recorrente na estrutura narrativa de *Elephant*, onde o “ponto de encontro” e os pontos de visão ocorrem num dos corredores do colégio. Da mesma forma que *Gerry*, suas personagens mostram aspectos em andamento, situações cotidianas e sem comprometimento com o passado. Esta escolha evidencia as tensões psicológicas, emocionais e futuras (presságios), que intensificam caráter e individualidade. Vejamos a formação das personagens, que têm como ponto de encontro este corredor:

Michelle: é a estudante exemplar, se interessa pelos estudos e auxilia na biblioteca do colégio. Por seu diferencial sofre preconceitos em suas relações coletivas (das alunas à professora de educação física), simplesmente por não se encaixar num padrão de beleza e não praticar com êxito as modalidades esportivas. Revela uma personalidade introspectiva, tímida e recatada.

John: é o típico adolescente às voltas com seus problemas pessoais: seu pai é alcoólatra, está em “apuros” com o diretor do colégio, e tem uma relação afetiva com Acadia. John é a personagem mais transparente do filme, apresenta ações diferenciadas, atua em vários momentos e é o único que percorre todos os corredores do colégio, de fora para dentro, e para fora. Suas sequências são fundamentais, e definem a montagem cíclica recorrente no filme.

Elias: de caráter apaziguador, é um estudante de fotografia; a maioria de suas cenas acontecem no laboratório de revelação ou à procura de lugares e pessoas a serem fotografadas, além de ter uma relação de amizade com John. As sequências de Elias e Michelle servem como momentos de corte específicos para a narrativa ao apresentarem novas situações e lugares.

As sequências do corredor que Elias, John e Michelle compartilham representam um exemplo de rizoma na montagem de van Sant. É o caminho da encruzilhada que conduz ao clímax, ao estopim do primeiro tiro dado em Michelle; é sonoramente silenciosa; é inserida de forma pontual durante três momentos em distribuição esparsa; alicerça a fabulação do olhar para as três personagens e indica as direções percorridas no interior do colégio; soma e revela detalhes particulares a cada repetição. Na macroforma esta construção cíclica torna-se também um paradoxo, um anti-clímax, pois prolonga os pontos de tensão durante as repetições; não obstante, arquiteta a conexão para as novas personagens e impregna progressão rítmica à narrativa. Vejamos a disposição de tempo em que este evento ocorre:



Em amarelo vemos a tríade e suas repetições, a duração interna é de 2 minutos (nas três sequências) e suas repetições são: 20 minutos até sua primeira aparição (John), 17 minutos na segunda (Elias), 20 minutos até a última repetição (Michelle) e 17 minutos até os créditos finais. Esses números revelam uma distribuição técnica e precisa dos pontos de montagem, e condiz com a linearidade explícita de *Elephant*. Os tempos exatos emanam da forma do filme e sua narrativa: a placidez da chacina, o acompanhamento linear da câmera e diálogos sem aprofundamento narrativo tornam-se as condições da visão que observa e não ocupa nenhum dos territórios, apenas os contemplam. Van Sant em entrevista afirma sua proposta de um *Cinema Verité* para *Elephant*⁷⁸, um cinema sem cortes, uma peça contínua. As personagens são introduzidas por cartelas pretas (*black titles*), como no

⁷⁸ Entrevista no arquivo: *Gus Van Sant interview about Elephant Part 1-2.mov*.

cinema mudo, cartelas que indicam o nome das personagens, quase como um artifício documental que transparece à observação somente, um contar estórias sem envolvimento. Como contar algo a mais sobre um massacre, como buscar indícios para o ocorrido? Apenas pela sucessão dos eventos lineares e seus arquétipos, como nas situações reais, ordinárias e cotidianas. Para a narrativa, a interpolação não-linear das demais sequências que ocupam o espaço entre a tríade cria as nuances e as tensões necessárias para a construção das sensações que conduzem a vários pré-clímax – uma questão de como formatar o tempo.

Essa distribuição e quantização “entre” e “dos” eventos permite que o tempo seja formatado sobre uma razão divisível justa. Isso propicia criar ritmos internos mais lineares e com controle de subdivisão, contribuindo, assim, para a forma, nos cortes e no movimento.

Como em *Gerry*, *Elephant* é pautado pelo andamento, no andar imposto pelos passos. Esse *andamento* cria estabilidade visual, permanência de informações e grandes sequências. Para nosso estudo, grandes planos-sequência auxiliam no desenvolvimento, na maturidade e na elaboração sonora. Com esse terreno aberto, permite que as informações musicais e sonoras sejam opostas, ou seja, sons que contenham informações diferentes da imagem, rítmicas (subdivisões do tempo) não-constantes. Assim, obtemos mais uma tríade; a primeira, constituída da imagem uniforme e regular estabelecida no andar das personagens (1); a segunda, do olhar flutuante da câmera, que acompanha e determina a direção do movimento das personagens e os pontos de interesse narrativos (2); e a terceira, da percepção do som, que agrega suas próprias rítmicas ou arrítmicas, suas aliteraões, suas próprias regras de divisão de tempo e ambientes que não pertencem ao campo já visto (3) – *Poli-imagem-sonora*. Assim, a inserção dos fonogramas de paisagens sonoras ou, a criação de ambientes, age na modificação do território das imagens, interferindo e construindo a

sensação de uma *rítmica invisível* ao modificar o sistema de montagem e suas divisões precisas⁷⁹.

III.8) DE PORTAS ABERTAS.

Além dos sons das portas, a paisagem sonora *Turen der Wahrnehmung (Doors of Perceptions)* de Westerkamp é utilizada na criação de vários ambientes, e está diluída ou fragmentada por todo filme. O trecho que escutamos foi extraído de 3:34 a 4:46 da obra original; é composto por sons de passos e portas, no registro grave, e uma flauta, que realiza pequenas frases melódicas⁸⁰. Ao ser inserido no filme, houve cortes de frequências graves, e nitidamente ouvimos as frases da flauta. A música torna-se parte do ambiente sonoro, a composição inicial é destituída de seu valor original e mistura os passos pré-existentes ao *foley*, inserido durante a pós-produção. Não existe uma pureza em relação aos sons que são escutados nesta sequência, uma pureza de qualidade estética, de sons definidos com equalizações precisas; e isso é uma escolha, simplesmente uma opção, de uso recorrente na obra de van Sant. Em entrevista sobre o trabalho em *Last Days*, Leslie Shatz relata uma peculiaridade do diretor:

Geralmente surgem coisas técnicas, como momentos em que você não entende o diálogo. Eu diria (Leslie): “Nós realmente devemos tentar encontrar outro diálogo”, e ele disse (van Sant): “ Não, eu gosto assim”.⁸¹
(KLINGER, G. 2006)

Leslie, que começou sua carreira como *re-recordist*, admite que, em muitas situações, alguns procedimentos padrões de mixagem são descartados ao se trabalhar com van Sant ou com diretores como ele, que optam por seguir outro caminho, aquele que se diferencia pelo inusitado, que seja traçado no experimentalismo e na escolha pessoal.

⁷⁹ Sobre a distribuição destas três sequências durante o todo da montagem.

⁸⁰ **Exemplo no arquivo: 01_Original Doors of Perception_Corredor**

⁸¹ *Usually it comes up with things that are technical, like moments when you can't understand the dialogue. I'll say, "We really should try to find another reading," and he'll say, "No, I like it."* Livre tradução.

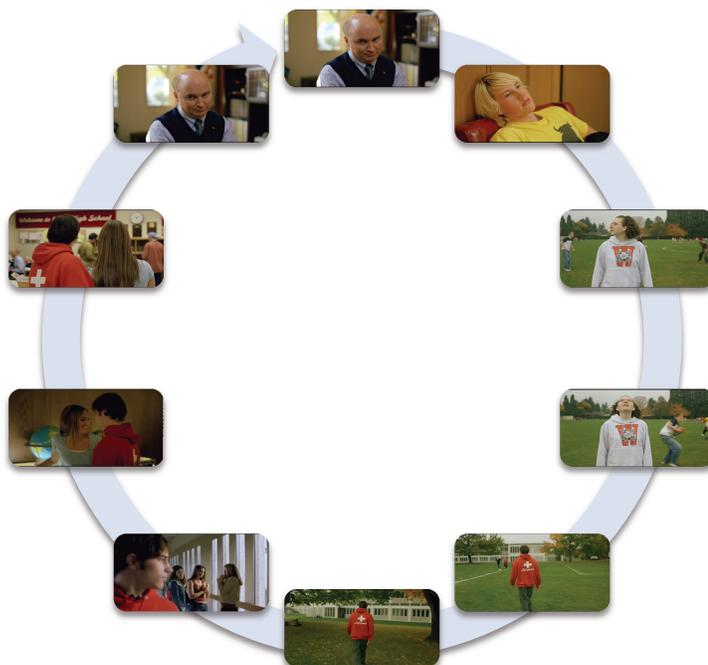
Encontramos, assim, situações obscuras ao entendimento do diálogo, sons inusitados que criam uma narrativa sonora peculiar, onde termos como *definição* ou *equalização perfeita* não se aplicam: *por que eu sei que muitas destas coisas ocorrem por acidente.* (Shatz).

Durante os três momentos, a paisagem original pode aparecer completamente editada, como na sequência de John, a exemplo dos cortes que mascaram os graves e relevam os motivos melódicos da flauta; ou, em sua forma original, durante a sequência de Michelle, em que praticamente a paisagem aparece na íntegra. Com relação ao *foley*, o que existe são pequenos pontos de sincronia com os passos, ou até mesmo sua ausência, onde o que estabelece a sensação de movimento são os sons das roupas das personagens que criam um *ruído* de característica contínua e de *baixa definição*, e que se misturam (mixagem) facilmente aos sons da paisagem sonora inserida – os sons de ordem *lo-fi*. A única precisão sonora claramente escutada, e que está em sincronia durante as repetições, nasce junto ao diálogo – é o sinal sonoro do colégio, o sinal entre aulas, que está sempre editado, justaposto à fala de Elias: “ – *Can I take pictures of you?*”, este sinal sonoro carrega o *ponto de sync*, dando unidade *formal* e referência coletiva a cada repetição da sequência.

III.9) CICLOS, BEETHOVEN E PRESSÁGIOS.

Esta sequência demonstra como a montagem ocorre internamente de maneira cíclica, evidenciando os cortes de um plano capturado em continuidade, onde o material original é recortado e realocado, postergado ou antecipado, concebendo uma forma recorrente de montagem que perdura pelo filme. Neste tipo de montagem, o som representa uma componente de alta prioridade ao auxiliar a conexão das imagens, intensificar suas antecipações e criar uma *poesis* para o extracampo visual. Um desmembramento faz-se necessário para que seja entendido o processo: o trecho narrativo desta análise é simples: parte de John, que se encontra na secretaria do colégio prestes a ter uma conversa com o diretor; há o corte para o exterior do colégio, onde temos um plano contemplativo de Michelle, que, ao deixar o campo visual, conecta a narrativa de Nathan, personagem secundário, que percorre de fora para dentro o colégio ao encontro de sua namorada Carrie.

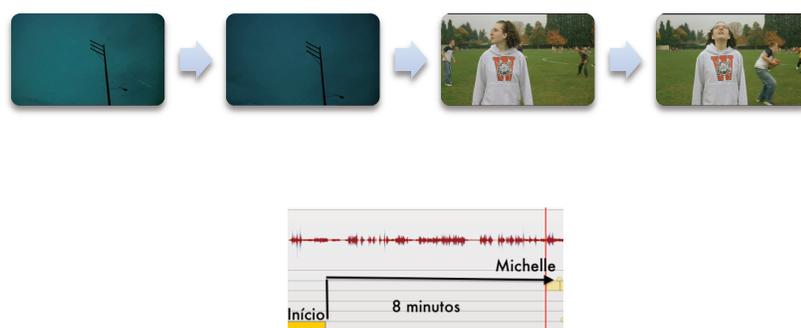
O ciclo então se fecha na secretaria, retomando a estória de John e seu encontro no gabinete do diretor.



Ao ouvir esses 6 minutos, somos conduzidos à criação de um ambiente sonoro que contém⁸²: sons de jovens jogando futebol, corpos em movimento, um grupo de *cheerleaders*, vento, passos e pássaros, um violão solo, pessoas conversando, um coro religioso, sinos, repetições de portas, sons de uma estação, choro de criança, conversas aleatórias numa secretaria e Beethoven. A escolha de uma música como *Sonata ao Luar* pode incitar vários fatores de ordem cognitiva, pela representação da peça no repertório musical, por sua forma ou por sua abrangência coletiva. A Sonata é uma forma musical clássica; assim como a montagem, esta música identifica-se com o formato de ciclo, remetendo a um ponto comum e reiterativo nas obras de Beethoven e Van Sant: operar poucos materiais temáticos até sua exaustão. A forma Sonata expõe um tema principal e um tema secundário, seu desenvolvimento nasce da expansão deste material e de um jogo

⁸² Exemplo no arquivo: 03_1 Ciclo – Amostragem.mov

composicional que confronta estes elementos. A montagem de Van Sant faz este paralelo ao suspender a narrativa com pré-clímax, apresentar vários personagens, encadear esses elementos através da exposição e obter um embate deste material devido às múltiplas visões sentidas. O som é fundamental para tecer comentários paralelos, lembrar situações ou até antecipá-las. Veja o gráfico a seguir:



Na abertura do filme vemos um poste de eletricidade, o céu num entardecer e o prenúncio da chuva, filmado em *timelapse* até o anoitecer⁸³, seguido de um *fade out*. O som escutado são de várias pessoas jogando, um som que remete à atividade e sugere sucessões de movimentos, enquanto nos é dado o olhar da câmera fixa e a sensação do passar do tempo trazido com o anoitecer. Este é o mesmo som que escutaremos no início desta sequência e que, nesta apresentação, é revelado. Vemos Michelle olhando em direção ao mesmo céu visto na abertura do filme, contemplativamente, num instante de presságio. No que a personagem sai de quadro, escutamos uma “comprovação real” do uso deste material sonoro, só que desta vez numa situação “real”, *que está somada ao visual*, com os jovens jogando futebol no campo do colégio⁸⁴. Existe então uma intersecção entre os pontos distantes no tempo da montagem (cerca de 8 minutos), mas que contém um alto efeito de recordação e revelação para o espectador atento. Estes momentos de tempo, isolados e distantes, criam a *poesis* de *Elephant*, do mesmo modo que a inserção de paisagens sonoras,

⁸³ Exemplo no arquivo: 00_Abertura.mov

⁸⁴ Exemplo no arquivo: 03_1 Ciclo – Amostragem.mov

estranhas *a priori*, como os sons dos pássaros, constantes e reiterativos serão revelados poeticamente *a posteriori* com a morte de Alex⁸⁵ ao final do filme. São sons que, postergados, conduzem a sensações diferenciadas, devido à sua condição “não-real” face as imagens, são sobretudo campos sonoros que dialogam e não simplesmente somam: uma situação condizente com o conceito de rizoma e seu movimento não-hierárquico.

Retomando o uso das peças de Beethoven e seu material tonal musical, é importante salientar que uma sucessão de tríades executada em *arpeggios* fornece um tipo de material que incita ao acompanhamento devido à sua fixação auditiva e linearidade constante, resultando numa sensação de repouso e placidez. Esse material musical tradicional tonal serve de sustentação, como uma tela em branco, onde os demais materiais sonoros são inseridos livremente, *mixados* com os sons ambientes de pós-produção e com a música de paisagem de Westerkamp. Assim sendo, propicia a estabilização, um efeito auditivo que não percebe os cortes e as inserções abruptas, que absorve o material estranho, o não-visto e, ao mesmo tempo, conduz poeticamente devido ao seu reconhecimento cognitivo coletivo. Este vincula-se a adjetivos como contemplação, beleza, tristeza ou um prenúncio, já que esta composição de tríades em *arpeggios*, musicalmente, remete às tradicionais formas prelúdicas. Como em *Gerry*, van Sant escolhe e opta por músicas com estas características, formadas com as mesmas componentes encontradas nas obras de Arvo Pärt e seu *tintinabulli*, discutido na análise de *Gerry*. O encadeamento das tríades e sua expansão é uma característica comum que agrega o *entre* e o *dentro* destas obras.

Uma outra justificativa para o uso dessas peças recai sobre o procedimento particular de van Sant, que costuma escolher algumas peças como uma forma de homenagem, ou uma referência, de acordo com o artigo de Kulezic-Wilson:

Sabendo da atenção meticulosa que van Sant tem sobre os detalhes, e o fato de a maioria de suas escolhas musicais estarem ligadas a significados pessoais ou empregadas como uma homenagem, suspeita-se que a música de Rota tenha um significado oculto, do mesmo modo que a música de Beethoven, tocada pelo futuro assassino Alex em *Elephant*, tenha uma

⁸⁵ Exemplo no arquivo: 21_Morte Alex.mov

relação com Stanley Kubrick e o assassino, também de nome Alex, de *Laranja Mecânica* (KULEZIC-WILSON, 2012)⁸⁶.

Outra peculiaridade que se encontra dilatada entre os tempos da montagem são pontos que, poeticamente, denomino de “presságios”. São situações da *mise-en-scène* que refletem um porvir, revelando as angústias e os anseios das personagens. Michelle, John, Erik e o próprio olhar contemplativo de van Sant, com seu pictórico céu em *timelapse* (uma marca do diretor na trilogia), preconiza tragédia, mudança e tormenta. Esses pontos são importantes pois, além de conectarem sequências, geram uma densa carga psicológica à narrativa.

O mais interessante desses trechos reside em sua construção interna: existe uma censura, um *silêncio não-sonoro*, concebido através de uma montagem em câmera lenta e pela *mise-en-scène*, comum em todas as aparições, onde as personagens olham para cima e desviam-se da *ação* em que estavam. Neste momento, toda a construção da percepção infiltra-se numa trama psicológica de caráter reflexivo, o som permanece estático e há uma inversão nas potências audiovisuais, uma inversão das pulsões, construindo um novo cenário dentro do modelo existente.



p1) Michelle

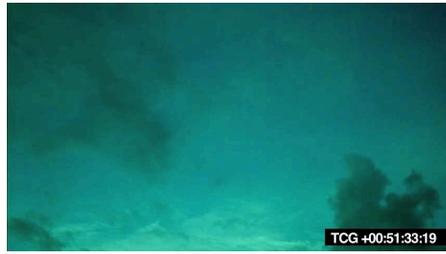


p2) John

⁸⁶ *Knowing Van Sant's meticulous attention to detail and the fact that most of his musical choices are infused with some personal significance or employed as an homage, one suspects that Rota's music has a hidden meaning, in the same way that Beethoven's music as played by murderer-to-be Alex in Elephant is perhaps a nod to Stanley Kubrick and the murderer-also named Alex- in Kubrick's A Clockwork Orange. Livre tradução.*



p3) Erik



p4) Gus van Sant

Esses *presságios* são fortes, delimitadores e marcantes; operam com a alteração sensorial do tempo, como se o *continuum narrativo e rítmico do filme* parasse por alguns instantes. Para Michelle (p1), representa a abstração da realidade opressora e cotidiana que vive dentro do colégio, seu olhar procura nas primeiras gotas de chuva por uma sensação de alívio. Para John (p2), é um momento de encontro consigo mesmo, e ocorre após sua conversa no gabinete do diretor quando recebe a suspensão das aulas. Este *presságio* remonta aos seus conflitos com o pai alcoólatra, onde seu choro solitário expressa todos os emaranhados psicológicos em que se encontra. Inesperadamente, John é surpreendido por um afeto, um beijo, dado com a aparição da personagem Acadia, que lhe pergunta: – “*Algo errado?*”, em resposta: – “*Eu não sei*”, fechando a cena. Para Erik (p3), esse *presságio* acontece na sequência do refeitório. Revela o único momento em que o futuro assassino deixará transparecer um sentimento misto de ódio e culpa. Erik leva as mãos à cabeça num estado de transtorno. Os sons já existentes do refeitório ganham força expressiva e destaque através da *mise-en-scène* que expõe sua confusão mental perante a futura chacina. As pontuações de *presságio* de van Sant (p4) ocorrem três vezes, e contribuem para a *forma macro* do filme. A primeira vez dá-se na abertura do filme (como já analisado), e contém os sons e as imagens em dissociação. A fonte sonora inicial é revelada posteriormente, ao final do *presságio* de Michelle, sendo que sua posterior conexão origina a *forma cíclica dos corredores* que são percorridos por Nathan até o retorno do tempo usual da narrativa com o *presságio* de John. O segundo *presságio* de van Sant divide o filme por igual e é utilizado como uma sequência de transição, conduzindo a narrativa e a locação para a moradia de Erik e Alex, onde suas histórias se passam. O terceiro *presságio* é visto nos créditos do filme, após o último assassinato do casal Nathan e Carrie, formando a uniformidade da tríade que é observada durante a montagem do filme. Esses pontos são a interferência do

olhar do diretor, reiterativa e sempre contemplativa, que pontua os tempos internos, a macro-forma e as principais divisões da narrativa.

III.10) SIMILARIDADES NARRATIVAS.

Gerry e Gerry, e Erik e Alex, amigos que compartilham interesses comuns, conduzem a ação dramática e traçam o mesmo caminho para suas histórias através do assassinato de uma das partes. Uma narrativa minimalista permeia estes filmes onde a fixação da morte, através da brutalidade do assassinato, aniquila as situações não suportáveis, suprimindo-as abruptamente. Como analisado, apesar de *nonsense*, a segunda hipótese para *Gerry* possa explicar as situações onde a morte representa libertação. O mesmo motivo é retrabalhado em *Elephant*: o deserto visto em *Gerry* está nos corredores do colégio que levam a lugar nenhum, nos movimentos circulares da câmera utilizados ao extremo em ambos os filmes. Temos um elo estético que ligará as personagens Gerry e Erik para o mesmo fim, onde somente a morte do próximo livrará a carga e o peso das situações em *territórios delimitados*. A morte de Alex é tão inesperada quanto a morte de Gerry, causando a mesma surpresa e efeito narrativo. O que difere *Elephant* de *Gerry* são as evidências de momentos onde constatamos um pouco mais as propriedades psicológicas *das e entre* personagens. Por exemplo, entre Erik e Alex existe uma relação homossexual de postura duvidosa; a sexualidade é vista na *cena do chuveiro*, sequência que antecede a ida das personagens ao colégio. Ela pode ser lida como a explosão de um desejo, o ato reprimido de uma experiência que só poderia ser vivida desta forma pois não haverá outra possibilidade, já que caminham convictos para a morte. Nesta sequência não existe amor nem opção sexual, existe somente a manifestação de um desejo ou sua sublimação. Alex se doa a Erik, ficando claro nessas narrativas que há uma postura de liderança, da mesma forma que o Gerry de Casey Affleck segue as ordens do Gerry de Matt Damon. Outra similaridade é a sequência circular de Erik ao piano tocando Beethoven enquanto Alex joga no vídeo game. Assim como em *Gerry*, remete ao longo plano-sequência circular entre as montanhas, quando a certeza de estarem perdidos e a exaustão física os abate. O *jogo* é outra presença constante nestes filmes. Em *Gerry*, os diálogos da cena da fogueira são sobre um jogo de RPG (*Role Playing Game*), assim como a fixação de Alex com os jogos

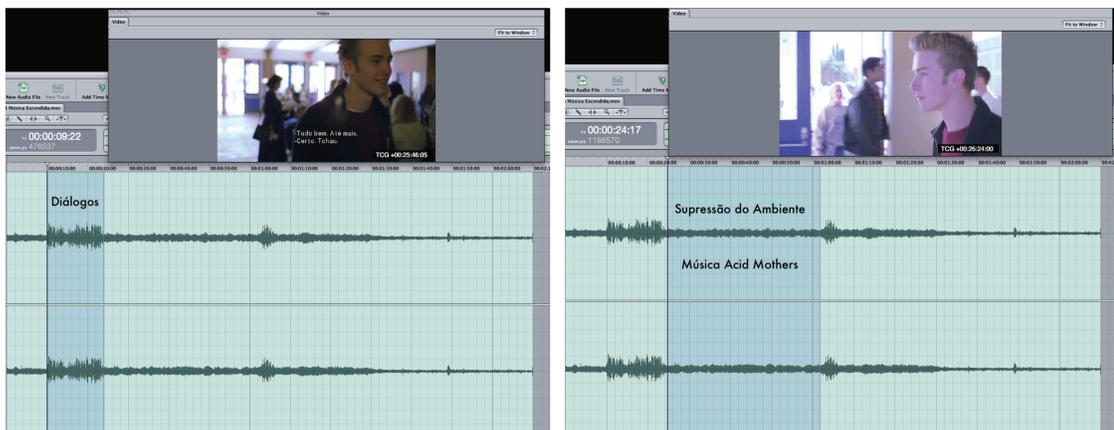
em primeira pessoa de combate militar. O jogo traz imersão e cria um mundo paralelo, onde o imaginário esconde as *ações reais*. Em ambos os filmes, estes momentos íntimos são postos em evidência através da supressão dos diálogos e da alta carga dramática que se forma, uma condição que inevitavelmente recairá sobre a música, *limpa e usual*, na intenção de expressar sentimentos, dar densidade às tensões psicológicas das personagens e possibilitar unidade para os filmes. Digo *limpa e usual* pois, nesses momentos, temos Beethoven e Arvo Pärt, ambos também com sonoridades similares, de invenção musical sobre os movimentos dos acordes (*arpeggios*), subjetivando calma, placidez e invocando uma melancolia incisiva que altera a *percepção do tempo*, a fim de transportar e *focar* a reflexão aos espectadores. Em parte alguma nesses filmes, onde a narrativa deva ser *digerida* psicologicamente, observamos o uso de *músicas de paisagem sonora* nem criações por parte do *sound designer* ou de qualquer ruído que possa gerar *confusões* ou poluir o discurso narrativo. Nestes instantes, a escolha de van Sant é purista e cabe à antiga função da música de servir de suporte à imagem ao distanciar-se e dissociar-se dos sons; uma quebra de rizoma e hierarquia acontece por opção estética ou por fácil assimilação.

III.11) LEGADOS ESCONDIDOS: ACID MOTHERS TEMPLE E BURROUGHS.

Existe uma sequência em que Elias entra no colégio e percorre os corredores até o laboratório de revelação (TC 0:25:22). No início, temos um diálogo rápido entre Elias e uma colega e, posteriormente, a sequência segue por 2 minutos, sendo interrompida por um segundo diálogo rápido até seu final⁸⁷. *A priori*, seria algo simples se a composição sonora não se destacasse tanto do material visto. Escutamos nesta mixagem os sons ambientes que ora se intensificam ora se esvaem, sendo aparente somente nos momentos de pontuação de diálogo. Este tipo de mixagem é interessante e usual na trilogia de van Sant, e pode ser notada quando os materiais musicais e os sons ambientes ocupam o mesmo plano de importância na narrativa sonora. Em determinado momento, todo o *background* de sons ambientes é suprimido com a clara intenção de focar a atenção no material musical. Eles somente retornam nos pontos de diálogo e, no final, são novamente suprimidos em prol do

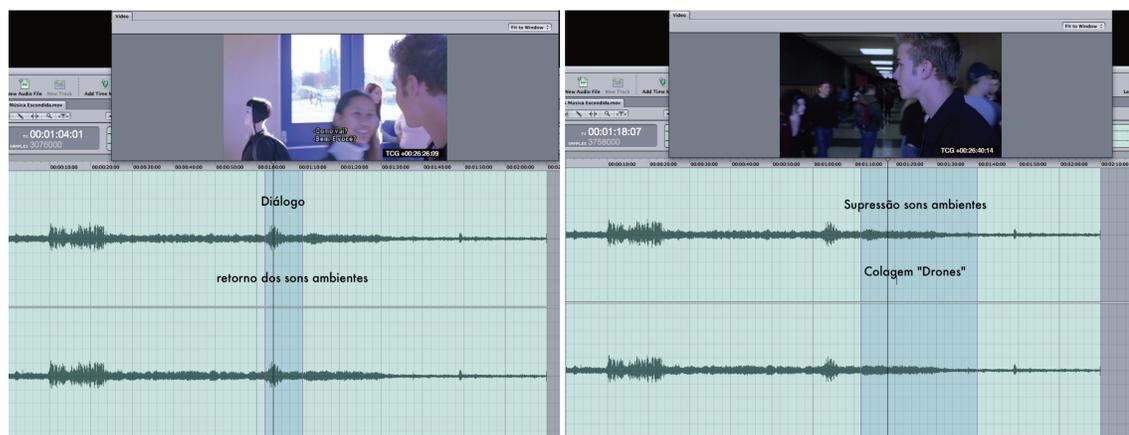
⁸⁷ Exemplo no arquivo: 08_Elias Música Escondida.mov

material musical – uma recorrência e prova da forma de montagem cíclica retratada durante a análise.



1)

2)



3)

4)

*Decupagem Sequência Elias*⁸⁸

Musicalmente, temos em primeiro plano uma melodia de caráter *improvisatório jazzístico* (saxofone)⁸⁹, mixados com sons sintetizados e uma bateria em terceiro plano. Esta música soa completamente desconexa da *mise-en-scène*, provocando realmente uma indagação sobre sua procedência e a razão de seu uso. O resultado sonoro é adjacente, e ganha um interesse mais evidente do que o uso das paisagens sonoras por conter um

⁸⁸ É possível visualizar nas *amostras de onda (waveform)* os momentos que ocorrem a soma dos diálogo e sons ambientes (1-3) e a ausência deles, quando resta somente o material musical (2-4).

⁸⁹ Exemplo de áudio no arquivo: 01_Elias_AM Sax Colagem.wav

material musical facilmente identificável, principalmente pela forte linha melódica escutada no saxofone. Sem a menor preparação para esta inserção musical, somos presenteados com a sonoridade de Kawabata Makoto, fundador de um coletivo *emancipado* batizado de *Acid Mothers Temple & The Melting Paraiso U.F.O.* Em entrevista recente, Kawabata comenta sobre seu grupo “(...) somos um coletivo espiritual, não precisamos necessariamente de estar num mesmo espaço”⁹⁰. Kawabata, que se envolveu com uma comunidade de japoneses *beatniks* e *hippies*, formou há 15 anos seu coletivo diferenciado, uma comunidade que não necessariamente compartilha do mesmo espaço físico, importando para seus membros viver e estarem envolvidos neste coletivo. Seu estilo de vida está na máxima: “faça o que você quiser, não faça o que você não quer”⁹¹. Dentro deste pensamento floresce o elo espiritual de um “coletivo de almas” (*soul collective*), referido na entrevista acima, que abrange artistas de todas as classes e que somente pode existir se essa liberdade for protegida. Uma liberdade que expande o conceito coletivo *beatnik* e também faz referência às conexões espirituais através da supressão dos espaços físicos e temporais⁹².

O *Acid Mothers Temple* destaca-se pela improvisação e por cultivar princípios da cultura *pop rock* psicodélica; sua produção fonográfica é alta com inúmeros álbuns e vários shows, que geram um interesse constante sobre seu trabalho. O álbum escolhido por van Sant é *Absolutely Freak Out – Zap your Mind*,⁹³ que contém as músicas “*Supernatural Infinite Space*” (Kawabata) e “*Waikiki Easy Meat*” (Mano). São utilizados pequenos trechos, sendo que o de maior exposição está presente nesta sequência de Elias. As demais inserções são cortes menores, que podemos localizar durante toda a sequência da chacina,

⁹⁰ Disponível em: <http://bodyspace.net/entrevistas/564-acid-mothers-temple/>, acessado em 03/2014.

⁹¹ “*Do Whatever You Want, Don’t do Whatever You Don’t Want!*”

⁹² A proposta deste coletivo emancipado implica que, apesar de sua separação geográfica, todos seus integrantes têm por direito ir e vir e usar as moradias coletivas quando preciso. Na entrevista Mokoto explica como, através da web, um grupo separado fisicamente pode criar e gravar um álbum juntos. A tecnologia para Mokoto intensifica as ações deste *coletivo de almas*.

⁹³ Arquivo: Acid Mothers Temple & The Melting Paraiso U.F.O. - Absolutely Freak Out

mixados com a paisagem de Frances Walker “*Walking Throught Resonant Landscape*”⁹⁴. Esses dois materiais permitem uma fusão perfeita, pois suas resultantes são similares; ambos trabalham com manipulações e mixagens de materiais pré-gravados. A diferença no trabalho do *Acid Mothers* é que existe performance musical junto às gravações, uma técnica comumente conhecida por *live electronics*, que oferece manipulação em tempo real dos objetos sonoros através da combinação do material executado durante a performance, gravado *in loco*, processado e redistribuído em *tempo real (live)* durante a improvisação. O *live electronics*, em sua terminologia original, é a **antítese** frente à música puramente gravada (composta de amostras, *samples*) e trabalhada em estúdio, altamente disseminada através da música eletroacústica. Isso cria dúvidas com relação às terminologias empregadas e muito mais quando estamos analisando materiais sonoros que irão interagir com o cinema.

Através da música do *Acid Mothers* podemos explicar como esses processos denominados de eletroacústicos foram digeridos, transformados e multifacetados pela *música popular*. Com o rock, a música popular ganha um novo timbre, a distorção amplia as possibilidades criando novos sons a partir de determinada fonte, somam-se os efeitos que alteram os estados tanto em tempo quanto em profundidade. A eletrificação permite aglutinar processos que vão desde a simples ambientação da fonte sonora (reverberações) aos *delays* e *chorus*, que *recalculam o tempo* do evento sonoro, alterando sua recepção e percepção do espaço sonoro. Neste cenário temos o nascimento de *estilos variados*, onde a música do *Acid Mothers Temple* encaixa-se e serve como exemplo para o uso de uma *terminologia mais coerente*, que possa ser aplicada sem o uso da terminologia eletroacústica, que não pertence mais em sua essência e não serve para o correto

⁹⁴ Em toda a sequência da chacina o uso do som é discreto, drones e paisagens fundem-se, com exceção de pequenos excertos, extraídos da música do *Acid Mothers*, que são pontuados com altas frequências rapidamente. Prevalece *no primeiro plano da mixagem* o som dos tiros e das armas, aproximando poeticamente o ato de matar: frio, puro e sem glamour. Van Sant comenta que este uso foi proposital e que gostaria de mostrar a morte nua, ao modo do cinema *verité* e não do modo que o cinema *mainstream* a retrata. [entrevista completa no material de análise: “Gus van Sant Interview about Elephant.mp4” jornalista responsável: Olivier Nicklaus; trecho “filming violence”]

entendimento durante os processos de análise. Os trechos que van Sant escolhe são permeados por uma música denominada de **Drone Rock**, ou simplesmente **drone**, onde a repetição de uma fonte com distorções forma por aglutinação eventos sonoros densos, uma *massa sonora* diferenciada, que provém da soma de várias camadas (*layers*) de distorção. Para isso, usam os processos de *realimentação (feedback)* da fonte inicial. Os *drones* são a representação eletrificada dos *clusters*, um aglutinado de sons dissonantes que formam um palco sonoro altamente denso e de alta profundidade; seus movimentos internos são geralmente lentos, de pouca movimentação, mas com alta carga de tensões e choques intervalares. Os *drones* podem ser criados tanto através da realimentação e superposição das fontes de uma guitarra, através dos sintetizadores ou processos de edição. Na parte analisada inicial, ouvimos essa densa camada permeando o *solo de sax* e, logo após, através do esvaecimento do espaço, que prossegue com a entrada de Elias no laboratório de revelação, restando um tênue *drone*⁹⁵ que sustenta e provê instabilidade e suspensão para a narrativa.

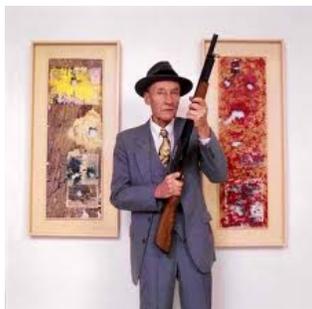
Além de permitir refletir sobre uma nova terminologia condizente com a análise, o coletivo de Kawabata estabelece uma ponte entre as escolhas musicais e estéticas de van Sant e seu modo particular de homenagear e compartilhar o legado da geração dos artistas *beatnik*, com atenção especial à pessoa e a obra do escritor William Burroughs (1914 - 1997), interesse notado desde seu primeiro curta-metragem em 16mm “*The Discipline of D.E.*”⁹⁶, com texto do autor. A vida e obra de Burroughs incita em van Sant a temática da cultura *junkie*, trazendo o estilo de vida transgressor, violento por vezes e ao mesmo tempo poético. Insere sem pudores as relações abertas sexuais e amplia os sentidos da percepção através do constante uso de alucinógenos, promovendo os estados de paranoia como fonte criativa. Talvez van Sant veja em Burroughs parte de uma realidade que não viveu:

⁹⁵ Exemplo de áudio no arquivo: 02_Elias_Drone_AM_Colagem.wav

⁹⁶ Filme disponível no arquivo: The Discipline of Do Easy by Gus Van Sant.mp4

Talvez eu precise contar um certo tipo de estória que se passe num lugar que eu desconheça, que eu possa me aventurar neste novo lugar, onde a ousadia exista porque é uma terra muito distante⁹⁷. (PARISH, 2001)

Para van Sant, a vida de Burroughs é uma terra distante o suficiente, longa e repleta de experiências. Desde sua formação como antropólogo em Harvard aos estudos de medicina em Viena, aventurou-se em pequenos furtos, foi operário em fábricas, exterminador de insetos em Chicago e oficial de justiça. No México, em 1951, numa reunião entre amigos, foi condenado por homicídio culposo de sua segunda esposa, Joan Vollmer (viciada em benzedrina), que pede a Burroughs (exímio atirador) que fizesse uma brincadeira *a la Guillaume Tell*, que culminou no trágico desfecho com um tiro no meio da testa de Joan, errando o alvo, que era para ser um copo de vodca sobre sua cabeça. (WILLER, 2009)



Particularidades à parte, van Sant traz a figura de Burroughs para *Drugstore Cowboy* na personagem do ex-viciado *Tom The Priest*⁹⁷. Está presente na vídeo-montagem *Thanksgiving Prayer* (1991), na qual Burroughs recita seu poema⁹⁸, uma ode ao dia de ação de graças, onde sua narração peculiar faz uma crítica ferrenha aos valores e à cultura norteamericana. Também ouvimos Burroughs, escondido na mixagem de *Elephant*, recitando excertos de *Naked Lunch*: em *Meeting of International Conference of Technological*

⁹⁷ "Perhaps a need to tell a certain type of story that was set in a place that I didn't know anything about; adventure in a place that I didn't know anything about; adventure could be had because it's a land far away." (PARISH,2001 p.81) *Livre Tradução*.

⁹⁸"Thanksgiving Day November 28 1986", Ed.Tornado Alley,1989

*Psychiatry*⁹⁹, do álbum *Call me Burroughs* gravado e publicado em 1965 com excertos das obras do autor.

Simbolicamente, a morte também se expressa na poesia, nos lugares isolados, na contemplação, nos presságios e na música, ou no material sonoro. A música sempre foi latente desde tenra idade em van Sant, aos seus oito anos, e esteve presente na vida do diretor desde sua formação educacional onde teve como amigos em comum os integrantes do grupo *Talking Heads* na *Rhode Island School of Design*. Além de seu disco autoral *18 Songs About Golf* (1998), em 1991 relançou em CD um EP intitulado: *William Burroughs + Gus van Sant – Millions of Images*¹⁰⁰ ou, na versão original de 1985, *The Elvis of Letters*, que contém as recitações de Burroughs, onde van Sant toca guitarra e baixo em composições autorais. Talvez a habilidade de van Sant de extrair momentos poéticos, de transformá-los e ressignificar a morte venha de sua habilidade de ouvir. Neste EP de 1991, que antecede em um ano a montagem audiovisual de *Thanksgiving Prayer*¹⁰¹, o então atual diretor, agora como músico, prova suas habilidades de esculpir o tempo sonoro, de escolher, editar, montar e alterar a voz de Burroughs, entregando ao ouvinte uma narrativa sonora coerente, diferenciada e experimental. Observa-se a mesma linguagem de colagens encontradas no coletivo *Acid Mother Temple*, a mesma montagem escutada e vista em seus filmes, a mesma e autoral concepção que permeia suas escolhas e formam a poética de suas obras.

Curiosamente, a última personalidade que se envolveu e demonstrou interesse por Burroughs foi Kurt Cobain. Kurt em 1992, repete a ideia de van Sant em *Millions of Images* e faz um resgate da personagem “*Tom the Priest*” de Drugstore Cowboy ao lançar um EP intitulado *The Priest, They Called Him*¹⁰², gravado a distância, com leituras de Burroughs e a guitarra de Cobain. Somente em outubro de 1993 eles teriam um encontro

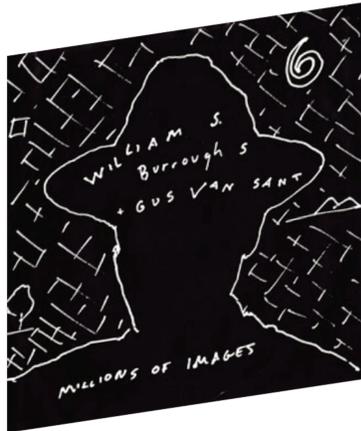
⁹⁹ Exemplo no arquivo: William S. Burroughs - Meeting of... [from 'The Naked Lunch'].mp3

¹⁰⁰ Exemplo no arquivo: 03_Van Sant_Millions_Of_Images.mp3

¹⁰¹ Exemplo no arquivo: Thanksgiving Prayer.mov

¹⁰² Exemplo de áudio no arquivo: Cobain_the_priest_they_called_him.mp3

formal realizado na moradia de Burroughs. Após a visita de Kurt, Burroughs comenta com seu assistente: Há algo de errado com este garoto, ele franze a testa sem qualquer razão¹⁰³. Last Days.



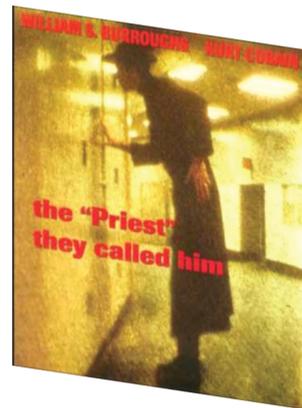
Arte da capa, *Millions of Images*



Gus van Sant aos oito anos



Encontro entre Burroughs e Cobain (1993)



Arte da capa, EP *The Priest, they called him*

¹⁰³ "There's something wrong with that boy; he frowns for no good reason."

CAPÍTULO IV - ANÁLISE DE LAST DAYS (2005)

IV.1) INTRODUÇÃO: O PRÉ-ATO.

Encontramos durante a trilogia aspectos similares que auxiliam a compreender o funcionamento narrativo destes filmes e situações que comprovam seus parentescos, como a reiteração das formas cíclicas, a relação expansiva do tempo gerada pelos grandes planos-sequência, a não ação dramática aparente – situações que propiciam um despertar auditivo inusitado e novo, graças à fusão entre os sons de pós-produção e sua união com as paisagens sonoras. Mas há algo mais representativo para a funcionalidade destes filmes, algo que reage com todas as demais componentes e definem os caminhos por onde a soma audiovisual irá se estabelecer. Na criação musical existe um momento que representa um marco zero, uma situação pré-música, a tênue linha delimitadora entre as fronteiras do silêncio e do som, onde as pulsações que estão à deriva tornam-se latentes. Esta qualidade imanente dura apenas milissegundos e antecede o ato físico. Estes instantes compõe o impulso que gerará a forma, que criará as condições entre a abstração e a realização, construindo a ponte para o ato em si; um pré-momento latente, o pré-ato. Repleto de imanência, carrega as intenções, a força das expectativas e das imaginações. É o instante em que o músico não toca, ideia concretizada por John Cage na obra 4'33, uma peça na qual o executante não rompe com o instante, restando para a audiência o simulacro por onde o tempo se esvai. Mas esta condição é somente um invólucro. Da mesma forma que este pré-ato ocorre na música, também ocorre durante a construção cinematográfica da trilogia, um dado relevante para a interpretação dos caminhos do olhar. Esta qualidade diferencia o resultado obtido por van Sant e percebemos o por quê de sua admiração pela obra de William Burroughs, uma recorrência desde seus anos de formação na *Rhode Island School of Design*. A obra de Burroughs oferece uma liberdade poética que se origina ao exercer o ato da improvisação. O improviso é tão importante para estes filmes que estende seus braços por todo o projeto, desde a concepção de um roteiro aberto até o encapsulado processo da montagem audiovisual repleto de regras. O ato do improviso requer um exercício constante de liberação, de fruição e mudança, que impõe a cada momento a renovação, e isto o torna singular. A improvisação é um estado libertador, pois delega ao

artista a exploração de suas competências e seu aprendizado. O exercício de dirigir, fotografar, atuar ou conceber o projeto sonoro dentro desta liberdade é um árduo trabalho dentro da cadeia hierárquica cinematográfica. O ator Michael Pitt afirma que 80% de seu trabalho é improvisado durante *Last Days*¹⁰⁴. *Elephant* não usa de atores profissionais, relegando liberdade à atuação, e *Gerry* abre a trilogia demarcando o ato da liberdade improvisatória através do movimento do caminhar representados pelos atores Matt Damon e Casey Affleck. Quanto ao som, Leslie Shatz coloca um interessante depoimento ao descrever seu processo ao lado de van Sant que, neste episódio, estava à procura de um som peculiar para uma bola de basquete a ser inserida no filme *Paranoid Park*:

Isto foi divertido por que Gus queria um resultado estranho. Para fazer isso, nós juntamos 50 pistas de materiais de música concreta e outras variadas fontes sonoras e colocamos na mesa de mixagem. Num primeiro momento era como: "Esse cara é louco?" (risadas). Depois eu percebi que existia um método para esta loucura. Uma coisa que aprendi com o passar dos anos foi controlar meu impulso de descartar as coisas que o diretor propunha quando suas ideias não se conformavam com minhas ideias pré-concebidas.¹⁰⁵ (KLINGER, G. 2006)

Eu percebi que há um método para esta loucura, sim. Há um método durante a improvisação que desencadeia um fluxo contínuo criativo. Deste fluxo nasce as escolhas visuais e sonoras, que por fim conceberá a estética presente nesta trilogia. O pré-ato contém a essência, por isto é um processo imanente, no qual o fluxo criativo será desenvolvido e dependerá das opções escolhidas. Música e cinema operam sobre a mesma componente do tempo, partem de uma mesma fonte, gravada e editável; talvez por isso suas combinações resultem num corpo único, e são recebidas cognitivamente de maneira indivisível. As *opções de loucura* são as que escapam às regras, como a improvável junção dos sons de

¹⁰⁴ **Entrevista encontrada no arquivo: 08 Entrevista Michel Pitt Last Days.mp4**

¹⁰⁵ *That was fun because Gus wanted to make it strange.... To do that we got like 50 tracks of different musique concrète sources and different sound sources and put 'em all up on the console Gus just wanted to take faders and play around with them. At first, it was like, "Is this guy crazy?" [Laughs.] Then I realized there's a method to this madness. One thing I've learned over the years is that I have to control my impulse to dismiss what the director's doing when it doesn't conform to my own preconceived ideas.* (Livre Tradução)

paisagens aos de pós-produção que mutualmente se contaminam e onde perdemos a noção do objeto sonoro. Além disto, dentro do processo improvisatório, a liberdade é delegada aos demais integrantes e, assim, as contribuições individuais irão alterar o processo coletivo. Leslie, neste trabalho, teve que abstrair de seus pré-conceitos, dos procedimentos escolásticos entre certo e errado durante uma sessão de mixagem. A contrapartida é o nascimento de um novo processo, que une-se ao fluxo criativo do diretor (que também é músico) e conta com suas pré-concebidas ideias. A improvisação torna-se uma nova saída, que impõe novos processos onde a premissa é estar aberto para receber, digerir e retribuir os pré-atos oriundos de seus demais integrantes.

IV.2) PRESSÃO SUGERIDA.

“Se você sabe algo sobre a personagem, há um impacto”, van Sant diz. Se você nada sabe sobre ela, o impacto continua a existir, só que mais abstrato. Existe muita pressão sugerida, e qualquer um que tenha vivenciado momentos de pressão pode se identificar¹⁰⁶.”

Partindo da suposta predisposição de narrar um acontecimento real, como em *Elephant*, *Last Days* apropria-se do real para ir além, emergindo em expressão poética pura, resultando numa obra que se esconde atrás de uma verdade coletiva. Assim, em *Last Days* temos Blake, personagem que nasce em homenagem a Kurt Cobain, ícone musical e social que influenciou uma grande parte da geração jovem da primeira metade de 1990. Através de Blake, incorporado e transmutado pelo ator Michael Pitt, com direção de fotografia de Harris Savides e a realização peculiar de van Sant, nasce um protagonista escondido, obscurecido dentro de uma narrativa em que Blake incansavelmente se esconde de todas as personagens com quem possa interagir: um anti-herói, como John, Erik e Gerry.

¹⁰⁶ “If you know something about the character, there’s more of an impact,” Van Sant said. “If you know nothing at all, there’s still an impact, but it’s more abstract. There’s a lot of pressure suggested, and anyone that’s experienced pressure can relate.” Jennifer Vineyard; Kurt Cobain-Inspired Movie to Imagine Tortured ‘Last Days’. Disponível em: <http://www.mtv.com/news/1490087/kurt-cobain-inspired-movie-to-imagine-tortured-last-days>. Acessado em 03/2014.

If you wouldn't care I would like to leave / If you wouldn't mind I would like to breathe.¹⁰⁷

A morte e sua representação vai além dos corpos caídos de Blake e Gerry ou dos exterminados pela violência em *Elephant*. Além de matar seus protagonistas, a trilogia trabalha com a morte dentro da morte; uma morte psicológica, uma pré-morte, que fere lentamente ao expor com densidade audiovisual as pressões extremas vivenciadas por suas personagens. É sobre esta morte que van Sant dirige os caminhos de Blake, ou para os que procuram em Blake o real Kurt Cobain.

Das memórias de *Elephant* podemos lembrar do lugar comum que se encontram as personagens, o ambiente colegial, cercado e delimitado pelos corredores e salas; a biblioteca de Michelle, o laboratório de revelação de Elias e os corredores por onde John e Nathan perambulam. Do mesmo modo, em *Last Days* temos os limites da casa e seu entorno de paisagens naturais. Van Sant faz questão de mostrar e delimitar o ambiente da ação de suas personagens, de realçar a percepção espacial, a fim de conduzir a narrativa para dentro de seus personagens silenciosos. Deste modo, impacta um campo de batalha na imaginação inquieta do espectador/receptor. A composição do ambiente e a inserção dos sons de paisagens sonoras geram o conflito audiovisual que impulsiona a narrativa composta de anticlímax – em ambos os filmes protelando a morte. Sugestionar estes momentos de pressão, mesmo que nada aconteça, e estabelecer o espaço são duas matizes desta trilogia.

IV.3) A FORMAÇÃO DO ESPAÇO ACÚSTICO – VISUAL.

IV.3.i) CANÇÕES ESCONDIDAS.

A primeira informação espacial dada em *Last Days* vem através do vasto ambiente, numa região de mata e com água corrente, onde lentamente acompanhamos Blake descer por uma encosta e banhar-se numa cachoeira durante o entardecer. Blake anda

¹⁰⁷ Trecho da canção *Blew*, do EP de lançamento do Nirvana *Bleach*.

com dificuldade, quase escorrega pela encosta, lava seu rosto e decide mergulhar. Cambaleante, vai até uma pedra e urina. O próximo corte parte para uma sequência noturna onde Blake faz uma fogueira, numa cena que recorre imediatamente a *Gerry* e que soma o *olhar dos presságios* das personagens de *Elephant*. Blake olha para cima ao escutar o som de um avião e canta gritando: – *Home!* (sons de latidos) *Home on the Range... Where the deer and the antelope play...*¹⁰⁸



Last Days



Gerry

Home on the Range é uma canção tradicional norte-americana e hino oficial do estado de Kansas. A letra deriva do poema *My Western Home*,¹⁰⁹ escrito em 1870; após sua publicação, seus versos caíram no gosto popular e gradualmente transformaram-se em canção. *Home on the Range* retrata a vida do oeste americano, o desejo do *cowboy* por um lar, os relatos da vida *selvagem* e do campo. De forma representativa, ao gritar *Home!*, a narrativa remete aos problemas pessoais conhecidos pelos fãs de Cobain, que passava na época uma situação de separação com Courtney Love, além de terem um filho recém-nascido. Para o filme, *Home on the Range* tece um paralelo direto com as imagens *selvagens* vistas e o ambiente percorrido por Blake. Como nos demais filmes da trilogia, a introdução sonora representa uma forma prelúdica¹¹⁰, uma abertura, que contrapõe visualmente as forças naturais da água e do fogo. Em algumas análises, encontramos observações que fazem alusão ao lado espiritual, as águas representando simbolicamente

¹⁰⁸ Lar! Lar da montanha, onde os cervos e antílopes brincam... (*Livre Tradução*)

¹⁰⁹ Poema original de Dr. Brewster M. Higley, música de Daniel E. Kelley.

¹¹⁰ Apropriação referente a terminologia musical analisada em *Gerry* e a relação da forma prelúdica na obra de Arvo Pärt.

um batismo, supostamente uma interpretação contaminada pelo ícone de Kurt, onde o espectador apele para a construção de simbologias que possam esclarecer algo sobre o fato real. Para esta análise, apenas interessa os sons e os limites vistos.

Sendo honesto, eu li alguns artigos sobre *Last Days*, e eles falam sobre [Michael Pitt interpretando Blake] sobre o rio ser um batismo, e o final parecer como Jesus Cristo, e todas essas coisas... Eu nunca escutei nada disso vindo de Gus. Eu não sei se ele pensa tão profundamente, e ninguém o conhece tanto assim. (...) Nós olharemos para uma cena como esta do início, quando ele está rastejando em torno do rio e diremos: “ Nós precisaremos um pouco mais de som no rio, um pouco mais de som de água se espalhando.”¹¹¹ (KLINGER, G. 2006)

Last Days conta com uma introdução musical curta, onde ouvimos as vozes do moteto *La Guerre*, composição renascentista de *Clément Janequin* na interpretação de *King's Singers*¹¹². Este moteto é notadamente uma obra importante da literatura coral e foi concebida em homenagem a batalha de *Marignan* em 1515, celebrando a vitória francesa sobre os suíços. Janequin trabalha com uma estrutura polifônica a quatro vozes, em duas partes, com ênfase na sonoridade das palavras, através do uso de onomatopéias e repetição de fonemas, ilustrando sonoramente os sons do campo de guerra. Durante o filme, a *canção*¹¹³ é inserida durante a abertura e no fechamento, na floresta e na casa onde Cobain/Blake morre. Uma ode épica de guerra é a escolha de van Sant, uma música que exalta o triunfo de uma batalha, a vitória e uma chacina (estima-se mais de 15.000 vítimas nos campos de *Marignan*). Tendo estas informações adicionais sobre este moteto, podemos traçar um paralelo do motivo de sua escolha, que tece uma analogia psicológica para a batalha interna vivenciada por Blake/Cobain. Ao final do filme, sua conotação muda, e

¹¹¹ *To be honest, I've read some articles about Last Days, and they talk about [Michael Pitt as Blake] in the river being a baptism, and at the end it's like Jesus Christ and all that.... I've never heard Gus talk about any of this. I don't know if he keeps his ideas inside that deeply, and no one really knows about [them]. (...) We'll look at a scene like the one in the beginning when he's thrashing around in the river [And I'll say, "We need a little more sound on the river, a little more sound on the splashing...."]* (Livre Tradução).

¹¹² **Exemplo de áudio: M01 - *The King's Singers - La Guerre.mp3***

¹¹³ A palavra francesa *chanson* estabelece uma similaridade de tradução que não estabelece um sentido direto com o conceito de canção moderna. *La Guerre* é uma obra polifônica categorizada como uma *chansons descriptives* (canção descritiva).

transforma-se em redenção ou sublimação artística para o corpo caído. Mesmo sem estas informações sobre *La Guerre*, este fonograma escolhido por van Sant soa deslocado *do todo* do filme. A canção renascentista, de execução e interpretação difícilíssima, causa o primeiro desvio de informação sonora ao afastar de imediato qualquer associação com o universo rock grunge e *underground* de Cobain/Blake. Ao mesmo tempo, intensifica o drama, e gera uma solenidade para a narrativa que, dentro do estudo de som, prenuncia o uso dos sons ambientes que serão inseridos na sequência a seguir, através dos sons fonéticos da batalha. Para ilustrar o uso dos fonemas e sua analogia com os sons de guerra, segue a letra da canção e sua tradução em inglês, devido à confiabilidade de tradução com o francês arcaico:

Première	First Part
<p>Escoutez, tous gentilz Galloys, La victoire du noble roy François.</p>	<p>Hark! all French gentlemen. The victory of the great French king.</p>
<p>Et orrez, si bien escoutez, Des coups ruez de tous costez. Phiffres, soufflez, Frappez. Tambours toujours!</p>	<p>And pray you, if you listen hard to the shots on all sides Pipes blow, drums strike, (Set off, step out, encircle.)</p>
<p>Avanturiers, bons compagnons, Ensemble croisez vos bastons, Bendez soudain, gentilz Gascons, Nobles, sautez dens les arçons, La lance au poing hardiz et promptz, Comme lions! Haquebutiers, faictes voz sons! Armes bouclez, friskes mignons, Donnez dedans! Frappez dedans! Alarme, alarme. Soyez hardiz, en joye mis.</p>	<p>Adventurers, good comrades, Together, cross your staves, Group! Galant gentlemen, Nobles, leap upon your warhorses Lances at the ready. Bold and alert. Like Lions! Lances at the ready. Bold and alert. To arms, quaking servants. Bear Down! Strike! Alarm! Alarm! Clad in bright raiment.</p>
<p>Chascun s'asaisonne, La fleur de lys, Fleur de hault pris, Y est en personne.</p>	<p>Each strikes at his appointed time. The fleur de lys. Flower of high praise. He is here in person.</p>
<p>Suivez François, Le roys François,</p>	<p>Follow Francois, Francois the king</p>

<p>Suivez la couronne!</p> <p>Sonnez trompetes et clarons, Pour resjouyr les compaignons.</p> <p>Deuxième</p> <p>Fan frere le le fan, Fan fan feyne, Fa ri ra ri ra, A l'estandart, Tost avan, Boutez selle, gens d'armes à cheval, Frere le le lan.</p> <p>Bruyez, tonnez,</p> <p>Bombardes et canons, Tonnez gros courtaux et faulcons, Pour secourir les compaignons.</p> <p>Von pa ti pa toc, Ta ri ra ri ra ri ra reyne, Pon, pon, pon, pon,</p> <p>Courage, courage, Donnez des horions.</p> <p>Chi pe, chope, torche, lorgne, Pa ti pa toc, Tricque, trac zin zin, Tue! à mort; serre, Courage prenez, Frapez, tuez. Gentilz gallans, soyez vaillans, Frapez dessus, ruez dessus, Fers émoluz, chiques dessus, Alarme, alarme!</p> <p>Ils sont confuz, ils sont perduz, Ils monstrent les talons. Escampe toute frelore, La tintelore, Ilz sont deffaictz.</p>	<p>Follow the crown.</p> <p>Sound the trumpets and the bugles to thrill the comrades.</p> <p>Second Part</p> <p>Fan frere le le fan Fan fan feyne Fa ri ra ri ra Saddle up, Forward, To horse, men at arms. Frere le le lan</p> <p>Fire! Thunder!</p> <p>Bombards and cannons, Charge! great swords and foils to relieve the comrades.</p> <p>Von pa ti pa toc Ta ri ra ri ra ri ra reyne Pon, pon, pon, pon</p> <p>Courage, courage Strike some blows.</p> <p>Chi pe chope, torche lorgne Pa ti pa toc tricque, trac zin zin Kill! To death! Close ranks! Take courage, Strike, Kill! Galant gentlemen, be valiant Strike down! Hurl down! Cut down! Alarm! Alarm!</p> <p>They're confused, They're lost! They take to their heels! (Escape! Fly! By God!) Traitors! They are defeated!</p>
--	---

Victoire au noble roy François, Escampe toute frelore bigot	Victory to the noble king François (Escape! Fly! By God!) ¹¹⁴
--	---

Os 5 minutos iniciais que aparentemente trabalham apenas com o sons ambientes escondem duas canções que, postas à parte do filme, compartilham um lugar comum ao datar uma época e expressarem um acontecimento coletivo.

IV.3.ii) CAMINHANDO PARA CASA: AMBIENTES, DINÂMICA E SOUNDWALKING.

É somente um jogo de níveis? Alguns são, e outros nós gravamos.¹¹⁵
(KLINGER, G. 2006).

Blake caminha por uma região pantanosa, um trem passa ao longe, talvez uma alusão ao ambiente de Aberdeen, Washington, uma cidade que vive da exploração madeireira, antiga e pacata. Cobain/Blake pertence a esta região e, até este momento, o vemos ao longe, similar ao olhar das câmeras de *Gerry*, um acompanhar distante que é interrompido por uma encruzilhada. Blake titubeia e opta pela rota da esquerda. Este ambiente é visualmente bem demarcado pois a partir deste ponto, há a alteração do olhar da câmera e começamos a acompanhar Blake pelas costas.



¹¹⁴ Tradução de Anthony Maydwell, *department of Classical Music, West Australian Academy of Performing Arts; Edith Cowan University*. Acessado em abril de 2014, <http://www.choralnet.org/view/268041>

¹¹⁵ *Is it just playing with levels? Some of it is, and some of it we recorded.*

Sonoramente, até este ponto, temos o som direto ou sua recriação durante a pós-produção, junto ao *ADR*¹¹⁶ dos murmúrios de Blake; este emite palavras desconexas, exceto quando murmura sobre seu estômago, uma reclamação constante de Cobain, que se queixava inúmeras vezes de dores estomacais. Esta troca de câmera define uma característica de van Sant: criar grandes planos-sequência sem interrupções, ao estilo das filmagens de Béla Tarr. Blake continua a subir uma ladeira, vemos um casarão e há um corte, que define a câmera acompanhando Blake pelas costas. Este corte é um tanto estranho, pois a casa vista já não mais pertence ao ambiente posterior. Blake continua caminhando e sempre subindo, como numa espiral, até entrar numa pequena casa. Entre estes dois cortes começamos a escutar os sons que não mais pertencem à cena, a música de paisagens sonoras de Westerkamp é adicionada cuidadosamente à mixagem do andar e aos murmúrios de Blake. Este olhar, que somente acompanha, é uma marca em todos os filmes da trilogia, mas em *Last Days* torna-se maior, mais aparente, e causa impacto devido à sua composição sonora dissociada. De imediato, causa um estranhamento drástico para o receptor, que ouve os seguintes sons:

1. Fechaduras e porta, sons de um carrilhão (marca sonora clássica de marcação das horas), portas se fecha.

2. Porta se abre, sons de uma moto (distante) em alta velocidade, porta se abre, carrilhão, porta se fecha, motor da moto desacelera, apitos de trem e navio, porta se fecha, pausa curta.

3. Porta se abre, passos, sinos de igreja (ao longe), porta se abre, sons de oração, porta se fecha, sinos, porta abre e fecha, orações se intensificam¹¹⁷, ranger de portas, sinos se intensificam, portas rangendo, porta se fecha, sinos se intensificam, oração é

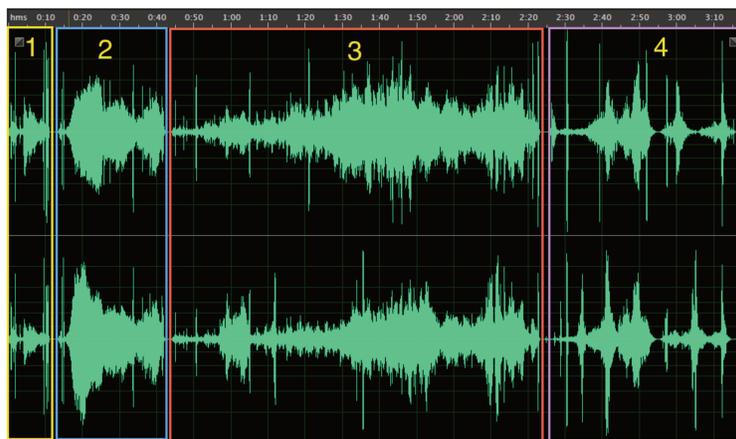
¹¹⁶ Processo de recriação de diálogos durante a pós-produção, consiste na regravação de falas. Ver pg.6.

¹¹⁷ A palavra *intensificar* e as expressões *ínfima densidade*, *primeiro plano*, *segundo plano* são utilizadas para descrever a relação sonora da mixagem em dBfs, explicada anteriormente no decorrer do segundo capítulo.

mixada cada vez mais em primeiro plano, ranger de portas, sinos em primeiro plano, oração curta em primeiro plano, porta se fecha, pausa curta.

4. Sons de ínfima densidade de uma porta se abrindo, sons de tráfego urbano (rápida duração), sons de pássaros (em último plano), porta se abre, som de um pássaro em primeiro plano (alta densidade sonora), tráfego urbano e sons de um trecho musical orquestral mixados juntos (tráfego se intensifica, moto e ônibus em primeiro plano, pessoas conversando rapidamente), pausa; música orquestral continua em segundo plano, pássaro em primeiro plano, tráfego, música em primeiro plano, pássaro a interpola, porta se fecha, pausa.

Abaixo a representação visual da forma de onda original da música de Westerkamp, das quatro partes descritas acima:



Forma de onda da obra original de Westerkamp

Usada anteriormente em *Elephant*, a música de Westerkamp *Turen der Wahrnehmung (Doors of Perception)*¹¹⁸ é novamente a escolha de van Sant que, desta vez, a utiliza sem edições (seus 3 minutos iniciais¹¹⁹) para compor seu plano-sequência. De movimentação contínua e com muitos *marcos sonoros* internos, a peça, por si só,

¹¹⁸ Exemplo de áudio: M05 - Hildegard Westerkamp - Turen Der Wahrnehmung.mp3 (peça integral)

¹¹⁹ Exemplo de áudio: 01 Inicio Paisagem Westerkamp.wav

desencadeia a atenção e a indagação no espectador, na maioria das vezes confundindo-o. Destacam-se dois grupos de marcas sonoras que atuam de forma oposta: *o relógio, os sinos e as orações* em oposição aos *sons urbanos e aos pássaros*. Os sons das orações e dos sinos contribuem diretamente na construção das densidades psicológica e dramática de Blake. Dentro da atmosfera visual criada, e sabendo da história real de Cobain, estas orações e sinos agem como um símbolo coletivo que cognitivamente resgatam estados contemplativos e também fazem referência à morte.

Estes sons permanecem por mais tempo durante a sequência¹²⁰, são construídos através de repetições constantes e *mixados* com maior dinâmica. Assim, atuam por intervenção, e logo percebemos que não compartilham do mesmo ambiente visual. Outra característica que evidencia esta classe de sons é que são compostos por alturas definidas, o que auxilia sua *identificação/percepção* aural imediata. Por sua vez, os sons urbanos e dos pássaros são os que incitam dúvida, e diferem dos sons da primeira classe por não apresentarem alturas definidas; assim, misturam-se aos sons de pós-produção com maior facilidade, partilhando o ambiente comum da cena. Estes sons tem a dupla função de mesclarem-se à *paisagem sonora diégetica*, sem a ela pertencerem, sendo aceito diretamente através de uma *contaminação visual* por indução do ambiente visto. Constituem também uma *pontuação assíncrona* com a montagem, importante de ser frisada, pois, independente de uma sincronia visual, estes sons são incorporados e digeridos naturalmente pelo campo visual.

Outro fator importante desta música de paisagens sonoras está na sua característica dinâmica (percepção do volume). Os vários eventos, mixados num curto espaço de tempo, ora justapostos ora isolados, resultam numa alta dinâmica dos *picos* de intensidade¹²¹, ou seja, criam uma rápida e variável oscilação nas informações sonoras recebidas. Esta oscilação dinâmica proporciona um interesse sonoro diversificado e definem a rítmica interna que, no caso desta sequência, afeta o olhar da câmera que

¹²⁰ Vide figura e a representação de sua duração (3).

¹²¹ Momento de maior dinâmica sonora dentro de uma escala de decibéis.

acompanha o movimento da personagem. O gráfico a seguir mostra o resultado da mixagem final da música de Westerkamp, onde observa-se os vários picos de oscilações¹²²:



Intensidades rítmicas

Estas oscilações são resultantes das características dos sons usados, principalmente das portas, pássaros, passos que, em sua formação, possuem um alto ataque sonoro seguido de um rápido decaimento. Este tipo de som, editado em rápidas sucessões de entradas e saídas, causam por si só uma combinação rítmica interna própria, ocasionando uma pulsação que é a base da composição/montagem e mixagem da obra de Westerkamp.

No exemplo da mixagem final do filme, além destas constantes oscilações, observamos a voz de Blake com seus murmúrios em primeiro plano de mixagem, juntamente com o *foley* das roupas, respirações e passos. Ainda que possa causar um estranhamento inicial, este tipo de música permanece regida por uma mixagem tradicional de cinema, estando o diálogo salvaguardado.

¹²² Exemplo de áudio: 01 Last Days Inicio Paisagem - Trecho Filme.wav

IV.3.iii) CORTE PARA O AMBIENTE INTERNO.

Leslie Shatz e van Sant usam da dinâmica sonora como uma aliada para a construção narrativa do filme. No próximo corte, após a finalização da inserção da música de Westerkamp, a ação continua com Blake escavando a terra à procura de algo. Após o corte, o vemos pela janela de um quarto, onde um casal dorme e uma televisão está ligada:



Elephant (casa de Erik)

A composição deste segmento lembra *Elephant* e a televisão que transmite uma propaganda nazista, onde a chegada do entregador de armas é vista através da janela, compondo um quadro idêntico ao de *Last Days*. A transmissão é uma aula de karatê; um programa intitulado de “Kumite”. Para a análise de dinâmica sonora escutamos os gritos dos golpes de karatê, em ínfima densidade sonora, somado ao som ambiente em primeiro plano. Um grito é sempre um grito mesmo que em baixo volume, e a TV ao lado do casal, tendo Blake escavando no exterior, traz instantes de deslocamento auditivo, no limiar de um *quase silêncio*, após os diversos sons da longa sequência anterior. Mesmo com a baixa dinâmica, os gritos de “Kumite” direcionam a atenção visual para o aparelho e sua

intrigante transmissão. Esta pequena sequência traz a informação narrativa que Blake não está só naquela casa. É também a primeira vez que a casa é mostrada por dentro, finalizando um ciclo de ambientação onde a ação decorrerá por todo filme: interiores do casarão, a pequena casa externa e o entorno com suas matas e o rio. Silêncio.

IV.3.iv) CAMINHAR É ESCUTAR.

Existe um outro paralelo que pode ser usado para explicar o uso de um fonograma de paisagem sonora: por natureza, a gravação de uma *paisagem* implica em ir a campo e percorrê-lo e, para tal, o músico direciona sua audição para os pontos de interesse a serem gravados. Esta é a técnica básica para se conseguir uma paisagem sonora com fidelidade, e seus aparatos técnicos são similares aos usados na captação de som direto de um filme. Os microfones utilizados tem característica direcional, com alto poder de centralização, e sua arquitetura rejeita os sons laterais (*shotgun*). Essa busca auditiva em delimitar um ambiente, a fim de obter os sons que interessam, formam a ponte com o enquadramento desta sequência. Acompanhar e delimitar os pontos de interesse da caminhada de Blake, do mesmo modo que o artista sonoro capta os sons que o interessam dentro do ambiente percorrido: *soundwalking*. Esta fusão entre paisagens sonoras e som direto ou qualquer outro som de pós-produção, unifica-se desde sua concepção inicial. Esta categoria de sons é de fácil combinação e passível de edição pois, em sua essência, compartilha da mesma fonte geradora.

IV.5) REGÊNCIA ANTECIPADA.

Last Days apresenta um processo de montagem extremamente fragmentado, pois as conexões entre seus planos não são óbvias se comparadas com os *corredores rítmicos* de *Elephant*, onde uma mesma ação ocorre pela perspectiva de três olhares diferentes. Ainda que os múltiplos olhares permaneçam, há uma maior quantidade de cortes com planos deslocados, um fator que altera a percepção do tempo e rege o estilo da montagem. Esta montagem traz para a narrativa uma protelação dos pontos de clímax, que afeta tanto a estória principal quanto as secundárias. Inserir um plano que ainda não ocorreu

provoca desestabilização no reconhecimento da ação e altera sensivelmente a percepção do tempo como um todo.

As personagens são inseridas através do corte antecipado e, como de costume durante a trilogia, faltam informações para a construção imediata de suas identidades. A antecipação torna a narrativa difusa, e traz para a montagem uma perda de linearidade, provocando sucessivos momentos de instabilidade. A cada novo evento antecipado existe um retrocesso da narrativa, sendo que isto não ocorre necessariamente através da repetição idêntica dos planos. Este retrocesso da narrativa pode aparecer: 1) através de um *segundo olhar*, dado pelo posicionamento da câmera; 2) a partir do ponto de vista de alguma outra personagem; e 3) na *recorrência e lembrança sonora*, que agora unifica a distância entre os tempos narrativos, ao invés de dissociá-los. Este estilo de montagem afirma a atmosfera de torpor e fuga de Blake, e transforma-se num polo de atração para a estória principal auxiliando a construção da identidade e carga dramática do protagonista.

O exemplo a seguir, mostra a construção de uma antecipação que prepara uma sequência importante da primeira parte do filme em que Blake, completamente drogado, engatinha por seu quarto até que se encosta numa porta. A antecipação se dá através da ação da garota (personagem sem nome) da cena da janela. Ao acordar, desce para o primeiro andar da casa como se procurasse por alguém e entra por um corredor. Ao abrir a porta de um dos cômodos, inesperadamente o corpo de Blake cai, há um corte para o exterior da casa no qual vemos a chegada de dois mórmons. O próximo corte retorna para a ação da garota, que sobe as escadas em direção ao quarto à procura de Scott. O início da ação de Blake também está antecipado, e acontece após a finalização de uma longa sequência anterior em que Blake conversa com um vendedor de páginas amarelas. Sua continuação mostra Blake entrando em seu quarto, momento em que se dá o corte para o início da ação da garota. Scott, por sua vez, desce as escadas, atende misteriosamente um telefonema e abre a porta para a inesperada visita dos mórmons. Scott os recebe, e uma longa sequência justaposta se inicia, que compreende a conversa entre Scott e os mórmons e a alucinação de Blake. A finalização se dá no ponto antecipado (já visto), quando a garota

abre a porta e o corpo de Blake cai. Apesar da extrema fragmentação, o que dá unidade a essas sequências são a localização espacial dos ambientes da casa e os sons, que atuam como um localizador¹²³.



Ao 1:00 do exemplo III¹²⁴, a garota desce as escadas e começamos a ouvir o som da televisão do quarto de Blake, que transmite um clipe musical. A mixagem deste ponto merece atenção, pois os sons não acompanham a localização visual da personagem e as características do ambiente. Neste instante a garota desce as escadas, para momentaneamente e recomeça a andar. Entre a breve parada e o recomeço do andar, ouvimos uma ênfase na dinâmica da música que é transmitida pela TV, dentro do quarto de Blake. Ao andar pelo corredor repentinamente a música perde sua dinâmica, e ao abrir a porta o sinal sonoro não sofre nenhuma diferenciação, o detalhe de som é deslocado para os sons do corpo de Blake, que cai em grande densidade sonora. Hipoteticamente, dentro de uma concepção tradicional de mixagem, ouviríamos primeiramente os sons abafados, já que a fonte sonora parte de dentro de um quarto fechado. Durante a aproximação da personagem o som se intensificaria, e no abrir da porta a sensação aural de abafamento

¹²³ Para exemplificar o uso da antecipação as sequências de Blake e da garota foram remontadas linearmente, e encontram-se respectivamente nos arquivos : **01 Exemplo I - Seq Blake.mov** e **02 Exemplo II - Seq Blake.mov**; bem como a montagem integral do filme no arquivo **03 Exemplo III - Seq Blake Integral.mov**.

¹²⁴ Exemplo no arquivo: **03 Exemplo III - Seq Blake Integral.mov**

cessaria, colocando em evidência dinâmica o som proveniente do interior do quarto. Este tipo de preocupação não existe durante esta sequência, onde notadamente o som age como um forte *marcador sonoro*, uma pontuação que desperta à atenção da personagem e do espectador. Além disto esta liberdade de mixagem sonora faz parte da antecipação, pois não sabemos ainda a natureza da fonte sonora, que será revelada três minutos à frente de montagem.



TC 0:25:00 – Antecipação, garota ouve a fonte sonora e vai até o quarto de Blake.



TC 0:28:00 – Início da fonte sonora, quarto de Blake.

Leslie Shatz compartilha uma informação importante para o entendimento e escolha deste tipo de mixagem diferenciada:

Seria tudo o que foi gravado naquele momento. Não foi embelezado; [Cassavetes] não o queria arrumado e polido. Ele o queria cru, do jeito que Gus queria. E é engraçado porque o que acaba acontecendo com o público de hoje é que eles interpretam (a trilha sonora) como sendo surreal. (...) Nós conseguimos descartar uma porção de coisas no campo aural, porque nosso cérebro é feito para isso.¹²⁵ (KLINGER, G. 2006).

¹²⁵ *It would be everything that was recorded at that moment. It wasn't prettied; [Cassavetes] did not want it fixed-up and polished. He wanted it rough, just like Gus did. And it's funny because what ends up happening [with] today's audience is that they interpret [the soundtrack] as being surreal. (...) We can tune a lot of stuff out in the aural realm, because our brain is made to do that.* (Livre Tradução)

Durante esta entrevista Leslie recorre ao trabalho do diretor Cassavetes¹²⁶ para explicar a estética sonora de Gus van Sant. É importante frisar que a falta de *polidez* não está relacionada com um resultado técnico inferior; esta não-polidez faz parte de uma proposta estética, presente desde o processo de seleção dos materiais sonoros até sua mixagem final. Por sua vez o espectador recebe um campo aural que causa *estranhamento* imediato, por estar acostumado a ouvir sonoridades altamente equalizadas (polidas) e espacializadas de acordo com uma normatização. Tudo que foge à regra é classificado dentro de uma categoria surreal, um pré-julgamento estético que separa e generaliza os padrões de mixagem corretos dos incorretos. Leslie tem a consciência que no campo auditivo essas normatizações são meras opções estéticas, parte de um *modus operandi* de uma época que elege certos procedimentos técnicos como corretos. A salvação para esta condição imposta está na flexibilidade auditiva humana e sua rápida acomodação sonora. Estes sons são usados a favor da narrativa dos filmes de van Sant, produzindo um interesse e frescor imediato para o campo auditivo que, conseqüentemente, o retira destas obrigações normatizadas.

¹²⁶ John Nicholas Cassavetes (1929-1989), diretor e ator norte americano, considerado o precursor do cinema independente nos Estados Unidos.

IV.6) OS RELÓGIOS E AS CAMPAINHAS.

No início (TC 0:10:34), após a cena do “Kumite”¹²⁷, Blake entra na casa pela primeira vez carregando um pacote que desenterrou do jardim. Ele está no ambiente da cozinha e prepara uma refeição. Esta sequência é composta com os sons diretos e o sinal sonoro de um telefone incessante.



Blake e seus murmúrios estão em evidência na mixagem. Ele pega o misterioso pacote, joga-o na cuba e abre a torneira; a água corrente soma-se aos sons de uma frequência mais grave e contínua, provavelmente emitida pela geladeira. Estes sons são suficientes para criar a sensação de silêncio do ambiente; são a base desta construção sonora e contribuem para a agitação contínua de Blake, que acende um cigarro, resmunga e movimenta-se pela cozinha, num abrir e fechar de gavetas constante. O único som que destoa completamente durante esta mixagem é da campainha do telefone que toca por 6 vezes. Este som segue a mesma proposta de mixagem da sequência da garota, estando fora do ambiente da cena e sendo apresentado com forte dinâmica sonora, característica que o torna incisivo.

¹²⁷ Exemplo no arquivo: 04 Sequência Blake Cozinha.mov



A próxima sequência dá ênfase aos sons do relógio¹²⁸, momento em que Blake sobe as escadas que levam ao quarto. Para a narrativa, as escadas são um ambiente importante, pois por ela passam as personagens que habitam a casa e as que chegam à procura de Blake. O ambiente também é responsável por delimitar a ação entre os andares, trazendo a lembrança das antecipações, um lugar marcado sonoramente através do relógio.

Tanto o telefone quanto o badalar do relógio são sons que pertencem a uma mesma classe e possuem características comuns em suas formações, apresentando um ataque rápido e um decaimento prolongado, característica que os une e facilita sua lembrança. Observamos durante esta sequência a aplicação do mesmo estilo de montagem antecipada para o áudio, onde o telefone da sequência anterior prepara por antecipação tímbrica os sons do relógio, um evento que ocorrerá numa equidistância de dois minutos. Isso justifica sua colocação de mixagem que, ao abstrair a localização da fonte sonora em relação ao ambiente, eleva sua importância de *presença* aural. Nota-se também uma simetria interessante na montagem de van Sant, já analisada em *Elephant*, e que se aplica também em *Last Days*, onde os eventos audiovisuais respeitam uma proporcionalidade de tempo exata.

Os sons do relógio da obra de Westerkamp¹²⁹ gradualmente tem seu típico badalar transformado por meio das alturas musicais, modificando sua função de *marco*

¹²⁸ Exemplo no arquivo: 05 Sequência Blake Relógio.mov

¹²⁹ Exemplo extraído da obra completa no arquivo: Sequência Relógio.wav

sonoro no filme num som *tocável*¹³⁰. Isto se dá através da composição de uma sequência melódica que se intensifica na medida que a narrativa caminha para o ponto de clímax, quando Blake passa por breve alucinação. Nesta cena, Blake deixa o prato no chão do quarto e deita-se na cama. Neste momento ouvimos os sons do relógio da escada completamente alterados pela composição. O evento sonoro agora é *música*, e atua na complementação dos momentos psicológicos de Blake. Essa alternância dos eventos sonoros em música é o que torna a obra de Westerkamp tão atrativa para a imagem, sendo ela a responsável por criar a dubiedade que, ao mesmo tempo em que constrói momentos poéticos e ousados, por outro dá margem para a leitura *surreal* citada por Shatz. A música cria uma associação momentânea, um rápido simulacro que logo se desfaz e desencadeia o jogo da *forma musical*,¹³¹ escondida para muitos ouvidos.

¹³⁰ Existem duas maneiras de se obter estes sons: por edição ou por *samplers* (amostras). Quando se têm uma determinada amostra de um material de áudio é possível uma programação que permita expandir estes sons para *afinações temperadas*, que correspondem diretamente às alturas musicais de um piano, por exemplo. Esta amostra torna-se tocável via um controlador *midi*, sendo possível tocar as alturas dentro de uma escala desejada. Este é o princípio da técnica de amostras, ou do *sampler*.

¹³¹ Refiro-me à forma musical em sua concepção mais pura, ou seja, no exemplo do relógio os sons partem do pequeno motivo (até então um evento fixo sonoro) que é alterado através das pequenas variações sobre a frase musical. Dá-se pela modificação rítmica e melódica, através das repetições e inversões de seus intervalos iniciais.

IV.7) OS EMISSORES SONOROS COMO PAISAGEM.

Last Days apresenta uma recorrência na inserção de fonogramas que se dá através de emissores eletrônicos ou na forma de um momento musical escondido. Dos emissores destaca-se a televisão (durante a alucinação de Blake) e a música que Scott ouve no toca-discos, na segunda metade do filme. Estes dois momentos ocorrem da mesma forma e funcionam como um disparador narrativo. Blake liga sua televisão, e um clipe do grupo musical *Boys II Men* é transmitido; Scott chega à casa com seus amigos e coloca a faixa *Venus in Furs*, do Velvet Underground¹³² para ser reproduzido. Blake olha para trás, presta atenção no televisor¹³³ e Scott canta junto com a música¹³⁴, enquanto a ação se desenvolve, o som permanece em segundo plano. Esse destaque enfatiza sua importância, pois força a permanência visual do emissor e, naturalmente para a audição, enfatiza a lembrança; o som é o alicerce narrativo destas duas sequências que usam a antecipação para sua construção.



Sequência Blake Alucinação



Sequência Scott

Boys II Men é um grupo vocal norte-americano com forte influência em *soul music* que tornou-se popular no início dos anos 90 (contemporâneos de Nirvana), principalmente por suas releituras de clássicos da gravadora Motown. É um grupo vocal de

¹³² *Velvet Underground* foi uma banda influência para o Nirvana (van Sant faz uma citação durante esta sequência). Apesar de não reconhecida em sua época (1967), Velvet nasceu no movimento vanguardista nova-iorquino, foi intitulado de alternativo, e suas canções tratam de temas relacionados às drogas, prostituição e criminalidade.

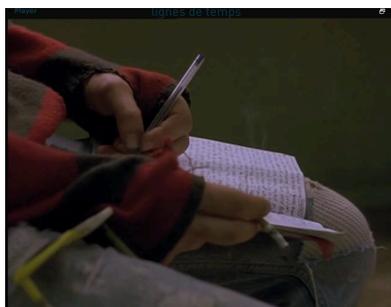
¹³³ Exemplo da sequência no arquivo: 09 - Emissor Tv - Seq blake.mov

¹³⁴ Exemplo da sequência no arquivo :10 - Emissor Vitrola.mov

essência gospel, um estilo musical tradicional das igrejas protestantes norte-americanas. Suas canções basicamente discorrem sobre relacionamentos e paixões. Para o filme, a inserção deste clipe musical provoca um deslocamento narrativo momentâneo, tece uma possível conexão subliminar para os conflitos afetivos do real Cobain, além de representar musicalmente um corpo estranho, uma antítese ao estilo musical praticado pelo Nirvana. A transmissão televisiva traz a associação do mundo externo, rompe com os limites do ambiente da casa e destoa do contexto dramático e estético construído até o momento. O clipe é enfatizado ao extremo, e permeia toda a principal sequência da alucinação de Blake. O som do televisor é pontuado ou abstraído em favor dos sons da música de Westerkamp. Quando há ênfase em Blake, ouvimos os componentes musicais; quando há o resgate do ambiente da cena, a música do clipe retorna em evidência. O resultado desta mixagem colabora para a sensação de alucinação de Blake, pois gera pontos sonoros flutuantes e contrastantes através da permanente oscilação dinâmica entre os distintos materiais. Lentamente a mixagem se desenvolve junto com a ação e, no momento de clímax, os dois sons fazem parte de uma única entidade. Após a garota reposicionar o corpo de Blake e fechar a porta, a ação retorna para a TV; um segundo momento inicia-se através da lenta aproximação da câmera em zoom para o aparelho transmissor. Agora, ouvimos somente o clipe musical, que perdura até a finalização da sequência, instante em que Blake acorda do surto.

Os movimentos de Blake transformam a atuação numa ação performática, onde vagorosamente ele rasteja pelo quarto até se encostar na porta, como uma dança contemporânea. A lentidão de seus movimentos é *reafirmada sonoramente* através da música de Westerkamp, que apresenta as seguintes componentes: *a)* um contínuo grave e lento, que serve de base para a construção/sobreposição dos demais sons; *b)* em proeminência, os sons dos pássaros e dos apitos de navios e trens, ambos alterados em duração e em altura; *c)* rápidas inserções das vozes das orações; *d)* sons das portas.

Estes sons pertencem *na íntegra* a dois momentos distintos da música de Westerkamp¹³⁵. São uma recapitulação variada dos sons presentes na abertura, um método dentro do processo de composição de *Turen der Wahrnehmung*. Da observação desta mixagem conclui-se que não há um *sound design* particular, composto com especificidade para Blake e para o filme. O *design* em *Last Days* nasce através do modo em que suas edições e mixagens são conduzidas. O conjunto de sons da igreja (orações, cantos, sinos) e dos ambientes externos (moto, sons urbanos, pássaros, água) constituem a característica sonora dada a Blake; há uma triagem e ênfase sobre estes elementos sonoros que remetem ao estilo da antiga técnica do *leitmotiv*. Comprova-se o uso do mesmo trecho musical durante a caminhada inicial de Blake, na sequência circular em que a personagem escreve seus pensamentos num caderno (TC 0:39:45)¹³⁶ ou no momento que antecede a sua morte (TC 1:20:35)¹³⁷. Em todas estas sequências, os sons das orações e sinos são novamente enfatizados e partilham dos mesmos trechos de *Turen der Wahrnehmung*. Nota-se um extremo respeito ao fonograma. Nenhuma edição drástica é feita sobre o material, os pontos musicais elegidos são apresentados parcialmente ou na íntegra, delegando à mixagem a definição de seu relevo aural. Durante estes momentos, a montagem fílmica recorre aos fragmentos musicais, uma prática tradicional, um caminho sincrônico em meio à aparente dissociação.



TC 0:39:45



TC 1:20:35

¹³⁵ Para ilustrar a mixagem, os **exemplos de áudio Blake alucinação 01.wav** e **Blake alucinação 02.wav**, respectivamente, estão os **trechos originais da música de Westerkamp**, presentes no início da ação de Blake e no momento final, quando há o corte para o emissor televisivo.

¹³⁶ **Exemplo no arquivo: 06 Sequência Circular reuso Turen.mov**

¹³⁷ Aqui é reutilizado o mesmo trecho da sequência da televisão. A identificação auditiva é fácil, pois apresenta o contínuo sonoro grave, que a inicial não tem. **Exemplo no arquivo: 07 Sequência Morte Sons reuso Turen.mov.**

IV.8) MOMENTOS MUSICAIS.

Destaco dois momentos musicais dentro de *Last Days*: a sequência que intitula de “*bay window*” e a solitária performance de Blake durante a segunda metade do filme. Ambas as músicas, *That Day*¹³⁸ e *Death to Birth*¹³⁹, são de autoria de Michael Pitt que, além de ator, é vocalista e guitarrista da banda *Pagoda*. O álbum original de *Last Days* apresenta duas versões de *Death to Birth*: um solo de Pitt e um arranjo da banda¹⁴⁰, presente na faixa inicial desta compilação. Durante as gravações de *Last Days*, van Sant incentiva Pitt a mostrar suas canções para o consultor musical do filme, Thurston Moore, compositor, guitarrista e vocalista do *Sonic Youth*. Moore acreditou no potencial musical de Pitt e o incentivou na produção de seus trabalhos, sendo o responsável pelo lançamento do primeiro álbum intitulado *Pagoda* através de seu selo *Ecstatic Peace*. Moore atesta:

Pagoda não é um trabalho temporário para Pitt; aqui, ele não é um ator em férias. Ele é um artista cujo objetivo é a expressividade viva, sendo que a música é onde ele excede.¹⁴¹

Pela razão de o ator ser um músico, a experiência fílmica é enriquecida; Michael Pitt não copia o estilo de Kurt Cobain, apesar da direta associação/construção de sua personagem. A música de Pitt realiza um processo antropofágico para o caráter performático musical. A versão solo de *Death to Birth*, usada na sequência, exagera nos murmúrios, na voz arrastada, num violão impreciso, trazendo o caráter que a cena necessita. Já o arranjo da banda *Pagoda* apresenta uma versão mais rica, que altera a interpretação de Pitt, pois preocupa-se mais com o comprometimento musical.

Relevo estes momentos por sua construção musical, pelo comportamento visual discreto e por sua importância narrativa.

¹³⁸Exemplo de áudio: M02 - Michael Pitt - That Day.mp3

¹³⁹Exemplo de áudio: M03 - Michael Pitt - Death To Birth.mp3

¹⁴⁰Exemplo de áudio: M04 - Pagoda - Death To Birth.mp3

¹⁴¹ *Pagoda is not a part time job for Pitt; he is not an actor out on vacation here. He is an artist with living expression as his goal and music is where he thrives.*

IV.8.i) SEQUÊNCIA DO BAY WINDOW – CONTRAPONTO INVERSO A DUAS VOZES.

Ambiente externo, câmera está posicionada do lado de fora da casa com enquadramento fixo no *bay window*. Ouve-se o chiado característico do amplificador de guitarra junto aos sons dos pássaros. Um longo e lento *dolly out* inicia-se. Blake entra no estúdio de ensaio e conecta sua guitarra. Sons exteriores são interrompidos e a música *That Day* começa. Blake movimentando-se pela sala e toca todos os instrumentos que estão no estúdio de ensaio. O distanciamento lento da câmera perdura por 4:43 até o término da música que finda a atuação de Pitt.

Assim como a localização da fonte sonora na sequência da garota não importa, neste caso não importa a veracidade da ação de Blake. O distanciamento da câmera dispersa a noção de realidade da ação, permitindo que Blake toque todos os instrumentos presentes na composição musical. Observa-se também uma *passagem de tempo*, uma dilatação temporal. A música encarrega-se desta abstração pois, a cada mudança de timbre, mais imaginamos Blake tocando os instrumentos e menos os vemos.

That Day forma-se através de simples e curtos motivos musicais em repetição contínua. Sucessivamente, temos: guitarra base, guitarra com motivo melódico, guitarra base com distorção, guitarra solo, voz e bateria. Estes curtos motivos são *esquecidos temporalmente* por serem rapidamente assimilados e pela igualdade de suas repetições – uma particularidade musical. Após oito compassos, um novo material motivico é inserido, resultando *loops* sucessivos que, somados, adensam a dinâmica sonora. Este gradual *crescendo* musical forma um *contraponto inverso* ao movimento visual. O ponto de clímax de *That Day* está na inserção da bateria, único instrumento que não segue as normas de construção desta composição. Ela é tocada *ad libitum*, sem a precisão rítmica e sem as repetições que caracterizam a forma cíclica do loop. Para a personagem e para a sequência sua inserção define o momento de ápice que termina num corte sonoro abrupto com alta dinâmica.

Após 45 minutos de longas sequências *silenciosas*, a intervenção musical de *That Day* propõe uma ruptura e traz diversidade para o campo aural, dois fatores que contribuem para uma surpresa narrativa. A ação dramática mimetiza a explosão musical da peça e força a atuação da personagem para um momento de catarse. A sequência exprime instantes de purificação, de liberação e fúria sonora, em contraponto ao lento distanciamento visual, denso e tácito.

IV.8.ii) DEATH TO BIRTH – A PONTE E O ELO SONORO COM A NARRATIVA.

A 1:11:00 temos a segunda sequência musical onde Blake interpreta uma canção, e a câmera permanece estática durante 4'10'' até o término da música. *Death to Birth* é a canção que mais se aproxima do universo grunge de Cobain, pois conta com uma alta melancolia, arranjo simples e letra depressiva. A performance de Pitt é a essência desta atuação que se expressa através da performance musical. Blake inicia a música de forma arrastada, a estrofe inicial [*From rape to right in, to real to live /should I lie down or stand up /And walk around again?*] são balbuciadas quase sem entendimento, uma ênfase ao entorpecimento de Blake. A dinâmica sonora é importante para a identidade do estilo grunge, onde geralmente as canções alternam entre os momentos de alta e baixa densidade. Estes momentos musicais acontecem geralmente sem preparação e, inusitadamente, a explosão sonora torna-se uma marca estilística. A letra trata sobre a jornada da vida e sua negação através morte:

<p><i>From rape to right in, to real to live should I lie down or stand up And walk around again?</i></p> <p><i>My eyes finally wide open up My eyes finally wide open shut to find the found of sound That hears the touch of my tears.</i></p> <p><i>Smells the taste of all we waste Could feed the others But we smother each other With the nectar and pucker the sour</i></p> <p><i>Of sugar sweet weather blows through our trees Swims through our seas flies to the last gasp we left on this earth.</i></p>	<p><i>It's a long lonely journey from death to birth it's a long lonely journey from death to... it's a long lonely journey from death to birth it's a long lonely journey from death to...birth</i></p> <p><i>Should I die again? Should I die around the pounds of matter wailing to space? I know I'll never know until I come face to face With my own cold, dead face with my own wooden case You are with me, with me, I'm mourning you</i></p>
---	---

Para a narrativa, esta sequência interpola, por antecipação, a conversa entre Luck (integrante da banda) e Blake, além de iniciar a construção para a morte de Blake. A antecipação desta sequência ocorre aos TC 0:57:30, sendo apresentada a partir da parte final de sua sequência integral. Inicia-se com Luck pedindo um conselho musical para Blake, quando é interrompido por Scott, que o repreende por incomodá-lo. A ação continua entre Luck e Scott e a canção permanece em segundo plano. Scott revela a Luck que irá embora e, inesperadamente, a relação homossexual das personagens é revelada, assim como em *Elephant*. A música serve como um localizador para esta sequência antecipada; sua presença age do mesmo modo na sequência de Scott e o emissor do toca-discos. Partilha com a imagem as ações antecipadas e delimita o ambiente em que ela ocorre.

Além da privilegiar a canção *Death to Birth*, o roteiro estabelece uma ponte que irá compor o final narrativo de *Last Days*. A conversa acima citada, que beira a um monólogo de Luck, é o disparador desta conexão. A sequência na íntegra ocorre em TC 01:07:49. Neste plano entendemos que Luck necessita da ajuda musical de Blake, pois não está conseguindo desenvolver a *ponte* para o refrão da canção. Em música, uma *ponte* é um

desenvolvimento que conduz e conecta estruturas contrastantes, no caso da canção estrofe e refrão. Esta informação técnica musical é importante para esclarecer a concepção que envolve o desfecho de *Last Days*.

Após a morte de Blake temos uma sequência em que Scott está ao telefone, e em segundo plano a TV divulga as notícias sobre sua morte. Scott, temeroso, decide sair da cidade por ser acusado de algum envolvimento. A próxima sequência conduz ao final de *Last Days*, e resgata o elo para a conversa musical entre Luck e Blake.



Este plano final é composto através de dois olhares, onde no interior do carro temos Luck e a garota no banco de trás. Incessantemente, Luck repete ao violão uma sequência de acordes ainda incompleta: erra, para e a recomeça. Musicalmente, esta cena explicita um processo criativo em andamento, um momento de abstração. Quando Luck encontra a sequência correta dos acordes, dá-se a ligação sonora que faltava, concluindo o ciclo para a sub-estória entre Blake e Luck. O descobrimento desta *ponte musical* auxilia a narrativa para seu desfecho. Os acordes que faltavam, relembram e sugerem a presença de Blake e estabilizam o final da ação. As constantes repetições dos acordes criam um silêncio sonoro, que invade o quadro visual composto pelo olhar distante das personagens.

Com a sequência de acordes completa há o corte para o exterior do veículo. Simbolicamente van Sant retoma o plano de abertura do filme *Gerry*, numa sugestiva expansão da forma cíclica que rompe os limites entre os filmes.

Lentamente acompanhamos o carro, agora num enquadramento frontal, tendo de fundo a correta sequência musical dos acordes e os sons ambientes da rodovia.



O plano final destaca a pequena casa externa e a movimentação das pessoas retirando o corpo de Blake. Através do som cria-se o epílogo heroico que retoma o prólogo de *Last Days*: uma exposição sensível para o fim de uma jornada ao som da comemorativa *La Guerre de Janequin*; em ordem inversa, *Death to Birth*.

V - CONCLUSÃO

As preocupações do presente trabalho nascem da escuta, da observação e da construção de uma composição que compreende os sons e sua expressão para com a narrativa fílmica. As dificuldades foram muitas, as preocupações teóricas vigentes também. Partimos da escuta acusmática seguindo a proposta de Michel Chion e, notadamente, foi preciso reavaliar e pensar em outro método que auxiliasse os processos de análise.

A ideia inicial foi revelar as nuances das composições sonoras, os detalhes essenciais e não aparentes, e a relação que se estabelece com as imagens, sem subtrair do contexto de que este resultado advém de um processo único entre o trabalho do diretor e seu *sound designer*. Gus van Sant e Leslie Shatz firmaram uma parceria que se assemelha ao habitual molde clássico entre diretores e compositores. Desta união, foi possível observar a constante mudança do conceito inicial sobre as funções do *sound designer*, sua contribuição efetiva no cinema e para além dele, e a relevância que este termo obteve principalmente após os anos 2000. Para Leslie Shatz, um *sound re-recordingist* de formação, realizar um trabalho ao lado de van Sant implicou em abstrair-se de procedimentos técnicos usuais deste escopo, além do fato de que este diretor se diferencia por suas escolhas sonoras, pela proposta singular notada desde seu primeiro filme *Mala Noche (1986)*.

A escuta acusmática em si não contemplaria o propósito destas análises. Estes filmes apresentam componentes ocultos, materiais oriundos de fonogramas específicos de paisagens sonoras, para os quais somente com uma escuta atenta e reforçada nos gráficos de representação sonora é que se conseguiu uma solução plausível. Nosso intento foi ressaltar os detalhes e comprovar a maneira pela qual o som se desenvolve através de seus timbres, suas intenções composicionais e a continuidade de seu fluxo junto à montagem. Para isto, foi elaborada uma proposta gráfica que partiu da simples análise da dinâmica x frequências proeminentes durante a análise de *Gerry*, até uma amostragem visual mais completa em *Elephant* onde, ao utilizar a ferramenta espectral, abriu-se a possibilidade de visualizar os pontos de ênfase das alturas versus dinâmica sobre o tempo. A intenção desta

ferramenta foi aproximar-se deste fazer; isto significa entender a linha de raciocínio e certos procedimentos técnicos utilizados pelo *sound designer* na construção/composição formatada no campo dos sons e seu paradigma com os ruídos.

Esta questão sobre os ruídos permeia toda a tese e, à sua maneira, este trabalho tem como proposta revelar outras possibilidades de seu uso, tanto para o cinema quanto para a música. O legado de Pierre Schaeffer foi apropriar-se dos ruídos como expressão musical; já as imagens, por si, sempre os incitaram, antes mesmo de qualquer inserção musical ao filme. O cinema sempre demonstrou sua habilidade diferenciada de trabalhar com esses componentes; seja de maneira representativa ou como solução criativa, o uso dos ruídos auxilia a manter pontos de interesses ou gerar ambiguidades, basta lembrar-se do uso dos sons em *Mon Oncle* de Jacques Tati. A diferença está em incorporar os ruídos como som e, na qualidade de som, inevitavelmente, eles se aproximam da música. Por sua vez, a construção musical tradicional sempre os afastou de sua linguagem, até o instante em que os futuristas incorporaram os ruídos das máquinas em forma de instrumento (*intonarumori*), uma intervenção que expandiu os conceitos musicais e artísticos daquele período. Para o cinema, o resultado foi o oposto. Gradualmente, os ruídos ganharam outros significados, podendo até serem musicais, embora o conflito se dê no tradicional modo de utilizá-los, ou seja, dos ruídos apenas imagéticos.

A Trilogia apresenta seu relevo maior no tratamento que dá a estes ruídos, sem esquecer que esta possibilidade só ocorre pois a imagem e a narrativa assim o permitem. Leslie Shatz diz que as pessoas sempre o procuraram com o desejo de fazer um filme como *Elephant* ou *Last Days*, e sua resposta revela que, para que isso aconteça, a imagem tem que ceder espaço. Este é outro ponto interessante nestes filmes: a expansão do tempo, uma condição prioritária para que o discurso sonoro ocorra. Assim, há um embate com a música quanto ao caráter de seu tempo, há a necessidade do espaço, e isso é o que ocorre durante os grandes planos-sequência que propiciam o som e sua continuidade. Desde *Gerry*, há a inserção de uma música tradicional súbita *versus* a música escondida que acompanha o vasto ambiente filmado, feita com ruídos. Quando a música de Arvo Pärt é inserida, a

montagem se estende para a repetição constante da pequena peça *Fur Alina*, uma música que apresenta somente dois minutos e é repetida até que a montagem visual termine. Conclui-se que a maior intenção desta aproximação revelou que os processos, mesmo que sonoros, ainda são submetidos aos antigos processos clássicos de composição, aos moldes que Pierre Schaeffer pensava sua obra, seguindo a tradição musical.

Para adensar essa discussão acerca de ruídos e sons tanto em *Elephant* como em *Last Days*, temos a inserção de músicas de paisagens sonoras, um campo isolado e distinto dentro da tradição musical que, para o cinema, trabalha com os sons que nele sempre existiram, promovendo um distúrbio para os materiais derivados dos sons de produção (som direto) e dos provenientes da pós-produção. A paisagem sonora vai além do resultado musical, é antes de tudo um conceito, uma maneira de captar os sons da natureza e seus ambientes. Como visto no primeiro capítulo, no decorrer dos anos, a proposta inicial de uma música de paisagens foi expandida para uma preocupação ecológica, política e social, tornando-se o registro sonoro de um tempo, parte integrante e específica dos sons de um local. Ao ser inserida no filme, há um embate com o que o cinema sempre recriou na pós-produção, a ambiência. Neste ponto, torna-se interessante e ultrapassa os limites, concebendo a suposta dissociação da imagem por duas vias: 1) é um som oriundo de um fonograma, assim como vários outros fonogramas na história cinematográfica, foram apropriados, e assim, sua lembrança após a inserção destes filmes será outra; 2) estes sons embatem com os existentes nos processos de pós-produção. Neste quesito, entra a noção cinematográfica de *sound design*, de um projeto sonoro. Era necessário que esses sons externos funcionassem para a narrativa, e isso provavelmente parte da prévia escolha do diretor. Os trechos usados são específicos e, tanto para *Elephant* quanto para *Last Days*, recorrem à mesma peça musical de Hildegard Westerkamp. Além da escolha dos trechos inseridos, houve um trabalho para que existisse um balanceamento correto com os demais sons da película. Como visto, muitos destes filmes utilizam-se do material proveniente do som direto como ponto de partida, e para que estes fonogramas não aparecessem descontínuos do todo da mixagem, um trabalho à parte, comprovado através dos gráficos, foi necessário. É neste ponto que reside a *aproximação do fazer* com o *sound designer*

Leslie Shatz, em sua responsabilidade e trabalho na união destas fontes variadas, gerando unidade, de modo a ser percebida como única resultante advinda do processo usual de pós-produção. A característica que os une é o suporte de uma gravação feita em campo, o que auxilia o equilíbrio durante a mixagem desses dois materiais. Os conceitos de sons de ordem *lo-fi* são os responsáveis para que esta mixagem tivesse resultado. Ressaltamos que o *lo-fi* não se refere à qualidade de um sistema de gravação ou reprodução, tampouco é um termo pejorativo para algo de baixa definição, mas sim, sons que são gravados em campo, captados à distância, cuja resultante auditiva de suas componentes despontam dentro do todo e dependem do interesse focado durante a gravação. Estes sons tem a mesma característica do registro do som direto, a gravação de campo como princípio. Então, existe um design dentro do design, uma expansão do conceito de projeto sonoro nascido no cinema, para a práxis de quem o concebe, seja durante a mixagem ou na modificação dos ruídos em composição sonora. Nosso assunto releva este aspecto, já que as paisagens sonoras partilham do mesmo interesse em conceber um ambiente, podendo recriá-lo através de preceitos musicais, assim como o cinema recria todo um ambiente para os propósitos narrativos visuais.

O presente trabalho propôs um olhar particular para a formação desta composição sonora, em como os sons podem contribuir como agentes expressivos que modificam as percepções do tempo da montagem, evocam lembranças auditivas que auxiliam no desenvolvimento das sequências e das intenções narrativas. Deixo por fim a lembrança dos sinos, das portas que compõe o quadro dos corredores, dos sons ambientes evocativos e silenciosos de *Gerry*, pontos esses que revelam um fluxo de ordem interna rítmica, o alicerce destas composições sonoras, um material que do seu íntimo parte e que respeita as regras musicais composicionais. O som desta trilogia aponta para um caminho oposto ao do hiper-realismo contemporâneo vigente, do som como mera pontuação ou de proposições óbvias, enclausurado dentro da dicotomia visual x sensações primárias: tensões, impacto, suspense, relaxamento. Analisar este material foi uma descoberta para com os elementos sonoros, ao averiguar e constatar que é possível uma estrutura mais flexível, mais orgânica, que enalteça os modos de construção para o filme e não somente da

música. Para a construção deste novo material sonoro não é permitido mais diferenciar seus conteúdos (musicais x ruídos), já que sons geram músicas, nem relevar, por demasiado, a carga dos significados dados aos afetos musicais. Espera-se que o som possa desvencilhar-se de um estágio de catalogação, do presente modelo cinemático, e construa verdadeiramente um caminho que priorize a união proposta nesta Trilogia, em prol de uma paisagem sonora cinematográfica mais criativa e libertária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BÁLAZ, B. **Theory of the Film: Character and Growth of a New Art.** New York: Dover, 1970.
- BOPP, R. **Films, Follies, and Fotoplayer.** The Musical Box Society International, 1980.
- CARRASCO, Claudiney Rodrigues. **Syngkronos: A Formação da Poética Musical do Cinema.** São Paulo: Via Lettera, 2003.
- CARROLL, N. TV and Film: A Philosophical Perspective. **Journal of Aesthetic Education**, volume. 35, n. 1, p. 15-29, 2001.
- CASINGHINO, C. **Moving Images: Making Movies, Understanding Media.** New York: Delmar, 2011.
- CHION, M. **La audiovisión (L'audio-vision).** Buenos Aires: Paidós, 2008.
- CHION, M. Wasted Words. In: ALTMAN, R. **Sound Theory, Sound Practice.** New York: Routledge, 1992.
- DELEUZE, G. **A imagem-tempo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, G. **Cinema 1 – A Imagem - Movimento.** Tradução de Stella Senra. Editora Brasiliense S.A. ed. [S.l.]: Les Editions de Minuit, 1983.
- EISENSTEIN, S. **O Sentido do Filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FIGUEROA, V.P. **Modos De Explorar os “Tempos Mortos”:** Uma Análise da Composição Audiovisual de Gerry (2002), Elefante (2003) E Últimos Dias (2005), de Gus Van Sant. 2009. 109 p. Dissertação de Mestrado - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.
- GORBMAN, C. Ears Wide Open: Kubrick's Music. In: POWRIE, P.; STILWELL, R. **Changing Tunes: The use o Pre-existing Music in Film.** USA: [s.n.], 2006.
- HILLIER, P. **Arvo Pärt.** New York: Oxford University Press, 1997.
- Klinger, G. (2006). *Interview with Leslie Shatz.* Acessado em http://www.fipresci.org/undercurrent/issue_0106/shatz_klinger.htm
- KULEZIC-WILSON, D. **Music, Sound and Filmmaker. Sonic Style in Cinema.** New York: Routledge, 2012.
- LABELLE, B. **Acoustic territories: sound culture and everyday life.** London: Continuum International Publishing Group, 2010.

- LABRADA, J. **El Sentido del Sonido, La expresión sonora en el medio audiovisual.** Barcelona: Alba Editorial, 2009.
- LASTRA, J. Reading, Writing, and Representing Sound. In: ALTMAN, R. **Sound Theory/ Sound Practice.** New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1992.
- LOBRUTTO, V. **Sound-on-Film.** CT: Praeger, 1994.
- LYNCH, D. **Lynch on.** London: Faber and Faber Limited, 2005.
- MACHADO, A. **Pré-Cinemas & Pós Cinemas.** Campinas: Papirus, 1997.
- MANCINI, M. The Sound Designer. In: WEIS, E.; BELTON, J. **Film Sound, Theory and Practice.** New York: Columbia University Press, 1985.
- MovieWeb. (2003). **Gerry: Interview with Casey Affleck & Matt Damon.** Acessado em 2012 Movie Web: <http://www.movieweb.com/movie/gerry/interview-with-casey-affleck-matt-damon>
- ONDAATJE, M. **The conversations: Walter Murch and the art of editing film.** New York: Alfred A. Knopf, 2002.
- PARISH, J. R. **Gus van Sant: an unauthorized biography.** New York: Thunder's Mouth Press, 2001.
- PRENDERGAST, R. M. **Film Music, a neglected Art.** New York: W.W. Norton & Company, INC, 1977.
- ROBINSON, D. **From peep show to palace: the birth of American film.** New York: Columbia University Press, 1996.
- SARGEANT, J. **Naked Lens: Beat Cinema.** London: Creation Books, 2001.
- SCHAEFFER, P. **Ensaio sobre o Rádio e o Cinema: Estéticas das Artes-Relé, 1941-1942.** Tradução de Carlos Palombini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- SCHAFFER, M. R. **A Afinação do Mundo.** Tradução de Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997.
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. **O Terceiro Olho: ensaios de cinema e vídeo.** São Paulo, Editora Perspectiva, 2003.
- SCHAFFER, R. M. **O ouvido pensante.** São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- VICARI, J. **The Gus van Sant touch: a thematic study – Drugstore Cowboy, Milk and beyond.** Jefferson: McFarland Company, Inc., 2012.

WHITTINGTON, W. B. **Sound design and Science Fiction**. Texas: University of Texas Press, 2007.

WILLER, C. **Geração Beat**. Porto Alegre: L&M Pocket, v. 756, 2009.

WRIGHT, M. P. *Hildegard Westerkamp - Sound and Music*. Acessado em 08/2011 em Sound and Music: <http://soundandmusic.org/features/ear-room/hildegard-westerkamp>

FILMOGRAFIA

Citizen Kane. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. RKO Radio Pictures. USA, 1941.

Dancer in the Dark. Direção: Lars von Trier. Produção: Vibeke Windeløv. Zentropa Entertainments. 140 min. ESPANHA, 2000.

Elephant. Direção: Gus van Sant. Produção: Dany Wolf. HBO Films. 81min. USA, 2003.

Forbidden Planet. Direção: Fred M. Wilcox. Produção: Nicholas Nayfack. MGM. 98 min. USA, 1956.

Gerry. Direção : Gus van Sant. Produção: Jay Hernandez. Epsilon Motion Pictures. 103 min. USA/ARGENTINA, 2002.

Last Days. Direção: Gus van Sant. Produção: Dany Wolf. HBO Films. 97 min. USA, 2005.

Mon Oncle. Direção: Jacques Tati. Produção: Fred Orain. Gaumont. 117 min. FRANÇA, 1958.

Stalker. Direção: Andrei Tarkovsky. Produção: Aleksandra Demidova. Kinostudiya. 163 min. RÚSSIA, 1979.

The Conversation. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Directors Company. 113 min. USA, 1974.