

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM CINEMA

THIAGO DE CASTRO SOBRAL

HILDEGARD WESTERKAMP E A TRILOGIA DA MORTE:

Paisagens sonoras no cinema de Gus Van Sant

Niterói

2014

THIAGO DE CASTRO SOBRAL

HILDEGARD WESTERKAMP E A TRILOGIA DA MORTE:

Paisagens sonoras no cinema de Gus Van Sant

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Comunicação Social – habilitação em Cinema da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. FERNANDO MORAIS DA COSTA

Niterói

2014

AGRADECIMENTOS

A Fernando Morais da Costa, que me orientou com serenidade e segurança me dando confiança para seguir em frente com esta pesquisa.

Às professoras Elianne Ivo e India Mara, que aceitaram gentilmente o convite para a banca, e foram também fundamentais na minha passagem pelo curso de cinema, abrindo caminho para muitas das minhas conquistas.

Agradeço pelos encontros e pelas amizades que se formaram nessa minha passagem pela UFF. Pude conhecer pessoas maravilhosas que muito me ensinaram e contribuíram para minha formação pessoal. Amigos que me acompanharam em tantas aventuras cinematográficas, experimentações sonoras e musicais, na mesa de bar e nos sonhos impossíveis.

Agradeço aos meus pais, Halmélio e Rosana, pelo grande amor que me transmitem e por todas as oportunidades que me deram, me permitindo descobrir os caminhos com meus próprios passos.

Agradeço a toda minha família que está sempre torcendo por mim e demonstra isso com muito carinho.

Agradeço, especialmente, à minha companheira de todos os momentos, Laura Bloch, que participou ativamente desse processo e, com sua presença paciente e carinhosa, transformou em confiança as minhas angústias.

.

RESUMO

Esta pesquisa aborda o trabalho da compositora Hildegard Westerkamp inserido no contexto dos filmes do diretor americano Gus Van Sant. Através de uma breve pesquisa histórica sobre as vanguardas musicais do século XX, procura entender o processo que levou à ampliação do conceito de música ao ponto de se incluir qualquer elemento sonoro como potencialmente musical. A partir daí, é apresentado o pensamento da ecologia acústica e o estilo pessoal da compositora. São introduzidas também algumas questões fundamentais acerca da interseção som/imagem no contexto audiovisual. Segue-se ao final da pesquisa uma análise sobre as cenas do filme *Elefante* em que as paisagens sonoras de Westerkamp estão inseridas, levando-se em conta o processo reflexivo de escuta.

Palavras-chave: Som. Paisagem Sonora. Hildegard Westerkamp. Ecologia acústica. Música eletroacústica. Gus Van Sant. Ponto de escuta subjetivo. Som fora de campo. Ruído. Representação espacial.

ABSTRACT

This research addresses the work of the composer Hildegard Westerkamp inserted in the context of the American director Gus Van Sant movies. Through a brief historical survey of the musical avant-garde of the twentieth century, it seeks to understand the process that led to the expansion of the concept of music to the point of including any sound element as potentially musical. At that point, it is presented the thought of acoustic ecology and the personal style of the composer, introducing also some fundamental questions about the intersection sound / image in the audiovisual context. Finally, we present an analysis of scenes from the film *Elephant* in which the soundscapes of Westerkamp are found, taking into account the reflective listening process.

Keywords: Sound. Soundscape. Hildegard Westerkamp. Acoustic ecology. Electroacoustic music. Gus Van Sant. Subjective listener. Off-screen sound. Noise. Spatial representation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. MÚSICA E RUÍDO.....	4
1.1. Considerações iniciais.....	5
1.2. Um breve panorama histórico.....	6
1.3. Música Eletroacústica.....	8
1.4. Ecologia acústica.....	13
1.4.1. Hildegard Westerkamp.....	19
1.4.2. <i>Soundwalking</i>	22
2. INTEFERÊNCIAS ENTRE SOM E IMAGEM.....	26
2.1. O valor acrescentado.....	26
2.2. Som fora de campo.....	27
2.3. Distinções entre o som e sua fonte originária.....	31
2.4. Ponto de escuta.....	33
3. HILDEGARD WESTERKAMP E A “TRILOGIA DA MORTE”.....	40
3.1. Considerações a respeito da obra de Gus Van Sant.....	40
3.2. Análise fílmica sob uma perspectiva reflexiva.....	46
3.3. Elefante.....	48
CONCLUSÃO.....	60
REFERÊNCIAS.....	62

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem suas raízes mais profundas na minha atuação como músico e editor de som. A proximidade com a montagem cinematográfica modificou completamente a minha relação com a música e vice-versa. Acredito que o cinema é um lugar naturalmente propício para a composição de paisagens sonoras, pois está a todo o momento empenhado em construir representações espaciais com elementos do mundo concreto. As minhas primeiras incursões como *sound designer*, nesse sentido, foram decisivas para fomentar o meu interesse pela música dos ruídos. Pude experimentar, em considerável liberdade, as potencialidades expressivas do som sem me ater aos padrões do chamado cinema naturalista. Estas foram experiências extremamente prazerosas. Percebi logo que, guardada suas peculiaridades, o processo de compor músicas e “compor” filmes não eram muito distantes. Ao entrar em contato com o pensamento de R. Murray Schafer, as paredes que ainda separavam música e ruídos caíram por completo. Ao rever o filme *Elefante*, de Gus Van Sant, o uso pouco convencional do som me despertou a atenção. Aquelas sonoridades deslocadas me saltaram aos ouvidos e foi desta forma que me aproximei da obra de Westerkamp.

Esta pesquisa procura investigar, portanto, como o pensamento da ecologia acústica está inserido na obra do diretor americano. O foco principal de análise será a utilização das peças de Hildegard Westerkamp no filme *Elefante* (*Elephant*, 2003). Além das motivações pessoais já relatadas, o objeto de estudo foi escolhido por se tratar de um exemplo expressivo na utilização de paisagens sonoras pelo cinema contemporâneo. É irrefutável a importância da obra de Gus Van Sant para o cinema independente americano. Dono de uma marca autoral bastante significativa, o diretor explora nesses filmes toda a potencialidade da banda sonora em criar subjetividades e deslocamentos temporais. A recontextualização da obra de Westerkamp no universo audiovisual de *Elefante* abre caminho para novas discussões acerca das interferências geradas entre som e imagem. As duas obras somadas se modificam reflexivamente gerando, assim, novos significados.

O primeiro capítulo desta pesquisa tratará das relações entre música e ruído. Procurei averiguar como o conceito de música no ocidente se alargou, notadamente no início do século XX, a ponto de abranger todo e qualquer ruído como elemento potencialmente musical. O capítulo elabora um breve panorama histórico sobre os movimentos de vanguarda que ocorreram neste período e que sedimentaram as bases

para o surgimento da ecologia acústica. Esta, herdeira da música eletroacústica, inaugura um pensamento original acerca do universo sonoro. Fundamentada principalmente nas ideias do compositor canadense Raymond Murray Schafer, a ecologia acústica procura entender os sons do mundo dentro do seu contexto geográfico, político e social. Portanto guarda um caráter fortemente interdisciplinar reunindo pesquisadores das diversas áreas do conhecimento. Seus esforços estão concentrados no desenvolvimento de uma verdadeira cultura auditiva que torne os seres humanos modernos novamente sensíveis ao seu entorno. Hildegard Westerkamp se insere nesse contexto como figura fundamental para o desenvolvimento desse pensamento ecológico. Ao lado de Schafer, Westerkamp foi uma das fundadoras do *World Soundscape Project* (WSP), projeto nascido no Canadá com o ambicioso propósito de reorganizar os sons do mundo. A proposta surgia como provocação para pôr em pauta a questão da poluição sonora. O projeto acústico entendia a paisagem sonora mundial como uma grande composição musical, na qual todos estavam implicados a desempenharem tanto o papel de intérpretes como de compositores. O capítulo destaca, portanto, a obra de Westerkamp e seu estilo pessoal na composição de paisagens sonoras.

O segundo capítulo introduz algumas ideias fundamentais sobre as interações entre som e imagem na obra audiovisual. Preparando o terreno para a análise que virá a seguir, tomo como principal referencial teórico os conceitos elaborados por Michel Chion (2011) em seu livro *A Audiovisão*. Segundo o autor a ideia de independência entre trilha de imagem e trilha sonora é falha, pois, ao se sobreporem no contexto audiovisual elas criam uma nova dimensão perceptiva que está para além da simples soma dos dois universos. A partir desse pressuposto, qualquer análise audiovisual deve levar em conta o *valor acrescentado* por esses dois níveis de percepção. Assim, discutiremos particularmente as potencialidades da trilha sonora em representar o espaço fílmico e a subjetivação de personagens. A este respeito, destaco a questão do *som fora de campo* e do *ponto de escuta* como estratégias fundamentais para a elaboração de um cinema sensorial.

Já no terceiro e último capítulo, analiso a maneira como a obra de Hildegard Westerkamp é apropriada pelo diretor americano Gus Van Sant. Em sua autodeclarada “trilogia da morte”, composta pelos filmes *Gerry* (2002), *Elefante* (*Elephant*, 2003) e *Últimos Dias* (*Last Days*, 2005), o diretor imprime uma forte marca autoral. Gus Van

Sant mergulha nos medos e angústias dos adolescentes sem se utilizar de julgamentos morais preconcebidos. Suas escolhas estilísticas se distanciam bastante do cinema comercial americano. O diretor constrói narrativas lacunares que não oferecem mais que impressões sobre seus personagens. Seu cinema é extremamente sensorial e isto se deve, em grande parte, pela utilização expressiva da banda sonora. O trabalho da *sound designer* Leslie Shatz, combinado com a utilização de música concreta e paisagens sonoras, é fundamental para a elaboração das atmosferas etéreas e deslocadas presentes na trilogia. O espectador é, assim, convidado a participar ativamente da construção de significados. Finalmente, termino por analisar o filme *Elefante*, levando em consideração as questões introduzidas pelos capítulos anteriores. Será feito um recorte sobre as cenas em que as paisagens sonoras de Westerkamp estão inseridas. A análise levará em conta tanto os aspectos objetivos quanto subjetivos das cenas se deixando influenciar pelo pensamento da ecologia acústica presente na obra da compositora.

CAPÍTULO 1 – MÚSICA E RUÍDO

O discurso da historiografia tradicional costuma seguir uma cartilha bem estruturada. Se tratando de história da música, escolhe sem pestanejar a música cristã ocidental como centro do universo. Toma-se, assim, como ponto de partida, os cantos litúrgicos da igreja católica, ao mesmo tempo que exclui as músicas tradicionais e pagãs de outras regiões como se não representassem qualquer interesse historiográfico, reservando a elas o incomodo lugar do “exótico”. O percurso que se traça a partir daí é muito claro: segue-se, nos séculos seguintes, a consolidação do tonalismo e do pulso regular. A trama tem início, meio e fim: a passagem dos cantos gregorianos para a polifonia renascentista; os primeiros tratados de harmonia; a exaltação da forma clássica; o esgarçamento dessa estrutura no final do século XIX e sua completa dissolução na virada do século XX.

Esta narrativa toma claramente uma perspectiva pessimista que aponta para a destruição da sofisticação burguesa, da racionalidade e do apuro técnico. A música teria como função eliminar do mundo os ruídos indesejados, construindo paisagens ideais que elevassem o espírito do homem. Para isso, era necessário um processo de filtragem, uma limpeza das sonoridades indesejadas. A igreja aboliu, assim, o uso de instrumentos de percussão - que têm como característica acústica um emaranhado harmônico sem altura definida -, e entoou seus cantos em uníssono. Dissonâncias como terças e o trítone doíam aos ouvidos do sacristão. A música ocidental seguiu, assim, um percurso de filtragem das interferências do mundo exterior se fechando em salas de concerto e desenvolvendo o controle das alturas. Os instrumentos de percussão, por sua vez, passaram a ser usados apenas como pontuação de momentos específicos na música – mesmo entre estes tinham preferência aqueles que pudessem soar notas de altura definida como os tímpanos. O mundo moderno, a partir desse ponto de vista, instituiu uma cisão na história. Ele foi a interrupção do percurso glorioso que a música seguira até aqui. Não é raro escutar ainda hoje os lamentos saudosos daqueles que reclamam pelo fim da “grande música”.

Seria interessante, porém, tomarmos a história por uma outra perspectiva. E se pensássemos, talvez, o século XX como a insurgência do ruído. Ora tão perseguido e reprimido o ruído veio reivindicar os seus direitos. Não devemos entender as

sonoridades como eventos desconectados de seu contexto ambiental, político e social. A eliminação do ruído significou também a perseguição dos povos pagãos e estrangeiros. Significou a filtragem das diferenças e a instituição do “exótico”. Era necessário uma catarse que liberasse toda essa energia acumulada. Foi a partir das vanguardas do início do século passado que as diferenças e particularidades dos sons do mundo ganharam voz. Os cantos populares russos, por exemplo, explodiram na rítmica vigorosa de Stravinsky. As máquinas soavam a cada esquina e também invadiam os auditórios. O ruído se tornava a verdadeira marca sonora da modernidade. Passado o turbilhão, alguns começaram a atentar para a cacofonia que se tornara a paisagem sonora mundial. A voz humana só se fazia ouvir aos gritos perante o acúmulo de traquitanas ruidosas das grandes cidades. Se impunha então a necessidade de puxar os freios.

1.1. Considerações iniciais

Apesar de toda expertise alcançada pelos nossos ouvidos em perceber os espaços e decodificar informações sonoras, temos renegado à audição um papel secundário na nossa relação com o mundo. Se outrora, nos deleitávamos com os murmúrios de um riacho, ou nos deixávamos embalar pelos cantos dos pássaros, reconhecendo cada qual pela sua voz particular; se pelos uivos dos ventos podíamos predizer a chegada da chuva, hoje o ato da escuta pode ser angustiante. A Revolução Industrial, com suas maquinárias, definiu não só o mundo moderno como também a ideia de *ruído*. Russolo relata com maestria essas transformações no seu manifesto futurista, de 1913:

Na antiguidade, a vida não era nada além de silêncio. O ruído não nasceu antes do século XIX, com o advento da máquina. Hoje o ruído reina supremo sobre a sensibilidade humana. Por muitos séculos, a vida se passou em silêncio, ou em murmúrios. [...] De fato, a natureza é normalmente silenciosa, exceto por tempestades, furacões, avalanches, cascatas ou algum movimento telúrico excepcional. (RUSSOLO, 2004, p. 4).¹

Russolo marca então o contraponto com o advento da modernidade:

¹ “In antiquity, life was nothing but silence. Noise was really not born before the 19th century, with the advent of machinery. Today noise reigns supreme over human sensibility. For several centuries, life went on silently, or mutedly. [...] In fact, nature is normally silent, except for storms, hurricanes, avalanches, cascades and some exceptional telluric movements. This is why man was thoroughly amazed by the first sounds he obtained out of a hole in reeds or a stretched string.” (RUSSOLO, 2004, p. 4).

Na atmosfera triunfante das grandes cidades, bem como nos antes silenciosos ambientes rurais, as máquinas criam hoje um tal número de ruídos variados que o som puro, com sua pequenez e monotonia, não consegue despertar qualquer emoção. (RUSSOLO, 2004, p. 5).²

Passado já um século, imagino que Russolo dificilmente poderia prever tal acúmulo de decibéis que cultivamos. Se àquela época os sons mecânicos e industriais já eram predominantes na paisagem sonora, era de se imaginar que os esforços científicos e políticos viriam em função de amenizar esta produção de ruídos. Não foi bem o que se observou, no entanto. Ao invés de repudiarmos as traquitanas ruidosas, nos enfeitamos por elas e aceitamos os seus roncões e rangidos como um mal necessário. Passamos então a dar menor atenção aos sons à nossa volta. Ignoramos os barulhos da cidade da mesma forma que aprendemos a não reclamar do ar carregado que respiramos. Por outro lado, os estímulos visuais se multiplicaram e se tornaram hegemônicos sobre os outros sentidos.

No ocidente, o ouvido cedeu lugar ao olho, considerado uma das mais importantes fontes de informação desde a Renascença, com o desenvolvimento da imprensa e da pintura em perspectiva. Um dos mais evidentes testemunhos dessa mudança é o modo pelo qual imaginamos Deus. Não foi senão na Renascença que esse Deus tornou-se retratável. Antigamente ele era concebido como som ou vibração. (SCHAFER, 2011, p. 27).

1.2. Um breve panorama histórico

Convém aqui, portanto, remontar às transformações que a virada para o século XX impôs ao pensamento musical e artístico da época. Ao entrarmos em uma nova era, se fazia imperativo também inventar uma nova música. Era preciso elaborar novas sonoridades que dessem vazão aos anseios do homem moderno. Desde antes da I Guerra Mundial a vontade de invenção e experimentação já guiava o espírito dos novos compositores. Enquanto Schoenberg e Debussy derrubavam os muros do tonalismo, Stravinsky introduzia ideias rítmicas vigorosas com *A Sagração da Primavera*. Essas novas sonoridades soavam como ruído para os ouvintes tradicionais.³ Para se ter uma

² In the pounding atmosphere of great cities as well as in the formerly silent countryside, machines create today such a large number of varied noises that pure sound, with its littleness and its monotony, now fails to arouse any emotion. (RUSSOLO, 2004, p. 5).

³ Aqui ruído pode ser entendido como som não desejado ou mesmo como som não musical: “o físico do século XIX Hermann Helmholtz empregou a expressão ruído (*noise*) para descrever o som composto por vibrações não periódicas (o roçar das folhas) em comparação com o som musical, que consiste em

ideia das reações provocadas por essas experiências cito aqui o relato de Stravinsky sobre a noite de estreia da *Sagração*: “já os primeiros compassos do prelúdio [...] provocaram risos de escárnio. Eu fiquei revoltado. Essas manifestações, a princípio isoladas, logo se generalizaram, levando por sua vez a reações contrárias e se formando rapidamente em tumulto indescritível.” (STRAVINSKY *apud* GRIFFITHS, 1998, p. 38). Ainda sobre Stravinsky, Wisnik acrescenta:

Stravinsky, na *Sagração da Primavera* (1913), introduziu agregados de acordes, quase-clusters que funcionam como ruído, impulsões ruidosas, percussão operando numa métrica irregular [...]. A *Sagração* é heavy-metal de luxo, e vem a ser o primeiro episódio exemplar de que ruído detona ruído (rompendo a margem de silêncio que separa, no concerto, o som afinado, e harmonicamente resolvido, dos ruídos crescentes do mundo). [...] Está inaugurado o mundo moderno, com tudo aquilo que ele já contém de crise de proliferação pós-moderna. (WISNIK, 2006, p. 44).

Porém essas revoluções provinham do próprio seio da tradição como “extrapolação de tendências já existentes na música ocidental” (GRIFFITHS, 1998, p. 97). De certa forma, estas tentativas de negação da tradição faziam certa homenagem à ela como foi o caso, por exemplo, do neoclassicismo. Haviam, porém, aqueles que buscavam um rompimento mais radical com o passado. A paisagem mundial estava mudando. Os roncões de motores, os ritmos e timbres das máquinas precisavam ser representados. Como disse Debussy, “O século do avião merece sua própria música” (DEBUSSY *apud* GRIFFITHS, 1998, p. 97). Os futuristas eram um grupo de artistas atentos para as sonoridades industriais e viam com entusiasmo os avanços mais recentes da ciência. Russolo (1885-1947), um dos maiores expoentes do movimento futurista italiano, desenvolveu, por exemplo, uma série de engenhocas mecânicas chamadas “intonarumori” (entoadores de ruídos) que produziam uma série de ruídos mecânicos. George Antheil (1900-1959) apresentou seu *Ballet Mécanique*, “composto para o bisonho conjunto de oito pianos, oito xilofones, pianola, duas campainhas elétricas e hélice de avião” (GRIFFITHS, 1998, p. 99). Outras experiências se seguiram como a exploração dos instrumentos de percussão por Varèse e as inúmeras invenções de instrumentos elétricos. Em pouco tempo a “música da era mecânica” se tornaria sensação entre a vanguarda.

vibrações periódicas. Ruído ainda é utilizado, nesse sentido, em expressões como ‘ruído branco’ ou ‘ruído gaussiano’” (SCHAFER, 2011, p. 256-257).

Também no cinema, arte de natureza mecânica, o futurismo ganhou expressão. O cinema futurista rompe com o naturalismo e busca libertar os objetos cotidianos de sua função utilitária (XAVIER, 2005, p. 108). Assim, se torna possível apreciar os objetos em suas qualidades materiais, de textura, ritmo e luminosidade. As máquinas e os objetos cotidianos são então explorados plasticamente. No *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger, assim como Antheil, está presente a vontade de se relacionar com o mundo das coisas. O homem imerge na paisagem industrial e é suplantado pelas máquinas. “A modernidade ensinaria a retirar o homem do centro do mundo e a deslocar o palco dos grandes dramas” (XAVIER, 2005, p. 108).

Se multiplicavam também as invenções que permitiam a produção e a reprodução de sons por meios mecânicos e eletrônicos. Proliferavam os rádios, vitrolas e gramofones. Se esboçavam os primeiros sintetizadores e surgiam os primeiros gravadores de fita. “O desenvolvimento técnico do pós-guerra fez com que se desenvolvessem dois tipos de música que tomam como ponto de partida não a extração do som afinado [...], mas a produção de ruídos com base em máquinas sonoras” (WISNIK, 2006, p. 47). No caso, Wisnik está tratando do que viria a ser conhecido como música concreta e música eletrônica. “O meio sonoro não é mais simplesmente acústico, mas eletroacústico” (WISNIK, 2006, p. 47).

1.3. Música Eletroacústica

Durante o século XIX, proliferaram invenções tecnológicas que mudariam por completo a forma do homem se relacionar com o mundo. Os inventores da época se debruçaram sobre experimentos que tornassem possível a transmissão, gravação e reprodução sonoras. Inventado em 1877, o fonógrafo de Thomas Edson é considerado o primeiro sistema capaz de gravar e reproduzir o som satisfatoriamente. Este dispositivo consistia em um sistema totalmente mecânico que registrava o som em cilindros de estanho. As vibrações sonoras incidiam em um diafragma que, por sua vez, impulsionava uma agulha. O som, portanto, ficava registrado nos sulcos deste cilindro que, pelo processo inverso, poderia ser reproduzido em outro momento. O fonógrafo, junto com o telefone e o rádio, representou uma revolução na escuta. Se outrora o som estava sempre conectado à sua fonte originária, se para escutarmos uma voz ou um instrumento musical era necessária a intermediação humana, agora o som aparecia

desconectado no tempo e no espaço de sua causa originária. “É agora possível os compositores fazerem música diretamente, sem a assistência de intérpretes intermediários”⁴ (CAGE, 1973, p. 4).

Primeiramente concebido como uma forma de fixar e reproduzir os sons da realidade, o fonógrafo, em pouco tempo, passou a ser apreciado pela sua capacidade de produzir novos sons. A sua natureza mecânica o alinhava muito mais à fotografia que à música e, de certa forma, seguiu um caminho parecido, partindo dos registros documentais em direção à abstração. Segundo Castro (2007), “pensar no fonógrafo como um instrumento musical significa aplicar uma natureza ativa a um dispositivo essencialmente passivo” (CASTRO, 2007, p. 63). Neste sentido, cada gravação pressupõe uma escolha, uma seleção, um recorte da realidade realizado pelo homem. Os compositores logo perceberam o potencial criativo desses dispositivos e daí surgiram as primeiras experiências musicais com sons gravados.

Stefan Wolpe foi o primeiro a avançar com a ideia de que o fonógrafo servia também para fazer música: num concerto Dada em 1920, ele colocou 8 fonógrafos num palco e fê-los tocar partes da 5ª Sinfonia de Beethoven a velocidades diferentes. Em 1922, Laszlo Moholy-Nagy advogou o uso de gravações por fonógrafo para propósitos de produção bem como de reprodução. Para ele as gravações não só eram transcrições do mundo real, mas também matéria a ser manipulada para produzir sons originais. Marinetti e Kurt Schwitters tornaram-se interessados em manipular o som muito antes da manipulação se tornar prática comum. Marinetti compôs cinco peças para performance de rádio nos anos 30 que prefiguraram as experiências com música concreta de 15 anos mais tarde. Usando filme sonoro, Schwitters editou e colou os seus poemas depois de os gravar e antes de os passar para discos. Com a introdução da tecnologia de gravação em fita, a ideia de editar o som tornou-se lugar comum, sem dúvida retirando da técnica cinematográfica. (CASTRO, 2007, p. 64).

Nos anos 1940, as tecnologias de gravação e reprodução de áudio já tinham avançado bastante. A passagem das limitadas gravações em disco para as gravações em fita magnética abriu um amplo horizonte para a música dos ruídos. A fita possibilitava maior versatilidade e flexibilidade na manipulação dos sons, de forma que estes tivessem suas propriedades como altura, timbre e velocidade alterados. Foram nos estúdios da *Radiodiffusion Française*, em Paris, que Pierre Schaeffer desenvolveu, em

⁴ It is now possible for composers to make music directly, without the assistance of intermediary performers. (CAGE, 1973, p. 4).

colaboração com Pierre Henry, a chamada *musique concrète*. A proposta composicional da *musique concrète* era similar à da montagem no cinema: os ruídos gravados eram identificados e isolados em estúdio para, posteriormente, serem manipulados, montados e misturados. Schaeffer desenvolveu diversas técnicas de manipulação. Para Salzman (1970), no entanto, Schaeffer não alcançou com suas composições resultados musicais muito significativos. Para o autor, o grande propulsor da música concreta foi o trabalho de Varèse.

[...] foi Varèse quem iniciou o movimento da *musique concrète* com sua única obra-prima até o momento: *Déserts* (1954), para fita gravada e conjunto instrumental, e *Poème électronique*, obra comissionada para 400 alto-falantes desemparelhados que projetavam o som a girar em torno do interior do *Pavillon Philips*, de autoria de Le Corbusier, na Feira Mundial de Bruxelas de 1958. Estas poderosas *collages* são produzidas a partir de som gravado previamente, e elaboradas em estruturas espaciais de grande originalidade, amplitude e objetivo. (SALZMAN, 1970, p. 169).

Apesar das controvérsias em torno das obras musicais de Schaeffer, a importância do seu pensamento para a música moderna é inegável. Seus estudos abriram um grande campo de conhecimento em torno do ruído. Schaeffer percebeu que, ao isolarmos um objeto sonoro em laboratório, nossa atitude de escuta era conseqüentemente modificada. “O som deixou de estar confinado ao tempo e ao espaço da sua origem e sujeito a um significado, porque o fonógrafo ouve acusmáticamente” (CASTRO, 2007, p. 66). O conceito de escuta acusmática vem dos discípulos de Platão. Estes tomavam suas lições em silêncio separados de seu mestre por uma cortina. Dessa forma, a escuta acusmática significa ouvir ao som sem a visão da fonte sonora. Schaeffer desenvolve também a prática de repetição do elemento sonoro gravado como uma forma de conhecer melhor suas propriedades – estaria aí instaurada a ideia de loop. A partir dessas experiências, Schaeffer introduz o conceito de escuta reduzida:

“Pierre Schaeffer designou por escuta reduzida a escuta que trata das qualidades e das formas específicas do som, independentemente da sua causa e do seu sentido; e que considera o som - verbal, instrumental, anedótico ou qualquer outro - como objeto de observação, em vez de o atravessar, visando através dele outra coisa [...]” (CHION, 2011, p. 29-30).

Paralelamente às experiências da *Radiodiffusion Française*, também no Estúdio Eletrônico de Colônia se faziam importantes descobertas no campo musical. No entanto

o foco estava muito mais na geração eletrônica de sinais sonoros do que no uso dos ruídos do “mundo concreto”. “Num sentido estrito, a pura música eletrônica está baseada na premissa de que um alto-falante pode ser levado a produzir som através de impulsos eletromagnéticos provenientes [...] de geradores eletrônicos” (SALZMAN, 1970, p. 178). Estes sons eletrônicos se diferem dos instrumentos musicais tradicionais por não possuírem sons parciais (KERNEK, 1996, p. 98). Os sons parciais são como uma espécie de aglomerado sonoro que surge a partir de um som fundamental. Esta característica física é o que determina os diferentes timbres nos permitindo, assim, diferenciar um piano de um trompete. John Cage (1973), em seu livro *Silence*, postulou o seguinte sobre a música eletrônica: “a função especial dos instrumentos eletrônicos será a de possibilitar o total controle da estrutura de harmônicos dos sons de altura definida (em oposição ao ruído) para tornar esses sons disponíveis em qualquer frequência, amplitude e duração”⁵ (CAGE, 1973, p. 4). Karlheinz Stockhausen foi o principal expoente da música eletrônica nascida em Colônia. Em sua obra *Gensang der Jünglinge* (1955-56), o compositor utilizou tanto sons gravados quanto sons gerados eletronicamente. Posteriormente, música concreta e música eletrônica viriam se fundir na chamada música eletroacústica.

Seus derivações mais recentes, os *samplers*, são aparelhos que podem converter qualquer som gravado em matriz de múltiplas transformações operáveis pelo teclado [...]. O *sampler* registra, analisa, transforma e reproduz ondas sonoras de todo tipo, e superou de vez a já velha polêmica inicial entre a música concreta e a eletrônica (pois num estado de tal produção de simulacros dilui-se a oposição entre o gravado e o sintetizado, o som real e o inventado). (WISNIK, 2006, p. 48).

Por sua vez, o compositor nova-iorquino John Cage (1912-1992) se insere nesse ambiente de vanguarda ao abrir a porta para o acaso e para a aleatoriedade. Contrariamente ao pensamento cientificista e racionalista que guiava parte da vanguarda do início do século XX, o compositor se insere numa linha de pensamento antecipada por Eric Satie e Mallarmé. Se alguns se sentiam fascinados pela ordem matemática das coisas, pela eficiência das máquinas e o controle da ciência, à artistas como Cage, Pollock, Wolff e Calder não interessava pôr ordem ao caos. Assim, “impunha-se alguma

⁵ The special function of electrical instruments will be to provide complete control of the overtone structure of tones (as opposed to noises) and to make these tones available in any frequency, amplitude, and duration. (CAGE, 1973, p. 4).

forma de adaptação à desordem, quem sabe tentando fazer do acaso uma escolha” (GRIFFITHS, 1998, p. 159). Cage utilizava em suas composições métodos pouco convencionais como dados e *I Ching* para descontrolar a consciente manipulação dos sons (SALZMAN, 1970, p. 182). Utilizou-se também das tecnologias do som para gerar interferências:

[...] sua famosa *Imaginary Landscape* para doze rádios, conjuntos de ruídos tomados ao acaso cujo assunto é um decurso fixo de tempo dentro do qual os objetos audíveis – quaisquer objetos audíveis e sonoros (incluindo-se outra música) em qualquer tipo de combinação – poderiam ocorrer, colhidos do mundo real através de métodos aleatórios e intencionalmente irrelevantes e colocados em justaposição ao acaso. (SALZMAN, 1970, p. 183).

Havia, portanto, uma grande vontade de se valer da intuição e do improviso dentro das composições. Algumas de suas partituras não passavam de indicações imprecisas e abrangentes que incentivavam a participação ativa do intérprete. Desta forma, nunca uma execução seria igual à outra. Suas peças desafiavam as alturas definidas, o pulso e os timbres considerados “musicais”. Cage transforma o piano – instrumento marcadamente burguês, aquele que desponta com os sons ordeiros do classicismo – em um multiplicador de ruídos: misturados a sua estrutura surgem pregos, parafusos, pinos e outras traquitanas mais. “[...] ele passa a soar formas alteradas de pandeiro, atabaques, marimbas, caixas de música, guizos” (WISNIK, 2006, p. 48). O ritmo flutua num tempo vago e não mensurável, uma espécie de não-métrica. Sua proximidade com os ruídos tecnológicos também refletiu nas obras de Stockhausen e Boulez. Para Cage, “a tecnologia do som tornaria disponível para propósitos musicais qualquer um e todos os sons que possam ser ouvidos.”⁶ (CAGE, 1973, p. 4). Ele utilizou, por exemplo, em algumas de suas obras, microfones para amplificar ruídos quase inaudíveis. A contradição entre consonância e dissonância se atualizou no mundo moderno para o embate entre ruído e os chamados “sons musicais”. Ao mesmo tempo, Cage afirmava que a música de sua preferência era aquela “que ouvimos quando nos mantemos em absoluto silêncio” (CAGE *apud* GRIFFITHS, 1998, p. 164). Esta posição foi consolidada na sua peça célebre, *Tacet 4’33”*, de 1952. Relato aqui a descrição que Wisnik (2006) faz da peça:

⁶ *Which will make available for musical purposes any and all sounds that can be heard.* (CAGE, 1973, p. 4).

Um pianista em recital vai atacar a peça, mas fica com as mãos em suspenso sobre o teclado durante quatro minutos e 33 segundos; o público começa a se manifestar ruidosamente. Aqui também há um deslizamento da economia sonora do concerto, que sai de sua moldura, como uma máscara que deixa ver um vazio. A música, suspensa pelo intérprete, vira silêncio. O silêncio da plateia vira ruído. (WISNIK, 2006, p. 51-52).

John Cage estava chamando a atenção para os ruídos do mundo. Quando o pianista, ao invés de atacar o piano, deixa soar esta cesura longuíssima, tomamos consciência dos sons ao nosso redor e daqueles que nós mesmos produzimos. Esse momento meditativo que nos coloca em contato direto com o mundo externo e interno pode ser aterrador. Não por acaso o escândalo na plateia. Como lhe dar com esse mundo de ruídos desordenados ao qual não temos qualquer controle? Cage nos explica que

Onde quer que estejamos, a maior parte do que ouvimos é ruído. Quando o ignoramos, ele perturba-nos. Quando o ouvimos, nós o achamos fascinante. O som de um caminhão a cinquenta milhas por hora. Estática entre estações. Chuva. Queremos capturar e controlar estes sons, usá-los não como efeitos sonoros mas como instrumentos musicais.⁷ (CAGE, 1973, p. 3).

1.4. Ecologia acústica

A ecologia acústica pode ser entendida como uma ramificação da música eletroacústica. Até então o foco da “música de fita” era identificar e isolar os “objetos sonoros” (Schaeffer) do seu entorno para melhor compreendê-los em seus aspectos objetivos e manipulá-los em estúdio. No entanto a ecologia acústica entende que um som não deve ser visto isolado de seu contexto acústico e social. Quando um ruído soa no espaço ele carrega consigo diversas informações tanto objetivas quanto subjetivas sobre o local, a comunidade e os indivíduos que coabitam aquele espaço, e essas informações não devem ser ignoradas. Introduzido por R. Murray Schafer na *Simon Fraser University* (SFU), no Canadá, o pensamento ecológico acerca do som busca, portanto, aumentar o nível de consciência do indivíduo sobre os sons que o rodeia e sobre si mesmo. Schafer, em seu celebrado livro *A afinação do Mundo*, destaca o significado ecológico de seu pensamento:

⁷ Wherever we are, what we hear is mostly noise. When we ignore it, it disturbs us. When we listen to it, we find it fascinating. The sound of a truck at fifty miles per hour. Static between the stations. Rain. We want to capture and control these sounds, to use them not as sound effects but as musical instruments. (CAGE, 1973, p. 3).

“Ecologia é o estudo da relação entre os organismos vivos e seu ambiente. A ecologia acústica é, assim, o estudo dos sons em relação à vida e à sociedade. Isso não pode ser realizado em laboratório. Só poderá ser desenvolvido se forem considerados, no próprio local, os efeitos do ambiente acústico sobre as criaturas que ali vivem.” (SCHAFER, 2011, p. 287).

As ideias de Schafer ganharam força, no final dos anos 1960, entre jovens compositores como Barry Truax, Peter Huse, Bruce Davis, Howard Broomfield e Hildegard Westerkamp. Este grupo, sob a liderança de Schafer, fundou o *World Soundscape Project* (WSP) – a partir de 1993 se transformou no *World Forum Acoustic Ecology* (WFAE). O projeto buscou estudar os aspectos da paisagem sonora mundial através de pesquisas em diversas áreas do conhecimento como ciências, estética, filosofia, arquitetura e sociologia. O “projeto acústico” de Schafer, portanto, apresenta forte caráter interdisciplinar e tem como principal objetivo encontrar soluções para equilibrar ecologicamente as relações entre as comunidades e seu ambiente acústico. No momento em que a visão se tornou o sentido dominante e a escuta foi sendo paulatinamente negligenciada, se impõe a necessidade de um resgate de uma cultura auditiva. Neste sentido, surge a ideia bastante provocadora de pensar o mundo como uma grande composição musical que soa incessantemente. Cada indivíduo é, portanto, público, compositor e intérprete. Cada um é chamado a participar ativamente da construção sonora universal. Schafer, assim, questiona:

Que sons queremos preservar, incentivar, multiplicar? Quando soubermos, os sons desagradáveis ou destrutivos se tornarão suficientemente evidentes e saberemos porque precisamos eliminá-los. Só uma completa avaliação do ambiente acústico pode nos fornecer os recursos para melhorar a orquestração da paisagem sonora. O projeto acústico não é meramente um tema para 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 no auditório estão sempre vazias.” (SCHAFER, 2011, p. 287-288).

A proposta do WSP é bastante ambiciosa. Existe uma vontade de intervir no mundo real de forma a modificar sua paisagem sonora. Este impulso se dá, em particular, motivado pelos níveis de poluição sonora que o mundo moderno alcançou. Poluição sonora diz respeito, basicamente, à incrível produção e multiplicação de ruídos que as máquinas e os aparatos tecnológicos vêm sobrepondo aos ruídos naturais. Este

aglomerado caótico constrói uma espécie de muro entre o indivíduo, sua comunidade e o meio ambiente. Como parâmetro primordial para aferir o nível de poluição sonora do ambiente acústico, Schafer adota o ouvido e a fala humana. O autor alega que “o único meio de podermos compreender os sons extra-humanos é relacioná-los com a nossa capacidade de sentir e produzir nossos próprios sons. Conhecer o mundo pela experiência é o primeiro anseio.” (SCHAFER, 2011, p. 289). Hoje em dia, os ruídos ambientais são tão intensos que os sons humanos são esmagados e mascarados. Toneladas de decibéis nos são empurrados ouvido a dentro, causando, assim, todo tipo de transtornos físicos e psicológicos. Ambientes extremamente ruidosos se tornam ambientes inóspitos e inumanos. É neste ponto que a ecologia acústica intervêm. Ela faz um apelo para diminuirmos o ritmo e escutarmos de forma atenta os sons que nos circundam.

Uma das principais vias de atuação da ecologia acústica é portanto a via educacional. Schafer, além de seu trabalho como compositor, desenvolveu um consistente percurso como educador. Baseado nos estudos de Laske sobre a “competência sonológica”, Schafer elaborou uma série de exercícios para aumentar a consciência auditiva de seus alunos às quais chamou de “limpeza de ouvidos”. Suas ações eram extremamente práticas e participativas. Schafer partia do princípio de que a era necessário unir percepção e expressão para alcançar de fato o conhecimento. Portanto *input* (escutar) e *output* (emitir) são entendidos como faces de uma mesma moeda que devem estar em constante sintonia. “A diferença entre o conhecimento psicoacústico e a competência sonológica é exatamente a diferença entre o ‘conhecimento de ou a respeito de’ e o ‘conhecimento do fazer’, isto é, entre um conhecimento das propriedades sonoras e capacidade de projetá-las. (SCHAFER, 2011, p. 217). Kendall Wrightson (2000), ao relatar sua experiência com um desses exercícios de “limpeza de ouvidos”, aponta o seguinte: “muitos alunos não têm consciência dos sons que escutaram durante o dia e muitos não conseguem listar os sons de quinze minutos atrás”⁸ (WRIGHTSON, 2000, p. 10).

Uma das primeiras ações do WSP foi um estudo de campo sobre a paisagem sonora de Vancouver. O projeto se utilizou de vários métodos de pesquisa incluindo a elaboração de mapas, gravações de campo e descrições de objetos sonoros. Schafer

⁸ *Many students do not recall “consciously” having heard any sounds during the day, and many do not complete the sound list even after fifteen minutes.* (WRIGHTSON, 2000, p. 10).

desenvolveu sua própria terminologia para descrever os elementos que habitam os ambientes acústicos:

[...] venho utilizando outra noção, tomada de empréstimo à percepção visual: figura *versus* fundo. De acordo com os psicólogos da *Gestalt*, que introduziram a distinção, a figura é o foco de interesse, e o fundo, o cenário ou contexto. A isso foi acrescentado, mais tarde, um terceiro termo, *campo*, significando o lugar onde ocorreu a observação. Foram os psicólogos fenomenológicos que apontam para o fato de que aquilo que é percebido como figura ou fundo é determinado principalmente pelo campo e pelas relações que o sujeito mantém com esse campo. (SCHAFER, 2011, p. 214).

Schafer denominou aos sons de fundo de sons fundamentais (em analogia às notas musicais que identificam uma tonalidade e em torno da qual as outras notas gravitam). Os sons que se destacam desse fundo podem ser divididos entre sinais e marcas sonoras. O primeiro diz respeito àqueles sons que carregam um significado específico e buscam estimular uma resposta imediata (campainha, sirene, etc.). Já as marcas sonoras são aqueles sons que guardam grande importância para uma comunidade ou um ambiente acústico e, por isso, devem ser preservados como patrimônio cultural. Portanto, assim como a culinária, as vestimentas e a arquitetura, os sons também teriam papel fundamental para caracterizar a identidade de uma comunidade e o local que habitam. As marcas sonoras têm uma tendência a serem engolidas pela nuvem de ruídos das grandes cidades. O que se vê é uma crescente homogeneização da paisagem sonora mundial tendo como som fundamental o tráfego e as máquinas.

Os contrastes entre a paisagem pré e pós-industrial levaram Schafer a formular essas diferenças em termos de paisagem *hi-fi* e *lo-fi*. Ele definiu a paisagem *hi-fi* como aquela em que os sons se sobrepõem com menos frequência e podem ser percebidos em maior perspectiva. Em um de seus experimentos, o grupo de pesquisadores do WSP registrou durante um ano as variações ocorridas numa paisagem natural. Eles puderam perceber, por exemplo, que os animais interagem em uma fina harmonia entre si:

As vocalizações dos animais e insetos tendem a ocupar pequenas faixas de frequência deixando “nichos do espectro” (bandas de pouca ou nenhuma energia) os quais a vocalização [...] de outros animais, pássaros ou insetos possam ocupar. Segundo Krause, com o crescimento das áreas urbanas, o ruído constante “bloqueia” ou “mascara” esses “nichos do espectro” e, se os chamados de

acasalamento não são escutados, as espécies tendem a ser extintas.⁹ (WRIGHTSON, 2000, p. 11).

Nas sociedades *hi-fi*, os sons são capazes de viajar por um vasto horizonte acústico carregando consigo diversas informações sobre o local. O som quando propagado, sofre a influência do ambiente através de reflexões, ecos, absorções, etc. Dessa forma, quando ele chega aos nossos ouvidos, traz consigo “cores” que expressam as dimensões do espaço em relação ao ouvinte. Nas sociedades *lo-fi*, por outro lado, o horizonte acústico é cada vez mais restrito. O indivíduo é esmagado em sua dimensão auditiva. Sons, antes importantes para a comunidade, são bloqueados por muros ruidosos. Este efeito restringe a tal ponto nossa audição que mal podemos perceber os nossos próprios sons. “... o espaço auditivo individual está reduzido a proporções menores que a humana”¹⁰ (TRUAX *apud* WRIGHTSON, 2000, p. 11). O ruído aqui é, portanto, entendido como interferência que não só impõe diversos problemas de comunicação como bloqueia o contato do homem com sua dimensão interior. O homem moderno se protege do ruído com mais ruído. Imerso na cacofonia das grandes cidades, o homem procura sobreviver com seus fones de ouvido. A música funciona como analgésico, uma paisagem sonora virtual e idealizada, onde os ruídos do mundo aparecem comodamente organizados. “[...] um muro sonoro bloqueia o incessante (e, muitas vezes, crítico) diálogo interno e as emoções desconfortáveis – promovendo a ilusão de controle emocional”¹¹ (WRIGHTSON, 2000, p. 12). Portanto, mais do que o ruído, o homem moderno teme o silêncio.

Temendo a morte como ninguém antes dele a temera, o homem moderno evita o silêncio para nutrir sua fantasia de vida eterna. Na sociedade ocidental, o silêncio é uma coisa negativa, um vácuo. O silêncio, para o homem ocidental, equivale à interrupção da comunicação. Se alguém não tem nada para dizer, o outro o fará. Daí a garrulice da vida moderna, que se estende a toda sorte de algaravia. (SCHAFER, 2011, p. 354).

⁹ *animal and insect vocalisations tended to occupy small bands of frequencies leaving “spectral niches” (bands of little or no energy) into which the vocalisations (fundamental and formants) of other animals, birds or insects can fit. As urban areas spread Krause suggested, the accompanying noise might “block” or “mask” spectral niches and, if mating calls go unheard, a species might die out.* (WRIGHTSON, 2000, p. 11).

¹⁰ “... one’s aural space is reduced to less than that of human proportions”¹⁰ (TRUAX *apud* WRIGHTSON, 2000, p. 11).

¹¹ a soundwall to block the unceasing (and often critical) inner dialogue and the uncomfortable emotions the dialogue evinces—provides the illusion of mastery over emotion. (WRIGHTSON, 2000, p. 12).

Levando em conta as paisagens *lo-fi*, Schafer chama a atenção em particular para o papel que os meios de transmissão, gravação e reprodução de áudio desempenham na sociedade. Ele cunha o neologismo “esquizofonia” para se referir aos sons que soam separados de suas fontes originais. Um conceito similar ao da acusmática trazido por Schaeffer, porém carregado de pessimismo e senso crítico. Schafer destaca o caráter antinatural desses equipamentos que contribuem em grande parte para polifonia dos centros urbanos. No entanto seu pensamento não é o de um conservador que anseia pelo fim do mundo moderno. A ecologia acústica se utiliza também de gravações de áudio para aumentar e estimular a consciência dos ouvintes sobre a paisagem sonora mundial.

Temos ignorado os nossos ouvidos, daí, o problema da poluição sonora. Mas acrescentando-se aos ouvidos e às vozes temos hoje um instrumento que pode ser utilizado para auxiliar na correção das habilidades de discriminação auditiva - estou falando do gravador. Com esse recurso os sons podem pelo menos ser suspensos, dissecados, intimamente investigados. Mais que isso, podem ser sintetizados, e é nisso que a plena potencialidade do gravador se revela como um instrumento capaz de unir impressão, imaginação e expressão. O gravador pode sintetizar sons impossíveis para a voz. (SCHAFER, 2011, p. 217).

Neste sentido, a composição de paisagens sonoras se destaca como uma das principais práticas dos adeptos do pensamento ecológico. De fato, o assunto interessou particularmente aos músicos que almejavam novas sonoridades para expressar o mundo moderno. Se o início do século XX representou a insurgência do ruído como elemento musical, já na década de 1960 os ouvidos estavam saturados dos ruídos urbanos. Estes compositores buscavam uma nova maneira de se relacionar com o mundo através da música. A composição de paisagens sonora, dessa forma, está interessada em representar de forma imaginativa lugares reais ou fantasiados. Através de uma pesquisa atenta estes compositores procuram destacar as particularidades de um local, dar vazão para suas sonoridades e cores acústicas específicas. Estes sons também podem se costurar com sons humanos, “musicais” (no sentido tradicional da palavra) e sintetizados. A este respeito, Hildegard Westerkamp se pronuncia:

Eu não estou mais interessada em fazer música da maneira convencional; Eu estou interessada em abordar interesses culturais e sociais no idioma musical. É por isso que eu utilizo os sons ambiente e a fala como meus instrumentos. Eu quero encontrar as “vozes” de um lugar ou situação, vozes que podem falar mais fortemente sobre o lugar/situação e sobre nossa experiência nele e com ele. Eu me

considero uma ecologista do som.¹² (WESTERKAMP *apud* DUHAUTPAS; SOLOMOS, p. 13).

1.4.1. Hildegard Westerkamp

Hildegard Westerkamp é uma das fundadoras do World Soundscape Project (WSP). Ela nasceu em Osnabrück, Alemanha, no ano de 1946. Em 1965, em viagem com a família pelo Canadá, conhece seu marido Nobert Ruebsaat, o que a levaria a se mudar, três anos depois, para Vancouver. Em 1972, recebe seu bacharelado em música pela *University of British Columbia*. Neste período, começa a se interessar por música eletroacústica. Durante sua passagem pela universidade, Westerkamp se torna aluna de R. Murray Schafer, que a impressiona profundamente com sua abordagem sobre música e ruído. Em pouco tempo, Westerkamp se incorpora ao grupo de pesquisadores do WSP. Esta aproximação com as ideias de Schafer e o projeto acústico marcam definitivamente o seu trabalho como compositora. Dentro da universidade o grupo tinha a sua disposição equipamentos de altíssima qualidade e um estúdio quase exclusivo. Desta forma, Westerkamp teve a oportunidade de experimentar técnicas de gravação, edição e manipulação de áudio que lhe permitiram desenvolver uma linguagem pessoal:

Eu aprendi por osmose a trabalhar com o equipamento. Eu nunca fiz outro curso além daquele de seis semanas [com Truax na UBC]. Com o World Soundscape Project, eu simplesmente assistia os meus colegas trabalharem e passava muito tempo no estúdio. Naquele tempo o estúdio pertencia ao World Soundscape Project e ninguém mais o utilizava. Nós podíamos trabalhar vinte e quatro horas por dia. Eu, às vezes, ficava horas no estúdio não fazendo nada além de escutar e editar um pouco e, progressivamente, em torno de 1975, fiquei interessada em processar os sons um pouco mais. Eu escutava o que os outros tinham feito. Eu via eles editando.¹³ (Entrevista concedida por Hildegard Westerkamp à Andra MacCartney, maio de 1993). (MCCARTNEY, 1999, p. 138).

¹² *I am no longer interested in making music in the conventional sense; I am interested in addressing cultural and social concerns in the musical idiom. That's why I use environmental sound and language as my instruments. I want to find the 'voices' of a place or situation, voices that can speak most powerfully about a place/situation and about our experience in and with it. I consider myself as an ecologist of sound (WESTERKAMP *apud* DUHAUTPAS; SOLOMOS, p. 13).*

¹³ *I learned by osmosis to work with equipment. I never took another course after that six weeks' course [with Truax at UBC]. With the World Soundscape project I simply watched my colleagues, and spent a lot of time in the studio. At that time, the studio belonged to the World Soundscape project, and nobody else worked in it. We could work in there twenty four hours a day. So I would just be in that studio for hours, sometimes doing nothing but listening, or editing a bit, and gradually, by 1975, I became interested in processing sounds a bit more. I had heard what others had done, I had seen how they edited (Westerkamp interview with McCartney, May 1993). (MCCARTNEY, 1999, p. 138).*

Sua primeira peça eletroacústica foi *Whisper Study*. A este tempo Westerkamp já dominava técnicas básicas de edição como o uso de filtros, equalizadores, delays, etc. A composição tem um forte caráter pessoal e intimista. A autora trabalha com sons suaves, sussurros, o que exigia uma manipulação bastante delicada do material e uma atenção particular aos ruídos de fundo da reprodução. Este ponto traz uma distinção interessante entre os significados que o ruído pode tomar: ruído como som desejado, elemento musical, confrontando com o ruído de fundo, som indesejado, interferência. A ideia da compositora era trabalhar o silêncio de forma a tornar o dispositivo eletrônico imperceptível. Westerkamp, em entrevista concedida à Andra MacCartney (1999), relata um pouco dessa sua primeira experiência:

Eu nunca tinha composto uma peça sozinha, mas eu senti como - “é isso”. Eu terminei e mostrei para as pessoas e a resposta foi muito positiva. Já no contexto da paisagem sonora eu percebi que tinha encontrado algo muito importante, porque eu estava fascinada pelos sons ambientes e os significados relacionados a eles. Mas agora havia outro nível de excitação, produzindo e fazendo algo. Colocando pra fora.¹⁴ (Entrevista concedida por Hildegard Westerkamp à Andra MacCartney, maio de 1993). (MCCARTNEY, 1999, p. 138).

Alguns compositores lidam com os sons ambientes de forma generalizante, desconectados do seu contexto geográfico, político e social. Eles estão interessados no valor simbólico desses sons para criar paisagens virtuais que mimetizam qualidades de paisagens reais, no entanto sem evocar nenhum local em específico. Os sons, por vezes, são processados ao ponto de se tornarem irreconhecíveis. Por sua vez, Hildegard Westerkamp desenvolveu um estilo pessoal que confronta esse pensamento. As suas paisagens sonoras procuram se manter ligadas ao contexto original dos sons ao mesmo tempo que jogam com sonho e realidade. Suas composições refletem sua própria experiências com os ambientes: “as transformações dentro de seu imaginário sempre se modificam e retornam ao mundo exterior, ecoando de maneira ligeiramente diferente a cada vez”¹⁵ (MCCARTNEY, 1999, p. 6). Sua abordagem como compositora é a de

¹⁴ *I just thought that is the best process I've ever experienced. And I've done it completely on my own. I had never composed a piece, but it felt like—this is it. I finished it, and then I played it to people, and people were responding very positively. Already with the soundscape context I felt that I had found something very important, because I was fascinated by the environmental sounds, and the meanings connected with them. But now there was another level of excitement, producing and doing something. Putting out (Westerkamp interview with McCartney, May 1993). (MCCARTNEY, 1999, p. 138).*

¹⁵ *its transformations within her imaginary always shift and return to the outside world, echoing in a slightly different way each time. (MCCARTNEY, 1999, p. 6).*

escutar profundamente os sons de um lugar e utilizar meios eletrônicos para destacar as suas vozes, aproveitando suas especificidades e musicalidade (MCCARTNEY, 1999, p. 4). A compositora relata um pouco de sua metodologia:

Eu escuto a paisagem sonora como uma língua pela qual os lugares se expressam.

Eu gosto de posicionar o microfone bem perto dos pequenos, calmos e complexos sons da natureza para então amplificá-los e destacá-los... Talvez assim esses sons naturais possam ser entendidos como ocupando um lugar importante na paisagem sonora.

Eu gosto de caminhar no limite entre sons reais e sons processados. Por um lado, eu quero que o ouvinte reconheça a fonte e estabeleça um senso de lugar. Porém, por outro lado, eu sou também fascinada pelo processamento de sons em estúdio que fazem a fonte se tornar irreconhecível. Isso me permite como compositora explorar profundamente o potencial musical/acústico do som. Porém eu modifico o som só até um certo ponto, pois eu não estou interessada em ocultar sua clareza...¹⁶ (WESTERKAMP *apud* MCCARTNEY, 1999, p. 19).

Uma de suas peças mais conhecidas, *Cricket Voice*, é baseada no canto noturno de um grilo solitário. O som foi gravado no silêncio do deserto mexicano. A peça é um dos trabalhos mais abstratos da compositora. MacCartney (1999), sugere diversas interpretações: pode servir de calmo refúgio para os seres urbanos acostumados ao caos da cidade; também pode ser percebido como um ambiente estranho e hostil; ou mesmo como fonte de espiritualidade (MCCARTNEY, 1999, p. 4). Em outra de suas obras, *Moments of Laughter*, Westerkamp explora os limites entre público e privado. A compositora registrou a voz de sua filha desde o seu nascimento até os seus sete anos de idade. A peça traz momentos íntimos entre mãe e filha e incorpora uma marca biográfica importante ao seu trabalho. Entre 1978 e 1979, Westerkamp produziu também uma série de programas de rádio chamados “*Soundwalking*” para rádio cooperativa de Vancouver. Sobre suas experiências no rádio, ela alega que

¹⁶ *I hear the soundscape as a language with which places express themselves ...*

I like to position the microphone very close to the tiny, quiet and complex sounds of nature, then amplify and highlight them ... Perhaps in that way these natural sounds can be understood as occupying an important place in the soundscape.

*I like walking the edge between the real sound and the processed sound. On the one hand I want the listener to recognize the source, and thus want to establish a sense of place. But on the other hand I am also fascinated with the processing of sound in the studio and making its source essentially unrecognizable. This allows me as a composer to explore the sound's musical/acoustic potential in depth. But I abstract an original sound only to a certain degree and am not actually interested in blurring its original clarity... (WESTERKAMP *apud* MCCARTNEY, 1999, p. 19).*

De alguma forma, fazer rádio é como compor música. O mesmo cuidado com a forma e com o material deve ser tomado na criação para rádio e na criação de uma peça musical. As mesmas questões aparecem: quando eu preciso de som e quando eu preciso de silêncio; qual ideia de tempo criar; quais sons escolher; o que dizer e como dizer; como segurar o ouvinte.¹⁷ (WESTERKAMP *apud* MCCARTNEY, 1999, p. 19).

Neste ponto, é importante esclarecer do que se trata esta prática conhecida como *Soundwalk*.

1.4.2. *Soundwalking*

Soundwalk (passeio sonoro) é uma espécie de excursão em que o principal objetivo é escutar o meio ambiente. Estas caminhadas podem ser feitas em todo tipo de lugar, seja no centro agitado da cidade, explorando um parque, em uma loja de departamentos ou mesmo em casa. O importante é dar total prioridade para a percepção auditiva durante todo o percurso. Seu propósito é abrir os ouvidos dos participantes para todo o conteúdo que compõe o ambiente sonoro. A proposta foi criada para introduzir de forma intensa as pessoas numa experiência de escuta descompromissada e ampliar o nível de consciência auditiva. Neste sentido, guarda um forte caráter pedagógico afinado com as ideias da ecologia acústica. Os passeios podem tomar formas bastante variadas, no entanto alguns princípios básicos devem ser seguidos. Primeiramente, é fundamental que se evite falar durante as caminhadas. Lena Dietze (2000), explica as razões pelas quais a fala deve ser suprimida:

As instruções sobre não falar são importante por duas razões. A primeira é evidente: quando você fala você não está escutando. Em segundo lugar, quando você está falando você já está discutindo, falando sobre. Você está validando e interpretando. E isso é exatamente o que não pode acontecer. Deve-se apenas escutar e experienciar.¹⁸ (DIETZE, 2000, p. 20).

¹⁷ *In some ways, making radio is like composing music. The same care for form and content has to be taken in creating radio as in creating a piece of music. The same questions arise: when to have sound and when to have silence; what sense of time to create; what sounds to select; what to say and how to say it; how to retain a listenership.* (WESTERKAMP *apud* MCCARTNEY, 1999, p. 19).

¹⁸ *The instruction about not talking is important for two reasons. The first is clear: when you talk you are not listening. Secondly, when you talk you are already talking-over, talking-about. You are evaluating and interpreting. And this is precisely what should not happen. One should just listen and experience.* (DIETZE, 2000, p. 20).

Os passeios podem ser feitos em grupo ou mesmo sozinho. Alguns recursos podem ser experimentados como o uso exclusivamente da audição para se localizar no espaço ou tentativas de travar um diálogo com ambiente. Estes diálogos podem significar experimentar a acústica de um determinado local, provocando ecos e reverberações, investigar as possíveis sonoridades de um objeto ou mesmo imitar os animais que povoam aquele espaço. Em seu artigo de 1974 sobre *soundwalk*, Westerkamp provoca os participantes com um texto poético, o qual tomo a liberdade de transcrever aqui na íntegra:

Comece por escutar os sons de seu corpo enquanto se movimenta. Eles são próximos de você e estabelecem o primeiro diálogo entre você e o ambiente. Se você pode ouvir até os sons mais baixos, você está se movendo por um ambiente com proporções humanas. Em outras palavras, com sua voz e os seus passos, por exemplo, você está conversando com o ambiente que lhe responde de volta lhe devolvendo os seus sons com qualidades acústicas específicas.

Tente se mover
Sem fazer qualquer som.
É possível?

Qual é
O som mais baixo do seu corpo?

(Se, todavia, você não puder escutar os sons que seu corpo produz, Você experimenta uma paisagem sonora desequilibrada. As proporções humanas não têm Qualquer significado aqui. Não só sua voz e seus passos são inaudíveis, como também Seu ouvido está lhe dando com uma sobrecarga sonora).

Desloque seus ouvidos dos seus próprios sons e
Escute os sons próximos.

O que você escuta? (faça uma lista)

O que mais você escuta?
Outras pessoas
Sons naturais
Sons mecânicos

Quantos
Contínuossonscontínuos Contínuossonscontínuos

Você pode detectar
Ritmos interessantes
Pulsos regulares
A mais aguda
A mais grave das alturas

Você escuta algum
Som intermitente ou discreto
Sussurros
Explosões
Sibilo
Pancadas

Quais são as fontes desses diferentes sons?

O que mais você escuta?

Leve seus ouvidos para longe desses sons e escute
Além-----ao longe.
Qual o som mais suave?
O que mais você escuta?

O que mais?

O que mais?

O que mais?

O que mais?

Até agora você isolou os sons uns dos outros e os conheceu como entidades individuais. Mas cada um deles é parte de uma grande composição ambiental. Portanto junte-os todos e escute como se fosse uma peça de música tocada por diversos instrumentos. Você gosta do que escuta? Escolha os sons que você mais gostou e crie uma paisagem sonora ideal no contexto do seu espaço presente. Quais seriam suas principais características? Ela é apenas um sonho idealizado ou pode se tornar realidade?¹⁹ (WESTERKAMP, 2001, p. 19-20).

¹⁹ Start by listening to the sounds of your body while moving. They are closest to you and establish the first dialogue between you and the environment. If you can hear even the quietest of these sounds you are moving through an environment which is scaled on human proportions. In other words, with your voice or your footsteps for instance, you are "talking" to your environment which then in turn responds by giving your sounds a specific acoustic quality. / Try to move / Without making any sound. / Is it possible? / Which is / the quietest sound of your body? / (If, however, you cannot hear the sounds you yourself produce, / you experience a soundscape out of balance. Human proportions have / no meaning here. Not only are your voice and footsteps inaudible but also / your ear is dealing with an overload of sound). / Lead your ears away from your own sounds and / listen to the sounds nearby. / What do you hear? (Make a list) / What else do you hear? / Other people / Nature sounds / Mechanical sounds / How many / Continuous sounds / continuous / continuous / Can you detect / Interesting rhythms / Regular beats / The highest / The lowest pitch. / Do you hear any / Intermittent or discrete sounds / Rustles / Bangs / Swishes / Thuds / What are the sources of the different sounds? / What else do you hear? / Lead your ears away from these sounds and listen / beyond-----into the distance. / What is the quietest sound? / What else do you hear? / What else? / What else? / What else? / What else? / So far you have isolated sounds from each other in your listening and gotten to know them as individual entities. But each one of them is part of a bigger environmental composition. Therefore reassemble them all and listen to them as if to a piece of music played by many different instruments. Do you like what you hear? Pick out the sounds you like the most and create the ideal soundscape in the context of your present surroundings. What would be its main characteristics? Is it just an idealistic dream or could it be made a reality? (WESTERKAMP, 2001, p. 19-20).

Os passeios sonoros, todavia, não se diferenciam em muito da prática de composição de paisagens sonoras. O compositor se utiliza tanto dos sons gravados em campo como de diários sonoros, que podem trazer informações importantes sobre o contexto e a reação das pessoas sobre determinados ruídos. Westerkamp, em sua obra *India Sound Journals*, se utiliza inclusive dos textos de seus diários como material sonoro para a composição. Em muitos aspectos, esses passeios sonoros lembram o trabalho de um técnico de som no cinema. No filme *Um tiro na noite* (Blow Out, 1981), de Brian de Palma, John Travolta encarna o papel de um técnico de som que capta ruídos para um estúdio de cinema. A famosa cena em que ele capta o som de um assassinato com seu microfone hipercardiode pode ser vista como um bom exemplo de *soundwalk*. A decupagem busca representar na imagem o ponto de escuta do personagem. Os detalhes do ambiente tomam grandes dimensões na tela e cada ruído, por mais sutil que seja, cresce em importância.

CAPÍTULO 2 – INTEFERÊNCIAS ENTRE SOM E IMAGEM

2.1. O valor acrescentado

A representação espacial no cinema é essencialmente constituída no campo visual. A tela é o lugar onde tudo se passa, e a atenção do espectador está prioritariamente voltada para ela. As artes visuais estiveram historicamente preocupadas com a representação do espaço e, mesmo nas desconstruções propostas pelas vanguardas no início do século XX havia uma insinuação de um ponto de vista subjetivo. Já os investimentos em formas abstratas são frequentemente relacionados com a música, que seria a arte abstrata por excelência. De fato, a imagem apresenta maior capacidade de descrição em comparação com a música. Não por acaso a análise de filmes adota como unidade básica o plano de imagem, que delimita a ação em um determinado espaço inscrito no tempo. O som, por sua vez, desenrola-se primordialmente na dimensão temporal, sendo, difícil, circunscrevê-lo em blocos bem delimitados.

O espaço representado pelo filme é um espaço imaginário que compete ao espectador construir na medida do desenrolar da representação. Geralmente é admitido que esta construção se opera essencialmente a partir de dados visuais, não sendo os dados sonoros tomados em consideração senão a título de informações complementares. *Flou*, sem contorno, o som por ele mesmo não delimita nenhuma cena e concluímos que ele somente adquire virtude espacializante uma vez magnetizado pela imagem. (CAPNAN *apud* FLORES, 2006, p. 83).

Na escrita cinematográfica, portanto, não existe independência entre as trilhas de imagem e de som. As relações que se criam são, em geral, verticais, ou seja, percepção visual e auditiva se interferem mutuamente como notas dentro de um acorde. No entanto, talvez pela predominância da visão em nossa cultura ou simplesmente pelos códigos retóricos em que se apoiou a linguagem cinematográfica, a imagem se impõe como força de atração para onde o som converge. À vista disso, Chion (2011) discorre sobre os valores expressivos que o som acrescenta à imagem:

Por *valor acrescentado*, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre ‘naturalmente’ daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja

pela sua própria diferença com aquilo que se vê. (CHION, 2011, p. 12).

No entanto vale frisar que o valor acrescentado é recíproco. Assim como a imagem é transformada pelo som, o som é transformado pela imagem. Isto fica muito claro quando o filme utiliza os ruídos de *foley* para despertar sensações específicas na plateia. Nos filmes de horror, por exemplo, sons macabros ou nojentos são produzidos em estúdio em situações que nada remetem ao contexto original da cena. Ruídos de vísceras ou de um crânio se quebrando, por exemplo, apesar de nos deixarem completamente arrepiados, podem não passar de vegetais sendo esmagados. Por vezes, estes sons são tão expressivos que substituem a própria imagem.

É, portanto, através dessas interações entre som e imagem que a questão espacial se impõe. Um ruído só poderá encontrar posição no espaço diegético do filme se analisado em função do quadro que está na tela.

2.2. Som fora de campo

Chion (2011) propõe, ao discutir o espaço diegético do filme, um modelo simplificador que distribui os elementos sonoros em três instâncias. São chamados, portanto, som *in* aqueles sons que estão referenciados na imagem e pertencem à diegese do filme. Em contrapartida, aqueles que não estão presentes na imagem e também não participam da diegese são chamados de som *off*. Tanto as narrações como a música incidental figuram nesta categoria. Já aqueles sons que fazem parte da diegese do filme, mas não estão visíveis no quadro, compõem os chamados *sons fora de campo*. (CHION, 2011, p. 62).

É justamente nesta oposição entre visualizado e não-visualizado que a questão do fora de campo se impõe. Como já foi dito anteriormente, o som fora de campo só pode ser identificado em função do que é mostrado na tela. Ao fecharmos os olhos durante uma projeção, por exemplo, instauramos uma confusão espacial de forma que se torna impossível distinguir qual som está dentro e qual está fora de campo.

O fora de campo do som, no caso do cinema monopista, é, portanto, inteiramente um produto da visão combinada com a audição. É apenas uma relação entre o que vemos e o que ouvimos, e só existe nessa

relação; exige, portanto, a presença simultânea dos dois elementos. (CHION, 2011, p. 69).

Além disso, a questão do *fora de campo* no cinema se apoia em grande parte na percepção tridimensional da nossa audição. Estamos acostumados, no mundo real, a perceber os sons a nossa volta, identificá-los e relacioná-los a uma causa concreta sem necessitarmos do auxílio da visão – esse processamento é realizado de forma inconsciente e em milésimos de segundos. Os filmes silenciosos, até então, aprisionados ao plano retangular e bidimensional do quadro, já buscavam sugerir através dos efeitos de iluminação, entradas e saídas de quadro, ou pelo direcionamento do olhar dos atores, que existia um universo para além dos limites do quadro. No entanto, com o advento do cinema sonoro, o espaço fílmico se expandiu extraordinariamente. Neste sentido, duas relações básicas e fundamentais se desenvolveram na interseção som/imagem: quando a causa do som é apresentada na imagem e quando este som é desprovido de uma referência visual.

No primeiro caso, a imagem funciona como um “imã” que atrai o ruído para um ponto específico do quadro, principalmente se este som vem em sincronia com alguma ação na cena.

O sincronismo é sobretudo uma questão de verossimilhança, de convicção que o espectador aprova por razões de convenções, de hábitos adquiridos pela própria vivência cotidiana. Na realidade do dia-a-dia, ocorrências sonoras quase sempre estão ligadas a algum tipo de imagem ou de ação, ou seja, a alguma causalidade daquele som. (FLORES, 2006, p. 84).

Quando o som é relacionado à uma causa visível, portanto, não há, à princípio, qualquer estiramento dos limites do quadro. A força de convergência entre um momento sonoro e um momento visual é de natureza centrípeta.

No entanto pode haver também sincronismo entre a ação na tela e um ruído que não é visualizado. Estes ruídos que se encontram, assim, excluídos do campo da imagem são automaticamente posicionados *fora de campo*. Neste caso, vale salientar que o som apresentado sem a visão de sua causa originária induz a um tipo de escuta que Chion (2011), a partir das teorias de Schaeffer, chamaria de acusmática.

O som é naturalmente um objeto separado, emanção daquilo que o produziu. Quando escutamos um som reproduzido, sem vermos o que

o provocou, ele continua com as mesmas características acústicas do instante em que aconteceu e foi gravado. O som se expõe e nos toca mesmo que o corpo do qual ele tenha sido gerado tenha se afastado. A audição tem essa capacidade de manter com o objeto escutado uma relação ambivalente, ser ausente por um lado (causa do som) e presente por outro (características acústicas). (FLORES, 2006, p. 135).

Neste caso, Chion (2011) destaca dois caminhos possíveis na utilização do som acusmático. Num primeiro caso, um som pode vir acompanhado de sua causa visual para depois aparecer “acusmatizado”. Este som é então pareado à uma imagem específica que retornará à cabeça do espectador sempre que ele reaparecer. “Será um som encarnado, marcado por uma imagem, desmitificado, classificado (como a campainha do elétrico em *Fugiu um Condenado à Morte* de Bresson [...])” (CHION, 2011, p. 61).

Num segundo caso, pode acontecer exatamente o oposto: o som é apresentado inicialmente acusmatizado para só depois termos acesso à sua causa. Este recurso tem forte caráter suspensivo e guarda uma aura de mistério aos personagens que permanecem ocultos na imagem. Filmes como *M: O Vampiro de Dusseldorf* (1931) utilizam esse artifício de forma magistral. O personagem cego – dotado naturalmente de uma escuta acusmática aguçada – reconhece o assassino de crianças pelo seu assovio, enquanto as características físicas do vilão são preservadas até o limite. É muito comum que personagens maléficis ou de grande importância para a história sejam introduzidas pelo som. Esta antecipação cria um clima de expectativa a ser resolvido com a desacusmatização da personagem.

No entanto este modelo do *tri-círculo* proposto por Chion, que divide os elementos sonoros entre *in/off/fora* de quadro, se mostra incapaz de abarcar todas as nuances da construção sonora de um filme. Algumas críticas apontam, por exemplo, para a dificuldade de se alocar nesse esquema os sons emitidos por aparelhos elétricos, já que “a rádio, o disco ou o telefone, que transmitem os sons sem mostrarem o seu emissor, são por definição *media* acusmáticos.” (CHION, 2011, p. 61). Porém, estando estes aparelhos presentes na cena, não seriam eles som *in*? Onde situar também as vozes interiores, as vozes do pensamento e das recordações? Por outro lado, não seria banal classificar os sons ambientes como *fora* de campo só porque não podemos visualizar suas fontes?

Chion (2011), consciente dessas ambiguidades, propõe um modelo mais elaborado. O autor acrescenta, assim, três novas categorias: o som ambiente, o som interno e o som *on the air*. A primeira se refere à “ambiência global” que envolve a cena e constrói o espaço. “Podemos chamar-lhes também *sons-território*, porque servem para marcar um lugar, um espaço particular com a sua presença contínua” (CHION, 2011, p. 64). O *som interno*, por sua vez, diz respeito tanto aos sons fisiológicos de uma personagem como respiração, batimentos cardíacos, etc. (*sons internos-objetivos*) quanto às vozes mentais e suas recordações (*sons internos-subjetivos*) (CHION, 2011, p. 64). O terceiro caso trata dos sons presentes numa cena que são transmitidos por aparelhos de rádio, televisão, autofalantes, etc. Segundo Chion, estes sons ganham uma certa autonomia nos filmes podendo atravessar as zonas *in/off/fora* de campo com naturalidade. No caso de uma música transmitida por rádio, por exemplo, esta pode apresentar, em maior ou menor grau, as características acústicas do local e do dispositivo que a está reproduzindo (reverberação da sala, ruídos de transmissão, etc.), mas pode também saltar do rádio para encher a sala assumindo, assim, o espaço *off*, ou seja, funcionando como “música de fosso”. (CHION, 2011, p. 65).

Ainda em relação ao som fora de campo, Chion diferencia os sons em dois tipos. Poderíamos chamar de *fora de campo ativo* àqueles sons acusmático que chamam a atenção para suas causas, ou seja, que aguçam a curiosidade e movem a narrativa para frente. “O fora de campo ativo é essencialmente constituído por sons cuja a fonte é pontual, ou seja, corresponde a objetos cuja visão pode ser localizada.” (CHION, 2011, p. 70). Em contrapartida, os sons que criam uma ambiência, sem necessariamente chamar a atenção para suas fontes, podem ser entendidos como *fora de campo passivo*. Eles ajudam a criar unidade e estabilidade para a cena, “o que permite imediatamente à planificação flutuar livremente pelo cenário, multiplicar os planos aproximados, etc., sem que o espectador fique espacialmente desamparado”. (CHION, 2011, p. 70).

Por um lado, o falado e o conjunto do sonoro conquistaram autonomia: ... deixaram de ser um componente da imagem visual, como no primeiro estágio, tornaram-se imagem integralmente. A imagem sonora nasceu, em sua própria ruptura, de sua ruptura com a imagem visual. Já não são nem dois componentes autônomos de uma mesma imagem audiovisual, ..., são duas imagens “heutônomas”, uma visual e uma sonora, com uma falha, um interstício, um corte irracional entre ambas. ... Não há portanto mais extracampo, tampouco sons *off* para povoá-lo, já que as duas formas de extracampo, e as distribuições sonoras correspondentes, eram ainda características da imagem visual.

Agora porém, a imagem visual renunciou à sua exterioridade, separou-se do mundo e conquistou seu avesso, libertou-se do que dela dependia. Paralelamente, a imagem sonora livrou-se de sua própria dependência, tornou-se autônoma, conquistou seu enquadramento. A exterioridade da imagem visual enquanto única enquadrada (extracampo) foi substituída pelo interstício entre dois enquadramentos, o visual e o sonoro, corte irracional entre duas imagens, a visual e a sonora. (DELEUZE, *apud* FLORES, 2006, p. 135).

2.3. Distinções entre o som e sua fonte originária

Com efeito, vale a pena também identificarmos as diferenças entre a fonte sonora e o som propriamente dito. Estamos habituados a confundir essas duas instâncias em nossa escuta cotidiana. Segundo Chion (2011), nossa primeira atitude de escuta seria a *escuta causal*. Esta está preocupada em recolher o máximo de informação de um som para que possamos identificar a sua causa, que pode tanto estar visível quanto invisível. O som ao ser percebido é catalogado e nomeado. Agimos como se estivéssemos preenchendo um ficha com as informações recolhidas. Estas informações, de certo, podem identificar pessoas e objetos específicos. Porém podemos reconhecer também causas genéricas como o tipo de material que provoca certos ruídos (metal, madeira, plástico, etc.) ou alocá-los em categorias abrangentes (voz de um homem adulto, aparelho motorizado, etc.) (CHION, 2011, p. 27).

Uma segunda atitude de escuta diria respeito à nossa capacidade de decodificar, interpretar e compreender certos códigos. Esta, chamada de *escuta semântica*, é realizada concomitantemente com a *escuta causal*.

Segundo um primeiro tipo de escuta, o ser vivo dirige sua audição (o exercício de sua faculdade fisiológica de escutar) para índices; neste nível, nada distingue o animal do homem: o lobo escuta um ruído (eventual) de caça, a lebre um ruído (possível) de agressor (...) Esta primeira escuta é, se assim podemos dizer, um alerta. A segunda é uma decifração; o que se tenta captar pelo ouvido são signos; aqui sem dúvida é a vez do homem; escuto da mesma maneira que leio, isto é, mediante determinados códigos. (BARTHES *apud* FLORES, 2006, p. 128)

Na “escrita” cinematográfica estas duas atitudes de escuta estão sendo constantemente manipuladas. A escuta causal, em particular, sofre forte influência da *síncrese*. Quando numa sala de projeção, não é mais no mundo real que buscamos a

fonte causadora de um determinado ruído, mas sim naquilo que o filme nos faz acreditar ser sua fonte original. Somos, dessa forma, induzidos pelo jogo de sincronicidade a criar relações imaginárias entre som e imagem. Sons que pouco tem a ver com o que se passa na tela são facilmente interpretados como emanando de pontos específicos do quadro. A ilusão é de tal maneira bem realizada que som e imagem se tornam indissociáveis.

Desta maneira, do ponto de vista espacial, um filme pode colocar o acento tônico na fonte sonora ou no som propriamente dito. Os sons ambientes, por exemplo, são comumente constituídos de múltiplas fontes sonoras, mas não é a localização dessas fontes que importa e sim a sua capacidade de delimitar o espaço da cena. Por outro lado, sons pontuais como, por exemplo, os passos de um personagem subindo as escadas, chamam a atenção para um ponto específico no espaço. Estes sons podem ser representados de forma a soarem mais ou menos ligados ao ambiente que habitam. Sons bastante reverberados, por exemplo, se dispersam no ambiente e, ao serem refletidos pelas diversas superfícies, nos dizem muito sobre os espaços que transitam. Somos convidados aqui a partilhar da acústica característica do local que se torna bem mais expressiva do que a sua fonte sonora. (CHION, 2011, p. 67).

Os fenômenos de reflexão sonora são, nesse sentido, uma das principais marcas espaciais de um ambiente. Uma onda sonora quando incide em uma superfície poderá, dependendo do material, ser absorvida ou refletida. Neste segundo caso, ao incidir numa parede plana, por exemplo, a onda sonora será refletida da mesma forma que a luz em um espelho: outra onda se formará com o mesmo ângulo e em direção oposta à sua fonte (TRUAX, 1999). Dentre as diversas variações possíveis desse fenômeno, se destaca o efeito de reverberação e o eco. Os dois dizem respeito às diversas reflexões sofridas por uma onda sonora, no entanto guardam diferenças entre si: “O eco difere da reverberação no sentido de ser uma repetição total ou parcial de um determinado som, em virtude de sua reflexão em uma superfície distante. A reverberação é também som refletido, mas nenhuma repetição separada do original é distinguível.” (SCHAFER, 2011, p. 184).

A presença de reverberação ou de eco, portanto, marcam as diferenças de escala de um espaço para outro. É curioso como isto nos impressiona de forma inconsciente e altera por completo a nossa relação com o local. Não por acaso as igrejas e templos religiosos são marcadamente ambientes reverberantes. Quando o órgão é tocado em uma dessas enormes basílicas, ele faz soar toda sua estrutura dotando o momento de

uma grandiosidade divina. Por sua vez, Castanheira (2014), tratando da forte presença de sons reverberados no filme *Os Inconfidentes* (1972), de Joaquim Pedro de Andrade, constata o seguinte: “o espaço do filme é constantemente trazido à frente pela reverberação excessiva de locações vazias, de pé direito alto e superfícies reflexivas. [...] O ambiente reverberante funciona, igualmente, como forma de intimidar. O som é opressor” (CASTANHEIRA, 2014, P. 230).

Existe o caso curioso também de pessoas cegas, que desenvolvem a tal ponto o seu aparelho auditivo que, como os morcegos, conseguem se orientar no espaço através das reflexões que o som provoca nos objetos. Esta habilidade é conhecida como *echolocation* ou “ecovisão”. Isto traz uma interessante dimensão visual para o som que, através da sua difusão no espaço, nos permite reconhecer seus limites e, por reflexão, perceber a nós mesmos. “Ora, estes efeitos acústicos de sons reverberados e prolongados deixam muitas vezes, na recordação que deles guardamos, um rasto não sonoro, mas visual.” (CHION, 2011, p. 107).

À vista disso, os sons ambientes determinam a extensão do espaço da cena. Assim, uma cena pode ganhar contornos completamente diferentes dependendo do ambiente que a acompanha. Um filme que se passasse majoritariamente em ambientes fechados, por exemplo, poderia optar por ambientes silenciosos e pouco reverberados ou tomar o rumo oposto construindo um vasto universo de sons da vizinhança, que invadiriam os cômodos. A extensão espacial, no entanto, não precisa ser necessariamente fixa. Ela pode variar de cena para cena ou mesmo dentro de uma mesma sequência. Os sons da vizinhança, por exemplo, poderiam ir sumindo ao passo que um casal apaixonado fosse se aproximando. O ambiente se tornaria então silencioso e intimista. Motivado por uma interrupção externa, o ambiente também poderia retornar, trazendo, assim, o casal de volta para a realidade. Este tipo de artifício configura, de certo, um *clichê* de montagem, porém, apesar de exaustivamente utilizado pelos realizadores, não costuma ser percebido conscientemente pelo espectador.

2.4. Ponto de escuta

Como já foi colocado anteriormente, as trocas entre percepção auditiva e visual são constantes e fluidas na escrita cinematográfica. Assim sendo, alguns conceitos empregados normalmente para a imagem ganham relativos sonoros. É o caso do *ponto*

de vista que pôde ser desdobrado em seu correlato auditivo: o *ponto de escuta*. No entanto, esta transposição apresenta certas dificuldades devido às propriedades distintas e particulares das duas percepções.

No caso da imagem, o ponto de vista acontece quando a câmera toma o lugar do olhar de um personagem e permite ao espectador compartilhar da sua percepção visual com todas as limitações que isso acarreta. O espectador, neste caso, perde informações do todo tendo seu olhar filtrado pelo da personagem. Para esta construção se efetivar, é necessário que o espectador primeiro identifique um ponto no espaço (o personagem), perceba a direção do seu olhar e entenda o plano seguinte como tomado a partir da posição deste personagem em cena.

No caso do som, esta transposição apresenta algumas dificuldades. O ponto de escuta, assim como o ponto de vista no cinema, pressupõe a tomada de um lugar específico no espaço onde estaria o personagem. No entanto “fica difícil delimitar exatamente o lugar de onde os sons partem no espaço, por conta de sua natureza dispersa, bem como pelo fenômeno das múltiplas reflexões do som nas diversas superfícies” (CASTANHEIRA, 2014, P. 218).

Chion (2011) acrescenta ainda o caráter omnidirecional da nossa audição como uma das questões primárias para a tomada de um ponto de escuta. Como exemplo, ele propõe uma cena em que um violinista toca ao centro de uma roda. Segundo Chion, onde quer que o ouvinte se encontre na plateia ele receberá, basicamente, o mesmo som que outro em um ponto diferente. Já no âmbito da imagem, de cada eixo da sala serão tomadas visões radicalmente diferentes umas das outras (CHION, 2011, p. 75). A verdade é que a visão é bem mais orientada no espaço tridimensional que o som, pois esta enxerga apenas para onde a cabeça aponta, enquanto a audição percebe todo o seu entorno. Portanto “o processo de localização de um ponto de escuta e de um foco acústico de atenção demanda operações psicológicas muitíssimo mais complexas do que simplesmente um giro de cabeça” (MACHADO, 2007, p. 109).

Porém, mesmo se desconsiderarmos as imperfeições acústicas que uma sala de concerto poderia apresentar, o som teria inevitavelmente uma dose de direcionalidade. Não é necessário um ouvido treinado para perceber as diferenças de timbre que aparecem quando uma pessoa nos fala dando as costas. Também não precisamos do auxílio da visão para saber quando alguém nos dirige diretamente a palavra. Neste

sentido, Chion observa que “os agudos de um som, com efeito, propagam-se de maneira mais direcional do que os graves, e quando alguém nos fala virando-nos as costas, percebemos menos os harmônicos agudos da sua voz, que parece menos presente” (CHION, 2011, p. 75 -76).

Ao se adotar o ponto de vista de um personagem, portanto, seria natural concluir que o mesmo deveria vir acompanhado de um ponto de escuta. Neste caso, o mais próximo que poderia se chegar a um compartilhamento síncrono entre ponto de escuta e ponto de vista seria se o som captado adotasse a posição da câmera:

[...] o microfone deveria estar posicionado na cena numa posição a mais próxima possível da câmera, para que os sons produzidos por fontes distantes (da câmera) pudessem ser ouvidos numa intensidade mais baixa que os sons produzidos por objetos próximos. Assim fazendo, poderíamos obter algo como uma perspectiva sonora, que seria solidária e coerente com a perspectiva linear da imagem. (MACHADO, 2007, p. 108).

A percepção espacial, no entanto, funciona sob regras um tanto diferentes dentro de uma sala de projeção. Durante longos anos, o som no cinema foi construído com base no sistema monofônico, ou seja, unidirecional, o que tornava praticamente impossível a localização de um som no espaço sem a ajuda da imagem. Machado (2007) alega que

Só depois da incorporação ao filme de duas pistas sonoras estereofônicas, ou, mais recentemente ainda, com os atuais sistemas de sonorização tipo Dolby ou equivalentes, nos quais várias pistas sonoras simultâneas permitem dispor vários alto-falantes em pontos diferentes da sala de exibição, é que se torna possível sugerir a localização do(s) som(ns) no espaço. (MACHADO, 2007, p. 109).

Já que o sistema monofônico é incapaz de reproduzir o ambiente tridimensional da escuta, é a imagem que irá nos contar da onde estes sons estão surgindo. Isto ocorre frequentemente quando, por exemplo, relacionamos a reação de uma personagem a um ruído específico. Esta reação, seja uma mudança rápida na direção do olhar ou um movimento brusco de corpo, nos permite não só localizar o ruído, mas também entendê-lo como algo experimentado pela personagem. Por outro lado, se esta se mantivesse indiferente ao ruído, entenderíamos prontamente este som como parte integrante do “ambiente” e sem maior importância para a narrativa. Neste ponto, Machado observa que a escuta subjetiva também pode estar relacionada à outras instâncias de personagens

“incluindo aí essa hiperpersonagem invisível e inaudível que é a instância vidente e audiente, ou, se quiserem, o "narrador" do filme” (MACHADO, 2007, p. 110). Pode, portanto, um ruído não ser percebido pelas personagens visualizadas na tela ao mesmo tempo que este “narrador” pode acessá-lo.

Vale lembrar, nesse sentido, que o som dos filmes é construído majoritariamente em camadas, o que lhe confere caráter híbrido. Em geral pelo menos três pistas são sobrepostas e misturadas: diálogo, música e ruído. Estas três pistas têm uma tendência maior ou menor de participar da diegese do filme e, assim, tecer experiências de subjetivação. Ruídos e diálogos, por exemplo, “podem estar mais facilmente relacionadas com o que se passa nas imagens e calibrados (em termos de intensidade) para designar um possível ponto de escuta” (MACHADO, 2007, p. 109). Por outro lado, músicas marcadamente não-diegéticas e comentários *over* se mostram ineficazes em criar um ponto de escuta, pois funcionam como comentários externos. Machado questiona, portanto, se é possível a trilha sonora construir um ponto de escuta por si só, sem o auxílio da imagem.

As chamadas telefônicas e o sussurro despontam como exemplos claros de ponto de escuta. O sussurro é a fala ao pé do ouvido, aquela destinada a ser escutada por uma única pessoa, um segredo compartilhado. Segundo Machado, “se um sussurro é ouvido na trilha sonora, esse som pode ser tomado, na maior parte dos casos, como *subjetivo*, porque está pressuposto que só o poderíamos ouvir na hipótese de nosso ouvido coincidir, nesse momento, com o ouvido da personagem confidente, mesmo que a imagem o desminta e mostre essa mesma personagem num plano distanciado da câmera” (MACHADO, 2007, p. 111). No caso das chamadas telefônicas, acontece basicamente o mesmo: nos é permitido compartilhar da fala do interlocutor que, carregada das distorções e interferências de uma ligação telefônica, ocupa uma espécie de *primeiro plano sonoro*. Neste caso, ocorre normalmente uma total dissociação entre ponto de vista e ponto de escuta. Enquanto partilhamos do “ouvido” da personagem, a câmera costuma se posicionar de forma objetiva em uma tomada externa. São poucos os casos, de fato, que aglutinam ponto de vista e ponto de escuta. Um dos casos mais célebres, nesse sentido, é o filme *A dama do Lago* (*Lady in the Lake*, de 1947) que buscou coincidir, em sua construção, percepção visual e auditiva com o intuito de

proporcionar uma maior imersão do espectador em sua trama policial. A chamada do trailer oficial dizia: “Estrelando misteriosamente, Robert Montgomery e... você”.²⁰

No cinema, para a elaboração de planos sonoro, duas propriedades do som se mostram fundamentais: intensidade e reverberação. Sons com volume mais alto, ou seja, com maior intensidade sugerem uma proximidade maior da câmera ou da personagem (como no caso dos sussurros e das chamadas telefônicas citadas acima). Estas variações de intensidade são combinadas com sons mais ou menos reverberados, configurando, assim, uma espécie de *perspectiva sonora*. Este efeito é geralmente construído durante a etapa de mixagem dos filmes, ou seja, é um efeito pós-produzido em estúdio. Constantemente, nos sets de filmagem, o técnico de som está preocupado com o nível de reverberação presente no ambiente. Particularmente nos filmes rodados em locação (maior parte da produção brasileira), o desespero do técnico de som se multiplica devido às dificuldades de se tratar acusticamente estes espaços. A conduta esperada da captação do som direto é a de obter o som mais seco possível, ou seja, com o mínimo de reverberação, para que se possa, na mixagem, dosar este efeito satisfatoriamente.

As diversas camadas sonoras costumam receber também tratamentos diferenciados quando se trata de perspectiva. Os ruídos são comumente trabalhados para representarem de forma realista o espaço. Assim, um elevador funcionando no fundo de um corredor vai apresentar um som abafado e bastante reverberado de suas engrenagens, e os passos de um personagem que se distancie da câmera seguirá uma curva constante de perda de intensidade. Já no caso da fala, estas oscilações se tornam indesejadas, pelo menos, para o cinema clássico narrativo. Em geral, a fala ocupa um primeiro plano sonoro, pois entende-se que é importante compreender tudo o que é dito mesmo que essas falas não digam nada de realmente importante para o andamento da narrativa.

Registrar fielmente uma cena significaria estar atento – e preservar – as diferenças de reverberação, de distâncias entre objetos e pessoas, dos materiais que constituem o espaço. Isso seria o equivalente, na maioria das vezes, a prejudicar a compreensão de diálogos que se tornariam ou muito baixos ou indistintos pelo excesso ondas refletidas e misturadas. (CASTANHEIRA, 2014, P. 219).

²⁰ *Mysterious starring: Robert Montgomery and... you!* (chamada do trailer original)

Machado (2007) cita como exemplo as tomadas feitas de fora de um carro enquanto dois personagens travam um diálogo na parte interna. As suas vozes aparecerão em destaque e sem as distorções naturais de timbre e intensidade que tal situação ocasionaria. Com efeito, a imagem poderia inclusive se distanciar o quanto quisesse do carro, poderia também passear por detalhes do ambiente ou até mesmo se deslocar para o outro lado da cidade que o diálogo não sofreria qualquer alteração sonora. O que o cinema faz é uma espécie de “emolduramento” da fala, de forma que, apresentada as personagens e o contexto da cena no plano inicial, a câmera fica livre para percorrer o cenário. A unidade da sequência, neste caso, será garantida pela uniformidade do som. (MACHADO, 2007, p. 113).

Neste sentido, Castanheira (2014) complementa:

Sendo fiel à percepção humana, nem sempre entendemos perfeitamente os sons que nos cercam. Daí a necessidade de um modelo que atentasse principalmente para a perfeita reprodução das palavras, entendendo-se que estas são, nesse momento, um importante veículo narrativo dos filmes. Essencialmente funcionalista, essa visão pega uma hierarquia rígida na organização dos sons, determinando o que é essencial e o que não é. Esquemáticamente, teríamos uma oposição entre especificidades dos sons e sua capacidade de se fazerem reconhecidos, entre sons tidos como eventos e sons pensados como estrutura. (CASTANHEIRA, 2014, P. 219).

De fato, são poucos os diretores que se utilizam da fala como um elemento de mesma importância que os ruídos. Jacques Tati é uma dessas exceções que, em seus filmes, trabalhava a voz em sua materialidade destituída de sua dimensão semântica, no sentido que não havia qualquer intenção de compreensão do texto – porém as intensões e entonações da fala já nos dizem muita coisa. Segundo Machado (2007), “os diferentes posicionamentos do microfone podem ser percebidos como diferentes modulações da matéria sonora e isso pode ter uma função significativa no filme (ou na música concreta, ou em qualquer registro sonoro)” (MACHADO, 2007, p. 116). No entanto o cinema está mais habitualmente comprometido com as regras do ilusionismo, e a uniformidade da trilha sonora serve em grande parte para camuflar os cortes de imagem.

Outro desafio na construção de uma escuta subjetiva é a tentativa de dar vazão aos sons do pensamento, ou seja, ao ouvido interno. Machado (2007) cita o caso do filme *Un grand amour de Beethoven*, de Abel Gance, como uma das experiências mais intrigantes nesse sentido. O curioso aqui é a maneira como o filme aborda a surdez de

Beethoven ora assumindo o seu ponto de escuta ora retomando um ponto de escuta externo. Em uma das cenas, um grupo de músicos é mostrado em plano geral tocando seus instrumentos. A música pode ser ouvida plenamente até o momento que Beethoven começa a se aproximar. Os sons, assim, vão silenciando até que desapareçam por completo. Quando o compositor sai de cena, a música retoma o seu volume inicial. Portanto o ponto de escuta não é fixo. Ele transita de uma situação à outra dentro do mesmo plano. O mais curioso acontece a seguir quando os sons retornam, porém deslocado da imagem dos músicos. “O sentido dessa cena é evidente: Beethoven percebe que, embora privado da percepção auricular, a doença não conseguiu suprimir-lhe, todavia, o ouvido interno, aquele que capta os sons da imaginação, e é justamente essa descoberta que lhe vai permitir continuar compondo” (MACHADO, 2007, p. 118).

Desta forma, através da associação entre uma imagem e um som não coincidentes pode-se criar representações de uma experiência acústica subjetiva. Ao ouvirmos, por exemplo, uma voz sobreposta a um rosto emudecido somos induzidos a considerar esta voz como pertencente àquele corpo e, portanto, como sendo a expressão de sua voz interna. É claro que esse tipo de construção pode gerar ambiguidades. Seria esta voz realmente a voz do pensamento ou a manifestação de uma memória antiga? Apenas o contexto narrativo será capaz de dissolver essa dúvida. A mudança do ponto de escuta pode ser provocada, por exemplo, por algo que é dito em cena e leva a personagem a lembrar um evento passado. Muitas vezes, essas lembranças não remontam apenas os diálogos do passado, mas vem à lembrança todo um ambiente sonoro em substituição aos sons do presente mesmo com a imagem permanecendo inalterada. Temos, assim, a sensação de estarmos partilhando de uma experiência acústica “filtrada” pela personagem. Este filtro se dá da mesma forma no famoso *cocktail party effect*, ou seja, a capacidade que o aparelho auditivo tem de destacar no meio de um ambiente barulhento apenas os sons que interessam. Chion (2011) chama a isto de “máscara sonora”, sugerindo, assim, a supressão do entorno para focar a percepção em um elemento específico. Este tipo de efeito pode ser usado tanto para acentuar quanto para esconder certos sons. É o caso dos usos do silêncio nos filmes de Bresson, que exprimem a experiência existencial das personagens através da supressão de ruídos.

CAPÍTULO 3 – HILDEGARD WESTERKAMP E A “TRILOGIA DA MORTE”

The ancient tradition that the world will be consumed in fire at the end of six thousand years is true, as I have heard from Hell.

For the cherub with his flaming sword is hereby commanded to leave his guard at tree of life; and when he does, the whole creation will be consumed and appear infinite and holy, whereas it now appears finite and corrupt.

This will come to pass by an improvement of sensual enjoyment.

But first the notion that man has a body distinct from his soul is to be expunged; this I shall do by printing in the infernal method, by corrosives, which in Hell are salutary and medicinal, melting apparent surfaces away, and displaying the infinite which was hid.

If the doors of perception were cleansed everything would appear to man as it is, infinite.

For man has closed himself up till he sees all things thro' narrow chinks of his cavern.²¹ (William Blake, 1790, A memorable fancy, The marriage of Heaven and Hell)

3.1. Considerações a respeito da obra de Gus Van Sant

Além dos exemplos canônicos ligados à chamada música erudita, é notável a insurgência do ruído na música popular. Nas américas, o tempero crioulo foi paulatinamente corrompendo as danças da corte já ao final do século XIX. O batuque, o tambor, a espontaneidade e o transe trouxeram novos temperos para a música ocidental. As manifestações populares foram, assim, permeando as estruturas institucionalizadas. A pureza dava lugar à miscigenação. O blues, o jazz, o samba se espalharam pelas esquinas do mundo moderno. A onda crescente de libertação deste universo ruidoso teve seu clímax, no entanto, com a detonação da bomba atômica durante a II Guerra Mundial. Este foi o som mais intenso que o homem produziu e também o silêncio mais intenso. É a partir deste marco histórico que surge a figura do adolescente e da cultura

²¹ A antiga tradição de que o mundo será consumido pelo fogo no final de seis mil anos é verdade, como eu ouvi do Inferno. / Para o querubim com sua espada flamejante está ordenado deixar sua guarda na árvore da vida; e quando o fizer, toda a criação será consumida e aparecerá infinita e sagrada, onde agora aparece finita e corrompida. / Isso passará por uma melhoria de prazer sensual. / Mas, primeiro, a noção de que o homem tem um corpo distinto de sua alma deve ser expurgada; isso farei, imprimindo no método infernal, por corrosivos, que no inferno são salutares e medicinal, derretendo superfícies aparentes, e exibindo o infinito, que estava escondido. / Se as portas da percepção estivessem limpas tudo apareceria ao homem como é, infinito. / O homem se fechou ao ponto de ver todas as coisas através das fendas estreitas de sua caverna. (William Blake, 1790, Uma fantasia memorável, O Casamento do Céu e do Inferno). Disponível em <<http://www.bartleby.com/235/253.html>>

pop. Como subproduto da guerra nuclear, o jovem é aquele que não se encaixa nem no mundo adulto nem mais na infância e não vê perspectivas de se adaptar. Excluído da lógica tradicional, ele volta a se agrupar em tribos. As sonoridades do mundo lhe interessam. A música *pop* – expressão maior da juventude – canaliza todos estes sons para seus pedais de distorção e os vomita completamente saturados. O jovem está condenado à antropofagia.

A chamada “trilogia da morte” do diretor americano Gus Van Sant, constituída pelos filmes *Gerry* (2002), *Elefante* (*Elephant*, 2003) e *Últimos Dias* (*Last Days*, 2005), se debruça sobre esse universo juvenil que não se adapta ao mundo “civilizado”. Namorando a cultura *underground*, Gus Van Sant mergulha nos medos e angústias dos adolescentes sem se utilizar de julgamentos morais preconcebidos. Os filmes retratam uma juventude desencantada e alienada do seu entorno. As três histórias caminham inevitavelmente para a morte. Apesar de transitar também pelo cinema hollywoodiano, Gus Van Sant construiu uma consistente trajetória no cinema independente e desenvolveu uma forte marca autoral. Suas representações realistas combinadas com uma forte dimensão sensorial remetem, por vezes, à tradição do cinema neo-realista e ao cinema experimental dos anos 60. Cotterink (2010), se deixando confundir pelo realismo das representações e pelo rasto em eventos reais que *Últimos Dias* e *Elefante* possuem, os compara equivocadamente ao gênero do docudrama, no entanto, a partir desse confronto, ele consegue identificar algumas características fundamentais da trilogia:

Apesar de todos os três filmes retratarem eventos localizados dentro do nosso mundo histórico, Van Sant se recusa a oferecer qualquer explicação. Rejeitando representações explicativas da realidade, os três filmes parecem desafiar qualquer conclusão ou consenso sobre os fatos históricos que ele retrata.²² (COTTERINK, 2010, p. 2).

A este respeito, em crítica para a revista eletrônica *Contracampo*, Luiz Carlos Oliveira Jr. (2004) aprofunda a questão sob um ponto de vista mais coerente. Tratando particularmente de *Elefante*, filme inspirado na chacina de Columbine, o crítico bem explica a abordagem do diretor:

²² Although all three of these films depict events that took place within our historical world, Van Sant refuses to offer any explanations or answers. In rejecting explicable renderings of reality, the three films seem to challenge any form of closure or consensus on the historical matters they depict. (COTTERINK, 2010, p. 2).

Lá onde todos chegam repletos de teses pré-formuladas e realizam enquetes somente para ajustar os depoimentos às suas premissas, Van Sant encontrou vidas diferenciadas e as deixou acontecer, para depois emprestar-lhes sua visão de cineasta – e aí sim o filme emerge como uma construção inteiramente nova, que insere elementos visuais e sonoros que estariam ausentes no simples registro "direto". Não se trata de reproduzir o incidente em Columbine, não se trata de cobrir jornalisticamente o massacre. Trata-se de penetrar num determinado universo estando munido menos de intelectualidade do que de sentidos aguçados – e nele transitar menos com ideias formuladas do que com puras impressões. (OLIVEIRA, 2004, Revista Contracampo).

Van Sant, portanto, não procura se ater a detalhes dos acontecimentos históricos. Ele parte dali como inspiração para construir universos ficcionais sem qualquer comprometimento com a realidade. Seus filmes flutuam entre o mundo objetivo e o mundo subjetivo. A isto se deve ao desenvolvimento de uma linguagem muito pessoal e distante dos padrões do cinema comercial. Em *Gerry*, acompanhamos dois jovens que se perdem no deserto sem água e sem mantimentos e não conseguem mais encontrar o caminho de volta. Não sabemos da onde eles vieram nem para onde eles vão. *Últimos Dias*, por sua vez, é inspirado claramente nos derradeiros momentos do roqueiro Kurt Cobain. Van Sant inventa seu próprio Kurt Cobain sob a égide de Blake, sem qualquer intenção de mimetizar o cantor. Mais uma vez, somos lançados na história sem muitos preparativos. Em *Elefante*, se constrói uma espécie de fractal. Acompanhamos o dia do massacre sob a perspectiva de diversos alunos, no entanto, não nos é dado conhecer mais que impressões sobre eles. A narrativa, assim, possui um caráter extremamente lacunar se comparada ao cinema clássico americano. Esta é uma característica fundamental para o estilo de Van Sant. Mais do que tecer comentários sobre os personagens, existe a vontade de partilhar dos seus universos. Outro elemento estilístico importante é o uso constante de planos-sequência. Muito presentes nos filmes, as longas caminhadas dos personagens são seguidas de perto pela câmera. Esta ocupa um lugar ativo e fluido. O interesse é sempre o personagem e, muitas vezes, ele é o único elemento em foco. A proximidade da câmera é tanta que adquire um caráter ambíguo entre objetividade e subjetividade. É comum que ela se desloque de uma tomada externa e tome o ponto de vista do personagem. As distensões temporais e as elipses são também bastante presentes. Recursos como o *slow motion* são utilizados de forma expressiva e sensorial. O som, por sua vez, ocupa um lugar de destaque na construção narrativa.

Os filmes da trilogia não partilham do verbocentrismo do cinema tradicional. A palavra é apenas mais um elemento entre todos os outros, e a narrativa não depende delas para seguir à diante. Ao se esquivar, portanto, da racionalização exacerbada, os elementos sonoros se tornam uma das principais ferramentas para a construção de um cinema sensorial. O mundo dos ruídos e dos sons ambientes, assim, se tornam tão importantes para a narrativa quanto os elementos imagéticos. Van Sant os utiliza de forma muito habilidosa, dotando a banda sonora de uma considerável independência em relação à trilha de imagem. Neste sentido, é fundamental o trabalho da *sound designer* Leslie Shatz e o uso de música eletroacústica na trilha sonora. Essas composições com ruídos gravados e sintetizados se misturam aos outros adicionados por Shatz, gerando, assim, uma atmosfera etérea e ambígua. Os sons concretos processados ou não-processados soam, no contexto dos filmes, tão deslocados quanto os próprios personagens. Hildegard Westerkamp teve duas de suas peças utilizadas nos filmes *Últimos Dias* e *Elefante*. São obras que não foram concebidas originalmente para os filmes. *Doors of perception* (*Türen der Wahrnehmung*), por exemplo, foi encomendada em função do festival *Ars Eletronica* de 1989, que acontecia na cidade de Linz, na Áustria, e tinha como destino ser reproduzida em espaços públicos. Este tipo de apropriação de material preexistente abre espaço para uma interessante reflexão: como estas peças, ao serem deslocadas dos seus contextos originais, são modificadas pelas imagens e pelos outros sons e como, reflexivamente, elas modificam esses outros elementos? em entrevista à Jordan (2007), Westerkamp discorre sobre essas questões:

Quando eu compus a peça [*Doors of perception*], eu estava compondo para um contexto específico: espaços abertos como paradas de ônibus, passagens públicas, etc., em Linz, Áustria, durante o primeiro festival *Ars Acoustica*. Estes locais eram descritos para mim pela ORF (Rádio Austríaca), que tinha encomendado a peça, mas eu não os conhecia pessoalmente. Eu escolhi a ideia de '*Doors of perception*' porque isso me dava liberdade – nessa arena pouco familiar onde eu tinha que imaginar os lugares para os quais eu iria compor – de me mover sonicamente dentro de todo tipo de espaço através do uso literal do som de portas. [...] Porém o simples fato de eu nunca ter experienciado a peça no local para o qual ela foi destinada me desconectou a ela. Sua utilização em *Elefante* nos reconectou, mas de uma forma totalmente inesperada. O fato de Gus Van Sant e Leslie Shatz pegarem a peça e a aplicarem em seu próprio contexto e fazerem isso funcionar me encantou!²³ (JORDAN, 2007, p. 5-6).

²³ When I composed the piece I was composing for a specific context: outdoor locations like bus stops, public entrance ways, etc. in Linz, Austria during one of the first *Ars Acoustica* festivals there. These locations were described to me by the commissioners of the piece, ORF (Austrian Radio), but I did not know them from personal experience. I had never been in Linz, plus I never got any feedback on how the

Além de sua utilização em *Elefante*, *Doors of perception* é repetida em *Últimos Dias* sob um contexto completamente diferente. A inserção da música nesses diversos ambientes provoca a reflexão sobre as mútuas interferências entre som e imagem. Chion (2011) propõe, como exercício de linguagem, que se experimente o *casamento forçado* entre som e imagem. Isto significa sobrepor a uma mesma imagem músicas contrastantes e dos mais variados estilos. As combinações aleatórias tendem a provocar efeitos surpreendentes, pontos de sincronização inesperados e múltiplos significados. “A mudança de música na mesma imagem ilustra então os fenômenos de valor acrescentado, de síncrese, de associação som/imagem, etc.” (CHION, 2011, p. 147). Desta forma, a imagem é reciprocamente modificada pela música, potencializando assim o valor expressivo do material audiovisual.

Últimos Dias e *Elefante* apresentam ambientes completamente diversos. O primeiro se passa em um casarão rodeado por uma floresta. A mata verde, o canto dos pássaros, os insetos noturnos e o ruído branco da cachoeira contrastam com a *chanson* renascentista de Clément Janequin, *La Guerre*, que abre o filme.²⁴ Os resmungos indiscerníveis de Blake, que caminha pela mata, se misturam aos sons ambientes. A aparência urbana do garoto, seu isolamento e o coral renascentista sobrepostos produzem um ambiente deslocado. Blake parece perdido. Pouco adiante, o descolamento do mundo real é potencializado pela inserção do trecho de *Doors of perception*, que entra em *síncrese* com o plano que mostra a chegada de Blake ao casarão. Claramente partilhamos da percepção subjetiva do personagem, escutando seus sons mais próximos mesmo quando a câmera está distante. Se antes os sons, ainda que deslocados, guardavam alguma coerência com a diegese, com a entrada da música de Westerkamp, percepção visual e auditiva se transformam em polifonia. Portas que abrem e fecham e, a cada um desses movimentos, um novo elemento sonoro que

finished piece ended up sounding in its locations. I chose the idea of ““Doors of Perception”” because it gave me a freedom – in this unfamiliar arena where I had to imagine the spaces for which I composed – of moving sonically into all sorts of different spaces through the literal use of the door sound. [...] But the simple fact that I never experienced the piece in the place for which it was intended disconnected me from it. Its use in *Elephant* reconnected me to it, but in a totally unexpected way. The fact that Gus van Sant and Leslie Shatz picked the piece and applied it to their context, and made it work, delighted me! (JORDAN, 2007, p. 5-6).

²⁴ Schafer, no livro *A afinação do mundo*, cita essa peça como exemplo de música descritiva que procura reproduzir, com efeitos vocais, os sons das armas de fogo em uma batalha. (SCHAFER, 2011, p. 155).

aparece. Sons mecânicos, motorizados, sinos de igreja. Não há nada na imagem que remeta a esses sons.

Elefante, por sua vez, se passa em uma escola americana com longos corredores e espaços abertos. O filme é declaradamente inspirado no chocante episódio de Columbine, onde dois estudantes entraram armados na escola e dispararam contra seus colegas. *Doors of perception* ganha, aqui, conotações bem distintas do caso anterior. A peça surge dentro dos corredores da escola ao acompanhar a caminhada de Nathan, que interpreta o estereótipo do aluno popular. Neste caso a ambiguidade entre universo diegético e não-diegético é muito maior, já que as portas da trilha sonora se confundem com aquelas presentes na imagem, porém fora de sincronismo. A música flutua entre o mundo concreto e abstrato.

No entanto nos dois casos a paisagem sonora de Westerkamp serve para aprofundar a dimensão subjetiva dos personagens. A este respeito Jordan (2007) destaca a sensação de alienação produzida pela introdução da peça nos filmes:

Tenho a impressão que parte do sucesso da sensação de alienação alcançada nesses filmes, tanto em relação aos personagens dentro de seus ambientes quanto ao espectador em relação aos filmes em si, vem da recontextualização dessas composições através de uma certa distância do material. Estou interessado em saber como essa alienação pode estar relacionada com o tema da caminhada que é muito forte em Elefante, bem como em Gerry e Últimos Dias. Eu sei que o *soundwalking* [passeios sonoros] é uma premissa fundamental em muito dos seus trabalhos. *Soundwalks* estão normalmente associados em tornar as pessoas mais conscientes de seus ambiente, através de um processo de contextualização e familiarização. No entanto quando suas peças aparecem em Elefante, por exemplo, elas parecem estar mais relacionadas com a desfamiliarização do espaço que nós vemos na tela.²⁵ (JORDAN, 2007, p. 8).

A este propósito, é curiosa as diversas conexões que o título da música de Westerkamp sugere. Apesar de não ter conseguido encontrar declarações explícitas da

²⁵ My sense is that part of the success of the sense of alienation that they achieve in these films, with respect to characters within their environments as well as for the audience in relation to the films themselves, comes from the re-contextualization of these compositions through a certain measure of distance from the material. I'm interested in how this alienation might relate to the motif of walking which is very strong in Elephant, as well as Gerry and Last Days. I know that soundwalking is a major premise underlying many of your works. Soundwalks are usually associated with an interest in becoming more aware of one's environment, with a process of contextualization and familiarization. Yet when your pieces appear in Elephant, for example, they seem more related to a de-familiarization of the space we see on screen. (JORDAN, 2007, p. 8).

compositora a este respeito, *Doors of perception* é também o título de um livro de Aldous Huxley, onde ele relata suas experiências com a mesalina.²⁶ A contradição apontada por Jordan, vista sobre essa perspectiva, se torna particularmente interessante. O uso de drogas está muito associado ao universo juvenil e foi tomada em alguns momentos da história como uma forma de ampliar a consciência ao mesmo tempo que significava uma porta de fuga da realidade. Já para o pensamento da ecologia acústica, é só através da observação atenta do mundo concreto que poderemos nos reconectar com o nosso entorno e com o mundo interior. A recontextualização da peça de Westerkamp, portanto, coloca em confronto essas duas propostas, estimulando o caráter ambivalente das cenas. O que fica claro é o caminho comum que tomam tanto Blake, em *Últimos dias*, e Alex, em *Elefante*. A relação com o mundo e com as coisas como estão postas chegou ao limite para os dois. Se tornou inevitável a ruptura e o desligamento definitivo com a realidade. O caminho dos dois personagens é a guerra e, conseqüentemente, a morte. Alex opta pela destruição do mundo exterior, enquanto Blake se volta para dentro e comete o suicídio. O exorcismo dos dois personagens vêm pela saturação do ruído: a guitarra elétrica e os tiros de fuzil.

3.2. Análise fílmica sob uma perspectiva reflexiva

Como objeto de análise, optei por investigar especificamente as interações entre as peças de Westerkamp (*Doors of perception* e *Beneath the forest floor*) e os elementos audiovisuais presentes no filme *Elefante*, de Gus Van Sant. A análise levará em conta, portanto, as ideias introduzidas nos capítulos anteriores sobre o pensamento da ecologia acústica e a cena audiovisual. As relações entre som e imagem estarão pautadas, sobremaneira, nos conceitos de Chion (2011) e Machado (2007) apresentados no segundo capítulo. Desta maneira, será levada em conta a ideia de *valor acrescentado* entre som e imagem e a construção de um espaço fílmico. Índices como as diferenças de volumes na mixagem e reverberação serão destacados em seus significados espaciais e simbólicos. A cena audiovisual será perscrutada em suas interseções destacando-se, assim, as dicotomias entre interno e externo, diegético e não-diegético, concreto e abstrato. Relações verticais e horizontais serão analisadas tomando como base a

²⁶ O título do livro, por sua vez, foi inspirado no poema de William Blake que aparece em destaque na epígrafe deste capítulo. A banda de rock americana, *The Doors*, também adotara esse nome em referência ao livro de Huxley.

identificação de síncrese. Amplamente discutida serão também as estratégias tomadas para se representar o universo subjetivo dos personagens.

Por outro lado, a análise não se limitará em abordar os aspectos objetivos do filme em questão. Assim como o pensamento ecológico propõe, é necessário considerar a parte do espectador na construção de significados. Katherine Norman (1996), em sua tese sobre a composição de paisagens sonoras, destaca que os sons, deslocados dos seus contextos convencionais, são percebidos como “[...] símbolos informativos imbuídos de significados culturalmente adquiridos.”²⁷ (NORMAN, 1996, p. 10). Logo, o sentido da obra não é estático. É necessário levar em conta as questões subjetivas do espectador: sua história de vida, suas lembranças, seu contexto social e mesmo o seu humor durante a apreciação. Norman elabora o conceito de *escuta reflexiva*, que busca considerar a audição como uma via de mão dupla onde a obra modifica o ouvinte ao mesmo tempo que é modificada. Suas investigações estão focadas na ideia de montagem cinematográfica, na qual escuta e imaginação estão indissociavelmente conectadas. O ouvinte, desta forma, assim como Schafer propôs em seu projeto acústico, se torna também compositor da obra. “Como ouvintes e compositores nós poderemos retornar à vida real perturbados, excitados e desafiados espiritual e socialmente por uma música de grande relevância tanto para nossa vida interior e exterior”²⁸ (NORMAN, 1996, p. 4). Randolph Jordan (2012), por sua vez, desdobra as ideias de Norman para o ambiente audiovisual propondo também uma atitude reflexiva do espectador na sala de cinema: “No contexto audiovisual do cinema, a mesma atenção exigida por muitas paisagens sonoras para a representação espacial pode ser também aplicada para o som e a imagem”²⁹ (JORDAN, 2012, p. 1).

Assim, acredito que, ao inserir as obras de Westerkamp em seus filmes, Gus Van Sant está evocando, de certa maneira, o pensamento da ecologia acústica para dialogar com suas representações. Desta forma, considero importante que a análise parta de um lugar objetivo e siga em direção à subjetividade, que estará expressa na minha própria experiência e participação na construção de sentido. Caesar (2008) sintetiza com boa dose de humor o caminho que será seguido: “Mantêm-se, nessa música, os dois olhos

²⁷ [...] as informing symbols imbued with culturally acquired significance. (NORMAN, 1996, p. 10).

²⁸ As listeners, and composers, we may return to real life disturbed, excited and challenged on a spiritual and social plane by a music with hands-on relevance to both our inner and outer lives.” (NORMAN, 1996, p. 4).

²⁹ In the audiovisual context of the cinema, the same attention to spatial representation called for in much soundscape composition can be applied to sound and image both.” (JORDAN, 2012, p. 1).

hermeticamente abertos, isto é: à escuta de indícios, e do que está aquém e além deles: entre suas sonoridades e seus sentidos” (CAESAR, 2008, p. 28).

3.3. Elefante

O primeiro plano do filme é o de um céu esverdeado com algumas nuvens esparsas. As linhas do poste de energia riscam o quadro como um marco da urbanização. Na banda sonora, vozes juvenis parecem se divertir, talvez um jogo de futebol. Podemos perceber os garotos se provocando (ouvimos Nathan?) e o impacto dos corpos. É inevitável pensar nos simbolismos que o plano carrega. O plano *contre-plongé* marca o olhar visto da terra como alguém que almeja ao céu. Entre nós e o céu, o poste público de energia. A luz vai caindo e, já no primeiro plano, vemos passar o dia. É como se os garotos não percebessem. Existe, nesta cena, uma curiosa dissociação temporal: as vozes na banda sonora acontecem num ritmo naturalista, enquanto o dia cai acelerado. Durante todo o filme, estamos viajando no tempo. Lançando mão de uma analogia um tanto precária, poderíamos dizer que a forma geral do filme é baseada em *ritornellos* – termo musical que indica a repetição de um trecho. Em *Elephant*, estamos sempre dando saltos temporais que introduzem novos elementos no quebra-cabeças.

Se a pergunta anterior se confirmar – ouvimos Nathan? – o primeiro plano do filme habita, então, o mesmo espaço que a sequência a ser analisada. Esta configura o primeiro retorno no tempo (*ritornello*), no entanto o espectador só ficará ciente disso ao final da caminhada de Nathan. A imagem apresenta, em quadro fixo, um amplo campo desportivo. A câmera parece meio alheia às ações dos estudantes que entram e saem do quadro. Enxergamos a cena através de uma janela que nos limita a visão. O burburinho é muito similar àquele do início do filme, o que nos leva a desconfiar de se tratar do mesmo ambiente. Assistimos, em primeiro plano, a um grupo de rapazes jogando futebol despretensiosamente. Ao fundo, garotas fazem exercícios. Tomando como referência a terminologia de Schafer, os sons fundamentais desta cena e de todo o entorno da escola são uma combinação de sons urbanos e naturais: tráfego leve ao fundo, vento batendo na folhagem, o canto dos pássaros. As vozes dos estudantes também estão sempre presentes, porém ocupam um lugar de ambiguidade: ora soam como fundo ora saltam para frente. Os ruídos estão inseridos na lógica naturalista e, mesmo os fora de quadro, fazem parte da diegese.

O elemento mais interessante na banda sonora, no entanto, é a música de Beethoven, Sonata ao Luar. Ela é introduzida junto com o primeiro plano da sequência e seu primeiro movimento é tocado na íntegra. A música ocupa claramente um lugar fora da diegese da cena. No entanto ela recebe uma mixagem pouco convencional com volume mais baixo e, por isso, se mistura mais com os ruídos e os sons ambientes. Este primeiro movimento tem como característica ser escrito em modo menor e em andamento *adagio sostenuto*, o que dota a peça de um clima lânguido e solene. O termo *sostenuto* se refere à maneira de tocar as notas em *legato* (ligadas). Esta técnica deixa a música menos percussiva e mais fluida. A sonoridade é bastante contrastante com o que se vê na tela. Chion (2011) chama de *anempática* àquelas músicas que estão em desacordo com a imagem, ou seja, que criam contrastes, dissonâncias. A sonata cumpre esta função na cena, como se anunciasse o fim trágico dos garotos que ali estão.

Um momento particularmente interessante é quando Michelle entra em quadro ocupando o primeiro plano. O tempo é distendido enquanto a menina olha para o céu. Este é um recurso diversas vezes utilizado no filme para destacar momentos importantes para os personagens, mas não necessariamente importantes para a narrativa. É como se partilhássemos de um momento de devaneio em que o personagem se desliga do mundo cotidiano e flutua num outro tempo. O que teria chamado a atenção de Michelle? O que ela procura no céu? A sonata soa como um lamento grandiloquente de inspiração divina. Seria ela portanto a representação de Deus? É uma interpretação possível.

O primeiro movimento da *Sonata ao Luar* é também construído sob *forma sonata*. É importante desfazer aqui a confusão gerada, naturalmente, entre *sonata* e *forma sonata*: a primeira diz respeito à forma da obra como um todo, que reúne vários movimentos; já a *forma sonata*, diz respeito à construção interna do primeiro movimento. A *forma sonata* se consolidou durante o período clássico-romântico e representa, em certa medida, o ápice do tonalismo e da simetria formal. Basicamente, músicas construídas sob esta forma funcionam da seguinte maneira: é apresentado o tema sob o tom original da peça; segue-se um desenvolvimento em tons vizinhos; a música recapitula o tema original e finaliza na tônica. Em outras palavras, a música, assim como acontece na literatura e no cinema clássico, respeita uma curva do tipo relaxamento-tensão-relaxamento. A sequência do filme, curiosamente, apresenta uma forma análoga à da *sonata*: diegético/não-diegético/diegético, ou também, mundo

objetivo/voo subjetivo/mundo objetivo. O filme joga a todo tempo com esses contrastes, o que torna essa comparação particularmente interessante.

Nathan deixa o jogo e se aproxima da câmera. A partir desse momento, a câmera abandona o quadro fixo e segue o personagem pelas costas. Nathan veste um casaco de guarda-vidas com uma grande cruz atrás (estaria ele marcado para morrer? Seria o casaco uma túnica?). A mixagem neste momento se mostra bastante interessante. Nathan segue em direção ao prédio da escola e passa por um rapaz tocando violão. Os acordes do violão crescem na trilha sonora à medida que Nathan se aproxima e se chocam com os acordes da sonata de Beethoven. Este é um padrão de interferências que também caracteriza bem a construção sonora do filme. Não há, como no cinema tradicional, um cuidado em evitar a sobreposição dos ruídos, protegendo, sobremaneira, o lugar da fala e da música de fosso. As interferências aqui são bem vindas. O violão traz à tona também a questão do ponto de escuta. Assim como a imagem apresenta uma fluidez narrativa que ora aborda a cena de forma objetiva ora atravessa os personagens para compartilhar de sua subjetividade, o som, por sua vez, também navega nesses dois polos. Fica visível no filme como o uso dos microfones estéreos e de lapela influenciaram na elaboração do ponto de escuta. Da Rosa (2005) relata as escolhas do diretor a respeito do som direto em *Elephant*:

Como utilizamos tomadas longas, nós pudemos utilizar os microfones estereofônicos. Quando os planos são mais decupados, nós utilizamos o microfone mono, porque o ambiente muda de uma tomada à outra. Minha *sound designer*, Leslie Shatz, me sugeriu a utilização de um sistema de microfones duplos, um direcionado ao chão e outro direcionado ao alto, acompanhando permanentemente a trajetória da câmera. Além disso, certos personagens portavam microfones HF (sem fio). Nós tínhamos dois gravadores. Escutávamos as pistas todos os dias; nós tínhamos três pistas: uma de ambiência, duas de voz. O som estava portanto bem dividido. Se um ator estava à esquerda do quadro, sua voz podia vir da parte direita do ambiente, e nós não tentamos centralizar esse som como é comum na mixagem. Nós temos portanto as vozes em mono dissociadas umas das outras e um ambiente estéreo. Por cima disso tudo, nós agregamos efeitos sonoros e trechos de música concreta, especialmente de Hildegard Westerkamp. Ao fim, o efeito é de uma segmentação sonora no quadro.³⁰ (BERNIER e PERON *apud* DA ROSA, 2005, P. 17-18)

³⁰ Parce que l'on faisait de longues prises, on a pu utiliser des micros stéréophoniques. Quand les plans sont plus découpés, on utilise un micro mono parce que l'ambiance change d'une prise à l'autre. Ma sound designer, Leslie Shatz, m'a suggéré l'utilisation d'un système de doubles micros, l'un pointé vers le bas, l'autre vers le haut, escortant en permanence le trajet de la caméra. En plus, certains personnages portaient sur eux des micros HF (sans fil). Nous avions deux consoles d'enregistrement. On écoutait les pistes tous les jours ; on avait trois bandes, l'une d'ambiance, deux de voix. Le son était donc très divisé. Si un acteur

No plano em questão, a impressão que temos é que o ponto de escuta coincide com o ponto de vista da câmera, ou seja, ligeiramente atrás do personagem. O acompanhamos muito de perto, porém não escutamos com seus ouvidos. Isto fica claro ao final do plano quando a câmera interrompe seu movimento e Nathan segue para o fundo do quadro. A nossa referência sonora, o violão, se mantém num mesmo plano sonoro até ser interrompido.

Antecipando o único corte da sequência, a sonata chega ao seu clímax. Beethoven constrói uma ponte de doze compassos com baixo pedal, ou seja, uma mesma nota é mantida no baixo durante todo o trecho, gerando tensão. Os arpejos seguem uma trajetória ascendente, no entanto não em um único impulso. Schafer, em sua análise sobre o *Magnificat* de Bach, nos dá um exemplo bastante semelhante ao que acontece em Beethoven:

Com a palavra *exaltavit*, começamos a ir para cima, não porém num único impulso, como um foguete, mas quase que como um pássaro, arqueando a trajetória do voo cada vez mais alto, até alcançar o ponto culminante da melodia, para em seguida, cair e enlaçar-se suavemente na relativa maior de *humildes*. (SCHAFER, 1991, p. 231)

Este movimento ascendente sob acordes dominantes provoca excitação e nos mantém em suspenso até que as tensões se resolvam. Estas, assim como em Bach, se resolvem num descer de escadas até a tônica, quando já dentro dos corredores da escola. Este tipo de recurso é muito utilizado pelo cinema clássico para antecipar uma cena importante.

O corte do som ambiente acontece em sincronia com o corte de imagem. Utilizando o processo de máscaras sugerido por Chion (2011) - ver sem ouvir, ouvir sem ver -, não podemos aferir, unicamente através do som, que estamos nos corredores da escola - e realmente não estamos. Eliminando a imagem, escutamos um coro soar como em uma catedral. A reverberação exagerada indica um lugar de dimensões enormes. O coro chega, em alguns momentos, a se sobrepor à música, ganhando

est à gauche de l'écran, sa voix peut venir de la partie droite des enceintes, et on n'a pas essayé de tout fondre vers le milieu au mixage comme c'est souvent le cas. On a donc des voix en mono désolidarisées les unes des autres et une ambiance stéréo. Par-dessus tout ça, on a ajouté des effets sonores et des morceaux de musique concrète, notamment d'Hildegarde Westercamp. A l'arrivée, l'effet est celui d'une segmentation sonore de l'écran. (BERNIER e PERON *apud* DA ROSA, 2005, P. 17-18)

destaque. Os corredores são escuros e sombreados. Vemos apenas vultos e silhuetas das pessoas que passam. Nathan é seguido mais de perto pela câmera. Ao subir as escadas, badaladas de sinos soam mais forte na trilha. Seu casaco com capuz e aquela grande cruz nas costas tomam, inevitavelmente, as feições de uma túnica. As grandes janelas ao fim da escada parecem vitrais a projetar uma intensa luz branca. Schafer nos conta que “o sino de igreja, originalmente, [...] foi projetado ao mesmo tempo para afastar os maus espíritos e atrair os ouvidos de Deus e a atenção dos fiéis.” (SCHAFER, 2011, p. 246). As interpretações são diversas, mas me parece clara a analogia aqui entre escola e igreja. Como os velhos internatos, ainda as escolas modernas representam espaços opressores. Os jovens que não se adaptam são humilhados e perseguidos. Nathan, no entanto, está completamente adaptado. Seria ele um devoto ou mesmo um sacerdote do templo? Ainda sobre os sinos, Schafer complementa: “há mais agressividade no sino. Se ele, realmente, não provoca a ofensividade ocidental, está, ao menos, relacionado com ela, pois a história ocidental tem testemunhado uma contínua refundição do mesmo bronze dos sinos para canhões e vice-versa.” (SCHAFER, 2011, p. 248). Este sentido oculto agrava ainda mais as relações entre guerra e religião que irão se seguir.

Os choques e interferências entre as paisagens de Westerkamp e a sonata de Beethoven geram questões interessantes. Entre as duas existem simultaneamente pontos divergentes e convergentes. A música de concerto, assim como a ecologia acústica, procurou confrontar a paisagem sonora moderna. Segundo Schafer,

A música absoluta é desvinculada do ambiente externo e suas mais altas formas (a sonata, o quarteto, a sinfonia) são concebidas para serem executadas a portas fechadas. Na verdade, elas parecem ganhar importância na razão direta do desencanto do homem com a paisagem sonora externa. A música muda-se para dentro das salas de concerto quando já não pode ser ouvida efetivamente do lado de fora. Ali, por detrás das paredes acolchoadas, a audição concentrada torna-se possível. Isso equivale a dizer que o quarteto de cordas e o pandemônio urbano são historicamente contemporâneos. (SCHAFER, 2011, p. 151-152).

A ecologia acústica, por sua vez, também nasce do descontentamento com a poluição sonora do mundo moderno, porém existe um ponto fundamental de divergência entre as duas: enquanto a música absoluta pretende filtrar o ruído e eliminá-lo voltando-se para dentro das salas de concerto, a ecologia acústica vai de encontro ao ruído, busca conhecê-lo para melhor organizar as sonoridades do mundo. Uma portanto

procura criar, em seus espaços isolados, paisagens mais reais que a própria realidade, de forma que os sons naturais se tornaram entediantes. A outra busca recuperar o fascínio pelo mundo exterior. Numa atitude militante de resistência, que entende que é preciso ampliar a consciência sobre o mundo das coisas para que ele volte a se tornar um lugar habitável. Ainda sobre o desenvolvimento das salas de concerto, Schafer complementa:

Tais desenvolvimentos só se explicam como resultado do deslocamento da galeria de arte, cada vez mais afastada da paisagem natural, para o centro das cidades em crescimento. As imitações da natureza foram, então, criadas para serem exibidas em espaços não naturais. Aí elas funcionam como se fossem janelas, levando o espectador a diferentes cenários. Uma galeria de arte é uma sala com mil avenidas de partida, de modo que, havendo entrado, esquece-se a porta para o mundo real e se é obrigado a seguir explorando. Do mesmo modo, uma peça descritiva de música transforma as paredes das salas de concerto em janelas abertas para o campo. Por meio dessa ‘vitrina’ metafórica, transpomos os confinamentos da cidade para ir em direção da *paysage* livre mais distante. (SCHAFFER, 2011, p. 152).

A alusão de Schafer às “janelas abertas para o campo” se relaciona curiosamente com o título da obra de Westerkamp, *Portas da Percepção (Turen Der Wahrnehmung)*. Nesta obra escutamos concretamente portas se abrindo e fechando. Elas aparecem em diversos planos sonoros, ora reverberadas ora “secas” e cheias de detalhes. Podemos ouvi-las rangendo, a madeira estalando, as maçanetas virando. Pancadas fortes e suaves se sucedem. A cada abrir de porta, um novo ruído vem se somar aos outros ou substituí-los. As portas passeiam no espaço estereofônico. A combinação com as imagens dos corredores gera uma forte confusão espacial. Obviamente os corredores são espaços cheios de portas que se abrem e fecham por todos os lados. A nossa primeira atitude de escuta é, portanto, a de tentar localizá-las em algum lugar da tela. No entanto, apesar de soarem bastante próximos, estes ruídos não encontram ponto de sincronismo com a imagem. Neste caso, a tendência do espectador acostumado com as regras do cinema tradicional é imaginar que eles ocupam o chamado espaço fora de campo, ou seja, não são visíveis, mas fazem parte da diegese. Esta hipótese, porém, é rapidamente abandonada. As portas, assim como toda a composição de Westerkamp, soam num não-lugar, num espaço ambíguo de difícil definição. A música de Beethoven ocupa o lugar seguro dos sons *off*, enquanto a imagem é o próprio berço da diegese, onde ficam então estes outros ruídos que não parecem se conectar nem com as imagens nem com a narrativa do filme? Este é, sem sombra de dúvidas, o momento mais polifônico de *Elefante*. As duas bandas de áudio e a trilha de imagem seguem caminhos

majoritariamente independentes, configurando, assim, um jogo de contraponto pouco convencional no cinema. Chion (2011) explica essas relações:

Lembremos que, na terminologia da música clássica ocidental, designa-se por contraponto o modo de escrita que pensa as diferentes vozes simultâneas como devendo ser seguidas, cada uma delas, no seu desenrolar *horizontal*, coordenado com o das outras vozes, mas individualizado; ao passo que a harmonia considera o ponto de vista *vertical*, o das relações de cada nota com as que se ouvem no mesmo momento, as quais todas juntas, formam acordes, e rege a condução das vozes relativamente à obtenção desses acordes verticais. (CHION, 2011, p. 35).

A paisagem sonora de Westerkamp parece flutuar nas interseções *in/off/fora de campo e interno/externo*. Um espaço certamente não categorizado no *tri-círculo* de Chion. A mixagem ajuda a criar essa ambiguidade ao manter o volume da sonata baixo o suficiente para que esta seja sobreposta pelos ruídos. Além disso, existem pelo menos dois momentos na cena em que somos induzidos a identificar relações verticais entre som e imagem: a primeira *síncrese* é quando Nathan olha repentinamente para a direita como se tivesse escutado uma das portas batendo; a segunda é quando ele empurra o portão de saída. O sincronismo aqui é bastante estranho, pois, apesar de o som coincidir com a imagem, ele soa deslocado. Já passado tempo suficiente para não escutarmos mais o portão que ficou para trás, a porta estranhamente continua rangendo em primeiro plano. Estes exemplos de síncrese nos mantém, de certa forma, ligados ao universo concreto, porém é como se tivéssemos a percepção altera, como uma alucinação. Tudo é ambíguo na cena. A interseção também entre comentário *off* e os pensamentos internos da personagem gera outro elemento de dúvida. Ao atravessar a área externa, surgem vozes num alto-falante e um silvo agudo de trem freando que nos arrepiam a espinha. Nathan entra novamente no prédio. Surge o chamado angustiante de uma criança à distância apenas na trilha sonora. Estaria perdida? Qual o espaço que estes sons ocupam na cena? Seriam vozes da memória?

A partir daqui, a cena inicia seu processo de aterrissagem. Mais uma vez o tempo é *rallentado*, enquanto a câmera realiza um movimento particularmente interessante: através de uma rotação de eixo, ela toma o ponto de vista do personagem que cruza olhares com o grupo de patricinhas. Em seguida, a câmera atravessa Nathan e o enquadra pela frente, demonstrando, assim, que também na imagem estes limites entre externo e interno são difusos. A fala da menina loira é o primeiro elemento sonoro

claramente diegético da sequência, no entanto, o *slow motion* da imagem ainda faz persistir a sensação de entorpecimento. Sentiremos progressivamente os pés se aproximando da terra, a partir do momento que Nathan encontra sua namorada e segue para a secretária. A polifonia neste ponto é ainda mais densa. Soma-se às duas trilhas de som, as trilhas do som direto. A música de Beethoven vai se aproximando do fim. O trem de Westerkamp está partindo. Fecha-se mais uma porta e com ela o mundo interior do personagem. A secretária é a expressão do mundo concreto.

Ainda sobre Beethoven, *Sonata ao Luar* está fortemente conectada ao personagem Alex, que planeja o massacre. A partir desse ponto de vista, a maneira como a música persegue Nathan por todo o percurso pode ser entendida também como uma antecipação da cena final, em que Alex empenha em uma espécie de caçada a Nathan e sua namorada. A música ainda aproxima os dois garotos sob outro aspecto, a violência. As estruturas sociais da escola são regidas notadamente por um sistema de controle e vigilância: o diretor da escola, a professora de educação física, a patricinha loira que exige fidelidade, a perseguição aos “esquisitos” (Alex e Michelle). Nathan é introduzido na história através do jogo viril dos garotos no campo de futebol (simulacro da guerra). Mais à frente, ele humilha Alex em sala de aula, estabelecendo-se, assim, o conflito entre os dois personagens. As demonstrações de força e poder de Nathan, irão gerar em Alex uma resposta desproporcional, como a liberação violenta de energia acumulada. Relaciono a disputa entre os garotos com a música de Beethoven baseado na seguinte analogia construída por Schafer:

Seria errado pensar em Beethoven como um produto da Revolução Industrial, que, afinal, dificilmente comovera Viena durante a sua vida, mas ele foi certamente um compositor urbano, e seu temperamento agressivo tornou o caráter ‘ofensivo’ dos novos instrumentos especialmente significativos para ele, como se pode perceber imediatamente quando se tocam ou se ouvem as primeiras notas de uma obra como a *Sonata Hammerklavier*, opus 106. Em princípio, há pouca diferença entre as tentativas de Beethoven para *épater les bourgeois* [impressionar a burguesia], com os efeitos em *sforzando* com os punhos cerrados, e a do adolescente moderno com sua motocicleta. O primeiro é embrião do segundo. (SCHAFER, 2011, p. 159).

Schafer identifica, assim, na obra de Beethoven, o ímpeto juvenil que busca se afirmar pela produção de sons cada vez mais intensos. A disputa de forças também existe, portanto, no campo acústico: qual motor ronca mais alto? qual a aparelhagem de

som mais potente? Não é por isso que os garotos deslocados montam suas bandas de rock? A resposta vem com ruídos ainda mais intensos até que se sature as estruturas por completo. Alex encarna a figura de um pequeno deus empunhando sua máquina de tirar vidas. Os tiros durante o massacre são aterradores. Certamente os sons mais intensos do filme. A violência das armas está, acima de tudo, no ruído que elas projetam. Os tiros configuram o momento de maior verticalidade no filme. Somos atraídos violentamente para o mundo concreto. Podemos comparar os tiros aos golpes referidos por Chion:

De certa maneira, nessas aventuras sumariamente desenhadas, o ponto de sincronização constituído pelo golpe, esse ponto deagrafamento, de abotoadura entre continuidade sonora e continuidade visual, é o que permite que, em torno dele, o tempo se dilate, se desdobre, se franza, se estique, se alongue ou, pelo contrário, enrugue como um tecido. Em torno de um ponto de sincronização, tão característico como o golpe, a capacidade de elasticidade temporal pode assim tornar-se quase infinita [...]. (CHION, 2011, p. 54).

Alex possui feições infantis, expressões ingênuas e, até mesmo, angelicais. A sua casa é uma espécie de templo burguês: impecavelmente limpa e organizada. O quarto do garoto fica no porão e é basicamente composto de uma cama e um piano de armário. Na primeira cena em seu quarto, Alex executa *Für Elise*, outra peça de Beethoven, e, em seguida, corte brusco para a *Sonata ao Luar*. A sua execução é bem diferente daquela que ouvíamos durante a caminhada de Nathan. Podemos perceber os mínimos ruídos do piano e também cada escorregada do menino. A peça vai avançando de forma truncada e cheia de erros até o completo fracasso de Alex, que a interrompe com um golpe violento no teclado. Nesta cena é marcante o conflito entre transcendência e materialidade. A execução cheia de erros e as cores do som direto prendem o garoto ao mundo real do qual ele gostaria de ter escapado. A este respeito, Chion (2011) elabora o conceito de *índices sonoros materializantes*:

Um som de voz, de ruídos ou de música comporta sempre uma certa taxa de *índices sonoros materializantes*, desde zero até a uma infinidade. E a presença desses índices em maior ou menor quantidade exerce sempre uma influência sobre a própria percepção da cena mostrada e sobre o seu sentido, quer a puxe em direção à matéria e ao concreto, quer, pela sua discrição, favoreça uma percepção etérea, abstrata e fluida das personagens e da história. (CHION, 2011, p.92).

Beneath the forest floor é a outra peça de Westerkamp presente no filme. Ela se assemelha a *Doors of perception* na criação de ambientes ambíguos, transitando entre o

mundo real e o imaginário. No entanto a peça emprega estratégias composicionais bastante diferentes da anterior. Westerkamp trabalha os mesmos elementos sonoros na dualidade entre sons reconhecíveis e sons abstratos. Alguns desses elementos têm suas alturas alteradas para soarem numa região mais grave. Quando se faz esse tipo de manipulação, altera-se também o ritmo da gravação, pois, assim como as alturas, ritmo é frequência. Logo esses elementos, empurrados para o chão do espectro, se tornam elementos pulsantes - como o título da peça bem sugere, podemos sentir o chão da floresta vibrando. Eles formam a base, uma espécie de cama sobre a qual os outros sons irão aparecer. Sons mais realistas e reconhecíveis são sobrepostos a estes, ocupando a região dos médios e agudos. Rodolfo Caesar (2008), ao relatar o processo composicional de sua obra *Circulos Ceifados*, elabora uma distinção entre elementos solistas e coro, a qual pode ser bastante útil para analisarmos os elementos sonoros de *Beneath the forest floor*:

Todos os personagens da peça, mesmo aqueles que não foram gerados microfonicamente, isto é, aqueles produzidos por síntese, estão associados a diversos seres reconhecíveis nas paisagens noturnas. [...] Assim como os microfones da 'natureza', os serezinhos sintéticos, se diferenciam em espécies, subespécies e famílias. Nesta diversidade, foram catalogados também quanto a seus 'afazeres', atividades sociais de trabalho (ritmo regulares, não-evolventes, ou regulares-evolventes com mudança de timbre, como as braçadas), de vigília (ritmos abruptos de alarme, timbre de estridulação) e de sexo (ritmos e dínamos crescentes e 'climáticos'). Quem quer que seja, assim, razoavelmente flexível em seus afazeres será solista, restando a personagens menos maleáveis desempenhos secundários, agrupados em coro. A grande maioria dos seres estudados pode apresentar virtudes de solistas, graças a crescente potencialidade dos processamentos de estúdio, mas pode passar a corista em outros trechos. (CAESAR, 2008, p. 49-50)

Assim como na obra de Caesar, Westerkamp parece analisar os objetos sonoros sobre este prisma. Por vezes, surgem em *Beneath the forest floor* paisagens realistas que funcionam como coro: diversos elementos da natureza pontuam o espectro, formando polifonias. Outros elementos são isolados para assumirem a função de solistas. Naturalmente, o canto dos pássaros e as vozes de outros animais possuem esta predisposição, mas outros elementos menos óbvios também são contemplados. É o caso do ruído de um córrego que se desloca pelos extremos do espaço estereofônico. Pássaros também cruzam o espaço acústico de um lado para o outro. Estes efeitos criam uma sensação de desorientação espacial e reforçam o caráter ambivalente da peça.

É durante a caminhada de Benny que o pequeno trecho de *Beneath the forest floor* aparece. Benny é talvez o personagem mais misterioso do filme. Até então ele não havia sido apresentado. Neste sentido Gus Van Sant quebra com o padrão narrativo que vinha empregando de sempre retornar no tempo ao introduzir um novo personagem. Não só por isso Benny se torna um enigma: mesmo diante do caos e da fuga desesperada dos estudantes, Benny toma o caminho contrário e caminha cautelosamente pelos corredores da escola. Neste ponto os sons da música de Westerkamp se misturam com os da *sound designer*, Leslie Shatz. Os uivos graves e as intervenções pontuais dos pássaros tomam feições fantasmagóricas e suspensivas. A dinâmica suave ajuda a criar um clima de mistério. Quando Benny chega à porta da sala onde está Acadia, um ruído de água se desloca da direita para a esquerda e inaugura uma nova paisagem sonora mais realista com o som de brisa leve e o canto polifônico dos pássaros. Segundo Jordan (2012),

Estes são sons que estão mais claramente associados com o mundo exterior que os tratamentos abstratos ouvidos pouco antes. Embora a mudança na paisagem sonora esteja sincronizada com a mudança de ambiente mostrada na tela, os sons que escutamos estão longe de ser uma perfeita representação do espaço. Em vez disso, a mudança dos elementos abstratos processados para uma paisagem mais representacional atua como um reflexo metafórico da situação bizarra que se desdobra dentro da escola e a promessa de um retorno à normalidade representada pela janela aberta.³¹ (JORDAN, 2012, p. 8).

Benny ajuda gentilmente a menina a escapar pela janela. Em seguida, cruzam o espaço sucessivamente e em direções opostas o canto agudo e pontilhado de um pássaro e, outra vez, o ruído de água. Este último estranhamente em sincronia com o movimento de cabeça de Benny, como se lhe tivesse chamado a atenção. Mais uma vez se faz aqui a confusão entre real e abstrato. Quando o personagem se volta novamente para o interior da escola, a paisagem calma e realista sede lugar aos sons processados. O clima de tensão retorna mostrando, assim, a dualidade entre mundo interior e mundo exterior.

Diferentemente da caminhada de Nathan, o universo diegético está representado realisticamente na trilha sonora. *Beneath the forest floor* ocupa na cena sonora o campo

³¹ These are sounds that are more clearly associated with the world outside than the more abstract treatments heard just prior. Though the shift in the soundscape is timed to the shift in spatial environment pictured on the screen, the sounds we hear are far from perfectly representational of this space. Rather, the change from abstract processed material to a more representational soundscape acts as a metaphorical reflection of the bizarre situation unfolding within the school and the promise of a return to normality held by the open window. (JORDAN, 2012, p. 8)

dos sons *off*, um lugar, neste sentido, menos ambíguo que *Doors of perception*. No entanto, por também soar completamente deslocada do espaço, abre as portas para múltiplas interpretações. Da Rosa (2005), por exemplo, entende o uso dos sons da floresta como uma metáfora para a ação violenta dos garotos e também identifica a dualidade entre externo e interno: “Gus Van Sant atravessa (metaforicamente) o teto da escola utilizando uma paisagem sonora externa, no mínimo, surpreendente: nós escutamos a água, o vento, os passarinhos [...] é a lei da selva” (TYLSKI *apud* DA ROSA, 2005, p. 19). Por seu lado, Jordan (2012) interpreta esses sons como metáfora para um “mundo que está se transformando de dentro pra fora, um fato que é reforçado pelo sincronismo entre a peça de Westerkamp e os eventos retratados na tela”³² (JORDAN, 2012, p. 8). *Beneath the forest floor*, assim como a peça que a sucede nas cenas finais do filme, *Walk Through Resonant Landscape #2*, de Francis White, sugere ainda uma outra interpretação: a destruição da escola é uma forma silenciar o mundo civilizado. Com a derrubada dos muros da escola, os sons da natureza retomam seu lugar. Os ruídos do mundo parecem acompanhar a vingança violenta de Alex. Uma cena emblemática, nesse sentido, é quando ele senta no refeitório vazio onde, num dia anterior, sua cabeça doía com o burburinho intenso dos alunos. Ele finalmente conseguiu calá-los e pôde ouvir de novo os sons da natureza. Schafer atenta para essas contradições: “as canções dos pássaros sempre não de sugerir essa delicadeza de sentimentos, e eu gostaria de ir mais além e afirmar que elas aparecem na música em deliberada contradição com a brutalidade e os acidentes da vida exterior.” (SCHAFER, 2011, p. 153).

³² It is a world that is turning itself inside out, a fact that is underscored by the eerie synchronicity between Westerkamp’s piece and the events being portrayed on screen. (JORDAN, 2012, p. 8)

CONCLUSÃO

Dentre as diversas camadas sonoras presentes nos filmes, a trilha de ruídos esteve tradicionalmente renegada a segundo plano se comparada à trilha de diálogos e de música. A construção de um cinema naturalista privilegiou a fala como elemento narrativo capaz de contar a história. A música por sua vez ganhou o papel de emocionar o espectador e comentar as imagens. Ao aparecer acusmatizada e ocupando o espaço *off*, à música foi permitido atravessar o tempo e o espaço nos filmes sem que isso fosse questionado pelo espectador acostumado com o “contrato” audiovisual. Aos ruídos, no entanto, estava destinada a função de “amaciar” os cortes de imagem e pontuar as ações. Durante o período inicial do cinema sonoro, as técnicas ainda precárias de gravação e reprodução de áudio não permitiam uma maior exploração desses elementos sonoros que disputavam, no cinema monofônico, o mesmo alto-falante que a voz e a música. Foi particularmente a partir das décadas de 1960 e 1970 e, principalmente, com a chegada dos sistemas multicanais (Dolby) que a banda de ruídos começou a ser amplamente explorada. Os estúdios dispunham, agora, de sofisticados meios de gravação e manipulação de áudio que permitiam a utilização de um número impressionante de elementos sonoros. Filmes de ficção científica como a série *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas, marcam esta revolução no uso dos ruídos no cinema. Todo e qualquer objeto na tela é agora acompanhado por seu som específico. Os ambientes se tornaram ricos e cheios de camadas. Também os sons sutis e subjetivos dos personagens ganharam voz. Os microfones hipersensíveis trouxeram para frente sons antes inaudíveis como pequenos suspiros, falas sussurradas, sensações táteis da pele ou do roçar de tecidos. O cinema se torna mais real que a própria realidade, se torna, portanto, hiper-realista. Segundo às expectativas do espectador contemporâneo, um soco no cinema não deve ter menos que o peso de um caminhão.

O uso do som no cinema comercial está, sobretudo, empenhado em corroborar com a imagem e potencializá-la. A relação é quase sempre vertical, ou seja, som e imagem devem estar sempre em sincronismo para criar espaços coerentes com o que se vê na tela. O cinema mais pessoal de Gus Van Sant, no entanto, joga com essas evoluções técnicas de uma forma pouco convencional. Em sua “trilogia da morte”, as escolhas estéticas e narrativas flutuam entre as regras do cinema naturalista e as transgressões do cinema experimental. Na busca por um “cinema dos sentidos”, o diretor dota as trilhas de imagem e som de certa dose de independência quebrando com

as relações verticais rígidas. As trilhas elaboram algo mais próximo de um contraponto, o qual convida o espectador a costurar os discursos. Assim como na composição de paisagens sonoras, a construção espacial nos filmes de Van Sant pretende extrapolar o naturalismo e construir universos expressivos que aumentem a consciência do espectador sobre aquele universo.

Esta pesquisa procurou, portanto, demonstrar como pode ser proveitosa a utilização de paisagens sonoras no cinema contemporâneo. O estado de consciência espacial produzido pela ecologia acústica e evocado pelos filmes de Van Sant, abre novas dimensões para a escuta e a compreensão da obra cinematográfica. Jordan (2012) afirma que “a prática do desenho sonoro no cinema é, no mínimo, um precursor tão importante para a composição de paisagens sonoras quanto à música concreta” (JORDAN, 2012, p. 2). O cinema sonoro teve sempre seus esforços voltados para a construção espacial dos filmes e, por isso, se mostra um campo naturalmente propício para o desenvolvimento de composições de paisagens sonoras. O uso das peças de Hildegard Westerkamp em *Elefante* demonstrou, na prática, como estes recursos podem ser explorados para a construção de subjetividades. O espectador é chamado a participar ativamente da montagem dos filmes em uma espécie de atitude reflexiva, onde ele tanto modifica a obra como é modificado por ela. Assim, ao pensar o desenho sonoro dos filmes em geral como uma forma de composição musical, abrem-se novas vias interpretativas que possibilitam ao espectador maior imersão nos universos representados.

REFERÊNCIAS:

- BURCH, Noel. Sobre a utilização estrutural do som. In: *Práxis do cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.
- CAESAR, Rodolfo. *Círculos Ceifados*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- CAGE, John. *Silence*. Middletown: Wesleyan University Press, 1973
- CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. *Escutas cinematográficas: relações entre tecnologias e audibilidades no cinema*. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- CASTRO, Raquel. *Ecologia Acústica*. 2007. Dissertação (Mestrado em ciências da comunicação) – Faculdade De Ciências Sociais E Humanas Da Universidade Nova Lisboa, Lisboa.
- CHION, Michel. *A Audiovisão: some imagem o cinema*. Tradução Pedro Elói Duarte. 1.ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- COSTA, Fernando Morais da. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos? *Opus - Logos: Comunicação & Universidade. Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social - Vol.17. Nº01. p. 94-106, 2010*. Disponível em <http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/00_logos32_completa.pdf> Acessado em: nov. 2014.
- COTTERINK, Michiel. *See For Yourself: A Rhetoric of Ambiguity in Gus van Sant's Death Trilogy*. Dissertação de Mestrado defendida na *Universiteit Utrecht*, orientado pelo Prof. Dr. F.E. Kessler, em 2010.
- DIETZE, Lena. Learning is living: acoustic ecology as pedagogical ground a report on experience. *Opus – Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology*, Vancouver, v.1, n.1, primavera de 2000, p. 20-22.
- DUHAUTPAS, Frédéric; SOLOMOS, Makis. Hildegard Westerkamp and the ecology of Sound as experience: notes on beneath the forest floor. Disponível em <http://www-artweb.univ-paris8.fr/spip.php?action=acceder_document&arg=1389&cle=6945a0693a5eb5d187259207c3186801e828672c&file=pdf%2Fduhautpas-solomos.pdf> Acessado em: nov. 2014.
- FLORES, Virginia Osorio. *O cinema, uma arte sonora*. 2006. Dissertação (Mestrado em música) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- GONÇALVES, Helder Filipe Marques Pereira. *Significação Musical e Definição de “Espaços” cinematográficos: Trilogia da Morte de Gus Van Sant*. In: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. Disponível em <<http://bocc.ubi.pt/pag/goncalves-helder-significacao-musical-e-definicao-de-espacos-cinematograficos.pdf>> Acessado em: nov. 2014.
- GRIFFITHS, Paul. *A Música Moderna: Uma história concisa e ilustrada de Debussy a Boulez*. Tradução Clóvis Marques; com a colaboração de Silvio Augusto Merhy. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

JORDAN, Randolph. The ecology of listening while looking in the cinema: reflective audioviewing in Gus Van Sant's *Elephant*. In: *Organised Sound*. Cambridge University Press, 2012, p. 1-9. Disponível em <http://www.randolphjordan.com/works/pdf/Jordan_ReflectiveAudioviewing_OrganisedSound_vol17no3.pdf>. Acessado em setembro de 2014.

JORDAN, Randolph. The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant. Disponível em <http://offscreen.com/view/jordan_westerkamp>. 2007. Acessado em Setembro de 2014.

KRENEK, Ernst. O que é e como surge a Música Eletrônica? In: MENEZES, Flo (org.) *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. S. Paulo: EDUSP, 1996. 97-103.

MACHADO, Arlindo. 2007. O ponto de escuta. In: *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. SP: Paulus. P. 107 – 123.

MCCARTNEY, Andra. Sounding places: situated conversations through the soundscape compositions of hildegard westerkamp. 1999. Tese (Doutorado em filosofia) – Graduate Programme in Music, York University, Toronto, Ontario.

MCCARTNEY, Andra. Soundwalks. 1998. Disponível em <http://www.andrasound.org/archive/soundwalks_andrasound.pdf> Acessado em: nov. 2014

NORMAN, Katharine. *Real-World Music as Composed Listening*. 1996. Department of Music. University of Sheffield. Sheffield, UK. Disponível em <<http://www.novamara.com/KNpage/writings-sound/NORMAN-CMR.pdf>> Acesso em: set. 2014.

OLIVEIRA JR. Luiz Carlos Oliveira *Elefante*. In: *Contracampo – Revista de cinema*. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/58/elefante.htm>> Acessado em: nov. 2014.

OLIVEIRA JR. Luiz Carlos Oliveira. *Dias no campo*. In: *Contracampo – Revista de cinema*. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/75/lastdays.htm>> Acessado em: nov. 2014

OLIVEIRA, Clara Helena de. *O espaço sonoro em Last Days: A subjetividade construída no filme de Gus Van Sant*. 2011. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social – habilitação em Cinema) - Universidade Federal Fluminense, Niterói.

REYNER, Igor. A escuta em Pierre Schaffer: uma perversão poética. In: IV SEMINÁRIO MÚSICA CIÊNCIA TECNOLOGIA: FRONTEIRAS E RUPTURAS. 2012. São Paulo. Disponível em <<http://www2.eca.usp.br/smct/ojs/index.php/smct/article/view/58>> Acessado em: out. 2014

ROSA, Nathalie Da. *Elephant de Gus Van Sant*. Monografia defendida no *Institute d'etudes Politiques da Université Lumière Lyon 2*, orientada por Bernard Lamizet, em 2005. Disponível em: <http://doc.sciencespo-lyon.fr/Ressources/Documents/Etudiants/Memoires/Cyberdocs/MFE2005/darosa_n/pdf/darosa_n.pdf> Acessado em: nov. 2014.

- RUSSOLO, Luigi. *The Art of Noise*. Traduzido por Robert Filliou. Manhattan: Something Else Press, 1967. Disponível em <http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo_noise.pdf> Acessado em: nov. 2014.
- SALZMAN, Eric. *Introdução à música do século XX*. Tradução de Marco Aurélio de Moura Matos. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1970.
- SCHAFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto de nosso ambiente: a paisagem sonora*. Tradução Marisa Trench Fonterrada. 2.ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.
- SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. Tradução Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. 1.ed. São Paulo: Editora Unesp, 1991.
- TRUAX, Barry. *Handbook for acoustic ecology*. 2. ed. Cambridge: Simon Fraser University and ARC Publications, 1999. Disponível em < <http://www.sfu.ca/sonic-studio/handbook/index.html>> Acessado em: nov. de 2014.
- WESTERKAMP, Hildegard. Soundwalking. 2001. Disponível em <<http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>> Acessado em: nov. 2014.
- WESTERKAMP, Hildegard. The World Soundscape Project. In: WFAE Soundscape Newsletter Archive, n.1, ago. 1991. Disponível em <<http://wfae.proscenia.net/library/newsletter/SNL1.PDF>> Acessado em: nov. 2014.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. 2. Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- WRIGHTSON, Kendall. An Introduction to Acoustic Ecology. *Opus – Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology*, Vancouver, v.1, n.1, primavera de 2000, p. 10-13.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.



Universidade
Federal
Fluminense

Centro de Estudos Gerais
IACS - Instituto de Arte & Comunicação Social

Departamento de Cinema & Vídeo
Parecer de Projeto Experimental

Aluno	THIAGO DE CASTRO SOBREL		
Curso	Cinema e Audiovisual	Mat	10630048

Título
HILDEGARD WESTERKAMP E A TRILOGIA DA MOME : PAISAGENS SONORAS NO CINEMA DE GUS VAN SANT

Banca		
Orientador: FERNANDO MORAIS DA COSTA	Assinatura	
Prof. ELIANE IVO BARROS	Assinatura	
Prof. INDIARA MARTINS	Assinatura	

Data de apresentação	15 de dezembro de 2014
----------------------	------------------------

Parecer
A BANCA RESSALTA A QUALIDADE DO TEXTO, A PRÓPRIA ESTRUTURA SÓLIDA DO TRABALHO, ALÉM DA DENSIDADE DAS DISCUSSÕES, APLICADAS AO CINEMA, SOBRE MÚSICAS, TÍMIDOS E CONSTRUÇÕES DE ESPAÇOS.

Nota final	10.0 (dez)
------------	------------

Assinaturas da banca