

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

CLARA HELENA DE OLIVEIRA

O ESPAÇO SONORO EM *LAST DAYS*:
A subjetividade construída no filme de Gus Van Sant

NITERÓI

2011

CLARA HELENA DE OLIVEIRA

O ESPAÇO SONORO EM *LAST DAYS*:

A subjetividade construída no filme 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

2011

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Ana Helena e Agenor, pelo apoio e amor incondicionais,

Aos meus tios Carlos, Toninha e Dina pelo apoio,

A Paulo Vasquez pelo amor, carinho e paciência,

Aos Professores Fernando Morais da Costa, pela orientação, e Elianne Ivo, por fazer parte da banca de defesa. Obrigada aos dois por terem acolhido com carinho meu convite e também pelas boas lembranças de suas aulas,

À Professora Eliany Salvatierra Machado pelo carinho com que aceitou o convite para avaliar este trabalho,

Às pessoas mais que especiais que me acompanharam nesta trajetória – Amanda Jordão, Bruna Ayres, Brunna Antunes, Clarissa Nascimento, Clarisse Monteiro, Felipe Quintelas, Felipe Siqueira, Gil Facchini, Ilana Valle, Jaqueline Deister, Maíra Maranhão, Marina Reis, Patrícia Abreu, Rafael Cruz, Rodrigo Simon, Sarah Esteves, Thiago Da Mata, Thaissa Resek, Thiago Ribeiro - motivos pelos quais olho para trás e vejo que tudo valeu a pena.

RESUMO

Este trabalho discute a importância do som no filme *Last Days*, de Gus Van Sant, expondo assuntos pertinentes aos elementos relevantes que constituem sua paisagem sonora. São abordadas questões acerca do som fora de tela, hiper-realismo sonoro, presença dos ruídos, trilha sonora de Música Concreta, além do trabalho conjunto do som com a *mise en scène*, que auxiliam no emprego do Ponto de Escuta Subjetivo. Assim, discute a questão sonora do filme como um fator capaz de auxiliar na composição das faculdades mentais do protagonista de *Last days*.

Palavras-chave: Som. Paisagem sonora. Fora de tela. Ruídos. Música Concreta. Hiper-realismo sonoro. Ponto de escuta subjetivo. Gus Van Sant.

ABSTRACT

This work discusses the importance of sound in the film *Last Days*, by Gus Van Sant, exposing issues pertaining to the important elements that constitute its soundscape. There are issues concerning the Offscreen Sound, Hyper-realistic Sound, the presence of noise, Concrete Music Soundtrack, besides the joint work of the sound with the *mise en scène*, which supports the use of Subjective Point of Audition. Thus, it discusses the sound issues of the film as a factor capable to assist the composition of the mental faculties of the protagonist of *Last Days*.

Keywords: Sound. Soundscape. Offscreen Space. Noises. Concrete Music. Hyper-realistic Sound. Subjective Point of Audition. Gus Van Sant.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Página 25

FIGURA 2 – Página 26

FIGURA 3 – Página 27

FIGURA 4 – Página 27

FIGURA 5 – Página 27

FIGURA 6 – Página 28

FIGURA 7 – Página 28

FIGURA 8 – Página 28

FIGURA 9 – Página 37

FIGURA 10 – Página 38

FIGURA 11 – Página 38

FIGURA 12 – Página 39

FIGURA 13 – Página 39

FIGURA 14 – Página 40

FIGURA 15 – Página 40

FIGURA 16 – Página 41

FIGURA 17 – Página 42

FIGURA 18 – Página 42

FIGURA 19 – Página 43

FIGURA 20 – Página 43

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. O CINEMA DE GUS VAN SANT.....	4
2. A QUESTÃO DO FORA DE TELA.....	10
3. A PAISAGEM SONORA EM <i>LAST DAYS</i>: OS RUÍDOS E A MÚSICA CONCRETA.	17
4. A QUESTÃO DO PONTO DE ESCUTA INSERIDA NA NARRATIVA DE <i>LAST DAYS</i>.....	30
5. O HIPER-REALISMO SONORO EM <i>LAST DAYS</i>	45
CONCLUSÃO.....	52
BIBLIOGRAFIA	55
FILMOGRAFIA	58

INTRODUÇÃO

A questão da construção do espaço sempre esteve presente nas manifestações artísticas. Desde as primeiras pinturas primitivas, os primeiros traços de obras fundamentadas numa noção de perspectiva, passando pelo surgimento da fotografia, a questão espacial significou não só o modo de se conceber certa disposição no ambiente - que, ao menos intuitivamente, se assemelhasse ao mundo real - mas também possibilitou o surgimento de novas concepções virtuais de espaço que puderam ou não desconstruir, ampliar ou reduzir a semelhança com a realidade.

A revolução da imagem cinematográfica trouxe novamente inúmeras possibilidades de construção e desconstrução espacial, atravessando talvez as mesmas problemáticas envolvendo outras artes (como a pintura e a questão da bidimensionalidade na representação do espaço), mas com a vantagem de se utilizar da sonoridade, da temporalidade e da espacialidade trazida com a idéia de movimento. O advento do cinema sonoro trouxe não só a possibilidade de dar “voz” ao filme, mas também permitiu um novo recurso capaz de apresentar uma “idéia de espacialidade” através do som, sobretudo após o surgimento de novas tecnologias sonoras vindas com o cinema digital. E é sobre a questão espacial fílmica sonora na obra do cineasta Gus Van Sant, que o referido trabalho pretende abordar como objeto de estudo.

Apesar de ser impossível falar do som no cinema sem mencionar a imagem, o trabalho pretende focar-se no estudo do som em *Last Days* (2003)¹ que, juntamente com *Gerry* (2002), *Elefante* (2003) e *Paranoid Park* (2007) mostram marcas estilísticas específicas de Gus Van Sant, transformando sua obra num “cinema de contemplação” e de “sensações”, criando uma “poética dos espaços” que, muitas vezes, é adquirida através do som.

¹ No Brasil, o título do filme *Last days* é *Últimos dias*. Contudo, neste trabalho, preferiu-se utilizar o título original.

Assim, o trabalho primará por uma análise dos principais conceitos que remetem ou auxiliam a noção de paisagem sonora cinematográfica em *Last Days*. Serão abordados quais são os principais traços referentes aos constituintes do espaço sonoro no filme de Gus Van Sant, a destacar o papel dos ruídos, como são utilizados e o que seu uso implica para a narrativa e para a própria constituição de um espaço sonoro subjetivado.

Particularmente, a escolha do objeto se deu devido a uma identificação pessoal com as obras de Gus Van Sant, além de certo fascínio pela articulação de estruturas fílmicas que são capazes de produzir um espaço cinematográfico diferenciado, como acontece com a obra tomada para estudo neste trabalho. Também pelo pouco espaço relegado às teorias de som cinematográfico se comparadas aos estudos da imagem.

A importância do estudo do espaço cinematográfico de Gus Van Sant advém, como o próprio realizador afirma, de entrarmos nitidamente numa era de desconstrução do próprio cinema, do surgimento de temáticas e histórias novas ou retrabalhadas que divergem de uma concepção espacial tradicional do cinema comercial de Hollywood, apesar de este último ainda ser majoritário. Estudar a obra de Van Sant seria uma forma de tecer indícios de um cinema contemporâneo, bem como sua utilização sonora, que resiste à pressão e à aceitação maciça das formas cinematográficas clássicas hollywoodianas, além de ajudar a delinear um panorama dos traços estilísticos desse cinema e suas novas utilizações sonoras capazes de atingir o espectador de uma forma diferente do já consagrado Cinema Clássico. A cinematografia de Van Sant é sem dúvida, uma experiência sensorial que necessita de novas maneiras de leitura.

No caso da obra de Gus Van Sant, o estudo do espaço sonoro é essencial também para entender a percepção de novos “espaços invisíveis” concernente ao interior dos personagens. Em *Last days*, por exemplo, a paisagem sonora remete a um espaço mais introspectivo, mostrando o que o personagem sente, algo muito difícil de ser indicado com a mesma intensidade somente através de imagens. A criação do espaço sonoro tem ligação direta com a criação de atmosferas, algo imprescindível para as obras de Gus Van Sant e para muitas narrativas contemporâneas.

Pretende-se mostrar, através do estudo de *Last Days*, a maneira como o espaço pode ser construído pelo som. O uso específico que Gus Van Sant faz da linguagem cinematográfica, estende-se para outros constituintes da diegese corroborando para uma função narrativa do espaço sonoro. Os traços estilísticos de Gus Van Sant vão propiciar a criação de uma ambientação própria para seus filmes e também de um “novo espaço” não

mensurado pelos quatro cantos da tela que vai dar uma nova camada dimensional às obras. Esse “novo espaço”, subjetivado também pelo som, diretamente ligado ao interior dos personagens, vai exigir cada vez mais a presença de um espectador ativo e o caráter individualizante das vivências interiores deste no resultado da apreensão das obras.

Como metodologia, o trabalho será dividido em cinco capítulos. O primeiro falará um pouco sobre o trabalho de Gus Van Sant, suas principais características como realizador, focando-se em traços estilísticos dos filmes que compõem sua *Trilogia da Morte e Paranoid Park*. Haverá, portanto, um panorama acerca de elementos como edição, concepção dos planos, *mise en scène* e concepção sonora nesses filmes com a finalidade de proporcionar um entendimento maior acerca do estilo de Gus Van Sant quando o som do filme *Last days* for analisado.

No segundo capítulo, tendo por base textos de Noel Burch e de Michel Chion, será discutida a questão do Som Fora de Tela abarcando sua relação com a imagem bem como a dialética entre elementos como a música e os ruídos que podem compor esse Espaço Sonoro Fora de Campo. Será destacada também a questão da Acusmática, importante artifício na composição da paisagem sonora de *Last days* e imprescindível na interpretação das faculdades mentais do protagonista do filme.

No terceiro capítulo, será abordada a questão dos ruídos com mais afinco expondo suas possibilidades dentro da narrativa, seja através de sua premissa clássica, que seria a de ambientar sonoramente determinado espaço cinematográfico, seja servindo de base para a trilha sonora de Música Concreta em *Last Days*.

No quarto capítulo, haverá uma exposição acerca do assunto que gira em torno do Ponto de Escuta Subjetivo. Serão abordadas questões relacionadas ao seu emprego no cinema, bem como ao trabalho entre imagem e som capazes de criar esse efeito sonoro subjetivado dentro da dramaturgia de *Last days*.

Por último, será discutida a questão do espaço sonoro hiper-realista em *Last days*, recurso criado na pós-produção que também é capaz de gerar um Ponto de Escuta Subjetivo.

1. O CINEMA DE GUS VAN SANT.

A cinematografia de Gus Van Sant possui algo difícil de ser encontrado no circuito comercial. Misto de comprometimento temático e de uma estética apurada, Gus Van Sant constrói seu cinema a partir de uma sensibilidade composta por uma visão particular de mundo. Van Sant é um caso raro de diretor que passou por dois caminhos praticamente díspares: o cinema independente e o cinema Hollywoodiano. Mesmo tendo seu reconhecimento em ambos - apesar do fracasso de bilheteria com *Até as vaqueiras ficam tristes* (1993) - foi com a cinematografia independente que Gus Van Sant ganhou maior notoriedade e parece ter encontrado seu caminho para uma expressividade fílmica de cunho autoral.

Baseando-se numa estética experimental de raízes nos anos 60, o cinema de Gus Van Sant mostra-se engajado ao que é socialmente marginalizado na sociedade norte-americana. Foca-se assim no mundo *underground* e em temáticas relacionadas a uma juventude angustiada e desamparada. Temas como a morte, a sexualidade e a juventude são dispostos em seus filmes procurando sempre ter um toque pessoal, por vezes autobiográfico.

A partir de *Gerry*, juntamente com *Elefante*, *Last days* e *Paranoid Park*, Gus Van Sant evidencia sua trajetória com filmes de cunho estético mais autoral e distante de Hollywood. Considerados os três primeiros como sendo sua *Trilogia da morte*, em *Paranoid Park* também conseguimos ver certo apuramento estético e temático similares aos seus outros três filmes que compõem a trilogia, traços que podem visivelmente identificar uma espécie de estética *gusvansantiana*.

Gerry conta a história de dois amigos de mesmo nome do filme que se perdem após uma caminhada num lugar desértico. O filme consiste em acompanhar suas trajetórias em busca de um caminho de volta - o que acaba se transformando em desesperança ao se verem realmente sem perspectiva de regresso - e culmina num final trágico com a morte de um deles. Os motivos que impulsionaram a caminhada, bem como o porquê de um dos amigos deixar o

outro morrer sem socorro não são revelados. *Elefante* narra a história de um massacre ocorrido num colégio, claramente baseado na tragédia de Columbine. Através de diferentes pontos de vista, somos guiados ao universo dos alunos-personagens numa escola fictícia até culminar no fato propriamente dito. *Last days* segue os passos do que seriam os últimos dias do músico Blake. Apesar de não ser totalmente fiel à realidade, a história claramente se baseia na vida do roqueiro Kurt Cobain e nos dias que precedem sua morte. *Paranoid Park* conta a história de Alex, um adolescente esquetista que acaba contribuindo acidentalmente com a morte de um vigia noturno.

Excetuando *Paranoid Park*, cuja história ronda a culpa e o desabafo sobre o acontecido na vida de Alex (portanto temos maior ciência dos acontecimentos), as outras três películas possuem uma espécie de “vazio narrativo” se comparado ao estilo clássico. Parecemos apenas acompanhar seu desenrolar sem saber ao certo os motivos verdadeiros das atitudes dos personagens e dos acontecimentos.

Ao acompanharmos suas narrativas, Gus Van Sant parece, sobretudo, fugir da estereotipização e de julgamentos próprios. Sobretudo na *Trilogia da morte* e em *Paranoid Park* vemos que os filmes *sugerem* uma significação muito mais do que *incitam* uma interpretação pré-estabelecida e tendenciosa por parte do diretor sobre suas histórias. Inclusive, pode-se dizer que, talvez esse resultado seja fruto justamente do tipo de estética utilizada pelo diretor que, ao transpor para a tela uma linguagem cinematográfica mais poética e livre para expressar “o sentimento de angústia, abandono e desespero” (MORETTI: 2008, p. 02), deixa para o espectador o julgamento acerca de suas histórias e de seus personagens.

A montagem torna-se imprescindível para tal efeito. Vemos em seus filmes, sobretudo em grande parte de *Elefante*, *Paranoid Park* e em menor quantidade em *Last days*, uma montagem por vezes cíclica. Em *Elefante*, a câmera acompanha os personagens mostrando diversos pontos de vista. Vemos assim, sob diversos “ângulos” a mesma cena, com linhas narrativas que se repetem sob diversos pontos de vista de acordo com cada personagem destacado (MORETTI: 2008, p. 05). Essa quebra de perspectiva e repetição de um mesmo fato sob “diversos olhares” parece ser uma tentativa de ampliar as limitações da tela cinematográfica, além de sugerir que dentro daquele contexto, não há verdades totalizantes. Em *Paranoid Park*, temos uma narrativa “não-linearizada” que se adéqua à proposta da narrativa. Como dito anteriormente, o filme é um desabafo do protagonista e assim, essa não-linearidade dos acontecimentos mostrada em *flashbacks* condiz com seu fluxo de pensamento e lembranças.

Acerca dessas características nos filmes de Gus Van Sant, Gabriel Ritter Muniz da Silva comenta:

“A linha narrativa e a montagem sugerem justamente esse aspecto. O filme parece estar sempre em suspensão: várias imagens um tanto desconexas se sucedem em diversos momentos, e conseguimos apenas intuir uma cadeia cronológica. Por não sabermos ao certo em que momento da cronologia se passa a cena que estamos vendo, ela fica suspensa, sem antes nem depois, apenas o momento. Esse procedimento é a tradução perfeita da juventude: não é à toa que um dos bordões mais repetidos pelos jovens seja o *carpe diem*. É uma juventude que não sabe bem de onde veio, e não tem idéia para onde vai; valoriza apenas o instante presente.” (SILVA apud MORETTI: 2008, p. 05)

Outra forma com que Gus Van Sant trabalha o tempo em seus filmes consiste na utilização do *long-take* (plano longo ao ponto de poder ser considerado como plano-sequência em alguns momentos da narrativa) que pode ser tanto com a câmera parada quanto em movimento. Essa expansão temporal possui um teor documental, sobretudo quando aliada ao artifício da câmera como sendo um observador sem, contudo, mostrar um ponto de vista subjetivo. Trata-se de planos cuja câmera se encontra atrás do personagem, acompanhando-o de perto em sua jornada. Em *Gerry*, sentimos o prenúncio desse estilo, mas ao invés de seguir por trás, a câmera acompanha os personagens lateralmente em *takes* bastante longos, como se simbolizasse a caminhada maçante também do espectador com os personagens. Em *Paranoid Park* e *Last days*, a técnica é empregada como o que já é considerado um *take* de assinatura do diretor (já com a câmera posicionada atrás dos personagens), mas é em *Elefante* que ela toma um sentido maior. Além de remeter ao ponto de vista de um jogador de *videogame em primeira pessoa*² (algo que se encaixa plenamente à história que ronda o massacre), a câmera se posiciona de modo a transformar o espectador numa espécie de “testemunha ocular neutra” dos fatos, mesmo possibilitando uma ligação subjetiva maior com a imagem, já que se posiciona basicamente na mesma altura do olhar dos personagens.

“Van Sant filma agora o corpo e como este se expressa imagetivamente: há uma câmera que o segue em *steadicams* (o próprio movimento simulado ao do olhar humano quando esse caminha ajuda a dar essa impressão de observatória) ou o observa em planos estáticos. Há, também, o desenvolvimento de nova forma subjetiva – se antes, a subjetiva era mais clássica, de acordo com a visão do personagem-observador (como o uso do *off* nos três primeiros filmes citados [Trata-se de *Mala Noche* (1985), *Drugstore cowboy* (1989) e *Garotos de programa* (1991), filmes pertencentes ao que o autor considera como primeira fase de Gus Van Sant.]), agora o que existe é uma subjetiva com o próprio sujeito compondo a imagem, a

² *Videogames em primeira pessoa* são jogos em que a imagem condiz com o ponto de vista subjetivo de um jogador. É comum em jogos de atiradores.

câmera funciona como uma espécie de espelho e seu olhar ganha força através desse artifício. O jogo de lentes é ainda mais importante em relação ao que era anteriormente.” (AMARAL: 2011)

O trabalho de som nos filmes de Gus Van Sant também se mostra com toques autorais. O som ou a privação dele através do silêncio em cenas-chave é elemento essencial na criação de atmosferas em seus filmes, além de servir como artifício que auxilia a exprimir “momentos de confusão mental individual ou tensão coletiva” (MORETTI: 2008, p. 08) externando sensações de angústia, medo, aflição, alegria e demais sentimentos dos personagens. É importante frisar que, dificilmente, podemos saber com exatidão o pensamento de um personagem na *Trilogia da morte* e em *Paranoid Park*, mas, através da paisagem sonora trabalhada com a imagem, podemos intuir determinadas sensações sentidas por eles. Há uma cena de grande importância em *Paranoid Park* que parece refletir essa noção. Após acidentalmente contribuir com a morte do vigia noturno, Alex vai para a casa de seu amigo e entra no chuveiro. Agregada à imagem em *slow motion* dele tomando banho, há uma espécie de invasão do som que, aos poucos, tem seu volume aumentado. Há a supressão do som ambiente direto que se transforma numa recriação de ruídos de sons de natureza (como se fosse uma *Jungle Sonore*³) que se tornam cada vez mais agudos até culminar num silêncio dramático. O *close-up* sem mostrar o rosto de Alex, as gotas de água que caem lentamente, a *Jungle Sonore* e o jogo com o silêncio criam um ar transcendental que exprime o sentimento de desamparo e culpa que provavelmente o personagem sente naquele momento.

Em *Elefante*, assim como em *Paranoid Park*, há o foco sonoro em determinados personagens que parecem ter uma espécie de trilha musical pessoal. Em *Paranoid Park*, o amigo de Alex surge ao som de rock pesado enquanto sua namorada tem uma trilha mais doce. Em *Elefante*, temos também uma trilha sonora de caráter individualizante. Enquanto a câmera segue os personagens pelo colégio, uma trilha sonora personalizada surge misturada aos sons ambientes. Uma trilha de música clássica segue Nathan (o atleta da turma), uma música mais jovial aparece com Elias (o fotógrafo) em quadro. Através da trilha, Gus Van Sant mostra uma juventude pluralizada que merece ser valorizada pelo indivíduo ao invés de uma massa homogênea e estereotipada.

³ Nathalie Da Rosa, em seu texto *Elephant de Gus Van Sant*, remete ao termo *Jungle Sonore* para expressar o uso do som em *Elefante*. Dentro da escola que serve de cenário para o filme há o destaque de ruídos ambientes (inclusive a invasão de ruídos da natureza dentro de ambientes fechados) que se misturam com as vozes dos alunos. Segundo a autora, o modo como essa mistura de sons foi trabalhado “desumanizaria a escola”, transformando-a numa “selva sonora”. Tecnicamente, pode-se dizer que algo parecido ocorre em *Paranoid Park*, sem necessariamente guardar a mesma formação de sentido (de desumanização) como a que Da Rosa menciona acerca de *Elefante*.

Em *Gerry*, o som sugere certo preenchimento espacial de uma imagética que privilegia em vários momentos a paisagem desértica revelada, em grande maioria, através do Plano Geral. Essa amplificação do espaço através do som torna-se evidente também nos *close-ups* valorizando o espaço fora de tela. Se pouco acontece na imagem - já que em grande parte da narrativa vemos os personagens em pouca ação - ou se pouco se mostra na imagem devido aos planos fechados, através do som, há uma amplificação espacial apontando o som ambiente como um elemento de conotação na narrativa. A paisagem parece “falar” através do som ambiente e expressar a dramaticidade de determinadas cenas. Dependendo do modo como o conjunto sonoro é trabalhado dentro do filme, o som contribui com a exposição de determinadas sensações vividas pelos personagens: sensação de solidão (pelo uso do eco, por exemplo), de desolação, de desespero (através da trilha sonora e da “sonorização” da paisagem). Escutamos o vento, a textura do chão (conforme os protagonistas caminham), a tempestade, além das nuvens em movimento acelerado que são mostradas em longos planos, enquanto o som ambiente permanece verossímil à realidade. Esse emprego entre imagem acelerada e som ambiente que condiz com a realidade amplia sentidos de tons poéticos e relativiza a questão espaço-temporal do Cinema Clássico. Além disso, assim como nos outros filmes da trilogia e em *Paranoid Park*, vemos a importância do diálogo entre os diversos elementos que constituem a paisagem sonora em suas várias camadas. A trilha sonora instrumental, por vezes, parece dialogar com ruídos recriados (como o que acontece com os ruídos fantasmagóricos) e com os ruídos de som ambiente originando algo parecido com o que identificamos como Música Concreta (assunto que será discutido no Capítulo 3).

Outra marca nos filmes da *Trilogia da morte* consiste na utilização de poucos diálogos, colocando-os em segundo plano, algo que podemos ver com mais veemência em *Gerry* e *Last days*. Em *Elefante*, os personagens possuem maior expressividade através da fala, mas os diálogos servem mais para compor uma “ambientação” mostrando o mundo no qual os alunos estão inseridos do que propriamente auxiliam no desenrolar da história. No filme, a *mise en scène* e os sons parecem significar mais do que as explicações narrativas através das falas.

Em *Paranoid Park* vemos uma utilização maior de falas se comparado às outras películas. Contudo, também há uma preocupação evidente no que diz respeito à utilização de sons de ambientação, de efeitos e também da trilha sonora que se mostra bastante eclética. Em *Paranoid Park*, portanto, a trilha musical é onipresente. “Nele, graças à música é dado o

poder de transcender as imagens do filme, dotadas de um belo potencial poético” (MARTINS: 2010, p. 162).

Fernanda Aguiar Carneiro Martins, em seu texto *Paranoid Park: das composições de Nino Rota à música eletroacústica*, analisa o filme de acordo com a utilização da trilha sonora. Segundo a autora: “A música reforça as audácias formais do filme, chamando a atenção para o próprio fazer cinematográfico.” (MARTINS: 2010, p. 163) Para Martins, a importância da trilha sonora nesse filme e em outras cinematografias contemporâneas seria uma espécie de ânsia pela volta às origens do cinema mudo. Mais do que isso, possibilitaria abrir espaço para experimentações que, talvez, o vococentrismo do cinema Hollywoodiano tenha relegado a segundo plano. A explicação da narrativa através dos diálogos, muitas vezes, tira a possibilidade da experimentação de recursos provenientes de novas combinações entre elementos cinematográficos de diversas naturezas que também possuem um potencial narrativo.

“Em seu livro *O cinema mudo* (título original *Le cinema muet*, 2005), o estudioso Michel Marie aponta para a tendência do cinema contemporâneo que ao buscar desviar dos diálogos, acaba conferindo um papel de relevo aos olhares, aos gestos, aos ruídos e, principalmente à música.” (MARTINS: 2010, p. 154)

Em Gus Van Sant, podemos sentir que a linguagem experimental se torna muito presente, mostrando a tendência do cinema contemporâneo descrito acima. Nele, os gestos, a expressão corporal, além da busca por novas possibilidades cinematográficas através de uma *mise en scène* particular aliada ao trabalho com paisagens sonoras, sejam elas diegéticas ou não, abrem infinitas possibilidades de interpretação. E, mais do que isso, essas paisagens sonoras servem para complementar algo que a imagem ou os diálogos, por si só, não conseguiriam conotar.

2. A QUESTÃO DO FORA DE TELA.

Desde os primórdios do cinema, a natureza silenciosa das imagens em movimento já invocava certa ânsia por uma sonorização. Em seu texto *Sobre a utilização estrutural do som*, Noel Burch coloca como fator fundamental do cinema a dialética entre a imagem e o som. Através de conclusões próprias e de exemplificações e experiências de diversos cineastas, Burch traz questões pertinentes à utilização da banda sonora e sua importante presença como um rico recurso cinematográfico cujos estudos foram relegados a segundo plano durante muito tempo.

Uma das questões levantadas no texto é a verdade por trás da natureza realista do som. Robert Bresson já destacava o poder evocativo do som em detrimento da imagem. “Um som sempre evoca uma imagem; uma imagem nunca evoca um som” (BRESSION apud BURCH: 1992, p. 116). Para Burch, tal afirmativa não seria totalmente correta, pois, nem sempre os sons em *off*, são legíveis e quase sempre, nesses casos, o auxílio imagético como “seu suporte explicativo” (BURCH: 1992, p. 117) pode legitimar a associação sonora. Burch também aborda o potencial evocativo do som no que diz respeito ao espaço em *off*. Sobretudo em filmes falados, a paisagem sonora pode ser um artifício capaz de ampliar essa espacialidade fora de tela.

Ao comparar a não-seletividade do microfone com o ouvido humano, Burch também remonta às questões práticas ligadas à captação sonora e a pós-produção. Em determinadas situações, a gravação do som ambiente e dos diálogos em pistas separadas para um posterior equilíbrio na pós-produção serviria como um processo de seleção realizado pelo ouvido afinando os sons de maior relevância à cena e, conseqüentemente dando-lhe maior clareza. Contudo, Burch não deixa de citar exemplos em que a utilização de dois tipos de “matéria sonora” (som direto e o som reconstituído na pós-produção) pode originar profícuas dialéticas capazes de acrescentar determinadas características ao espaço em *off*.

Em Burch, ainda, podemos destacar o que diz respeito à “distância entre a fonte sonora e o microfone” (BURCH: 1992, p. 119) cuja variação pode provocar efeitos diversos como o de potencializar uma imagem através da oposição entre a escala da imagem e a “presença” sonora. *Os amantes crucificados* (*Chikamatsu Monogatari* - 1954), de Kenji Mizoguchi, deste modo, transforma-se num exemplo pertinente para Burch não só por expressar o que foi acima citado através do uso, em determinados trechos, de primeiros planos sonoros em oposição à planos de conjunto (recurso que poderia ter provocado sensação diferente no espectador se a escala sonora condissesse com a da imagem), mas também pelo pioneirismo ao trabalhar a “inter-relação entre os materiais sonoros e entre o espaço sonoro e o espaço visual” (BURCH: 1992, p. 120) promovendo uma dialética fértil entre os três tipos essenciais de som cinematográfico: música, diálogos e ruídos. As situações existentes em cena e, principalmente, a presença de ruídos justificados diegeticamente (ou mesmo através de relações analógicas com a composição cenográfica, tal qual ocorre no exemplo da floresta de bambus em *Os amantes crucificados*) serviram de mote para a composição da trilha sonora musical que, muitas vezes, “se utiliza de instrumentos cujos timbres se aproximam desses sons naturais”. Assim, além de ser orgânica, a paisagem sonora “sai imperceptivelmente do espaço em *off* para entrar no espaço visual” (BURCH: 1992, p. 121).

Como um dos mais importantes elementos sonoros de um filme, a musicalidade do diálogo possibilita a organicidade deste dentro de uma mesma tessitura que integra os ruídos e a música. Da mesma forma que os ruídos podem integrar as partituras de uma música, a exploração da natureza dos diálogos (como no caso do teatro japonês que já possui uma musicalidade inerente) e a manipulação da língua através de recursos como a aliteração, podem tanto servir de condutores para a trilha sonora musical quanto serem um prenúncio para o ruído que virá a seguir.⁴

Além da utilização de ruídos nas músicas, justificados através de imagens ou do espaço em *off*, haveria ainda uma possibilidade de emprego mais livre dos ruídos organizados musicalmente, como o ocorrido nas obras de Michel Fano. O trabalho significativo de sonoplastia e composição musical desse profissional difere do de Mizoguchi por não se fixar necessariamente em sons advindos de elementos que constituem a imagem. A organização musical dos ruídos em *off*, para Fano, originar-se-ia na visualidade, mas não se prenderia totalmente a ela. A trilha sonora se organizaria de acordo com a dinamicidade dos planos, muitas vezes, acentuando ritmicamente a decupagem. Assim, em não raros momentos, o

⁴ Em *Last days* não se tem o caso de musicalidade dos diálogos, mas há uma evidente musicalidade dos ruídos dada pelas composições de Música Concreta.

emprego musical desses sons reais remete à música contemporânea dodecafônica, que confere uma organização igualmente dodecafônica à decupagem de seu filme.

Nem sempre a musicalidade dos ruídos invoca uma necessidade de música em seu sentido tradicional. Ao mesmo tempo em que a organização ritmada dos ruídos pode compor organicamente a trilha sonora, esse recurso utilizado da mesma maneira que em *Vidas secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos - que, em sua cena inicial promove uma tradução sinestésica, com uma espécie de trilha sonora que se confunde com os ruídos do carro de boi - também pode exprimir o anseio por uma ruptura com a trilha sonora musical de fundo tradicional.

Noel Burch ainda sai em defesa da música dodecafônica em detrimento da música tonal “e sua tirania de medidas” (BURCH: 1992, p. 126) por acreditar ser a primeira a única capaz de promover a organicidade entre diálogo, ruídos, música e imagem. Além disso, cita a importância cada vez maior e as infinitas possibilidades de inter-relação do silêncio dentro dessa tessitura sonora, principalmente nos trabalhos de músicos dodecafônicos.

Em *A Audiovisão*, Michel Chion também discorre sobre a questão do fora de tela. Para o autor, a natureza dos limites da imagem se difere profundamente da do som. Enquanto o limite da imagem clássica estaria no limite do quadro em si (por isso falar em “uma imagem”, no singular), para o som de um filme não haveria um contentor pré-existente podendo o som, por sua vez, portar

“diferentes níveis de realidade: entre, por exemplo, a música de acompanhamento convencional, que é *off*, e o diálogo sincronizado, que é diegético, enquanto que o quadro visual se situa quase sempre apenas num destes níveis de cada vez. (...) No cinema, portanto, não existe contentor sonoro dos sons e não há nada de análogo a esse contentor visual das imagens que é o quadro.” (CHION: 2008, p. 58)

Contudo, mesmo o próprio Chion afirmando que o advento do som Dolby veio tornar imprecisas as bordas da imagem cinematográfica, transformando-a no que chamou de “uma espécie de superecrã que envolve o ecrã”⁵ (CHION: 2008, p. 59) e apesar da aparente liberdade dos sons, uma dependência da imagem ainda se faz presente.

⁵ Na versão portuguesa de *A audiovisão*, a palavra ecrã é muito utilizada para designar a tela de cinema. *Superecrã* seria o mesmo que *Supercampo*: “Designamos por *supercampo* o campo desenhado, no cinema multipistas, pelos sons ambientes da natureza, barulhos urbanos, de música, murmúrios, etc., que cercam o espaço visual e podem vir de altifalantes situados fora dos limites estritos do ecrã” (CHION: 2008, p. 119). Os sons do *supercampo* possuiriam certa autonomia perante a imagem, sendo capazes de ampliar o espaço fora de tela (através de uma ambientação sonora) sem a necessidade de estarem visualmente justificados na imagem.

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

Sobretudo quando se trata de som fora de tela, para Michel Chion uma das questões principais diz respeito à percepção da localização de uma determinada fonte sonora. Há, segundo Chion, uma “magnetização do som pela imagem” que possibilita, mesmo quando a fonte sonora não está “saindo da tela”, que um determinado som exerça uma “força centrípeta” e seja identificado na imagem através de uma “espacialização mental” do espectador. Fisicamente, os sons não precisam ser emanados dos objetos sonoros que constituem a cena na tela, mas podem, através da “espacialização mental”, serem percebidos como provenientes da imagem ou de seu além bordas. Contudo,

“(…) som proveniente de outro ponto que não do ecrã só é “magnetizável” por este último se conservar certa fixidez espacial. Se se deslocar constantemente entre vários altifalantes, será mais difícil ser atraído pela imagem, e conservará uma força centrífuga que lhe permitirá resistir à atração visual” (CHION: 2008, p. 60).

A acusmática é um artifício que trabalha o fora de tela lidando diretamente com a questão da localização de uma fonte sonora não revelada visualmente. Ou seja, podemos perceber os sons que acompanham a projeção, mas não somos capazes de identificar visualmente o local e até mesmo, em alguns casos, a fonte sonora da qual emergem. Assim, para Chion,

“A acusmática (uma palavra grega descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Pierre Schaffer) significa “que ouvimos sons sem ver a causa originária do som”, ou “que faz ouvir sons sem a visão das suas causas”. A rádio⁶, o disco ou o telefone, que transmitem os sons sem mostrarem o seu emissor, são por definição *media*⁷ acusmáticos” (CHION:2008, p. 61).

A acusmática se contraporia, pois, à *escuta visualizada*, na qual, como o próprio nome já diz, podemos acompanhar a fonte sonora visualmente.

⁶ Marca da versão portuguesa do livro *A audiovisualização: som e imagem no cinema*, de Michel Chion.

⁷ *Ibidem*.

Não há uma regra básica para seu emprego, mas a partir de sua colocação numa banda sonora, a acusmática pode originar diversos efeitos. Quando um determinado som é ligado a certa fonte sonora visualmente e depois “acusmatizado”, a presença desse som pode permanecer ligada a essa fonte sonora. Mesmo quando a fonte sonora não está mais visível na tela, som e fonte se atrelam graças a um trabalho de cognição do espectador. Por outro lado, quando um determinado som, à princípio, está desligado de sua fonte sonora para só depois ser revelado, efeitos de suspense podem ser suscitados já que não sabemos de onde exatamente poderiam sair tais sons “acusmatizados”.

Interessante trabalho de acusmática foi realizado em *Last days*. É mais pelo ouvir que tomamos conta do mundo do protagonista Blake. A câmera, muitas vezes, fechada nele, nos impede de conhecer o mundo ao seu redor. Assim como Michel Chion nos diz que a imagem se limita aos quatro cantos da tela, através do som e do artifício da acusmática, esse mundo diegético nos é ampliado ao ponto de percebermos sua “textura sonora” através de artifícios como a hiperamplificação do som (assunto que mais a frente será discutido neste trabalho). Não vemos todos os objetos em cena (a torneira que jorra água, os objetos que Blake pega na mão, etc.), mas sabemos, ou melhor, percebemos que estão lá através do som. Isso porque já temos noção de que em determinado espaço, através do contexto geográfico da cena ou do contexto narrativo propriamente dito, tais objetos são mais propícios de estarem lá. Contudo, a acusmática de *Last days*, toma um sentido diferente em cenas-chave, pois ao invés de auxiliar a situar um espaço de forma plena, é capaz de, ao mesmo tempo, suscitar alguns questionamentos. Dentro de um determinado espaço, há a possibilidade de existir tal fonte sonora, mas será que ela está lá realmente, já que, em muitos momentos, não se mostra a fonte sonora? É possível, por exemplo, que no ambiente bucólico em que a narrativa se desenvolve na maior parte do tempo exista uma igreja próxima ou seria apenas resultado da percepção sonora distorcida de Blake? A acusmática, nesse aspecto, é capaz de criar certo ar de mistério quanto à realidade fílmica, ao mesmo tempo em que provoca uma desorientação espacial e suscita dúvidas quanto às faculdades mentais de Blake.

Sobre uma classificação dos sons cinematográficos, Chion propõe que, basicamente, sejam distinguidos em *Som Fora de Campo*⁸, som *In* e som *Off*.

“Em sentido estrito, o *som fora de campo* no cinema é o som acusmático relativamente àquilo que é mostrado no plano, ou seja, cuja fonte é invisível num dado momento, temporária ou definitivamente. Em contrapartida, chamamos som *in*

⁸ Marca da versão portuguesa do livro *A audiovisualização: som e imagem no cinema*, de Michel Chion. *Som Fora de Campo* seria o mesmo que *Som Fora de Tela*.

àquele cuja fonte aparece na imagem e pertence à realidade que esta evoca. Em terceiro lugar, propomos chamar especificamente *som off* àquele cuja suposta fonte não só está ausente da imagem, mas que é também não-diegético, ou seja, está situada noutra tempo e noutra lugar que não a situação diretamente evocada.” (CHION:2008, p. 62).

O som *Fora de Campo*, o som *Off* e o som *In* formariam o que ele chamou de *tri-círculo*, onde os dois primeiros sons fariam parte de “zonas acusmatizadas” e o último seria composto por uma “zona visualizada”. Dentro dessas três definições, contudo, caberiam ainda classificações pormenorizadas (ou “tipologizadas”) que o próprio Chion diz não ser o intuito de seu livro *A audiovisualização*. Dentre essas classificações, porém, destaca o *som ambiente* “que envolve uma cena e que habita o seu espaço sem levantar a questão obsessiva da localização e da visualização da sua fonte: os pássaros que cantam ou os sinos que dobram”; o *som interno* sendo “àquele que, estando situado no presente da ação, corresponde ao interior tanto físico quanto mental de uma personagem” (sons fisiológicos, chamados também de *internos objetivos*, ou suas faculdades mentais, também chamados de *internos-subjetivos* ou *internos-mentais*). Além disso, haveria ainda os *sons no ar* (*on the air*) que seriam “os sons presentes numa cena, mas que são alegadamente transmitidos eletricamente por rádio, televisão, amplificação, etc., portanto, que escapam às leis mecânicas ditas “naturais” de propagação do som”. (CHION:2008, p. 64). Este último estaria na tênue dicotomia entre dentro e fora de tela, pois, “em princípio situados no tempo real da cena, ultrapassam livremente as barreiras do espaço”. (CHION:2008, p. 64). O *som interno-subjetivo*, ao longo dos textos seguintes, será o foco principal que relativizará a existência da maioria dos sons acima citados já que proponho que o trabalho sonoro em *Last days*, sobretudo no que concerne aos sons ambientes, ruídos e Música Concreta, são a representação das faculdades mentais do protagonista Blake, valorizando assim, a questão do som fora de tela dentro da narrativa.

Assim como Burch, Chion também discorre sobre a música na questão do fora de tela. Para ele, basicamente, a música no cinema pode ser dividida em: “*música de fosso*⁹ aquela que acompanha a imagem a partir de uma posição *off*, fora do local e do tempo da ação” e “*música de ecrã* àquele que emana de uma fonte situada direta ou indiretamente no lugar e no tempo da ação, mesmo que esta fonte seja um rádio ou um instrumento fora de campo”. (CHION: 2008, p. 67).¹⁰

⁹ Marca da versão portuguesa do livro *A audiovisualização: som e imagem no cinema*, de Michel Chion. *Música de Fosso* seria o mesmo que *música de fundo*.

¹⁰ Segundo Chion, há outras nomenclaturas divulgadas por outros teóricos para designar aquilo que ele chama de *Música de Fosso* e *de Ecrã*. Poder-se-ia ainda classificar a *Música de Ecrã* como *Música Diegética*, a *de Fosso*

No que diz respeito à classificação da música cinematográfica e sua correspondência dentro e fora de tela, Chion afirma que, dependendo da situação em que se encontra, sua tipologia pode ser relativizada. A música, ao contrário dos ruídos que na maioria dos casos se atém à imagem, possui uma posição mais “livre” dentro da cena. Pode se comunicar com elementos de cena relativizando sua posição, passando de dentro para fora da tela ou vice-versa. Além disso, é capaz de transcender tempo e espaço sem, contudo, fazer a cena parecer irreal. Uma mesma música pode começar num local onde um personagem se encontra e continuar, mesmo quando esse mesmo personagem muda de cena, sem trazer incoerência.

Inúmeras propostas de caracterização do fora de tela são possíveis através de combinações e modulações dos constituintes sonoros – voz, ruídos e música. O som fora de tela é um recurso chave na criação da diegese de *Last days* e é transposto de forma singular, já que, como dito anteriormente, são poucos os planos em que o espaço fílmico é mostrado com veemência através da imagem. É, sobretudo, através do som fora de tela que temos impressões não só do que está mensurado pelos quatro cantos da tela, mas tomamos conhecimento de mundos não limitados pela imagem. Inclusive, em *Last days*, essa percepção ganha um caráter metafísico. Além do espaço fora de tela propriamente dito, tomamos conhecimento de um espaço subjetivado que diz respeito às faculdades mentais do personagem Blake, de sua apreensão de mundo.

como *não-diegética*, além de *Música Subjetiva* ou *Objetiva*. Contudo, Chion prefere classificar a partir do lugar de onde a música emana ao invés de levar em consideração classificações subjetivas.

3. A PAISAGEM SONORA EM *LAST DAYS*: OS RUÍDOS E A MÚSICA CONCRETA.

O valor que o som ambiente representa para o homem na atualidade é um dos questionamentos prementes nas teorias de Raymond Murray Schafer. Em sua obra *A afinação do mundo*, Schafer menciona que “A paisagem sonora do mundo está mudando” (SCHAFER: 2001, p. 17) e discorre sobre as possibilidades sonoras advindas juntamente com as conquistas do homem moderno, sobretudo, colocando o desenvolvimento tecnológico como responsável por uma paisagem sonora cada vez mais poluída devido aos sons urbanos propagados por máquinas industriais e descobertas tecnológicas, como o automóvel, que vieram facilitar a vida do homem, mas também exauri-lo de sons ambientes, de ruídos.

Em inglês, o termo “Paisagem Sonora” (*Soundscape*) lembra em si, o *landscape* que remete à descrição de uma paisagem visual. Para Schafer, “a paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico” (SCHAFER: 2001, p. 23). Contudo, para que esse estudo se desenvolva de maneira eficiente, uma linha de pesquisa estruturada numa análise interdisciplinar abarcando concepções direcionadas por estudos científicos, sociais e artísticos são necessários. Seria o que Schafer chamou de “Projeto acústico” (*World Soundscape Project*), um estudo conjunto dessas diversas disciplinas cujo foco seria não somente caracterizar determinada paisagem através de seus princípios físicos, mas também traçar panoramas sobre sua influência no homem contemporâneo. Além disso, mais do que traçar um panorama sobre a estruturação do som na atualidade, a proposta de Schafer seria a de instigar uma busca por uma nova concepção sonora a fim de evitar que haja uma espécie de “surdez universal” que impediria o homem de contemplar ruídos que, antes audíveis numa determinada paisagem sonora, podem ser ofuscados pela tendência a uma poluição sonora mundial. Schafer, pois, defende a *Clariaudiência*, no sentido de “limpar os ouvidos” para que possamos apreciar os diversos sons representados numa determinada paisagem sonora.

Apesar de não destacar a utilização dos ruídos no cinema e sim estudá-los de modo generalizado no livro *A afinação do mundo*, as teorias de Schafer são profícuas por serem capazes de delinear painéis não só no que diz respeito ao uso palpável do som no cotidiano do homem contemporâneo, mas também o modo como esses sons podem ser representados nas manifestações artísticas. Fernando Moraes da Costa, em seu texto “*Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?*”, discorre sobre as possibilidades sonoras trabalhadas pelo cinema tendo como matéria-prima o espaço sonoro do homem na contemporaneidade. Para isso, expõe algumas das teorias e nomenclaturas de Schafer fazendo o leitor repensar tanto o mundo sonoro que o circunda como a importância dessa matéria-prima sonora contemporânea na construção de uma narrativa fílmica.

“Aqui, a vontade é de pensar sobre os ruídos que nos cercam, ao homem contemporâneo urbano, e sobre a influência desse cerco na produção cinematográfica atual. Entendemos que como meio de expressão audiovisual, o cinema é permeável à nossa percepção cada vez mais embrutecida do ambiente sonoro, ou da paisagem sonora, para usar o termo cunhado por Schafer”. (COSTA: 2010, p. 96).

Se os sons ambientes dizem muito do ambiente e do homem que está inserido nele, pode-se dizer que os constituintes de uma paisagem sonora, claramente são dotados da capacidade de definir mundos ficcionais, tal qual ocorre em *Last days*, suscitando indícios desse mundo fílmico bem como de seus personagens.

Quando se fala em ambientação sonora, sobretudo ao inferir uma junção com o termo “contemporaneidade”, torna-se impossível não fazer uma ligação com a condição dos ruídos que ambientam e que configuram o espaço ou pontuam determinada paisagem sonora fílmica. Apesar de achar que os ruídos possuem papel fundamental num filme, em seu texto *Da significação à expressão: levantamentos de alguns possíveis do som cinematográfico*, Rodrigo Maia Sacic cita duas das possibilidades advindas com o termo ruído na história do cinema. A primeira teria uma significação existencial pejorativa: “O ruído é aquele som que desorganiza outro, sinal que bloqueia o canal, ou desmancha a mensagem, ou desloca o código.” (WISNIK apud SACIC: 2007, p. 56). Nesse aspecto, o autor relembra o fato de que, tecnicamente, em seus primeiros anos de existência, a história do cinema se baseou numa necessidade premente de disfarçar os ruídos vindos da aparelhagem cinematográfica (câmera e projeção) e, para isso, a presença da música foi essencial. Com o advento do sistema Dolby de som, o ruído saiu de sua mera existência pejorativa para construir espaços cada vez mais complexos sonoramente. “A primeira grande contribuição do sistema Dolby de som ao

cinema foi justamente a diminuição do chiado do som analógico do filme: uma liberação do problema do ruído”. (SACIC: 2007, p. 57)

O que não se pode negar é que com os novos desenvolvimentos tecnológicos advindos, sobretudo a partir da década de 70, os ruídos ganharam uma concepção mais condizente com o seu papel no cinema contemporâneo sendo capaz de, sonoramente, trazer vida e espacialidade a um ambiente cinematográfico. Assim,

“a segunda acepção do termo e a que está mais diretamente associada ao cinema, qualifica os ruídos como os sons não organizados do mundo: o bater de uma porta, um carro que passa, o burburinho de uma feira-livre, o bafo homogêneo do trânsito.” (SACIC: 2007, p. 57).

Contudo, dependendo da utilização dos ruídos numa determinada paisagem sonora de um filme, sua classificação pode tornar-se mais complexa.

Classificar tais sons não é prioridade deste trabalho. Entretanto, no estudo dos sons cinematográficos, como Rodrigo Maia Sacic menciona, há basicamente duas categorias que dividem os ruídos. Os *ruídos de efeitos* seriam aqueles mais pontuais, cuja existência, normalmente, garante uma responsabilidade dentro da narrativa, sobretudo quando a fonte sonora está exposta visivelmente na tela. “Sua ocorrência fora de quadro não é tão freqüente porque pode suscitar efeitos colaterais dispersivos” (SACIC: 2007, p. 57). Pode haver ruído de efeito fora de quadro, mas sua existência incute respostas dentro da narrativa. Os *sons ambientes*, juntamente com os ruídos de efeitos, fazem parte da concepção sonora de um filme. Entretanto, ao invés de pontuar, sua existência é amplificada ajudando muito mais na concepção de um espaço como um todo. Tem, portanto, profundas ligações com a noção de continuidade e de constância sonora para disfarçar os cortes entre os planos.

Mesmo tendo uma condição generalizante - e não abarcar especificamente uma teoria sonora para o cinema - pode-se dizer que uma classificação parecida dos ruídos do mundo foi realizada por Schafer. O *som fundamental* tem seu papel de musicalmente servir como base na qual os outros sons se fundam. Sendo uma espécie de “hábito auditivo”, nem sempre são diferenciados dentro de uma composição sonora, o que o faz ter papel parecido ao cunhado como *sons ambientes*, inculindo em sua significação a idéia de “sons criados por sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais” (SCHAFER: 2001, p. 26). Os *sinais*, por sua vez, fariam o papel dos ruídos de efeitos, sendo destacados como uma espécie de figura sonora cujo pano de fundo seria os *sons fundamentais*. Além disso, haveria uma terceira proposta, a *marca sonora*, mais claramente cunhada de acordo com um perfil

social ou antropológico já que serviria para evidenciar um som que caracteriza um ambiente sonoro de um lugar ou comunidade em específico.

A paisagem em *Last days*, no sentido de *landscape*, caracteriza-se pelo bucolismo. A história se passa numa casa de campo circundada por uma tranquilidade campestre na qual o protagonista, Blake, parece caminhar numa aparente tentativa de fuga e isolamento. Há indícios urbanos e de contemporaneidade, como a presença de um trem que cruza a tela ou de uma cidadela próxima ao local, mas essa presença parece ser sentida de forma mais longínqua, menos evasiva quando comparada com o som. Por sua vez, a paisagem sonora em *Last days* é uma paisagem igualmente mixada entre o bucólico e o urbano, mas, ao contrário da “paisagem visual” exprime uma dubiedade mais intensa, reforçada por uma presença de sons bucólicos e urbanos que surgem, em sua maioria, através da acusmática em determinados pontos da narrativa. E é evidente que o trabalho com os ruídos é de extrema importância na definição desse mundo diegético.

Em alguns trechos de *Last Days*, o protagonista parece tentar fugir de algo. Se, através da imagem, há uma “fuga concreta” (fuga de um lugar, algo ou alguém cuja resposta dada pela narrativa é uma lacuna), através do som, a fuga passa a ter conotações transcendentais: Blake passaria a fugir não só geograficamente, mas, sobretudo, de sua mente, dos sons que constantemente o perseguem e o prendem a uma irrealidade. Contudo, como a narrativa demonstra, essa “fuga transcendental” se torna apenas uma tentativa, já que o personagem, hábil na “fuga concreta”, é incapaz de se desvencilhar daquilo que, mesmo de modo distorcido, proporciona-lhe um índice mínimo de realidade: a paisagem sonora plena de ruídos ambientes transposta de modo subjetivo na tela. É esse índice mínimo de realidade que causa a dúvida no espectador acerca dos sons que fariam parte da composição do som ambiente e dos que seriam fruto da percepção sonora de Blake.

Um interessante adendo mostrado por Rodrigo Maia Sacic em seu texto está no que diz respeito à posição de música e ruído como “elementos antípodas” (SACIC: 2007, pág. 60) presentes em grande parte dos filmes, a destacar o cinema hegemônico. Apesar de não tratar o assunto como sendo regra, Sacic menciona o fato de haver uma contraposição entre o poder de liberdade de expressão e veiculação da música dentro de um filme e a subordinação dos ruídos perante a imagem, sendo, na maioria das vezes, “presos” a ela.

“A música, como já vimos, tem trânsito privilegiado em relação à imagem, podendo trafegar livremente pelo filme sem a necessidade de se deter por conta de limites espaço-temporais referentes a uma seqüência específica: é uma fabulosa máquina espaço-temporal que nos permite trespassar todas as dimensões de uma realidade

física mundana à qual a narrativa se reporta. (...) Os ruídos, por seu turno, são, em grande medida, o negativo da música. Estão, na maior parte das vezes, “presos” à imagem: o efeito à sua fonte produtora; o som ambiente à unidade espaço-temporal da seqüência. São largamente sugeridos por ela numa relação mimética: o cachorro late, escutamos seu latido; a pistola dispara, ouvimos o seu estampido e não o seu latido.” (SACIC: 2007, p. 60).

Assim, por convenção e uso, haveria uma natureza dicotômica entre música e ruídos no que diz respeito a sua relação com a imagem e seu “*status*” dentro do filme. Enquanto a música teria o poder de “conotar a imagem”, os ruídos, por sua vez, estariam presos à imagem agregando a ela um “valor denotativo-chão” correspondente a um índice mínimo de “realidade”, ou melhor, a um “falso-índice mínimo de materialidade do mundo” (SACIC: 2007, p.60-61). Assim, os ruídos esboçam uma sensação de conforto com a realidade, mas nem sempre isso pode ser tomado como regra.

No cinema de Gus Van Sant, essa sensação de conforto é substituída por um desconforto, sobretudo em *Last days*. A acusmática complexifica um pouco essa questão, pois traz consigo o poder de pontuar, ambientar e significar um espaço sonoro sem a necessidade de se prender completamente à imagem. Ao mesmo tempo em que reforça aspectos mais amplos não contidos na imagem, há o lado da desorientação: de onde viriam tais sons? E, no caso de *Last days*, ainda poderíamos indagar: com qual finalidade foi empregada?

Nesse aspecto, a “instância audiente”, através da acusmática, teria a capacidade de transcender espaços cuja tela seria incapaz de mensurar, um espaço que extrapola a “realidade física mundana” em *Last days*: o interior do personagem. Talvez por isso, o trabalho sonoro em *Last days* tenha um caráter desconcertante que trafega entre aquilo que representa o real e aquilo que é quase inefável dentro do mundo diegético: as sensações sonoras vividas por Blake. Característica que, ao mesmo tempo desconcentra, traz de volta a condição de realidade implícita através da existência dos ruídos e seu “índice mínimo de realidade”. Talvez por isso, gere uma dúvida interpretação: será som ambiente, será a confluência da percepção sonora de Blake, o protagonista?

Um paralelo feito entre música e ruído mostra que a posição do ruído esteve relativizada em diferentes épocas. Em determinadas sociedades pré-capitalistas e algumas tribos e povos ocidentais o ruído compunha a paisagem sonora das músicas. Com a música moderna, ocorre a busca pelo contrário.

“A música moderna, no entanto, aparta o som e ruído de modo absoluto. O canto gregoriano, considerado seu ponto de partida reconhecível, prima por evitar sistematicamente os instrumentos acompanhantes, não apenas os percussivos, como

também o colorido vocal dos múltiplos timbres. Acaba por desviar a música modal do domínio do pulso para o predomínio das alturas. A música que evita o pulso e o colorido dos timbres é uma música que evita o ruído, que quer filtrar todo o ruído como se fosse possível projetar uma ordem sonora completamente livre de sua ameaça. A música tonal moderna, especialmente a música consagrada como “clássica”, é uma música que evita também o ruído, que está nela recalçado ou sublimado.” (WISNIK apud SACIC: 2007, p. 59).

Acerca dessa colocação entre ruídos e música, quando se trata do trabalho sonoro em *Last days*, há dicotomia pouco clara, pois, em alguns momentos, os sons ambientes e os ruídos não só fazem parte da ambientação sonora, determinando o espaço sonoro diegético, como também se expandem para a trilha sonora. A junção entre esses dois elementos (ruídos e música) mostra essa tenra dicotomia no qual estão inseridos na tela através da Música Concreta (*Musique Concrète*) de Hildegard Westerkamp.

A Música Concreta foi criada no final da década de 40 na França por Pierre Schaeffer e, juntamente com a *Elektronische Musik* (Alemanha) e a *Musique Acousmatique*, fazem parte de vertentes da *Música Eletroacústica*. Em seu cerne, utiliza-se de elementos sonoros considerados como não-musicais, manipulando-os, como num exercício semelhante de montagem da imagem no cinema, com a finalidade de transformá-los numa obra com nuances musicais.

“Nós chamamos nossa música de música “concreta” porque ela se constitui a partir de elementos pré-existentes, tomados de qualquer material sonoro, seja ele ruído ou som musical, depois composto experimentalmente por uma construção direta, chegando a realizar uma vontade de composição sem o auxílio, tornado impossível, da notação musical comum.” (SCHAEFFER apud GUBERNIKOFF: 2005, p. 22)

A Música Concreta tem como uma de suas premissas o envolvimento do homem com os sons que o circundam, não importando sua origem urbana e industrializada ou da natureza. Qualquer material sonoro gravado provindo de um ambiente que possua uma determinada assinatura sonora pode servir de material, o que não impede que sons provindos de instrumentos também sejam utilizados.

O fato é que a Música Concreta vem relativizar a caracterização de uma composição musical tal qual estamos acostumados a ouvir. A Música Concreta refletiria o que para Schafer significa fazer música na contemporaneidade: “Hoje, todos os sons fazem parte de um campo contínuo de possibilidades, que *pertence ao domínio compreensivo da música*. Eis a nova orquestra: o universo sonoro! E os músicos: qualquer um e qualquer coisa que soe!” (SCHAFER: 2001, p. 20).

Juntamente com R. Murray Schafer, pai da “ecologia acústica”, Hildegard Westerkamp é um dos membros fundadores do “Projeto acústico” (*World Soundscape Project*). Interessada em pesquisas acerca dos “sons que norteiam o mundo”, Westerkamp se utiliza dessas gravações para compor a maioria de seus trabalhos, como no ocorrido com os filmes da *Trilogia da morte* de Van Sant. As obras de Westerkamp, ao mesmo tempo em que delineiam uma ambientação sonora nessa cinematografia, promove uma profícua discussão acerca do uso de trilhas compostas por músicas pré-existentes (músicas compiladas, não compostas originalmente para um filme em específico) bem como os efeitos oriundos dessa “recontextualização” numa obra cinematográfica (JORDAN: 2007, p. 04). Quando o assunto é a recolocação de uma Música Concreta num novo contexto artístico diferente do que se pretendia durante sua composição, há o risco de ela destoar ao invés de exprimir familiaridade com o “ambiente” em questão, sobretudo quando se considera que esse tipo de música tem em seu cerne a utilização de sons retirados diretamente de uma determinada paisagem sonora. O fato é que, pelo mesmo motivo, quando reapropriada numa obra artística que não a sua original, a vantagem da Música Concreta é que esta permite uma liberdade maior de manipulação do que propriamente uma música convencional.

“O uso de suas composições em *Beneath the Forest Floor* e *Türen der Wahrnehmung (Doors of Perception)* em *Elefante* e *Last days*, fornece um poderoso exemplo de estranhamento e familiaridade que resulta de situar o material existente no contexto do novo trabalho. A diferença aqui, comparada com o uso de músicas *pop* como parte da compilação da trilha sonora de um filme, é que as composições da paisagem sonora de Westerkamp não são pedaços de “música” no sentido convencional da palavra. Dentro dos filmes, eles operam mais no nível de “efeitos sonoros” do que “música” ou “pontuação”. Alguém poderia facilmente percorrer a totalidade desses dois filmes e acreditar que os sons do trabalho de Westerkamp foram na verdade elementos criados pelo designer de som Leslie Shatz, ou talvez até mesmo gravados no local”. (JORDAN: 2007, p.4)¹¹

O efeito, assim, pode se tornar mais orgânico, mesmo a trilha sonora não tendo sido composta pensando-se no filme ou mesmo o fato de os sons não terem sido gravados diretamente dos cenários utilizados como pano de fundo para a narrativa.

¹¹ Tradução do original: “The use of her compositions *Beneath the Forest Floor* and *Türen der Wahrnehmung (Doors of Perception)* in *Elephant* and *Last days* provides a powerful example of the simultaneous strangeness and familiarity that results from situating existing material in the context of new work. The difference here, compared with the use of pop songs as part of a film’s compilation soundtrack, is that Westerkamp’s soundscape compositions are not pieces of “music” in the conventional sense. Within the films they operate more on the level of “sound effects” than of “music” or “score.” One could easily go through the entirety of these two films and believe that the sounds of Westerkamp’s work were actually elements created by sound designer Leslie Shatz, or perhaps even recorded on location.” (JORDAN: 2007, p. 4)

A composição de Westerkamp, *Doors of perceptions*, utilizada nos filmes de Gus Van Sant (*Last days* e *Elefante*), na verdade, foi feita para uma exposição. O trabalho do *Sound Designer* Leslie Shatz e de Gus Van Sant na apropriação de trechos da música surpreende até mesmo Westerkamp que acredita que, ao contrário de sofrer negativamente com a manipulação, sua peça é organicamente inserida na obra.

“Eu não acredito que minhas obras sofram por este uso – pelo menos eu não percebo desta forma. O contexto cinematográfico é tão diferente e tão original quanto minhas obras são. E eu penso que é precisamente o porquê de ele funcionar. Os trechos foram aplicados no filme com uma audição bastante sensível do ponto de vista composicional com todos os outros sons no filme dentro de seu forte contexto, para que eles ganhem uma vida própria – independente de, e sem destruir, como eles existem na composição original” (WESTERNKAMP apud JORDAN:2007, p.6-7) ¹²

Para Westerkamp, o sentimento de alienação oferecido por suas composições, dentro de um contexto fílmico, sobretudo quando se fala em *Last days* e *Elefante*, pode vir justamente “dessa recontextualização das composições através de certo distanciamento do material” de base sonora (JORDAN: 2007, p.9). Seus *Soundwalks*¹³ utilizados em *Last days*, por exemplo, são um profícuo exemplo de como uma trilha é capaz de promover uma conexão ou desconexão dos personagens com o ambiente fílmico sem o rígido compromisso com a “transparência” do cinema clássico.

“*Soundwalks* são normalmente associados com um interesse em se tornar mais consciente do entorno de alguém, com um processo de contextualização e familiarização. No entanto, quando suas obras [obras de Westerkamp] aparecem em *Elefante*, por exemplo, elas parecem mais relacionadas com uma não-familiarização do espaço que vemos na tela”. (JORDAN: 2007, p.8) ¹⁴

Na cena representada pela Figura 1, a câmera mostra o personagem de costas acompanhando-o enquanto caminha pelos arredores do casarão. Em mais de um momento do filme, temos esse “acompanhar” mostrado pela câmera típico de Gus Van Sant. Através do *take* de aspiração documental, seguimos não somente sua movimentação pelo espaço

¹² Tradução do original: “I do not think my pieces suffer from this use - at least I do not perceive it that way. The cinematic context is so different and is as much its own thing as my pieces are. And I think that is precisely why it works. The excerpts were applied in the film with a very sensitive compositional ear in conjunction with all the other sounds in the film, i.e. within its own strong context, so that they take on a life of their own - quite apart from, and without destroying, how they exist in the original composition”. (WESTERNKAMP apud JORDAN: 2007, p. 6-7).

¹³ No caso da cinematografia de Gus Van Sant, *Soundwalks* são composições que fazem parte da trilha sonora nos momentos em que a câmera, em *long-take*, segue os personagens durante a cena.

¹⁴ Tradução do original: “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. 08)

geográfico (um espaço que é pouco mostrado pela câmera, já que o foco é o personagem), mas também conseguimos captar através do som, simbolicamente, o usufruir do espaço sonoro que o circunda durante a caminhada através do *Soundwalk* de Westerkamp.



FIGURA 1

Contudo, há um viés de linhas traiçoeiras, pois participamos de sua experiência sensorial que nos parece “deslocada” justamente devido ao fato de os sons manipulados soarem estranhamente inadequados ao cenário. Esse efeito é auxiliado pela presença de sons acusmáticos e pela Música Concreta. Como reação, as cenas que nos são dadas com esse formato propõem uma alienação ao invés de uma adaptação do personagem inserido naquele contexto geográfico.

“As paisagens sonoras da autoria da compositora Hildegard Westerkamp permitem, segundo a própria, oferecer uma sensação de alienação dos personagens, num caminhar interior de desolação, paralelo ao caminhar nos corredores do liceu (*Elephant*) ou no bosque (*Last days*) (JORDAN, 2007), numa sonoridade de forte modalidade de “ser” (note-se o caráter documental proposto também pelas imagens) e “não poder” – sair da fatalidade do destino. Estes sons não diegéticos (ou diegéticos alterados) “prendem” os personagens num mundo espaço-temporal no qual não têm poder de intervenção.” (GOLÇALVES: 2009, p. 09)

O tom dado a cena seria mais de “desterritorialização” promovida pelo som. Som que, aparentemente, se justifica poeticamente (já que demonstra o interior do personagem), mas é estranhamente manipulado em termos de assinatura sonora de sua geografia quando considerado como um simulacro de realidade e como propagado pelo Cinema Clássico. Há, pois, a perda da orientação geográfica. O fechar de portas, sinos de igreja, burburinho de oração, ruídos de algo que cai, dentre outros, devido à acusmática, fazem parte de uma paisagem sonora cujos sons parecem encaixados de forma não convencional. Aos poucos, há a confluência de sons acusmáticos transpostos na cena juntamente com a composição de Música Concreta que vai tornar ainda mais complexa a localização dessas fontes sonoras. O que faria realmente parte dos sons ambientes e o que seria música? Haveria uma igreja local já que escutamos orações e sinos? Ela estaria realmente muito próxima ou seus ruídos seriam

apenas o resultado da demência do personagem e de sua alienação com o mundo externo? Tudo leva a resposta afirmativa para a alienação, pois os sons começam e terminam sem uma lógica, sem uma aparente verossimilhança como no cinema clássico e, sobretudo, Blake parece não interagir com essa paisagem sonora (como veremos no capítulo subsequente, na página 42, próximo do final do filme, há um momento em que ocorre essa quebra da alienação de Blake com o ambiente sonoro ao seu redor).

Numa cena posterior (Figura 2), vemos a Música Concreta refletir com mais dramaticidade o que acontece na tela. O primeiro plano da cena mostra Blake subindo a escada do casarão. O som que ganha destaque é, aparentemente, o badalar de um relógio, som que também é muito parecido com o da campainha presente em cenas posteriores. Assim, não se sabe ao certo se esse som que compõe a Música Concreta trata-se do som *in-natura* do objeto relógio, de uma campainha ou se é musicado por um instrumento com timbre parecido, algo que é próprio da Música Concreta.



FIGURA 2: PLANO A da cena

No Plano seguinte da mesma cena (Figuras 3 e 4), os sons do relógio começam a entrar em desarmonia abrindo espaço para uma composição de Música Concreta que dá à trilha um tom mais subjetivo e dramático. Há essa ambigüidade da trilha, que “dialoga” com a cena, dispondo-se como se fosse a confluência da percepção sonora de Blake, ao mesmo tempo em que se coloca como trilha propriamente dita. Ambigüidade que a natureza desse tipo de composição musical possibilita ao unir elementos sonoros de base concreta presentes na cena ao substrato simbólico retirado de dentro do contexto da narrativa (a existência de um personagem mentalmente alterado). O efeito talvez não fosse possível com a mesma intensidade se a trilha fosse uma música tonal clássica.



FIGURA 3: PLANO B da cena



FIGURA 4: Continuação do PLANO B



FIGURA 5: PLANO C da cena

O som do relógio desarmônico, quase desafinado, acompanha os gestos de Blake (Figura 5) e o ritmo interno da cena dando espaço para que a Música Concreta também acompanhe os gestos do protagonista. Ao mesmo tempo em que compõe a trilha sonora e concebe também um suposto ponto de escuta subjetivo, simbolicamente, a Música Concreta representa uma questão temporal própria do personagem já que a desarmonia de seus gestos condiz com a musicalidade atonal da trilha sonora. Devido ao seu “estranhamento sonoro” aliado à imagem, essa atonalidade em *Last days* é capaz de exprimir uma agonia e a idéia de não pertencimento de mundo ao qual o personagem está fadado.

Há outra cena em que a Música Concreta (Figura 6), além de acompanhar os gestos do personagem em quadro, também interage com a trilha diegética contida nesse momento. Blake está numa das salas do casarão e liga uma TV, onde passa um *videoclipe*, entrando numa espécie de transe. Aos poucos, enquanto ele se abaixa lentamente, a trilha de Música Concreta acompanha seus movimentos vagarosos.



FIGURA 6: PLANO A da cena

A trilha diegética do videoclipe tem seu volume diminuído cada vez mais até o ponto em que é, momentaneamente, suprimida dando espaço somente à Música Concreta durante alguns segundos. Blake se abaixa em posição semelhante à fetal (Figura 7), transformando a cena numa metáfora que remete ao útero materno cujo feto (Blake) é rodeado por sons que parecem estranhos a ele. A supressão da música diegética e a utilização da Música Concreta dão um tom mais dramático à cena.



FIGURA 7: Continuação do PLANO A

Além disso, a câmera parada, os gestos lentos e a trilha sonora condizente com esses movimentos, transmitem a sensação de que o tempo passa vagorosamente (Figura 8).



FIGURA 8: Continuação do PLANO A

Como dito anteriormente, a intenção não é buscar uma classificação capaz de nomear os diferentes tipos e naturezas dos ruídos que compõem uma paisagem sonora fílmica. Aliás, como o próprio Schafer comenta em *A afinação do mundo*, o simples ato de identificação de determinado som dentro de um contexto sonoro se torna complexo nos dias de hoje. “Todavia, formular uma impressão exata de uma paisagem sonora é mais difícil do que a de

uma paisagem visual. Não existe nada em sonografia que corresponda à impressão instantânea que a fotografia consegue criar.” (SCHAFER: 2001, p. 23). O fato que se quer introduzir é que, em *Last days*, o valor dos ruídos se torna muito presente e é de extrema importância, sobretudo quando se pensa que eles se tornam matéria-prima para as composições de Música Concreta. Eles saem do mero espaço “denotativo-chão” (ligação com a realidade) para elevar-se ao poder de expandir os elementos constituintes da paisagem sonora, além de ser capaz de “conotar” principalmente algo tão volátil como a mente do protagonista Blake parece ser.

4. A QUESTÃO DO PONTO DE ESCUTA INSERIDA NA NARRATIVA DE *LAST DAYS*.

“A questão que resta para resolver é, portanto, esta: podem os sons de um filme (diálogos, ruídos e música, separadamente ou integrados) sugerir uma posição auditiva, representar uma experiência sensorial e psicológica particular e ser tomados como *enunciados* por um sujeito? Pode um som ser localizado no espaço e designado como aquilo que algo ou alguém está ouvindo? Pode a percepção sonora do espectador ser tomada como uma experiência de subjetivação, seja de uma instância audiente não nominada? E, caso a resposta seja afirmativa, como é possível “filtrar” a percepção do espectador através da percepção desse mediador auditivo?” (MACHADO: 2007, p. 110)

Quando Arlindo Machado expõe tais questionamentos, discorre sobre um importante artifício do cinema capaz de trazer uma significação mais subjetiva à cena, artifício do qual o filme *Last days* se utiliza como uma de suas premissas. Muito se diz sobre como os constituintes de uma paisagem sonora são concebidos dentro da diegese de um filme. Estudos focando essa concepção do espaço sonoro que rondam música, ruídos e vozes são comuns quando se trata de uma diegese que se aproxima ao máximo de um ponto de escuta extradiegético: o ponto de escuta de um espectador, de uma realidade mais palpável daquele que vê a cena como se fosse um simulacro de sua realidade. Seria, portanto, um ponto de escuta no sentido espacial (CHION: 2008, p. 74). Contudo, há eventos sonoros mais complexos, como quando ocorre, por exemplo, o ponto de escuta com um sentido subjetivo (CHION: 2008, p. 74).

Segundo Michel Chion, ponto de escuta subjetivo trata-se de um evento sonoro que se transpõe na tela como se fizesse parte de um acontecimento sonoro sentido, vivido por um personagem. Sendo assim, sua natureza se torna subjetiva, pois leva em consideração as faculdades mentais desse ente inserido na dramaturgia. Segundo Chion ainda, se se pode falar de “ponto de vista”, quando as imagens e a história são contadas segundo a perspectiva de determinado ente dramaturgicamente, pode-se igualmente falar sobre “ponto de escuta” guardando suas especificidades e diferenças, já que lida com fenômenos divergentes dos geralmente

usados quando se trata de um ponto de vista - recordemos o fato de lidarmos com fenômenos fisiológicos e psíquicos distintos como a visão e a audição.

Assim como Michel Chion, em *A audiovisual*, discorre sobre a natureza conjunta entre som e imagem cinematográficos e, por conseguinte, a influência sincrônica exercida por ambos no que chamou de “Contrato audiovisual”, em um dos capítulos de *O sujeito na tela*, Arlindo Machado promove uma discussão acerca desse contrato sonoro e imagético especificamente no que concerne ao que se pode chamar de “Ponto de escuta” tanto num sentido espacial quanto subjetivo. Ambos seriam complexificados devido ao “caráter omnidirecional do som”, algo também mencionado por Chion. Em seu cerne, o termo “Ponto de escuta”, incutiria uma necessidade de identificação presencial de determinado som solo (ou seu conjunto) capazes de pontuar, num determinado espaço, uma “fonte acústica” (MACHADO: 2007 p. 109). Assim, dentre outros aspectos, para se interpretar um ponto de escuta, pode ser necessário saber a natureza da fonte e, sobretudo, sobre qual prisma é transposto na cena cinematográfica. Entretanto, Chion lembra que promover uma localização exata dessa fonte pode ser algo muito difícil, pois “Freqüentemente, portanto, não se pode falar de ponto de escuta no sentido de posição exata no espaço, mas antes de lugar de escuta, ou de área de escuta.” (CHION: 2008: p. 75).

Aprofundando o questionamento acerca do ponto de escuta, a complexidade em si desse evento sonoro viria da própria natureza distinta do som e da imagem colocando em xeque o “caráter omnidirecional” do som que se contraporía ao caráter linear da imagem. Esta, linearizada por sua bidimensionalidade definida pelos quatro cantos da tela, proporciona uma pontuação visual mais facilmente distinguida se comparada a um fenômeno sonoro de natureza tridimensional.

“Quando estamos colocados num ambiente real (tridimensional), o ouvido mostra-se menos orientado do que a visão: enquanto meus olhos só podem perceber o que está na minha frente, meus ouvidos captam sons que se encontram fora do meu campo visual, sons que vêm de cima, de baixo, das costas, dos lados. Se o olhar pode ser concebido como orientado a um ponto e direcionado a um lugar do espaço, portanto, como linear, 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. 108-109)

Assim como dependemos da imagem para conseguirmos identificar um ponto de vista, no caso do som, a imagem pode auxiliar a classificação de um evento sonoro como ponto de escuta. Ou seja, na maioria dos casos, o que se passa na tela (a caracterização da imagem através dos enquadramentos, escalas de planos, trabalho dos atores e também o

conjunto da edição) é imprescindível para capacitar uma identificação de determinado trabalho sonoro como equivalente ao que se chama de “ponto de escuta”. Assim como para Chion, para Arlindo Machado o termo ponto de escuta seria uma idéia complementar ao termo ponto de vista (referência direta ao que se passa na imagem), justamente, pelo fato de o som e a imagem exercerem um trabalho conjunto numa obra cinematográfica. Para Machado, sobretudo, quando se leva em consideração a trajetória dependente do som em relação à imagem cinematográfica, há resquício da idéia da localização de uma fonte sonora privilegiando a posição da câmera: “Nós próprios já fizemos referência anteriormente ao fato de os sons cinematográficos aparecerem como sendo percebidos de algum ponto do espaço mais ou menos coincidente com o ponto de vista da câmera”. (MACHADO: 2007, p. 107-108). Sobretudo no que diz respeito à origem “vococêntrica” do cinema sonoro, a câmera seria um guia capaz de justificar a posição do microfone. “A colocação frontal do microfone e mais próxima da fonte sonora permite registrar maior quantidade de agudos da voz e isso permite distinguir melhor os sons” (CHION: 1990, p. 81). Quando distante da câmera, o “microfone” deveria permitir uma “idealização da perspectiva sonora” condizente com normas clássicas a fim de evitar anomalias sonoras e uma discrepância entre o som e a imagem. Ou seja, se uma pessoa se distancia da câmera, seria de bom grado que o som acompanhe esse distanciamento sendo cada vez menos audível.

Segundo Arlindo Machado, a vantagem que o som teria sobre a imagem em relação à possibilidade de incutir uma natureza subjetivada, seria seu caráter mais flexível já que possui mais de um componente. Para ele, a imagem no cinema clássico seria homogênea enquanto a pista sonora de um filme seria híbrida

“onde pelo menos três diferentes espécies de fontes sonoras estão sendo invocadas – os diálogos, os ruídos e a música – e um trabalho de *mixagem* posterior aos registros faz a combinação final, em diferentes intensidades” (MACHADO: 2007, p. 109).

Assim, de acordo com a estruturação desses elementos sonoros na pós-produção, através, por exemplo, da calibragem da intensidade dos ruídos, pode-se tornar possível um resultado subjetivo, caracterizando um ponto de escuta. Trata-se, portanto, do efeito mencionado por Arlindo Machado, o *cocktail party effect*, de princípios equivalentes ao termo *cache sonore* (“máscara sonora”) cunhado por Chion (MACHADO: 2007, p. 120):

“É o famoso *cocktail party effect*: o aparelho auditivo “aumenta” o nível subjetivo dos sons que interessam ao ouvinte e atenua ou mesmo suprime os demais, numa

operação semelhante à pós-produção de sons. O cinema produz artificialmente o mesmo efeito. Determinados sons que não convêm aos interesses enunciativos da instância audiente podem ser ofuscados pela elevação de um ruído de fundo (no final de *La dolce vita*, Marcello não consegue ouvir o que lhe pede a menina, porque o barulho do mar abafa a voz dela) ou inclusive suprimidos sumariamente, enquanto os sons que interessam podem ser destacados dentro da escala das hierarquias significantes. Chion chama esse processo de *cache sonore* (“máscara sonora”) termo assimilado do conceito baziniano de plano como “máscara” (aquilo que recorta um fragmento de imagem do restante do ambiente visual).” (MACHADO: 2007, p. 120)

Depois de tudo isso discorrido acima, podemos voltar então, a questão proposta por Arlindo Machado no começo deste texto: “Pode a percepção sonora do espectador ser tomada como uma experiência de subjetivação, seja de uma instância audiente não nominada?” (MACHADO: 2007, p. 110). E podemos, inclusive, dizer com segurança que sim quando o assunto envolve o filme *Last days*.

Logo no início do filme, uma das primeiras imagens que vemos na tela é em Plano Geral mostrando uma paisagem bucólica. O protagonista Blake adentra o quadro e começa a sussurrar algo incompreensível. Enquanto caminha, há o barulho dos seus passos, assim como se consegue ouvir o ambiente ao seu redor: pássaros, folhas e até um trem que, antes mesmo de adentrar o quadro, já somos capazes de ouvir. Imaginada pela descrição, seria essa uma cena típica de um filme cuja paisagem sonora, normalizada pelas convenções de utilização clássica do cinema, poderia não causar nenhum estranhamento no espectador acostumado a esse estilo clássico. Contudo, excetuando suas especificidades de comparação que mais ao longo do texto serão discutidas, poder-se-ia dizer que a contribuição sonora de *Last days* é transposta para a tela de um modo singular que privilegia não só a objetividade de um contar cinematográfico, mas também contribui para o enriquecimento do personagem principal tornando capaz de transpor a experiência sonora do espectador como sendo equivalente à vivida por Blake na tela.

Em *Last days*, temos um ponto de escuta espacial (ambiente) voltado, em sua grande parte, ao ponto de escuta subjetivo do personagem Blake. Se discutimos todo esse tempo acerca da existência de um ponto de escuta no cinema, é porque esse último evento sonoro se torna evidente e imprescindível em *Last days* para o resultado final da apreensão da obra e para a construção da psicologia do personagem. Grande parte do filme gira em torno de um ponto de escuta focado como sendo o do protagonista Blake. Enquanto na imagem, somos levados a segui-lo mediados por uma câmera fluida, o som, mais precisamente o evento ponto de escuta subjetivo, nos proporciona a possibilidade de adentrarmos o mundo interno do personagem e termos uma experiência sensória auditiva muito semelhante à de Blake.

Basicamente, para a caracterização do ponto de escuta subjetivo em *Last days*, pode-se levar em consideração elementos já antes mencionados nos parágrafos acima, como por exemplo, modulações dos sons ambientes na pós-produção, o conjunto dos elementos trabalhados na *mise en scène*, além de um contexto capaz de justificar o ponto de escuta, o porquê de sua utilização e suas prováveis interpretações. E, sobre isso, Arlindo Machado enfatiza:

“Na verdade, essas formas de emolduramento e mascaramento de determinados sons para sugerir alguma espécie de atividade “mental” ou “interior” deixa em aberto alguns aspectos importantes do processo enunciativo, que só o contexto pode, na maioria dos casos, esclarecer.” (MACHADO: 2007, p. 121)

Mostrar plasticamente as faculdades mentais deturpadas de uma figura dramática não é algo inédito no cinema. Há inclusive, determinados artifícios na utilização da imagem e do som que soam como clichês devido ao uso quase que obrigatório quando se pensa em transpor para a tela uma sensação semelhante à vivida por alguma personagem. Seu uso, já firmado no cinema, acaba sendo aceito por convenção pelo espectador acostumado com esses clichês. Exemplo típico pode ser mencionado quando uma personagem encontra-se em estado de embriaguez ou vício e a imagem transposta na tela se mostra distorcida, dupla, e é aliada à percepção sonora alterada – normalmente através da amplificação sonora de ruídos inaudíveis – para mostrar o quanto a personagem encontra-se em seu estado mental corrompido e também se sente incomodada com a situação em que se encontra. Assim, o mais comum quando se quer mostrar uma faculdade mental alterada, é aliar ponto de escuta subjetivo ao ponto de vista subjetivo como se a imagem servisse para enfatizar o sentido planejado. Essa forma mais convencional e simples soaria até redundante.

Quando se trata de um personagem cujas ações são resultado do uso de psicotrópicos, esses clichês, costumeiramente, podem até ser exagerados, resultando em cenas cuja imagética e sonoridade são, por vezes, alucinógenas. Fugir desses clichês óbvios parece ser uma das intenções de Gus Van Sant em *Last days*. Primeiro, pela escolha de não utilizar cenas em que Blake se droga. Pelo contexto evidente, sabemos que a história se baseia nos últimos dias na vida de Kurt Cobain e tanto pelo trabalho sonoro como pela ação do personagem na tela, podemos deduzir suas condições psíquicas. Entretanto, como se verá no decorrer deste trabalho, o som se torna mais importante nesse aspecto do que a própria imagem. Segundo, Gus Van Sant escolheu não mostrar as faculdades mentais de Blake de modo alucinógeno. E, pode-se dizer que isso se dá, dentre outros fatores, porque Gus Van

Sant foge do clichê ao se focar somente no ponto de escuta subjetivo e fugir do uso concomitante com o ponto de vista subjetivo.

Apesar da temática tocante às drogas, é evidente que Gus Van Sant tentou mostrá-la de modo diferente, mais poético, talvez até mais leve do que o costumeiro em filmes do tipo (pelo menos os que tentam transpor para a tela uma experiência sensorial de algum personagem), o que se percebe não só pelo som subjetivo, mas também pelos componentes da imagem: literalmente, o que se vê na tela, a interpretação dos atores, a seleção dos planos, abarcando nesse aspecto a questão da temporalidade diegética através do trabalho de edição mostrado na tela. *Last days*, por assim dizer, através da junção de imagem e som, demonstra uma fluidez sensível que, diegeticamente, tem mais a ver com a temporalidade própria do personagem Blake (em não raros momentos, há certa morosidade transposta na tela) do que propriamente um tempo considerado como simulacro do real.

Parece evidente, assim, a intencionalidade do diretor que transgredir o mero plano estético, utilizando-o como artifício que contribui para a narrativa e, conseqüentemente, sugere interpretações. Ao mesmo tempo em que coloca seu filme como uma experiência subjetiva sonora do artista Blake, também colabora com uma evidente existência de uma instância narrativa, uma “instância audiente que orienta o que deve ouvir o espectador” (MACHADO: 2007, p. 119) - existência essa que não se mostra personificada e se consegue perceber através do conjunto dos constituintes da diegese e de artifícios como a utilização do ponto de escuta – que, tomando partido, foca em Blake propriamente dito. Através do trabalho sonoro hiper-realista, nem mesmo quando Blake não se encontra em cena, deixamos de sentir uma presença sonora particular muito próxima da do protagonista de *Last days* tornando o filme orgânico.

Talvez, a intenção seja mostrar o caráter sensível de um artista, destacando o que Blake mais teria a oferecer ao mundo diegético: sua capacidade de criação musical. Diz-se “teria”, porque conforme a narrativa se desenrola na tela, o espectador toma ciência da prisão interna em que vive Blake que, incapaz de transpor para o mundo seus talentos, esconde dos outros personagens suas inspirações, seus trabalhos musicais já prontos, além da confluência sonora existente em seu mundo interior.

Há apenas dois momentos em que tomamos ciência das composições de Blake propriamente ditas: a cena em que ele toca num estúdio enquanto a câmera focaliza a janela desse quarto da casa num *travelling* e quando a câmera, interna, mostra Blake ao violão dentro do estúdio. Em nenhuma delas, vemos uma platéia. Assim, apesar de se tratar de um

universo fílmico que aborda a vida de um músico do *showbiz* - talvez, em alguns momentos suscitasse a presença de uma “platéia diegética” mínima com um personagem ao menos - ironicamente, quem toma conhecimento desse mundo musical de Blake e sua apreensão particular de mundo é uma instância extra-diegética, uma platéia que transcende os quatro cantos da tela: o espectador. Esse último, por sua vez, sabe de sua vantagem perante os outros personagens, ou seja, sabe que o que escuta na sala de cinema, se trata de uma percepção sonora particular de Blake, dentre outros fatores, devido à existência de um conjunto sonoro que caracteriza o ponto de escuta focado no protagonista. Tal ponto de escuta se faz presente na tela, levemente, num trabalho conjunto de imagem (no que diz respeito à escolha dos planos e ações dos personagens), mas também é evidenciado pelos resultados de pós-produção no que concerne ao volume dos sons ambientes/ruídos dando um tom hiper-realista (amplificação do som), assunto que será melhor discutido posteriormente.

Como já mencionado, através da pós-produção, podemos tecnicamente sugerir um viés sonoro pelo qual se deseja expor uma narrativa e, no caso do ponto de escuta subjetivo, promover uma “filtragem acústica operada pela personagem” (MACHADO: 2007, p. 120) como se fizesse, artificialmente, o papel de seleção operado pelo cérebro ao escutar os sons de um ambiente real. E, sobre isso, Arlindo Machado menciona:

“Uma outra maneira de traduzir um *parti pris* auricular é fazer com que a posição da câmera seja tomada como referência para a criação de um ambiente sonoro. No cinema, pode-se sugerir um ponto de escuta (coincidente com a posição da câmera) através da combinação de dois recursos: o volume do som (maior intensidade significa maior proximidade da fonte sonora em relação à posição do microfone e da câmera) e a relação entre sons diretos e sons reverberantes (predominância de sons diretos indica maior proximidade, ao passo que predominância de sons reverberantes indica maior afastamento). Assim, controlando adequadamente o volume e o “aspecto” de cada som, pode-se sugerir um certo grau de proximidade ou afastamento de cada fonte sonora em relação a um ponto (único) de escuta, configurando algo que poderia ser metaforicamente designado como uma *perspectiva sonora*”. (MACHADO: 2007, p. 112)

Interessante observar que, em *Last days*, nem sempre esse posicionamento da câmera é fator essencial para se caracterizar o ponto de escuta. Não só pela falta de um ponto de vista subjetivo como auxiliador no processo, como mencionado anteriormente, mas quando se relaciona um plano sonoro com a decupagem equivalente. Em *Last days*, em alguns momentos, há uma discrepância evidente entre o posicionamento da câmera e o posicionamento do “microfone”. Mesmo quando a câmera mostra a cena em Plano Geral, o “aparato que capta o som” exhibe a cena em primeiro plano sonoro denunciando uma presença

constante do microfone e caracterizando esse plano sonoro, dentro do contexto adequado do filme, como sendo subjetivo.

Trazendo a cena já mencionada anteriormente (Figura 9), logo no começo da película, já temos a sensação de uma manipulação não convencional entre a imagética e sua correspondente escala sonora.



FIGURA 9

Nessa cena, a escala do plano sonoro não condiz com a da imagem. A certa distância, em Plano Geral, a câmera mostra um bosque com folhas secas por onde o protagonista Blake caminha. Mesmo ao longe, podemos escutar os passos e o sussurro de Blake como se eles estivessem em primeiro plano. Esses sons não se mostram reverberados e sim, “duros” (“sons diretos” nas palavras de Arlindo Machado) caracterizando uma fonte muito próxima. Em contrapartida, determinados sons ambientes, como o canto dos pássaros, que no cinema clássico - tal qual seu próprio nome propõe - normalmente apareceriam como som de fundo, são transpostos à cena com uma expressividade muito forte. Não chegam a perder totalmente seu foco como “som ambiente”, sobretudo devido ao fato de corresponderem à geografia local, mas também não se caracterizam como sons pontuais já que há uma constância. Constância essa que faz destacar sons (os passos e o sussurro de Blake) que poderiam, de acordo com a escala de planos baseada num simulacro de realidade, ser quase inaudíveis na cena. Trata-se de um “preenchimento sonoro” que se coloca expressivamente forte através do recurso de pós-produção e questiona o posicionamento dos sons ambientes como meros coadjuvantes sonoros.

Pouco depois, numa cena parecida (Figuras 10 e 11), a câmera continua em Plano Geral, mas ainda somos capazes de escutar os passos de Blake, agora num aparente lamaçal dentro do bosque. Há o ruído de uma máquina, que logo em seguida vemos entrar na tela: um trem.



FIGURA 10: PLANO A da cena



FIGURA 11: Continuação do PLANO A

Mesmo quando o trem adentra a cena com seu barulho (Figura 11), os sons emitidos pela movimentação de Blake ainda podem ser ouvidos. Nessa hiper-realidade do som do filme, não somente nesse trecho, mas em diversos outros – por exemplo, quando Blake se encontra perto de uma fogueira no bosque - somos capazes de sentir a textura das fontes sonoras o que, por sua vez, faz remeter àquilo que Chion chamou de “índice materializante do som” (CHION, 2008, p. 92) em que, pelo som, conseguimos distinguir determinados objetos ou fontes sonoras através do som emitido por seus materiais.

O fato de hierarquizar os sons através dessa modulação hiper-realista parece, assim, sugerir um ponto de escuta subjetivo. Metaforicamente, os ouvidos de Blake seriam o microfone que capta os sons ao seu redor, os sons diegéticos. A distância da câmera, como nas cenas iniciais, mais a representação de fontes na paisagem sonora do filme que parecem estar muito próximas de Blake - dentre outros aspectos pela não reverberação, pela presença de sons mais “duros” - traçam indícios de uma paisagem sonora subjetiva cujo foco seria o do protagonista. Uma experiência talvez justifique melhor essa proposta de Blake como foco de captação sonora. Fechando os olhos, temos a presença de sons em primeiro plano o que poderia sugerir que a câmera está muito próxima do personagem, pois, de que outra maneira poder-se-ia imaginar a cena com essa forte expressividade sonora? Quando a imagem retorna, vemos que Blake está longe e há certa discrepância no contrato audiovisual quando comparado ao Cinema Clássico.

Hierarquizar os sons de um modo distinto do cinema clássico contrapondo o sonoro versus o visual faz com que o espectador se torne um observador ao se considerar a imagem, mas possua uma onisciência com relação ao ponto de escuta do protagonista. Os Planos Gerais e a própria posição da câmera parada ou em fluidez (em determinadas cenas em que acompanha o andar de Blake por trás) enfatizam a idéia de espectador como observador tal qual ocorre em outros filmes de Gus Van Sant. O espectador acaba participando de uma experiência atípica e diferente do esperado no cinema clássico. Simbolicamente, esse duplo posicionamento do espectador, que tem contato com a realidade externa do personagem através da imagem e do mundo interno através do som, traz uma interpretação dramática maior ao filme e uma maior significação e intensidade à idéia de deslocamento, de “não-pertencimento de mundo” do protagonista.

Há outros momentos do filme em que conseguimos perceber que a modulação do som contribui para a expressão de um foco de atenção auditivo centrado em Blake. O protagonista vai a um show de rock na cidade e encontra um personagem, sem importância dramática, que inicia uma conversa (Figura 12).



FIGURA 12: PLANO A da cena

Blake olha para esse personagem, mas aos poucos se percebe que o teor da conversa não lhe interessa muito. Tanto que, em determinado trecho, sai sem dar muita importância ao locutor (Figura 13).



FIGURA 13: Continuação do PLANO A

Como forma de representar uma mudança de foco de atenção de Blake, a paisagem sonora mostra a supressão da voz desse personagem sem importância. O som alto do show continua, mas conforme Blake se vira para sair de quadro, a voz do personagem secundário some simbolizando assim, uma perda de foco de atenção de Blake na conversa.

Algo parecido ocorre na cena em que podemos chamar de “a cena da janela” (Figura 14). A imagem é externa, mostrando a janela do que, aparentemente, seria um estúdio de música particular onde Blake toca múltiplos instrumentos enquanto a câmera se movimenta vagarosamente em *travelling* para trás. Antes de iniciar esse *travelling*, a câmera capta frontalmente a janela e, durante alguns segundos, escutamos sons ambientes externos, como o cantar de pássaros, ao mesmo tempo em que tomamos ciência, sonoramente, do que acontece dentro do estúdio. Contudo, quando Blake começa a tocar, há a representação do que poderia novamente reforçar um ponto de escuta subjetivo.



FIGURA 14: PLANO A da cena

Conforme a câmera se distancia, logo quando Blake começa a tocar, os sons ambientes são suprimidos dando espaço somente à música que Blake toca dentro do estúdio (Figura 15).



FIGURA 15: Continuação do PLANO A

É como se essa supressão dos sons ambientes representasse o estado de atenção do protagonista transposto para a tela através do ponto de escuta subjetivo. Simbolicamente, a seleção de sons, priorizando a música tocada por Blake, simboliza o interesse dele pelo mundo, sua seleção natural para aquilo que lhe é importante naquele momento. A mesma cena

abre espaço para uma relativização do que vem a ser uma trilha sonora diegética e não-diegética. Na verdade, poder-se-ia dizer que nesse trecho, a trilha trafega entre as duas posições já que podemos ver que se trata de uma música tocada por Blake (apesar de a câmera estar do lado de fora do ambiente, pela janela, vemos a movimentação do músico no estúdio), mas a supressão do som ambiente traz a trilha como algo próximo a uma música não-diegética. Particularmente, acredito que a música trafega entre os dois caminhos, justamente pela utilização do ponto de escuta subjetivo.

Mesmo não fazendo da “imagem subjetiva” o seu mote principal na caracterização de um ponto de escuta subjetivo, não se pode negar que, em determinados momentos, a imagem tem o poder de auxiliar essa caracterização de um modo mais plástico. E, quando mencionamos “imagem”, devemos considerá-la de modo mais amplo, abrangendo em seu cerne o conjunto dos elementos que compõem a *mise en scène*, a destacar a interpretação dos atores.

“É, portanto, o gesto, a reação da personagem – mostrados na pista da imagem – que possibilitam localizar o som, emoldurá-lo numa perspectiva subjetiva e designá-lo como algo experimentado por aquele que reagiu a ele. Se, pelo contrário, a personagem não reage a um ruído, supõem-se que esse ruído não é significativo para ela, que é só “ambientação” e, portanto, não pode ser tomado como “focalizado””. (MACHADO: 2007, p. 110)



FIGURA 16

Na imagem acima (Figura 16), vemos Blake abrir a porta de um dos cômodos da casa. Ao ser aberta, a porta range. Mesmo quando a porta já se encontra aberta, seu rangido continua a ser musicado juntamente com os sons de água de torneira e sininhos balançando (mistura de sons acusmáticos e Música Concreta) representados em primeiro plano sonoro. O fato de a porta continuar rangendo mesmo estando parada, aliado aos gestos do personagem, sugere que os sons fazem parte de sua mente. Sua ação na tela mostra que ele procura algo, ou melhor, caça algo, como a espingarda em suas mãos e o constante olhar de atenção para fora de quadro sugerem.

Considerando ainda a *mise en scène*, há uma cena emblemática quanto à representação de um ponto de escuta subjetivo em *Last days*. Emblemática porque trabalha, concomitantemente, com todos os elementos discutidos, como a utilização de sons acusmáticos, o ponto de escuta subjetivo auxiliado pela imagem, além do uso da Música Concreta para alçar essa representação sonora subjetiva focada em Blake. Se, até o momento, havia dúvidas se a trilha sonora baseada na Música Concreta é, supostamente, fruto da mente de Blake, a cena em questão vem instigar uma resposta positiva.

Após o show de rock (Figura 17), Blake caminha de volta para casa e a câmera o segue por trás. Ouvimos a confluência de sons acusmáticos, como o barulho da água e sinos, ao mesmo tempo em que há a composição da Música Concreta. Além disso, mesmo Blake estando de costas para a câmera, é possível escutar sua voz.



FIGURA 17: PLANO A da cena

Próximo à estufa (Figura 18), Blake passa a interagir com mais veemência com a paisagem sonora do filme (trata-se, pois, da cena da “quebra da alienação de Blake” comentada no capítulo anterior na página 26). Após balbuciar uma música, a banda sonora parece corresponder ao estilo musical. Blake olha para fora da tela, como numa reação ao que ocorre na trilha sonora e seus sons acusmáticos. Há sons de passos e uma batida de porta. Após essa batida, Blake reage novamente ao estímulo sonoro e passa a ficar ainda mais incomodado quando ouve sons de vozes cuja existência, aparentemente, não é justificada racionalmente.



FIGURA 18: Continuação do PLANO A

Blake parece ir em direção à estufa como se estivesse em fuga daqueles sons que lhe provocam incômodo. Contudo, apesar de a estufa simbolizar a proteção do mundo externo, não lhe priva dos sons externos que continuam em sua cabeça. Na estufa, em *close-up* (Figura 19), Blake olha para fora de tela como se estivesse a perceber tais sons justificando, mais uma vez com o auxílio da imagem, o ponto de escuta subjetivo.



FIGURA 19: PLANO B da cena

Em seguida, Blake olha para fora de quadro num ponto fixo (Figura 20).



FIGURA 20: Continuação do PLANO B

O momento precede a morte do personagem e, talvez por isso, possua uma simbologia religiosa muito forte. O olhar para fora de quadro sugere uma adoração, no sentido de entrar em comunhão com algo “elevado”, desconhecido. Essa representação religiosa é dada também através da utilização de ruídos que remetem a elementos sacros, como sinos de igreja, bem como coro de vozes em oração.

Simbolicamente, para Gus Van Sant, a representação da morte de Blake parece ocorrer não somente ao nível da imagem, mas também através da sonorização. O cessar da confluência dos sons na mente do personagem significaria, finalmente, a paz em seu próprio mundo interior. Ironicamente, sua alma, representada por um corpo nu, eleva-se à pureza de sons da natureza em primeiro plano sonoro, a destacar um constante cantar de pássaros.

Interessante destacar que, nos momentos finais do filme, a escolha da música para os créditos finais (aos moldes da música de abertura do filme) é, por assim dizer, a representação de uma negação do ruído. Se, até o momento, a voz teve um papel secundário em *Last days*,

na música final, ela tem seu destaque, ironicamente, numa canção que privilegia a pureza da voz em detrimento da instrumentalização. As vozes do coro se transformam, assim, em instrumentos capazes de modular as tonalidades da canção sem interferências mecânicas. A voz, nesse caso, é a representação pura do instrumento, sem acompanhamento musical.

5. O HIPER-REALISMO SONORO EM *LAST DAYS*

A busca pela ilusão de real sempre esteve presente nas produções cinematográficas. Desde seus primórdios, as experiências de linguagem já eram realizadas em grande parte com a finalidade de levar à tela possibilidades imagéticas e sonoras capazes de fazer com que o mundo fílmico fosse fruído pelo espectador como uma espécie de realidade, mesmo que virtual, e o cativasse emocionalmente.

Em seu texto “*Hiper-realismo e Sound Design no Cinema contemporâneo*”, Capeller traz questões pertinentes às possibilidades acerca da composição das paisagens sonoras fílmicas ligadas à “sensação de realidade” que ultrapassa a própria realidade. Mais precisamente, Capeller discorre sobre o som hiper-realista, que se torna mais presente com o advento de tecnologias destinadas à sonorização de filmes surgidas a partir da Segunda revolução sonora na década de 70. “É apenas com o desenvolvimento pleno da tecnologia digital de processamento do som e da imagem que podemos falar de um hiper-realismo propriamente cinematográfico” (CAPELLER: 2008, p. 66). A presença de novas salas equipadas com o recurso Dolby digital, por exemplo, abre espaço para a exibição de trabalhos de mixagem mais elaborados, capazes de criar uma sensação de espacialidade sonora que vai além da própria realidade do espectador. Nas palavras do próprio autor acerca do hiper-realismo, “trata-se de um registro sonoro que se apresenta como mais fiel à realidade do que a própria realidade (...) uma cópia mais que perfeita do original” (CAPELLER: 2008, p. 66).

O hiper-realismo, em amplos aspectos, trabalha com o jogo sensorial entre o “campo da imagem e o visual”, ultrapassando paradigmas anteriores dissimulados pelo cinema clássico da década de 40 e 50. Nessa cinematografia, a questão da paisagem sonora, dentre outros aspectos baseada numa verossimilhança com o mundo real do espectador, quase que por obrigação, justificava-se através da imagem. A percepção auditiva advinda de determinado objeto/fonte possuía uma relação de equilíbrio com o que se via na tela e a escala

dos planos deveria estar de acordo com a escala sonora que a acompanhava. Nesse aspecto, a presença do som como algo determinado pela imagem pôde ser suplantado através da hiper-realidade, que tirou do som a obrigatoriedade de ratificar a imagem, sendo, portanto, livre para contradizê-la - através de recursos como a “hiperamplificação perceptiva do objeto” (CAPELLER: 2008, p. 65) - ou acentuá-la. Assim, segundo Capeller, o hiper-realismo não destrói totalmente a percepção de realidade, mas amplifica “seus efeitos ilusionistas ao máximo, sua presença de real” (CAPELLER: 2008, p. 65) fazendo surtir novas sensações e experiências perceptivas no espectador através de uma nova tessitura sonora.

Para Capeller, alguns dos fatores fundamentais para a existência do hiper-realismo sonoro no cinema estão diretamente relacionados ao desenvolvimento de novas tecnologias digitais de processamento do som e da imagem e o surgimento da noção de *sound design*, que possibilitaram mudanças nos paradigmas estéticos e também na própria “atitude do público contemporâneo diante da imagem cinematográfica” (CAPELLER: 2008, p. 66). Contextualizada na era da reprodutibilidade técnica, a receptividade das imagens e sons tratados digitalmente se torna muito mais flexível já que o espectador, habituado a linguagem do cinema e da televisão, possui um olhar “aberto” às possibilidades advindas dessas novas tecnologias. Novas percepções oriundas de uma espacialização sonora mais apurada e complexa são capazes de acentuar determinados traços da realidade que podem tanto provocar sensação de estranhamento e incômodo (caso da paisagem sonora hiper-realista dos filmes de David Lynch, que muitas vezes extrapola acentuadamente a realidade) ou então suscitar experiências perceptivas mais corriqueiras que impossibilitam uma diferenciação entre o que é real e o que pretende ser realidade exagerada (caso dos sons de socos numa luta de boxe).

Como o próprio autor diz, trata-se de um novo “contexto sócio-histórico” que exige análises mais apuradas quando o assunto ronda o hiper-realismo e seu papel de destaque nos produtos cinematográficos destinados ao consumo massivo. Em sua conclusão, Capeller alerta para o fato de que, apesar de muito empregado no cinema fantástico, “sendo uma tendência genérica da indústria cultural contemporânea” (CAPELLER: 2008, p. 70) a questão da manipulação sonora cinematográfica, a destacar a hiper-realista, ainda não foi abordada de modo satisfatório. Para o autor, faz-se necessária uma análise que vá além da mera subordinação do som à imagem. É preciso considerar um estudo do conjunto formado pelas descobertas tecnológicas cinematográficas no trato do som e da imagem e a relação que estabelecem com as transformações estéticas das obras fílmicas e sua receptividade por parte do público.

Capeller, em seu texto, destaca a situação do hiper-realismo sonoro de obras cinematográficas, principalmente as destinadas ao consumo da cultura massiva. Seus exemplos de filme são aqueles ligados, sobretudo, aos filmes fantásticos (ficção científica, horror) ou a filmes que se tornaram grande sucesso de público, como *Apocalypse Now* (1979). São verdadeiros exemplos de utilização das novas possibilidades sonoras vindas de tecnologias para o trato da imagem e do som e também da noção de *Sound design* fílmico. Hoje, não é difícil encontrar filmes com som hiper-realista nas telas de Hollywood. A ânsia por uma sonorização exacerbada passa a ser quase que obrigatória nos tipos de filmes acima citados e também nos de ação cujas cenas de tiroteio exageram o barulho das armas a tal ponto que acaba se tornando um clichê quase que obrigatório. O espaço sonoro, nesse caso, é preenchido exageradamente, mas acaba sendo fruído de modo crível pelo espectador.

Há casos, entretanto, em que o hiper-realismo sonoro é capaz de provocar certo estranhamento. O som dos filmes de David Lynch, em não raros momentos, resulta numa hiper-realidade devido ao exagero e a singularidade dos objetos e fontes sonorizados. No filme *Veludo Azul* (*Blue Velvet*, 1986), quando um dos personagens sofre um infarto no jardim, a câmera percorre a água que sai da mangueira e adentra a terra repleta de insetos e vermes. Os ruídos emitidos por eles, que na vida real não seriam audíveis pelo ser humano, são amplificados a fim de dar um toque de tensão à cena.

A hiper-realidade sonora nos filmes de Lynch condiz com sua complexidade diegética. Suas películas, muitas vezes, tratam de temas ligados à surrealidade que exigem toques hiper-realistas em sua paisagem sonora. *Império dos sonhos* (*Inland empire*, 2007) talvez seja um dos trabalhos mais extremos de Lynch. Ao contar a história de uma atriz que é convidada para um papel, mas que, aos poucos acaba numa trama muito mais complexa enredada pela atemporalidade e desconstrução narrativa que a leva a perder a noção do que é real em sua própria vida, a paisagem sonora é utilizada de modo a criar suspense e tensão. Entre músicas *pop* antigas e o uso exagerado de ruídos, *Império dos sonhos* prima por uma confluência sonora cuja prioridade, sem dúvida, é provocar estranhamento e instigar a percepção do espectador.

Determinados clichês hiper-realistas ainda se fazem presentes no filme. Quando há uma briga e um dos personagens leva um soco, esse ruído ganha um status maior do que se ocorresse na realidade. Numa das cenas finais, momento em que a protagonista já está em seu delírio máximo e alguém a machuca com uma chave de fenda, o ruído obtido pela entrada do material no abdômen é irreal pelo seu volume sonoro, mas é aceito por conveniência. Num

outro momento do filme, em que há *flashes* frenéticos da luz de um abajur, escuta-se o ruído da eletricidade oscilando de modo intenso como se tratasse de uma descarga elétrica muito mais forte. Nessa mesma cena tensa do abajur, ouve-se ruídos que se assemelham às batidas do coração da protagonista, que depois de certo tempo vão servir de matéria-prima para a composição da trilha sonora musical que se segue. Todos esses sons acima citados são amplificados mais do que se ocorressem na vida real. Em Lynch, chega-se ao ponto de “sonorizar o medo”, quase que constante nos momentos de maior tensão, através de um som estranho e macabro. Diante de tudo isso, é necessário dizer também que, ao mesmo tempo em que oferece o exagero do som hiper-realista, o tratamento sonoro também provoca choque através de sua descontinuidade entre planos, por exemplo. Uma espacialidade sonora própria se cria no filme através do exagero e de sua privação, o que reforça a idéia de *nonsense* da trama e de loucura da protagonista.

Em *Last days*, pode-se dizer que sua tessitura sonora adentra o mundo da hiper-realidade. Trata-se de um filme cuja sonoridade não guarda muitas semelhanças com as propostas hiper-realistas dos filmes fantásticos e de ação que possuem certo modo hollywoodiano de ser (muitos deles criando uma hiper-realidade apenas para que o espectador se sinta maravilhado com as possibilidades técnicas) e que são os objetos principais das discussões de Capeller em seu texto. Também não possui o exagero por vezes alucinatório da concepção sonora típica de Lynch. Mesmo assim, não deixa de ser material complexo e fonte de discussão pelo modo como foi trabalhado.

Como dito anteriormente, *Last days* é inspirado nos últimos dias da vida do vocalista do Nirvana, Kurt Cobain. O filme conta a história de Blake, um músico em crise devido às drogas, que se refugia numa casa campestre e se fecha em seu próprio mundo. Em meio a crises e espasmos de criação, Blake possui a percepção de um mundo particular que é transposto para a tela através de um tratamento sonoro que, ao mesmo tempo, faz com que o espectador se envolva intensamente com a obra sem, contudo, deixar de causar certo estranhamento ao se utilizar de traços hiper-realistas no som. *Last days* possui o diferencial de buscar sua hiper-realidade justamente na acentuação de determinados elementos sonoros reais que, na verdade, possuiriam uma expressão sonora mínima ou sofreriam um processo de seleção pelo ouvido humano.

Mencionado num capítulo anterior, os ruídos possuem um papel fundamental na narrativa da película. Eles formam um conjunto sonoro que se compararia ao que os teóricos

psicanalíticos Didier Anzieu e Guy Rosalto chamaram de “Envelope sonoro do útero”¹⁵ (STAM: 2003, p. 242). Assim como para esses estudiosos os estímulos sonoros recebidos pela criança no ventre materno influenciam no caráter e no modo como ela vivencia o mundo ao redor, a tessitura sonora de *Last days* diz muito mais sobre o protagonista e como ele se sente do que os poucos diálogos do filme. E, nesse aspecto, a presença dos ruídos tal qual foi posto, é essencial para criar o “envelope sonoro” de como Blake capta o mundo ao seu redor, ao mesmo tempo em que atinge o espectador emocionalmente ao ponto de inquietá-lo.

O trabalho de som hiper-realista se faz presente desde o plano inicial do filme e a presença dos ruídos é sua base fundamental e diferencial. A câmera se encontra num plano geral dentro de um bosque (cena já mencionada em capítulos anteriores). Blake, o protagonista, adentra a cena e o ruído de seus passos, seus sussurros e sua respiração são nitidamente ouvidos, contrariando a tendência do equilíbrio entre as escalas imagéticas e de som preconizadas durante muito tempo pelo cinema clássico.

Os sons, nesse sentido, e assim como Capeller menciona, não chegam a destruir a realidade. Apenas amplificam seu caráter ilusório (“hiperamplificação perceptiva do objeto” sobre a qual o autor comenta) singular e contraditório já que, ao mesmo tempo, envolve o espectador na cena através do envelope sonoro e traz certo estranhamento devido ao fato de a apresentação daqueles sons não condizer com sua capacidade perceptiva na vida real. Trata-se de uma hiper-realidade que ao contrário de filmes sonoramente clássicos, não esconde a presença do microfone.

A questão do contraponto entre as escalas imagética e sonora permeia todo o filme. Numa das cenas em que podemos perceber mais nitidamente a hiper-realidade dessa questão é o momento em que Blake ainda caminha pelo bosque. A câmera permanece distante, mas a “presença do microfone” é sentida como se estivesse muito perto. Todos os ruídos de passos nas folhas, respiração e as lamúrias do personagem não são abafados pela intensidade e volume do som de um trem que passa ao fundo da cena. Na sequência, Blake nada em uma cachoeira. A câmera se encontra do outro lado, mas todos os sons provenientes do movimento do personagem são audíveis, mesmo com o barulho intenso da água jorrando. No mesmo

¹⁵ “Para os teóricos psicanalíticos franceses Guy Rosalto e Didier Anzieu, o som desempenha um papel essencial na constituição do sujeito. Envolve o envelope sonoro do útero, a criança combina seu eu com o do outro, o interior com o exterior. Para Rosalto, a música ativa o imaginário auditivo em conjunção com a linguagem pré-edipiana do som. Chion toma a Pierre Schaeffer o termo “acusmático” para referir-se aos sons destituídos de uma fonte visível, situação que Schaeffer considera típica de um ambiente midiaticamente saturado em que escutamos permanentemente o som do rádio, do telefone, dos CDs, etc., sem enxergarmos permanentemente o som que evoca associações intrafamiliares altamente pessoais. Para a criança no útero, a voz da mãe é estranhamente acusmática.” (STAM: 2003, p. 242).

plano, Blake, de costas, urina perto da câmera. Apesar da diferença de intensidade, o som dessa pequena quantidade de líquido não desaparece com o ruído intenso da água da cachoeira. Nesse ponto, pode-se dizer que *Last days*, de certa forma, vai ao encontro de um dos princípios da hiper-realidade que diz respeito à ânsia espetacular e cinematográfica de tudo sonorizar. Assim, o hiper-realismo advém, sobretudo, da modulação do volume proveniente dos objetos e fontes sonoras. Trata-se, pois, de enganar a percepção sonora do espectador promovendo uma “igualdade de volume dos sons”, dos “ruídos de efeito” (ou dos “sinais” de Schafer).

A paisagem sonora, utilizando-se de sons acusmáticos, traz para a tela aquilo que Capeller chama de “jogo sensorial” e “sensação [sonora] quase tátil” provocadas por uma edição sonora hiper-realista. Levando-se em consideração isso e a questão da espacialidade desorientadora acima mencionada - que, é importante frisar, não chega a ser alucinógena - passamos a conhecer o cenário pelos ruídos que a casa e o bosque transmitem como se quase pudessemos tocá-los por intermédio desse envelope sonoro e sua acústica. E isso vai ao encontro da questão do desenvolvimento tecnológico tão importante para a difusão de filmes com pós-produção hiper-realista citada por Capeller. Sem dúvida, a apreensão sonora de *Last days* da maneira como foi planejada só é possível com o desenvolvimento de tecnologias de captação (microfones mais sensíveis), pós-produção e de exibição capazes de criar uma dimensionalidade e uma textura sonora para a película.

Falar sobre *Last days* como um filme hiper-realista pode soar arriscado, sobretudo pelo fato de lidar com a questão da subjetividade do personagem. Assim como Noel Burch em *Sobre a utilização estrutural do som*, Ivan Capeller chama a atenção para o papel secundário relegado ao estudo do som no cinema. E, quando o assunto é hiper-realismo sonoro, as análises são ainda mais complexas e recentes, apesar de ser um fenômeno que ganhou força nas últimas décadas. Mesmo porque as novas possibilidades sonoras, advindas, sobretudo, das novidades tecnológicas, trazem uma infinidade de combinações sonoras que podem possuir uma linha tênue entre estilos e que suscitam ou ainda suscitarão novos estilos sonoros. O hiper-realismo, dentro de algumas definições, é

“‘mais verdadeiro que o real’. Ele acrescenta maior precisão e nitidez, mais força e expressão ao que está sendo focalizado, enquadrado. [Em *Last days*, essa expressão deve ser considerada também na questão do fora de tela]. Distorce o real sem dele se afastar, ao mesmo tempo em que faz a realidade parecer mais próxima do espectador, aumenta o estranhamento e insere um elemento provocador de reações, sem se afastar do real, mas tornando-o maior do que é”. (CARVALHO, p. 01)

E não há dúvidas de que *Last days*, graças às tecnologias de captação, pós-produção e exibição, exagera o real ao máximo envolvendo o espectador num ambiente hiper-realista. Trata-se de uma percepção de realidade exagerada travestida na percepção do protagonista. Percepção essa que, ao mesmo tempo, não se distancia totalmente da realidade do espectador. Vai além do que é real, sem contudo desvincular-se dele.

CONCLUSÃO

Ano de 2006. Sala C-111 do Instituto de Artes e Comunicação Social (IACS) - UFF. Sessão especial da disciplina *Teoria da Linguagem Cinematográfica*. Filme: *Last Days*, de Gus Van Sant. O filme começa. Assisto, na verdade, sem muitas pretensões já que não conheço trabalhos do diretor. Há um jovem de cabelos louros na tela caminhando por um bosque. Não sei o porquê de ele estar lá. Mesmo ao longe, consigo ouvir seus passos e seu sussurro incompreensível. Há um casarão num lugar desconhecido. O mesmo personagem, com suas faculdades mentais alteradas, percorre os cômodos desse casarão e seu jardim. Mais uma vez, não tenho ciência de suas motivações e do que o impulsiona a agir de tal modo. Além da aparência com o personagem e do que o próprio título do filme propõe, sei que a história se baseia nos últimos dias da vida de Kurt Cobain. Sem muitas explicações narrativas, o filme guia-me para um exercício do olhar e, sobretudo, da audição (algo que não tenho muita consciência nesse momento, já que se trata do primeiro semestre do curso de cinema e meu julgamento e conhecimentos ainda se mostram crus). Sem perceber, enquanto acompanho os últimos momentos do personagem, sou levada pela narrativa através de artifícios da imagem e do som transpostos de um modo que considero beirar o poético. Adentro o interior desse personagem, de sua relação com o ambiente, da sensação de suas angústias, sem explicações. A imagem me prende sim, mas confesso ser o som o que mais me toca. Dentro dessa sala de cinema, o ouvir o que o personagem parece ouvir me fascina e provoca sensações que só depois de um tempo consigo digerir. Em minha primeira experiência com *Last Days*, posso dizer que não houve somente a imersão em um filme, mas principalmente a imersão em um personagem. Imersão essa, angustiante.

A experiência particular descrita acima contribui para o pensamento de que o cinema de Gus Van Sant é, sobretudo, “sensório”, com finalidades poéticas e transcendentais. Para o diretor, parece não se tratar apenas de contar uma determinada história. É preciso fazer com que o espectador a sinta e, sobretudo, que a entenda mais do que uma simples história na tela.

Para Van Sant, parece ser imprescindível dessa maneira, ultrapassar os quatro cantos da tela para fazer com que o espectador “entre” na história, mas de uma maneira diferente da explorada pelo cinema clássico narrativo. É preciso ir além do que se passa na tela para transcender suas significações.

Em Gus Van Sant, sua estética originada pelos constituintes da imagem é imprescindível no que se pode chamar de estilo *gusvansantiano* de cinematografia. Contudo, não se pode esquecer que o som possui um papel de destaque em seus filmes, sendo capaz de igualmente transpor significações, além de ampliar o espaço cinematográfico. Em *Last days*, mais do que a imagem, o som é o grande causador desse “colocar para fora aquilo que vem de dentro do personagem” ao mesmo tempo em que sugere o modo como essa figura dramática lida com o ambiente ao seu redor. É evidente que “o ver” credita muito num filme. Mas, quando se trata de transformar o ver em sentir, a imagem nem sempre é capaz de sozinha transpor determinadas sensações. A própria natureza do som, e seu caráter omnidirecional, complexifica essa noção de limites espaciais sonoros de um filme. Em *Last days*, através de recursos como o som fora de campo é possível saber que o som transcende a tela e chega ao espectador, sem determinar, contudo, seus efeitos exatos neste. Tal assunto se torna ainda mais complexo porque abarca elementos diegéticos (como o contexto fílmico e a disposição dos elementos da linguagem cinematográfica) e extra-diegéticos, como o caráter individualizante do espectador e de suas vivências interiores no momento em que frui a obra. *Last days* mostra que, mesmo assim - de acordo com a utilização de determinados elementos sonoros cinematográficos - há a possibilidade de sugerir determinadas sensações vividas pelos personagens na tela.

O som fora de tela, especificamente a acusmática, vem corroborar com essa afirmação. Através de sua paisagem sonora, *Last days* relativiza a natureza realista do som e tira da imagem a necessidade de ser um suporte explicativo para a existência dos sons, tal como mencionado acerca do papel secundário que os ruídos tiveram durante muito tempo na história do cinema. Em *Last days*, ao contrário, os ruídos parecem estar em suspensão. Acusmatizados e fazendo parte da trilha sonora de Música Concreta, os ruídos saem do seu mero papel de índice materializante do mundo para justificar justamente o contrário em *Last days* já que, de acordo com sua organização, sabemos que as sensações sonoras vivenciadas por Blake, desterritorializam o ambiente no qual está inserido e o jogam para uma irrealidade.

Desse modo, o filme parece se encaixar perfeitamente na metáfora dos “fones de ouvido” - segundo Schafer, “o último espaço privado” - originada pelo estudo da relação do

homem com os sons na paisagem sonora contemporânea. Em teoria, os fones de ouvido seriam responsáveis pela suspensão artificial da paisagem sonora urbana percebida pelo homem contemporâneo, que passa a escolher sua paisagem sonora particular nesses fones. Entretanto, tamanha a influência dos ruídos na atualidade, o que se percebe é que há uma mistura entre os sons oriundos dos fones e os ruídos do ambiente (COSTA: 2010, p. 99). Em *Last days*, pode-se sentir algo parecido. Ao mesmo tempo em que Blake parece imerso num mundo sonoro próprio, há a influência dos sons ambientes nessa confluência sonora cujo ápice, talvez, seja a relação entre Música Concreta e os ruídos que o cercam transpostos na tela.

A noção de *Sound design*, bem como a utilização de recursos técnicos sonoros (a mencionar o sistema Dolby e a noção de som hiper-realista) e de determinados artifícios sonoros da linguagem cinematográfica (como a organização de elementos capazes de caracterizar o evento Ponto de Escuta Subjetivo) propõem uma atmosfera diferenciada nos filmes de Van Sant nos quais *Last days* pode ser incluído sem receio. *Last days* abre caminho para a experimentação sonora e, assim, chama a atenção para o próprio fazer cinematográfico, além de mostrar a importância do som no que diz respeito ao preenchimento de certo “vazio narrativo”. Mesmo sendo um filme que não prima por uma narrativa clássica, pode-se dizer que esse “vazio narrativo” (muito mencionado quando se fala sobre os filmes da Trilogia da morte) torna-se aparente somente quando o comparamos ao Cinema Clássico. No entanto, há justamente o contrário, dentre outros aspectos, devido à utilização não convencional da reestruturação de elementos sonoros em suas narrativas. Isso mostra, pois, a importância do papel de uma determinada paisagem sonora na definição de mundos ficcionais e de seus personagens. Como já dito anteriormente neste trabalho, mais do que isso, essas paisagens sonoras servem para complementar algo que a imagem, em sua superfície bidimensionalizada, ou os diálogos, por si só, não conseguiriam conotar.

BIBLIOGRAFIA

- AMARAL, Leonardo. *O cinema do detalhe e do físico feito por Gus Van Sant*. In: Filmes Polvo. Disponível em <http://www.filmespolvo.com.br/site/artigos/cinetoscopio/147> (Acessado em 01/10/11).
- AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- BURCH, Noel. *Sobre a utilização estrutural do som*. In: Práxis do cinema. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.
- CAESAR, Rodolfo. *As dificuldades iniciais*. In: LAMUT (Laboratório de Música e Tecnologia) UFRJ – RJ, 1994. Disponível em <http://acd.ufrj.br/lamut/lamutpgs/mels/mel01.htm#anchor44633> (Acessado em: 01/10/11).
- CAPELLER, Ivan. *Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo*. In: CATÁLOGO da mostra e curso O som no cinema. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008.
- CARVALHO, Andreson. *Estilos sonoros*. In: Apostila do curso de Estudos do som no cinema, IACS-UFF (Sem data).
- CHION, Michel. *A audiovisualização: som e imagem no cinema*. Lisboa: Edições texto e grafia, 2011.
- CORADINI, Leandro Pedrotti. *Considerações sobre o formalismo e referencialismo na composição musical contemporânea*. In: ANPPOM (Associação Nacional de Pesquisa em Pós-Graduação e Música – Décimo Quinto Congresso/2005. Disponível em http://www.unirio.br/mpb/textos/AnaisANPPOM/anppom%202005/sessao21/leandrocoradini_edsonzampronha.pdf (Acessado em 01/10/11).
- COSTA, Fernando Moraes da. *Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?* In: LOGOS – Revista do PPGCOM (Programa de Pós-Graduação em Comunicação) UERJ. Volume 32, 2010. Disponível em http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/00_logos32_completa.pdf (Acessado em 01/09/11).
- 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.
- GONÇALVES, Helder Filipe Marques Pereira. *Significação Musical e Definição de "Espaços" cinematográficos: Trilogia da Morte de Gus Van Sant*. In: Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Disponível em <http://bocc.ubi.pt/pag/goncalves-helder->

[significacao-musical-e-definicao-de-espacos-cinematograficos.pdf](#) (Acessado em 20/04/2009).

GUBERNIKOFF, Carole. *Música Eletroacústica: Permanência das Sensações e Situação de Escuta*. In: OPUS – Revista eletrônica da ANPPOM (Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música). Volume 11, 2005. Disponível em http://www.anppom.com.br/opus/opus11/A_carole.pdf (Acessado em 01/10/11).

JORDAN, Randolphy. *The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant: An Interview with the Soundscape Composer*. In: OFFSCREEN – volume 11, 2007. Disponível em http://www.offscreen.com/Sound_Issue/jordan_westerkamp.pdf (Acessado em 22/04/2009)

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. SP: PAULUS, 2007.

MIRANDA, Suzana Reck. *Filmando a música: as variações da escuta no filme de François Girard*. In: Catálogo da mostra O som no cinema. RJ: Caixa Cultural, 2008.

MARTINS, Fernanda Aguiar Carneiro. *Paranoid Park: das composições de Nino Rota à música eletroacústica*. In: XI Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE). PAIVA, Samuel. CÁNEPA, Laura. SOUZA, Gustavo (org.). São Paulo: 2010. Disponível em http://www.socine.org.br/livro/XI_ESTUDOS_SOCINE_b.pdf (Acessado em 01/09/11).

MORETTI, Celso *et al.* *Os filmes de Gus Van Sant*. In: RUA (Revista Universitária do Audiovisual) – UFSCAR, 2008. In: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1338> (Acessado em 01/10/11).

OBICI, Giuliano. *Condição da escuta: mídias e territórios sonoros*. Tese de mestrado em Comunicação e Semiótica. PUC- SP 2006. Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/giuliano/condicaoescutagiuliano.pdf> (Acessado em 01/10/11).

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 01/10/11).

_____ *Elefante*. In: Contracampo – Revista de cinema. Disponível em <http://www.contracampo.com.br/58/elefante.htm> (Acessado em 01/10/11).

ROSA, Nathalie Da. *Elephant de Gus Van Sant*. Monografia defendida no *Institute d'etudes Politiques da Université Lumiere Lyon 2*, orientada por Bernard Lamizet, em 2005.

SACIC, Rodrigo Maia. *Da significação à expressão: levantamento de alguns possíveis do som cinematográfico*. Trabalho de Conclusão de Curso defendida no Departamento de Cinema e Vídeo – UFF, 2007.

SCHAFER, R. Murray. *A afinação do Mundo*. SP: UNESP, 2001.

STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2003

FILMOGRAFIA (Filmes colocados na ordem em que aparecem no texto)

1. *Últimos dias* (*Last days* - 2005), de Gus Van Sant
2. *Gerry* (2002), de Gus Van Sant
3. *Elefante* (*Elephant* - 2003), de Gus Van Sant
4. *Paranoid Park* (2007), de Gus Van Sant
5. *Até as vaqueiras ficam tristes* (*Even Cowgirls Get the Blues* - 1993), de Gus Van Sant
6. *Mala Noche* (1985), de Gus Van Sant
7. *Drugstore cowboy* (1989), de Gus Van Sant
8. *Garotos de programa* (*My Own Private Idaho* – 1991), de Gus Van Sant
9. *Os amantes crucificados* (*Chikamatsu Monogatari* - 1954), de Kenji Mizoguchi
10. *Vidas Secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos
11. *Império dos Sonhos* (*Inland Empire* - 2006), de David Lynch
12. *Veludo Azul* (*Blue Velvet* - 1986), de David Lynch
13. *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola

CURRÍCULO DO ALUNO

CLARA HELENA DE OLIVEIRA

“Paulista do interior que um dia sonhou estudar cinema. E conseguiu.”

Histórias públicas. Média-metragem em vídeo. Direção: Ana Khel, Daniel Matos, Eduardo Mendes, Gil Facchini, Niterói – RJ, 2007

Função: Assistente de Fotografia e Editora

Dia de cão. Curta-metragem em vídeo. Direção: Felipe Siqueira. Niterói – RJ, 2008.

Função: Técnico de Som

Blues. Curta-metragem em vídeo. Direção: Fábio Souza. Niterói - RJ, 2008.

Função: Roteirista

Cinzas das horas. Curta-metragem em vídeo. Direção: Amanda Jordão. Niterói - RJ, 2008.

Função: Diretora de Fotografia e Editora

A hora da balança. Curta-metragem em vídeo. Direção: Clarissa Nascimento. Niterói - RJ, 2008

Função: Diretora de Fotografia e Co-roteirista

A doce surpresa. Curta-metragem em película. Direção: Marina Reis. Niterói - RJ, 2008.

Função: Co-diretora de Fotografia e Co-roteirista

O ciclo do fim. Curta-metragem em vídeo. Direção: Thiago Ribeiro. Niterói – RJ, 2008.

Função: Produtora de Set

O IBOPE é meu! Programa-piloto. Exibição ao vivo pela UniTevê, canal 17 NET, Niterói/São Gonçalo - RJ, 2008.

Função: Assistente de Direção e Produtora

Festival AnimaMundi 2010

Função: Acompanhante de Projeção.



Universidade

Federal

Fluminense

Centro de Estudos Gerais

IACS - Instituto de Arte & Comunicação Social

Departamento de Cinema & Vídeo

Parecer de Projeto Experimental

Aluno	Clara Helena de Oliveira		
Curso	Comunicação Social - Cinema	Mat	106.30.052-2

Título
O espaço sonoro em Last Days: a subjetividade construída no filme de Gus Van Sant

Banca	
Orientador:	Assinatura FERNANDO MONTE DA COSTA
Prof.	Assinatura ELIANE IVO BATISTO
Prof.	Assinatura ELIANY SALVATIERRA

Data de apresentação	01 de dezembro de 2011
----------------------	------------------------

Parecer
A BANCA DESTACA A QUALIDADE DA REFLEXÃO TEÓRICA, A INTIMIDADE COM OS CONCEITOS EXPOSTOS, A MATURIDADE DA PESQUISA E A CLAREZA DO REGIME PROPOSTO. ASSIM, PROPÕE-SE A INDICAÇÃO DESTA OBRA PARA A TRANSFERÊNCIA DO DEPARTAMENTO QUE PUBLICA A PRODUÇÃO DISCIPLINE.

Nota final	10.0
------------	------

Assinaturas da banca