

# **A SONORIZAÇÃO COMO PROCESSO IMAGÉTICO/NARRATIVO**

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2011

Costa, Rúbia Gonzaga Pereira da, 1982-

A sonorização como processo imagético/narrativo : proposta de um modelo de sonorização narrativa pela análise do burlesco de Buster Keaton / Rúbia Gonzaga Pereira da Costa. – 2011.

60 f. : il. + 1 DVD

Orientador: Leonardo Álvares Vidigal

Co-orientador: Daniel Leal Werneck

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, 2010.

1. Cinema – Sonoplastia. 2. Cinema sonoro. 3. Som – Registro e reprodução. 4. Cinema – Semiótica. 5. Cinema experimental. 6. Animação (Cinematografia). I. Vidigal, Leonardo Álvares, 1967- II. Werneck, Daniel Leal, 1979- III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. IV. Título.

CDD: 778.5344

Rúbia Gonzaga Pereira da Costa

## **A SONORIZAÇÃO COMO PROCESSO IMAGÉTICO/NARRATIVO**

Proposta de um modelo de sonorização narrativa pela análise do burlesco  
de Buster Keaton

**Trabalho de Conclusão de Curso  
(TCC) apresentado ao Colegiado de  
Graduação em Artes Visuais da  
Escola de Belas Artes da  
Universidade Federal de Minas  
Gerais, como requisito parcial para a  
obtenção do título de Bacharel em  
Artes Visuais / Cinema de Animação.**

**Orientador(a): Prof.(a): Leonardo  
Alvares Vidigal**

**Co-orientador(a): Prof.(a): Daniel Leal  
Werneck**

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2011

“Se o cinema é o automatismo que se tornou arte espiritual, isto é, antes de mais nada a imagem-movimento, ele se confronta com os autômatos, não por acidente mas por sua essência.”

Gilles Deleuze

## RESUMO

Este trabalho estuda a distinção das imagens cinematográficas proposta por Deleuze: as imagens-movimento e imagens-tempo. Caracteriza as últimas por uma organização narrativa dialógica, constituída por uma fissura fundamental entre imagem visual e sonora, fissura que define uma imagem/narrativa construída apenas por sons, independente, porém sincronizada com a imagem/narrativa visual. Baseia-se ainda na generalização de conceitos que Deleuze utiliza na análise das *gags* de Keaton para propor uma construção serial do conjunto de elementos sonoros e a realização de um ato de ruído, que funcionasse como um comentário coexistente ao visual e condicionante da narrativa.

Palavras-chave: cinema, musica, animação, imagem-tempo, paisagem sonora.

## **ABSTRACT**

This work studies the distinction of the cinematographic images proposed by Deleuze: the movement-images and the time-images. Characterizes the last ones as a dialogic narrative organization, constituted by a fundamental fissure between visual and sound images; fissure that define an image/narrative constructed only by sounds, independent, but synchronized with the visual image/narrative. It bases yet on the generalization of concepts that Deleuze uses to analyze the *gags* of Keaton to propose a serial construction of this group of sound elements and the realization of a noise action, which worked as a comment coexistent with the visual and conditioning of the narrative.

Key-words: cinema, music, animation, time-image, sound landscape.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>06</b>
<b>2 CONSIDERAÇÕES A CERCA DO MODELO DE SONORIZAÇÃO REALIZADO NO PROJETO DE GRADUAÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 Imagem-movimento, monólogo interior e narrativa verídica ou monológica; imagem-tempo, monólogo narrativizado e narrativa falsificante ou dialógica.....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 Algumas idéias implicadas no conceito de enquadramento sonoro.....</b>	<b>20</b>
<b>4 ANÁLISE DA ESTRUTURA DAS GAGS EM BUSTER KEATON.....</b>	<b>28</b>
<b>5 PROPOSTA DE UMA ORGANIZAÇÃO PARA A IMAGEM SONORA .....</b>	<b>35</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>41</b>
<b>7 BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>43</b>
<b>7 ANEXOS.....</b>	<b>44</b>
<b>7.1 Versão inicial do roteiro.....</b>	<b>44</b>
<b>7.2 Última versão do roteiro.....</b>	<b>46</b>
<b>7.3 Guia descritivo do som.....</b>	<b>49</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho procura estudar as relações entre o som e o seu potencial como formador da narrativa no cinema e a contribuição imagético/narrativa que ele realizaria na animação do meu projeto de graduação.

O que motivou esse interesse no trabalho de conclusão de curso foi por um lado a dificuldade encontrada na elaboração definitiva do roteiro da animação que constitui o objeto sobre o qual a nossa pesquisa teórica teria alguma contribuição a fazer; por outro lado, foi a livre especulação diante de uma análise de Deleuze sobre o cinema burlesco de Buster Keaton, cuja explicação apresenta uma imagem que nos pareceu sugestiva para constituição de um modelo de som.

No processo de pesquisa nos deparamos com algumas concepções que achamos conveniente apresentar para formar um repertório de idéias a cerca das quais poderemos fazer alguma consideração adiante: 1. a classificação elaborada por Deleuze dos tipos de imagens cinematográficas e suas estruturas subjacentes e a discussão de André Parente sobre a relação entre cinema e narratividade; 2. o conceito de enquadramento sonoro e suas implicações para resolver o problema do som como matéria prima narrativa pura, de uma maneira análoga ao que é feito nas peças radiofônicas; a concepção do som como paisagem construída por eventos independentes.

Abordamos finalmente a análise das estruturas das *gags* em Buster Keaton e propomos um modelo para a sonorização que imaginamos como um ato de ruídos com base nessas estruturas.

## **2 CONSIDERAÇÕES A CERCA DO MODELO DE SONORIZAÇÃO REALIZADO NO PROJETO DE GRADUAÇÃO**

Estudamos através dessa pesquisa as possibilidades narrativas do som, contribuindo para o projeto de graduação com a realização de um modelo e a sugestão de tratamentos para os materiais.

O trabalho proporcionou um ponto de partida para a pesquisa de conceitos importantes e de interesse tanto para o estudo das narrativas em geral, quanto da imagem cinematográfica. Procuraremos apresentar e esmiuçar o máximo possível tais conceitos, de forma que os objetivos buscados sejam bem compreendidos.

Quais seriam esses objetivos? Já nos referimos ao fato de que tivemos dificuldades para a elaboração definitiva do roteiro do projeto de graduação. Acreditávamos, contudo, que somente pela interação com o som poderia se definir um sentido para a diegêse visual proposta no roteiro, ou seja, imaginávamos, desde o princípio, embora de forma implícita, uma abertura da obra no sentido que a propõe Umberto eco, ao afirmar que

As poéticas contemporâneas, ao propor estruturas artísticas que exigem do fruidor um empenho autônomo especial, freqüentemente uma reconstrução, sempre variável, do material proposto, refletem uma tendência geral de nossa cultura em direção àqueles processos em que, ao invés de uma seqüência unívoca e necessária de eventos, se estabelece como que um campo de probabilidades, uma “ambigüidade” de situação, capaz de estimular escolhas operativas ou interpretativas sempre diferentes. (ECO, 2003, p.93)

Dessa forma, procuramos conceber o roteiro da animação como uma imagem-tempo, cujos processos imagéticos/narrativos prefigurassem um re-encadeamento entre a imagem do autômato como sugestão para construção sonora e os problemas de sincronização disjuntiva com as imagens visuais, de forma que a fruição se estabelecesse através da leitura sinestésica e relacional do sentido auditivo com o óptico, da leitura induzida de um tipo de imagem pelas propriedades da outra, ambas em sua autonomia indelível.

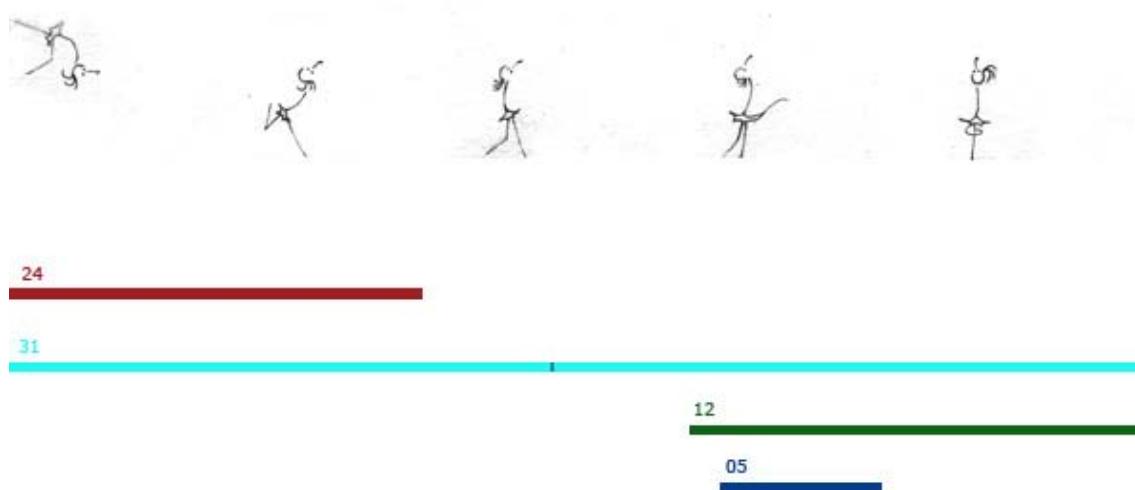
A classificação das imagens elaborada por Deleuze entre as imagens-movimento e as imagens-tempo, caracterizando suas estruturas, foi indispensável para que fizéssemos a distinção sobre o tipo de imagem que se conformaria aos procedimentos que pretendíamos realizar, assim como o tipo de narratividade, falsificante, que obteríamos em efeito destes procedimentos.

As análises dos filmes de Keaton forneceram um modo de composição formal e a justificação de sua configuração, que transpusemos para tratar as organizações de materiais da sonoplastia: as estruturas geométricas e as funções minorativas - conceitos aplicados às *gags* e seus encadeamentos de função cômica, como explicaremos adiante, mas que apresentam uma aplicação generalizada para estruturas complexas, cuja ordenação seja serial.

Ao definirmos conceitos como contínuo, crônica, paisagem, enquadramento e evento sonoro, ao discutirmos sobre sua utilização com intenções narrativas, com o fim de formar um ato de ruídos que se oferecesse como comentário coexistente a imagem e condicionante da narrativa, foi com o objetivo de formarmos um conjunto de noções e propormos uma ordenação serial dos sons, a qual é materializada num diagrama.

Elaboramos esse modelo como uma estrutura geométrica composta de caixas ou compartimentos vagos, porém marcados, relacionando, distribuídos em diversas camadas, entre si, na sua duração, sucessão, simultaneidade e correspondendo-os sincronizadamente à imagem/narrativa visual, os eventos sonoros que viessem a preencher tais lacunas e determinar, para cada marcação, as funções minorativas que coduziriam de uma forma ou de outra a leitura. Em seguida, fazemos uma demonstração de como o utilizamos e das soluções a que recorremos.

Incluímos no final (anexo 6.3) o diagrama integral da animação resultante desse trabalho, relacionando as faixas sonora e visual, porém já fornecemos abaixo um pequeno trecho, visualizado horizontalmente, como num *software* de edição, de forma a facilitar a demonstração de nossos procedimentos.



Piano	24		
Piano grave e agudo	31	Dois fragmentos de ~ 2"	1ère gnossienne - Erik Satie
Britadeira	12		
Ambiente	5	chiado/passarinhos/piano	

Estabelecemos os enquadramentos em um roteiro descritivo de cada evento, apontando um repertório dos materiais utilizados, nos quais os sons concretos predominam em função, por um lado, do método de pesquisa e colagem de sons que utilizamos; por outro, do tipo de sons que sugerimos, sempre remetendo ao autômato, sua repetitividade e baixa informação (engrenagens, motores, ruídos mecânicos) e aos ruídos de falas e pássaros. Destacamos a forma como são esses sons de baixa informação que adquirem uma ressignificação pragmática na relação com a imagem visual, enquanto os outros perdem o sentido original, imersos numa textura sem distinção.

A descrição verbal deste roteiro poderia perfeitamente ter sido dispensada, principalmente se o diagrama não apresentasse apenas linhas e cores, mas texturas, matizes e/ou desenhos mais detalhados, sugerindo estruturas e características para cada evento sonoro. E também seria uma experiência interessante (embora não necessariamente bem sucedida), que infelizmente não ocorreu, se a sonorização tivesse sido feita por outra pessoa, a partir de suas livres interpretações do diagrama de sincronização.

Por fim, se não afirmamos que a experiência forneceria a realização bem-sucedida de um exemplo de imagem-tempo, podemos dizer que proporciona um meio de realização para os problemas do processo de sonorização de uma animação e o ensejo para os estudos a seguir empreendidos.

### **3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

#### **3.1 IMAGEM-MOVIMENTO, MONÓLOGO INTERIOR E NARRATIVA VERÍDICA OU MONOLÓGICA; IMAGEM-TEMPO, MONÓLOGO NARRATIVIZADO E NARRATIVA FALSIFICANTE OU DIALÓGICA**

“Em 1896 Bergson escrevia “Matière et Mémoire”: era o diagnóstico de uma crise da psicologia. Não se podia mais opor o movimento como realidade física no mundo exterior à imagem, como realidade física no mundo exterior, à imagem como realidade psíquica na consciência. A descoberta bergsoniana de uma imagem-movimento, e, mais profundamente, de uma imagem-tempo, conserva ainda hoje tal riqueza que talvez dela não se tenham extraído todas as consequências. Apesar da crítica muito sumária que Bergson um pouco mais tarde fará do cinema, nada pode impedir a conjunção da imagem-movimento, tal como ele a concebe, com a imagem cinematográfica” (DELEUZE, 1983, p.7)

Gilles Deleuze realiza uma taxonomia das imagens e signos do cinema, à qual nos pautamos em nossos estudos, extraíndo suas definições fundamentais das três teses de Bergson sobre o movimento.

Segundo a primeira tese, o movimento não se confunde com o espaço percorrido. Ou, segundo outro enunciado, o movimento não é reconstituível através de “cortes” imóveis (posições no espaço ou instantâneos) porque ele se fará sempre no intervalo e numa duração. A reconstituição do movimento por cortes imóveis dependeria do acréscimo de uma “idéia abstrata de sucessão, de um tempo mecânico, homogêneo, universal e decalcado do espaço, o mesmo para todos os movimentos.” (DELEUZE, 1983, p.9)

O cinema então ofereceria uma imagem-movimento na medida em que, sendo formado por fotogramas, ele não nos apresenta o fotograma, ou seja, a imagem imóvel, mas a imagem-média à qual o movimento pertenceria como dado imediato; ofereceria cortes móveis ao invés de cortes imóveis mais movimento abstrato, pois sua ilusão essencial, a artificialidade do movimento é corrigida a medida em que aparece pelas condições que constituem o próprio princípio do cinema, o seu automatismo, o aparelho e a artificialidade de seus meios.

Na segunda tese, Bergson distinguiria duas ilusões diferentes sobre o movimento: a maneira antiga que faz uma síntese inteligível do movimento, dialética, concebendo-o como passagem regulada, em si mesma desprovida de interesse, de um a outro de instantes privilegiados, de elementos formais transcendentais, de poses; a

maneira moderna que empreende uma análise sensível, recompondo o movimento a partir de elementos materiais imanentes, de cortes, de uma sucessão mecânica de instantes quaisquer.

Dadas as condições determinantes do cinema<sup>1</sup> - “o sistema que reproduz o movimento em função do instante qualquer, isto é, em função de movimentos equidistantes, escolhidos de modo a dar a impressão de continuidade” (DELEUZE, 1983, p.14), este pertenceria inteiramente à ilusão moderna, logo sua singularidade só pode ser extraída de uma análise imanente do movimento, do qualquer e devemos pensar a produção do novo e do notável em qualquer um desses momentos e pela acumulação de ordinários. Obtemos desta distinção a condição de possibilidade para que a imagem-movimento se exprima por seus processos básicos.

Antes de passar à terceira tese, faremos aqui referência a uma observação de Deleuze, segundo a qual as circunstâncias expostas pelas teses do movimento ficariam claras ao se tentar definir o desenho animado - distinção pertinente ao interesse desse trabalho e que nos autoriza a continuá-lo:

“se ele pertence inteiramente ao cinema é porque aqui o desenho não constitui mais uma pose ou uma figura acabada, mas a descrição de uma figura que está sempre sendo feita ou desfeita, através do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto. (...). Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura.” (DELEUZE, 1983, p.14)

Segundo a terceira tese “não só o instante é um corte imóvel do movimento, mas o movimento é um corte móvel da duração, isto é, do todo ou de um todo” (ibid, p.17) disso decorrendo que ele teria duas faces: por um lado é o que se passa entre os objetos discerníveis ou as partes distintas (conjuntos ou sistemas fechados), por outro lado é o que exprime a duração ou o todo (realidade espiritual que não pára de mudar segundo suas próprias relações) e exprime sempre uma mudança qualitativa ou uma translação que se estabeleceria entre os objetos modificando suas posições relativas.

A partir dos três níveis destacados nessa última tese (sistemas fechados, movimento que se estabelece entre as partes do sistema, todo cambiante que se exprime no movimento), Deleuze designará o enquadramento como o sistema ou conjunto limitado (fechado ou relativamente fechado) de partes e elementos visuais e sonoros cuja função é informativa (implica um ponto de vista sobre o conjunto das partes e

---

<sup>1</sup> “a foto instantânea ou o fotograma, a eqüidistância dos instantâneos, a transferência dessa eqüidistância para suporte que constitui o “filme” (Edson e Dickson perfuraram a película); um mecanismo que puxa as imagens (as garras de Lumierre)” (DELEUZE, 1983, p.13)

remete a um extracampo); o plano como o corte móvel, a própria imagem-movimento, o intermediário concreto entre um todo que apresenta mudanças e um conjunto que tem partes e que não pára de converter um no outro segundo suas duas faces; e a montagem como a determinação do todo, como a duração efetiva decorrente da articulação das imagens-movimento e que faz emergir a idéia de uma imagem indireta do tempo.

As duas faces da imagem-movimento se exprimiriam, portanto, por esses dois processos, de integração (quando exprime a mudança de um devir de um todo no tempo) e de diferenciação (quando se distribui e se diferencia continuamente entre os objetos e atos que constituem a imagem no espaço).

Aos três níveis estabelecidos pela última tese corresponderiam também três momentos materiais da subjetividade (movimento de pensamento ou monólogo interior) que especificariam as imagens-movimento com relação ao intervalo em imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação. Na classificação proposta por Deleuze, esse terceiro processo, de especificação, prolonga-se em outros três signos: imagem-pulsão (intermediária a afecção e a ação), imagem-reflexão e imagem-relação (intermediária a ação e a reflexão).

Por esses três processos apreendemos que as imagens-movimento nos mostram não uma representação do mundo, mas um mundo por elas constituído, o qual identificamos ou reconhecemos a medida que acedemos a elas e que o tempo depende, por um lado, delas próprias e da atualização contínua dos seus movimentos diferenciais (pois já há uma montagem interna aos planos, uniforme, variada, intensiva, harmônica) e, por outro, é uma realização da montagem, ou seja, da seleção e coordenação que arremata as imagens-movimento, intrinsecamente atuais ou presentes, transformando-as em imagens passadas, em um sentido completado.

As imagens-movimento formariam, portanto, uma “matéria sinalética<sup>2</sup> que comporta traços de modulação de todo tipo, sensoriais (visuais e sonoras), cinéticos, intensivos, afetivos, rítmicos, tonais e até verbais (orais e escritos)” (ibid, p.42) que Deleuze definiu como o *enunciável*; um *conjunto sensório-motor* que funda a narração não como dado, mas como consequência das próprias imagens aparentes e ao desenvolvimento desse esquema sensório-motor ele chama de *narração verídica* em oposição a uma *narração falsificante* que decorreria de outros processos.

---

<sup>2</sup> A sinalética corresponderia a um conjunto de sinais informativos de um espaço, nesse caso, de um devir imagético, que serve para orientar e dar indicações óbvias e intuitivas, porém indispensáveis para condução da percepção.

A narrativa, para André Parente, não será consequência de um ato de enunciação, ou do desenvolvimento do esquema sensório-motor, mas é ela própria um *enunciável*, “Ou seja, é antes de tudo, um movimento de pensamento (...) O enunciável é a condição de direito que explica como o acontecimento constitui a narrativa, e a narrativa, a realidade.” (PARENTE, 2000, p.35). Utilizando o mesmo conceito definido por Deleuze, considera, contudo, que a narrativa cinematográfica se estrutura por processos imagéticos/narrativos.

O desenvolvimento do esquema sensório-motor já é a própria narrativa, ele só existe se houver história, a narrativa “não conta sobre personagens e coisas, conta as personagens e as coisas” (Ibid, p.35). Assim, na sua concepção, Parente supõe um ato narrante pelo qual nos conformamos ao acontecimento que é comunicado, ato que se define como o mesmo monólogo interior esboçado pela imagem-movimento no seu processo de especificação:

“podemos definir tal ato comparando-o ao monólogo interior que esboçamos quando nos confrontamos com uma situação à qual reagimos: percebemos (percepção), sentimos (afecção), agimos (ação) etc. Chamamos de substantivação esse momento da narrativa, por analogia aos “substantivos” da língua. O processo de substantivação é responsável pela formação de alguma coisa que é: objetos (substantivos), ações (verbos), qualidades (adjetivos) etc” (2000, p.36)

O ato de narração remete ainda a outros dois processos que direcionam as duas dimensões fundamentais de toda narrativa verídica, aqueles pelos quais a imagem-movimento se exprime: diferencial, que ordena os objetos e ações por suas disposições espaciais e temporais; e sintética, que os integra, transformando o diverso e heterogêneo em uma totalidade temporal, dando-lhes um sentido que eles não têm por si só.

Se das imagens-movimento apreendemos uma atualidade irredutível a que acedemos continuamente – o seu tempo presente, e um sentido de acabado implicado pela montagem – o seu passado do presente, dizemos também que a narrativa verídica supõe um “eu reconheço que isto acontece” e um “isto aconteceu”, os quais subentendem um ato de juízo que exprime um devir totalitário do mundo – ou seja, na medida em que o movimento realiza e exprime um mundo preexistente (“que foi”), toda possibilidade resume e materializa essa única realidade. André Parente dirá que

“A narrativa é uma função pela qual é criado o que é contado. (...) a narrativa verídica é uma função que cria processos – anteriores, ao menos em direito, aos componentes que a constituem: as imagens, os enunciados etc. – pelos quais o que é contado torna-se uno.” (2000, p.37)

Como já mencionamos, há um outro tipo de narrativa, que Deleuze e Parente chamam de falsificante ou não-verídica, que é constituída por outros processos, diferindo essencialmente da verídica em vários aspectos e exprimindo um devir múltiplo do mundo, o que afeta o sentido da identidade e da temporalidade.

Se os três processos imagéticos/narrativos formam a narrativa verídica a que corresponderia uma imagem-movimento, quais processos formariam uma narrativa falsificante e a que tipo de imagem ela corresponderia?

Voltemos à segunda tese de Bergson, quando ele distingue as duas ilusões do movimento. A moderna preencheria condições de normalidade, ou seja, apresentaria centros de equilíbrio aos quais o movimento se reportaria e com relação aos quais o tempo seria percebido indiretamente a partir dos instantes equidistantes, os instantes quaisquer.

Um movimento, porém, que se furtasse à normalidade, que fosse anormal ou aberrante pertenceria, talvez, à ilusão antiga, na qual o intervalo é negligenciado em função das posições extraordinárias, perdendo-se assim a medida do intervalo, o diferencial, que não é mais o limite entre duas posições do movimento, pois o movimento não é analítico, não é uma função contínua. O intervalo é incomensurável em função do movimento aberrante, ele não pode oferecer uma representação indireta. Deleuze dirá que “longe de o próprio tempo ficar abalado, ele encontra nisso a ocasião de surgir diretamente, e de livrar-se da subordinação ao movimento” (1985, p.50), inversamente, que uma apresentação direta do tempo implica “a promoção do movimento aberrante” (ibid, p.50) e que se a imagem-movimento teria sido inicialmente considerada pertencente à ilusão moderna, a normalidade da imagem cinematográfica parece, no entanto, ser fundamentalmente questionável:

“Epstein foi o primeiro a ressaltar teoricamente este ponto, cuja experiência prática os espectadores faziam no cinema: não somente as acelerações, as desacelerações e inversões, mas o não-distanciamento do móvel (“um fugitivo corria e, no entanto, continuava diante de nós”), as constantes mudanças de escala e proporção (“sem denominador comum possível”), os falsos *raccords* de movimento (o que Eisenstein, por sua vez, chamava de *raccords impossíveis*).” (DELEUZE, 1985, p.50)

A imagem-movimento, pela maneira como constitui o seu mundo autônomo, através de suas simples operações intrínsecas, ofereceria desproporções das escalas, dissipações dos centros, falsos *raccords*, enfim, rupturas ou quebras de continuidade que estabelecem relações não lineares entre o que é mostrado antes e o que é mostrado depois na sucessão das imagens.

Há em *Sherlock Jr.* (1924, dirigido por KEATON, Buster, USA) uma célebre seqüência que se aproveita como *gag* desse princípio de descontinuidade do cinema. Primeiro nos é mostrado que o herói do filme adormece ao lado de uma máquina de projeção, em seguida, o conteúdo de seus sonhos: ele entra na tela de cinema e é obrigado, pois apenas ele permanece no enquadramento enquanto as imagens projetadas sofrem cortes, a cada mudança de plano, ou, numa expressão de Noel Burch, a cada mudança de pedaços de espaço e de tempo, a se adaptar, uma vez que a percebe, à nova topografia do quadro e ao que esta lhe apresenta de conflito, passando por inúmeras situações, entre estar num jardim, a ponto de cair num despenhadeiro, entre dois leões, num rochedo cercado de água ou afundando na neve.

Quanto a essa experiência de deslocamento, essencial ao cinema, como apontado por Epstein, na animação quadro a quadro ela seria a própria matéria-prima que a constitui – a plasticidade do movimento é obtida do ritmo dos espaçamentos (intervalos entre quadros), fornecendo a velocidade e a atmosfera da imagem –, e encontraria talvez o meio privilegiado de ser explorada.

A quebra ocorreria em cada instante: é no intervalo de uma imagem-movimento para outra que o presente de uma se relaciona com o presente da outra (que já não pode ser presente), pois a percepção de uma imagem atual coincide com a sensação de presença de uma imagem passada, uma memória, numa espécie de suspensão temporal indeterminável. Há, então, na promoção da ruptura uma coexistência entre as partes sucessivas, uma simultaneidade que coloca em cheque a evidência segundo a qual a imagem cinematográfica estaria no presente.

“Não somente a imagem é inseparável de um antes e de um depois que lhe são próprios, que não se confundem com as imagens precedentes e subseqüentes, mas, por outro lado, ela própria cai num passado e num futuro, dos quais o presente não é mais que um limite extremo, nunca dado.” (DELEUZE, 1985, p.52)

Com relação a essa compreensão, aparecerá um tipo de imagem no cinema moderno<sup>3</sup> que procura explicitar essa natureza aberrante da motricidade cinematográfica e promover uma apresentação direta do tempo: as imagens-tempo.

O que as imagens-tempo evidenciariam seria essa perda da medida, que na imagem-movimento é normalizada, tornada relativa pelo prolongamento da percepção em ação – e esse prolongamento é o intervalo, que então desempenha papel de centro, é

---

<sup>3</sup> Os cinemas que aparecem no pós-guerra de autores como Welles, Bresson, Antonioni, Fellini, Ophüls, Resnais, Rouch, Robbert Grillett, Godard etc.

o desenvolvimento do esquema sensório-motor, que restaura a medida restabelecendo-a de uma outra forma. Nas imagens-tempo os espaços e deslocamentos, as situações e os personagens não se coordenam de forma a promover o esquema sensório-motor, que se desmonta sem se resolver. Em efeito, nada parece ocorrer ou não se restabelece o sentido à série de ocorrências.

Rompe-se o circuito que nos remetia do plano à montagem, desta ao plano, constituindo a imagem-movimento e a imagem indireta do tempo. As relações de causalidade entre um plano e outro, responsáveis pela cronologização, são afrouxadas e entre os planos se estabelece uma recorrência puramente descritiva, uma repetição não acumulativa onde cada plano apresenta uma singularidade indispensável e não existe apenas pela relação causal que tem com o desenvolvimento da ação.

Nas imagens-tempo a montagem torna-se mostragem e um circuito de outra natureza se estabelece evidenciando a inconsistência causal entre os planos, o não desenvolvimento de ação, um circuito que tem por base um núcleo bifurcado: a subjetividade que se manifestava no intervalo de movimento, na separação entre a percepção e a ação, manifesta-se neste outro circuito pela relação entre a percepção e a percepção de ter percebido; o *eu* que reconhecia a situação na qual se iria agir, torna-se um *eu* incapaz de agir, um *eu - outro* que reconhece apenas a situação como se não lhe pertencesse, nada podendo fazer por ela; a situação é reconhecida, mas apenas como uma virtualidade.

A imagem-tempo e a imagem-movimento definiriam dois regimes da imagem, um cristalino ou crônico, o outro cinético ou orgânico. A imagem orgânica compreende os modos de existência (relação do real e do imaginário) como dois pólos opostos: os encadeamentos atuais do ponto de vista do real, as atualizações na consciência do ponto de vista do imaginário, a ela corresponde uma descrição que define situações sensório-motoras que supõe a independência do objeto; um espaço sensório-motor (determinado pelas relações dinâmicas entre os objetos, pela necessidade da ação); uma narração que consiste no desenvolvimento dos esquemas sensório-motor segundo os quais as personagens reagem a situações, ou então agem de modo a desvendar as situações – é uma narrativa verídica no sentido em que aspira ao verdadeiro; um tempo cronológico, que é objeto de uma representação indireta resultante do movimento.

A imagem cristalina compreende um atual desvinculado de seus encadeamentos motores, ou o real de suas conexões locais, e o virtual, por sua parte, se exala de suas atualizações, começa a valer por si próprio, os dois modos de existência reunindo-se

agora num circuito em que o real e o imaginário, o atual e o virtual correm um atrás do outro, trocam de papel e se tornam indiscerníveis; a ela corresponderia uma descrição que constitui o seu objeto, que remete a situações puramente óticas e sonoras desligadas de seu prolongamento motor; um espaço não localizável, não determinado por nenhuma necessidade que não seja a pura descrição; uma narrativa que afirma a simultaneidade dos presentes incompossíveis<sup>4</sup>, ou a coexistência de passados não necessariamente verdadeiros (diferenças inexplicáveis no presente, alternativas indecidíveis no passado), nas quais as personagens não reagem a situações e não têm condições de aspirar ao verdadeiro, pois este não é passível de ser evocado quando se multiplicam as realidades nas quais elas existem; um tempo não cronológico, mas crônico, uma presença direta a qual os movimentos se subordinam.

“Segundo Deleuze as imagens-tempo não se diferem em relação a integração, diferenciação e especificação das imagens (...) mas pela qualidade intrínseca do que se torna na imagem (seriação) e pela coexistência (ordenação). A série (a qualidade) e a ordem (a coexistência) do tempo rompem com o tempo cronológico e linear e fundam outros modos de narração e de narrativa no cinema (...) há uma multiplicidade irredutível que afeta o cinema.” (PARENTE, 2000, p. 47)

Assim, se para André Parente os processos imagéticos/narrativos que geram o desenvolvimento sensório-motor seriam as condições que explicam porque as imagens-movimento compõem a narrativa verídica, as imagens-tempo comporiam a narrativa não-verídica em decorrência dos processos de temporalização. É a narração temporalizante que condiciona tanto as imagens-tempo quanto a narrativa não-verídica. Haveria, portanto, dois modos distintos de narrativa correspondentes aos dois regimes da imagem: uma narrativa monológica e uma dialógica.

A primeira é um sistema de juízo reflexivo<sup>5</sup> e de reconhecimento, na qual o acontecimento é o reconhecimento, é a realização do sentido de identidade, na qual o presente é uma narrativa da ação que nós nos fazemos enquanto estamos agindo, o que implica colocarmos a memória e a narração no presente no próprio momento de realização da ação, uma conduta paradoxal, que exige um acontecimento preexistente à narrativa, mas necessária para dar sentido de completude à história, para unir presente,

---

<sup>4</sup> A noção de incompossibilidade surgiu de uma solução oferecida por Leibniz para o problema da verdade relacionada com a forma do tempo. Segundo essa noção, um fato pode ser verdadeiro num mundo e falso no outro. Ambos seriam mundos possíveis, porém não compostáveis.

<sup>5</sup> Introduzido por Kant na “Crítica da faculdade de juízo”, o conceito de juízo reflexivo diz respeito à procura de uma categoria geral na qual incluir o particular, à subordinação de algo num fim. É um conceito central na filosofia crítica, que sintetiza a aplicação da razão prática à razão teórica.

passado e futuro. Essa narrativa é verossímil porque representa o que foi em certo momento presente.

A narrativa dialógica é um ato de presentificação, na qual o acontecimento consiste no encontro da narrativa com o ato de narrar. Ela não representa o acontecimento, pois ele não preexiste à narrativa, o acontecimento se torna nela, o que introduz a duração no mesmo: uma abertura ao presente vivo. E implica uma multiplicidade e simultaneidade que afetam as histórias, personagens, narradores e o sentido de verossimilhança que era subjacente à narrativa monológica. André Parente dirá que

“o ato de presentificação introduz uma fissura ou uma duplicação nas imagens, nos enunciados, nas ações, nas personagens, nos narradores e nas narrativas que eles compõem, como também o discurso indireto livre, que coloca o enunciado no enunciado, a enunciação na enunciação e faz coexistir o “representante e o representado”. Na narração não-verídica, há uma fissura do “eu”, que se torna a um só tempo narrador e personagem, por um lado, espectador e personagem, por outro. De fato, a narração não-verídica implica uma dupla fissura, a do falar e a do ver. Ora, esse duplo discurso indireto livre afeta as imagens, os sons e suas relações no cinema moderno.” (PARENTE, 2000, p.49)

Na música tonal, os diferentes componentes musicais simultâneos se relacionam harmonicamente apenas para servir à função sintética do tema melódico. Já na polifonia, as diferentes vozes valem independentemente e a simultaneidade é disjuntiva. De maneira semelhante, o fato de cada plano valer por sua função puramente descritiva e, mais profundamente, cada componente óptico ou sonoro valer por si e não pelo seu encadeamento na sucessão, faz com que a conexão entre eles seja de outra ordem, seja um re-encadeamento que abre um interstício entre eles. Não que não se relacionem, mas não há mais conjunção entre os componentes pela composição de um sentido único e sua natureza heterogênea promove uma disjunção polifônica em que cada voz pode ser um comentário da outra, mas vale tanto quanto a outra. São as consequências dessas relações entre as imagens e os sons no cinema moderno o que nos interessam e que abordaremos no próximo capítulo.

### **3.2 ALGUMAS IDÉIAS IMPLICADAS NO CONCEITO DE ENQUADRAMENTO SONORO**

Quando Deleuze designa o enquadramento como o sistema ou conjunto limitado (fechado ou relativamente fechado) de partes e elementos visuais e sonoros cuja função é informativa, dissemos que implicava um ponto de vista sobre o conjunto das partes e remetia a um extracampo. A decupagem criaria relações entre o que não é visto e o que vem a ser e as mudanças de plano, ou os *raccords*, seriam responsáveis ora pela constituição de uma noção totalizada de espaço, se trabalham pela invisibilidade do corte<sup>6</sup>, ora por uma deslocalização das relações espaciais, se promovem a descontinuidade e constituem os espaços-quaisquer, que seriam um espaço sem coordenadas, desconectado ou esvaziado, que expõe qualidades ou potências puras de forma independente de qualquer atualização – um plano não é atualização do outro nem se atualiza em outro.

O extracampo entraria nessas relações segundo um aspecto relativo: como contigüidade atualizável desse espaço totalizado, ou seja, o sistema fechado do enquadramento remete a outros conjuntos no espaço que não são vistos, mas poderiam ser; e segundo um aspecto absoluto: como uma dimensão não visível e não espacial, que exprime uma relação virtual com o todo, a abertura do quadro à duração imanente a esse todo. “*Os desenquadramentos que não se justificam “pragmaticamente” remetem precisamente a este segundo aspecto como à sua razão de ser.*” (Deleuze, 1983, p.29)

O som povoaria o extracampo<sup>7</sup> conforme seus dois aspectos, relacionando-se com a imagem conforme suas atualizações com outras imagens, efetuável ou não e sua relação virtual com um todo das imagens, não efetuável. O contínuo sonoro<sup>8</sup> se diferenciaria em duas direções: de ruídos e atos de fala interativos, de atos de fala reflexivos e música. E a circulação entre os sons, ruídos e atos de fala interativos e entre a música e atos de fala reflexivos se diferenciando sempre reconstituiria o contínuo. Essa quarta dimensão conectaria na imagem espaços e tempos distintos e instituiria para

---

<sup>6</sup> No “Práxis do Cinema” Noel Burch apresenta a noção de *raccord* e uma série de regras, elaboradas ao longo da história do cinema, para promover a invisibilidade do corte e a continuidade do movimento entre os planos.

<sup>7</sup> Entraremos em maiores detalhes quanto aos aspectos relativos e absolutos do extracampo e a forma como o som se relacionaria com eles. A partir do conceito de Bonitzer, de *voz off off*, cuja desconexão com o que estaria em campo introduziria uma ruptura irrevogável entre o visto e o não visto, Deleuze questionará a própria noção de extracampo.

<sup>8</sup> O conceito de contínuo sonoro, utilizado por Deleuze, é elaborado por Michel Fano, como destacaremos adiante, no último capítulo, abarcando uma totalização dos elementos da banda sonora: fala, ruído, silêncio, música, tudo isso constituiria esse contínuo.

o cinema sonoro a estrutura constitutiva que era formada pelas relações entre atos mudos, as ações, reações, as prefigurações, as precipitações.

Se a imagem-movimento tem movimentos intensivos (luz) e afetivos (alma), além dos movimentos extensivos (espaço), o som entrará nessas relações, acrescentando às imagens mediatas<sup>9</sup> que representavam indiretamente o todo, a imagem imediata que exprime diretamente o todo que muda, porém com uma apresentação musical e não correspondente. Se a música de programa ou improvisada do cinema mudo não tinha condições de ultrapassar a sua função decorativa e comportar a liberdade de interações, é isto que passa a existir com a introdução da faixa sonora.

Essa adquire uma função semelhante à que os movimentos aberrantes teriam para expressar interações somente com imagens: as mudanças de velocidade, ou a confusão produzida por desencadeamentos comentariam a narrativa (não descrevendo), tanto quanto a música, as falas, os sons e os ruídos. Em um filme de Jean Epstein, “*La glace a trois faces*”, de 1927, há uma seqüência de acidente de carro, em que é o movimento aberrante dos desenquadramentos perceptíveis que prolonga o percurso do carro com a intenção de tensionar ao máximo a antecipação do acontecimento.

A relação entre a música de cinema e as imagens visuais seria uma interação independente de qualquer estrutura comum, segundo Deleuze, e sua apresentação direta não se confundiria com o que ela apresenta, pois ela continuaria a ser fundamentalmente visual, podendo ter uma presença descontínua, rarefeita, com o silêncio e outros efeitos sonoros *off* e *in* (ruídos, atos de fala) exercendo função análoga.

O aspecto relativo do extracampo era a condição, no cinema mudo, para que a montagem constituísse as situações e uma estrutura interacional<sup>10</sup>: “a física social das ações e reações” (Deleuze, 1985, p. 268). A materialidade autônoma da imagem muda – essa conversa silenciosa entre os objetos e as partes – era promovida pelo entrelaçamento máximo entre as construções visuais e os intertítulos – a onipotência da montagem relacionando os atos mudos tinha um papel constituinte ou natural que se perdeu no cinema sonoro, pois as estruturas prévias continuaram a condicionar as interações, mas como condições reguladoras e não mais constituintes. Mudo ou falado, porém, o cinema ainda constituiria um “monólogo interior” se interiorizando e se

<sup>9</sup> Que estão em relação indireta, condicional, por meio de um fator externo, terceiro, entre elas (a sucessão). No caso, o som já se manifesta no tempo, portanto como representação direta, ao contrário das imagens que dependem umas das outras para, na sua sucessão, representarem o tempo.

<sup>10</sup> Essa estrutura interacional diz respeito às técnicas elaboradas de montagem que foram desenvolvidas no cinema mudo de forma a garantir a impressão de continuidade e ao mesmo tempo relacionar espaços-tempos diferentes, planos de escalas diversas, etc.

exteriorizando, a matéria visual, que remete num caso a enunciados indiretos (intertítulos) e no outro a enunciados diretos (atos de fala e de música).

Quando dissemos que as ações e reações nas interações mudas tinham um papel constituinte que se torna regulador com a introdução dos atos de fala em estilo direto e Deleuze se refere até mesmo a uma quebra da inocência, característica da imagem muda, é porque o som acrescenta às imagens visuais uma segunda função, de legibilidade. Se o espectador precisava ler os intertítulos que se referiam às ações dos personagens, agora deve ler a imagem visual ao mesmo tempo em que ouve um som que a refere: toda uma infinidade de maneiras criativas de conexão se impõe e os problemas de ritmo que o movimento interno ao quadro e de montagem ofereciam ao cinema mudo para comunicar as interações e qualificar seu caráter tornam-se secundários em relação ao problema de agenciamento da imagem visual com relação à sua função dupla (visível e legível).

O que é lido pode dissimular ou sugerir o que é visto ou pode pontuá-lo, afirmá-lo, ser intensificado, de acordo com a disposição dos elementos sonoros. Inclusive, já desde o início do cinema falado essa questão parece ter ficado clara e a proposta de Pudovkin sobre a exploração do assincronismo se estabelece justamente na direção de produzir na imagem esse enriquecimento de informações, fazendo ver o que ela não mostra (povoando o espaço *off*) ou conduzindo a leitura do que ela apresenta (pontuando o espaço *in*):

“Não há necessidade, em minha opinião, de começar um som quando começa a sua imagem e de cortá-lo quando ela acaba. Cada banda de ruído, palavra ou música pode evoluir a seu modo, independentemente, enquanto as imagens vêm e vão na sua seqüência de planos breves; ou, ao contrário, a banda sonora pode alterar-se durante uma imagem mais demorada, também independentemente, segundo o seu ritmo. (...) Creio que o cinema sonoro se aproximará ainda mais do verdadeiro ritmo musical que o próprio cinema mudo, e este ritmo deve derivar não simplesmente dos movimentos dos actores e dos objetos no écran, mas também – e é esta, hoje, para nós, a mais importante consideração – da exata montagem do som e da organização dos traços sonoros em seguro contraponto com a imagem.” (PUDOVKIN, 1961, p.229 e 232)

A discussão de Pudovkin desvincula a composição mimética do sonoro e do visual, mas parece invocar uma concepção orgânica dos processos imagéticos/narrativos, na qual a banda sonora colabora de forma dialética a constituir um sentido único com a imagem visual. Nesse sentido, a diferença entre o cinema mudo e falado não coincidiria com a diferença entre um cinema clássico e um moderno, que,

na acepção de Deleuze, só ocorre quando os atos de fala passam a ter o estilo indireto livre a que já nos referimos.

“(...) já não se trata de fazer ouvir falas e sons cuja fonte está num extracampo relativo, e que se reportam, portanto, à imagem visual, cujos dados eles apenas evitam duplicar. Também não se trata de uma voz *off* que efetivaría um extracampo absoluto enquanto relação com o todo, relação que ainda pertence à imagem visual. Entrando em rivalidade ou em heterogeneidade com as imagens visuais, a voz *off* (...) Deixou de ver tudo, tornou-se duvidosa, incerta, ambígua, (...) perde onipotência, mas ganha autonomia” (DELEUZE, 1985, p.297)

O que ocorre no cinema moderno é que se a legibilidade da imagem era devida antes à fala a ela vinculada, como pertencimento ou dependência, quando essa fala deixa de fazer ver e ser vista, quando se torna independente da imagem visual, essa se volta inteiramente para si e para uma leitura estratográfica dos próprios espaços-quaisquer. O ato de fala não é mais ação e reação, não é interação, nem reflexão das imagens, ele se torna fabulação e cria acontecimentos num espaço vazio de acontecimentos.

Considerando essa utilização autônoma da fala, Deleuze questiona a existência do extracampo e da voz *off* em qualquer aspecto, pois o falado e o conjunto sonoro teriam deixado de ser um componente da imagem visual para tornarem-se imagem integralmente. O visual e o sonoro constituiriam duas imagens heautônomas<sup>11</sup> cada uma constituindo um enquadramento:

“(...) o enquadramento visual define-se agora menos pela escolha de um lado preexistente do objeto visual que pela invenção de um ponto de vista que desconecta os lados, ou instaura um vazio entre eles, de maneira a extrair um espaço puro, um espaço qualquer, do espaço dado nos objetos. Um enquadramento sonoro se definirá pela invenção de um puro ato de fala, de música ou até mesmo de silêncio, que deve extrair-se do contínuo audível dado nos ruídos, sons, falas e músicas. Não há mais extracampo, tampouco sons *off* para povoá-lo, já que as duas formas de extracampo, e as distribuições sonoras correspondentes, eram ainda características da imagem visual. Agora, porém a imagem renunciou a sua exterioridade, separou-se do mundo e conquistou seu avesso, libertou-se do que dela dependia. Paralelamente, a imagem sonora

<sup>11</sup> Embora Deleuze não entre no mérito de esmiuçar esse conceito e o apresente apenas com a compreensão que assimilamos do contexto, é importante destacá-lo, pois trata-se de um conceito clássico da filosofia, uma complexa noção elaborada por Kant como forma de responder às questões da causalidade e indução propostas por Hume. (BARRA, 2002). A heautonomia seria um juízo reflexivo submetido não a leis universais da natureza (apriorísticas), mas a leis particulares, relacionadas com a experiência. No caso, quando Deleuze utiliza esse conceito para se referir às relações entre visual e sonoro, ele se refere à qualidade destes materiais de estabelecerem entre si relações de causalidade que são contingenciais, específicas e de ocorrerem em função da forma como são montadas e sincronizadas, não em função de uma necessidade primordial. Ou seja, é a montagem que estabelece a causalidade, não o contrário.

livrou-se de sua própria dependência, tornou-se autônoma, conquistou seu enquadramento. A exterioridade da imagem visual enquanto única enquadradada (extracampo) foi substituída pelo *interstício entre dois enquadramentos, o visual e o sonoro*, corte irracional entre duas imagens, a visual e a sonora.” (DELEUZE, 1985, p.298)

A partir dessas novas delimitações, a autonomia dessas duas imagens reforçaria a natureza audiovisual, “tão mais pura quanto a sua nova correspondência nasce das formas determinadas de sua não correspondência” (ibid, p.308) e a complexa vinculação entre as duas ocorreria segundo um re-encadeamento específico, polifônico, cuja ligação disjuntiva, dissociada constituiria não um todo e tampouco uma ausência de relação, mas uma relação bem precisa de incomensurabilidade – o limite de uma referindo ao da outra, segundo uma relação indireta livre, tornando direta uma imagem-tempo com faces dissimétricas coalizadas, mas não totalizadas.

Definir um enquadramento sonoro significa alcançar o ato de fala puro como limite, que não consiste numa fala estrita, e a organização musical da série, que não consiste necessariamente em elementos musicais. Esse ato de fala poderia ter o aspecto de outros sons, ruídos, musicais ou não, silêncio, um conjunto de elementos independentes, cada um constituindo um limite em relação às possibilidades de decupagem, de reversão, de retrogradação, de antecipação.

As realizações práticas do “contínuo” sonoro implicam uma concepção nova da música como sonoridade, além do desenvolvimento de uma poética do ruído, idéias que passam a se tornar comuns entre profissionais do cinema, mas já eram a própria condição de trabalho da peça radiofônica. Esta precisa lidar com a informação sonora pura, de forma que não teria sido inteiramente gratuito o fato de que Orson Welles, como um profissional do rádio, tenha introduzido no cinema essa independência na utilização do ruído, como sugere numa carta, um técnico de som de Cidadão Kane:

“A idéia de Welles era a de que o som poderia ser usado sem referência com o que estava acontecendo na tela, algo que eu chamo de *som não-objetivo*. Isso era, claro, resultado de sua experiência no rádio, onde o som não se refere a uma imagem visual. (... )” (STEWART, James G. 1974)<sup>12</sup>

Do mesmo modo que na peça radiofônica, com relação aos meios tecnológicos, que agem desde a tomada de som e não somente na mixagem e na montagem, um enquadramento sonoro se define de acordo com:

---

<sup>12</sup> Apud CARRASCO, 2003, pp.170-171.

“1.multiplicidade de microfones, e sua diversidade qualitativa; 2. filtros, corretores ou de corte; moduladores temporais, de reverberação ou à délaï (inclusive o harmonizador); 3. estereofonia, na medida em que esta deixa de ser um posicionamento no espaço para se tornar a exploração de uma densidade ou de um volume temporal sonoros.” (DELEUZE, 1985, p.309)

E processos de fusão, corte, sobreposição, etc utilizados pelo cinema nas mudanças de enquadramento visual também são definidos para som e têm uma aplicação correlata e funções semelhantes, resguardadas as diferenças de material.

Em “O Ouvido Pensante”, Murray Shafer<sup>13</sup> apresenta conceitos muito semelhantes aos de contínuo e enquadramento: a crônica sonora<sup>14</sup>, como um conjunto de sons ouvidos em seqüência temporal, e a paisagem sonora, como um conjunto de sons ouvidos num determinado lugar e construídas a partir de eventos acústicos – o objeto sonoro seria um evento acústico completamente autocontido e único.

Ao ser extraído de uma paisagem, transmissões e gravações dissolvem as relações obrigatórias entre o som e a fonte que o produz, despersonalizando-o. Mas é nesse fato do evento sonoro ser autocontido, independente, que está a base para elaboração de todo material, tanto pela música nova<sup>15</sup>, como pelo rádio e pelo cinema moderno, porque se as relações originais do som e sua fonte são dissolvidas, outras são criadas através dos meios tecnológicos, estabelecendo novas relações significativas que dispensam sua referência a um meio original (a uma imagem, no caso do cinema).

O longo trecho citado a seguir tem um exemplo bem interessante, sugerido por Werner Klippert num texto sobre elementos da peça radiofônica, e que ilustra justamente a infinidade das novas relações que podem ser estabelecidas pelas múltiplas possibilidades de utilização de um ruído:

“Para poder reconhecer as múltiplas possibilidades funcionais do ruído, queremos pensar no exemplo do bater de uma máquina de escrever. No meio de um cenário, uma máquina de escrever. Na peça radiofônica, sua existência se torna manifesta apenas quando se houve o seu bater. Ao mesmo tempo, porém, isto é também sinal de alguém que escreve. O ruído torna-se assim prova de existência e tem função de voz. Um ruído, quando empregado como único meio de expressão, “preenche o espaço.” Sinaliza o espaço e permite ao ouvinte fazer associações. No nosso caso, alude-se à atmosfera de um

---

<sup>13</sup> Murray Shafer define conceitos que lhe servem tanto para propor uma pedagogia da audição e uma política ambiental do ruído, como uma nova concepção da composição e da notação musical.

<sup>14</sup> Termo que tem a vantagem de remeter a um anedótico, a uma narrativa, porém tem a desvantagem de conectar a imagem sonora à estrutura lingüística, a um formato literário com enunciados lingüísticos, e, falamos justamente, não de enunciados ou de uma enunciação, mas de um enunciável sonoro num processo imagético-narrativo.

<sup>15</sup> A música concreta, mas também outras vertentes da eletroacústica, utilizando procedimentos semelhantes, trabalham justamente com sons gravados, fragmentados, montados, etc.

“escritório”. Daqui em diante, o ruído experimentado desta forma pode ser usado como sucedâneo do cenário. Por exemplo, a funcionária suspira, enquanto rema: “E depois disto, mais um ano de bater a máquina!” Fusão descendente – batida de máquina de escrever entrando em fusão novamente, para entrar em fusão o barulho dos remos. Mais um suspiro: “Isso pelo menos já passou!” – Entremes já passou um ano de trabalho. Num determinado ritmo, a batida pode servir como signo de pontuação para o encerramento de uma situação ou como ponte para a introdução da seguinte. A velocidade e o ritmo das batidas da máquina caracterizam tanto o ritmo de trabalho, a dinâmica da empresa, como também a capacidade ou dedicação de quem escreve, talvez até seu estado d’alma. Usado como comentário, o ruído da batida pode produzir um relacionamento de tensão contrastante e pode ser característica de um estilo irônico ou satírico. Digamos que a funcionária se faça passar por atriz de cinema, mas o ouvinte ouve sem parar as batidas da máquina. O ruído torna-se simbolicamente significativo quando é usado como característica do trabalho de uma vida, ou de um dever, ou da consciência, num diálogo interior, como parceiro. Um pai de família decidiu-se a quebrar o seu círculo de vida rotineiro, a esquecer os negócios e a família, e já está sentado no trem. De repente, o ruído das rodas do trem transforma-se na batida de uma máquina de escrever. De nada ajuda falar noutra coisa, ou pensar outras coisas. Como um companheiro penetrante e teimoso, o ruído obriga-o a discutir sua situação. A culpa contida num crime cometido a partir de uma escrivaninha torna-se representável claramente, quando as batidas da máquina de escrever durante o ditado de um general se transformam, mediante a aceleração da fita, no barulho de uma metralhadora. Se se quisesse apresentar a burocratização da sociedade ou da humanidade, é necessário apenas multiplicar as batidas da máquina de escrever pelo playback muitas vezes, até que surja um monstruoso coro de máquinas de escrever, que sobrepuje todos os outros sinais de vida.” (Werner Klippert, 1977)<sup>16</sup>

Klipper prossegue discriminando as funções do ruído sugeridas (prova de existência, caracterizador, ambientador, indicador de ação, efeito simbólico, caricatural, comentador, interlocutor, fusão por ruído e metamorfose dimensional por ruído), afirmando que muitas outras podem ser imaginadas e se referindo à aplicação deste com intenções de composição, circunstância em que perderia completamente a referência a processos ou imagens concretas. Ele destaca adiante o fato de ser ampla a variedade dos ruídos (no caso das situações supostas, o bater de uma máquina de escrever remete a uma atividade e a uma ferramenta humana) e de que uma peça que os tomasse como matéria-prima básica, sugere ser desenvolvida apenas de ruídos e segundo sua dinâmica própria, com causas não controladas pelo homem.

A riqueza de relações que se pode extrair dessas múltiplas funcionalidades do ruído faz com que acreditemos que um ato de fala puro poderia ser produzido num filme sem falas, afinal concordamos com Parente que a narrativa cinematográfica não é formada por enunciados, mas por processos narrativos/imagéticos.

Pensamos que o modo como seria realizado esse ato de ruídos poderia ser estudado a partir dos modelos das próprias peças radiofônicas; das diversas notações

---

<sup>16</sup> SPERBER, 1980, pp.54-55;

para música contemporânea, algumas muito menos simbólicas que gráficas, tornando a execução quase uma livre interpretação de um desenho; da análise do tratamento particular dado ao som por alguns autores no cinema falado, o que pontuaremos adiante eventualmente; e, o que procuramos fazer no capítulo a seguir, analisando a “estrutura constitutiva” de alguns filmes no cinema mudo e procurando traduzir a sua física de ações e reações em um modelo de narrativa sonora.

#### 4 ANÁLISE DA ESTRUTURA DAS GAGS EM BUSTER KEATON

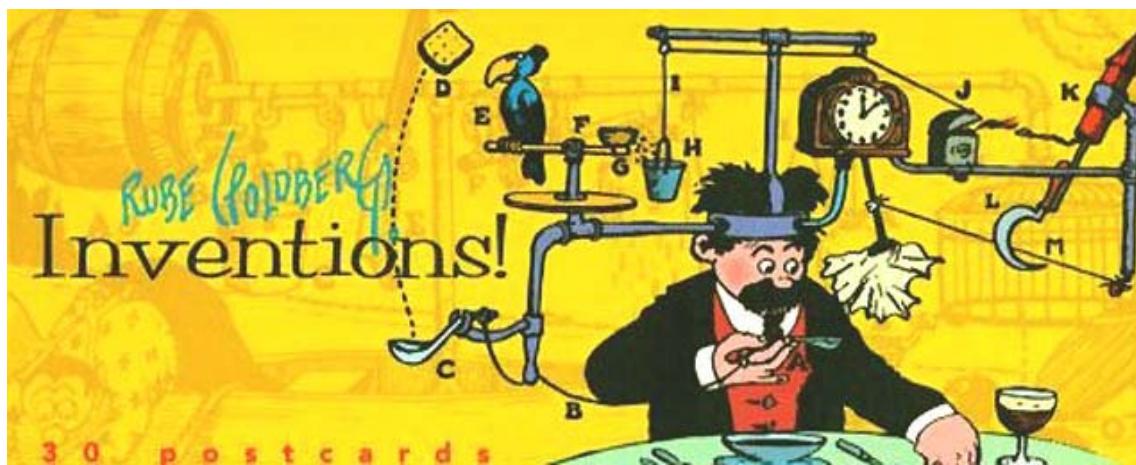


Ilustração 1<sup>17</sup>

Nos desenhos de Rube Goldberg observamos coisas de uso corrente inseridas num circuito de reação em cadeia que degringola numa ação muito simples executada segundo meios muito complexos. Primeiro porque uma série de desvios prolongam o seu percurso, adiam e complicam incompreensivelmente a ação final, parecendo-se com um organograma de processo industrial; e segundo porque cada parte separada atua com relação ao efeito do circuito apenas de forma indireta (e despropositada), realizando, antes, apenas um movimento auto-referente segundo a anatomia ou comportamento naturais de sua funcionalidade corrente (o balão estourar, a bola pesada cair, o cachorro se assustar com o barulho, o pássaro voar, etc), e que, por acaso (ou pelo arranjo das circunstâncias, ou seja, por uma conexão local), desencadeia um outro movimento igualmente auto-referente, etc até chegar à ação derradeira.

Em desenhos, pinturas e/ou esculturas, Picabia (Ilustração 2) e Tinguely (Ilustração 3) apresentam esquemas semelhantes, com representações de engrenagens, molas e roldanas, como partes de um mecanismo automotor de arquiteturas repetitivas e altamente pragmáticas, mas cujas funcionalidades fossem vagas, indeterminadas, tolas ou inóspitas.

<sup>17</sup> <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/88/Rubenvent.jpg>

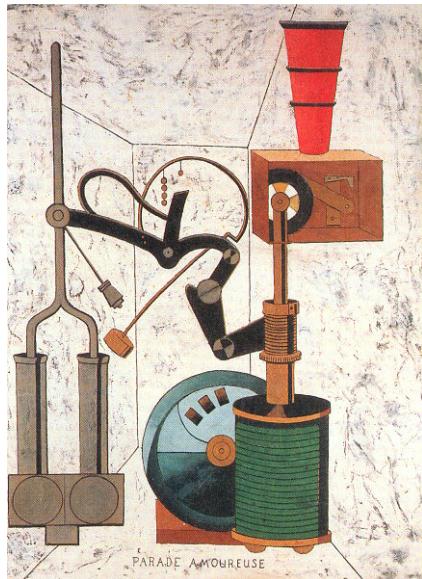


Ilustração 2<sup>18</sup>



Ilustração 3<sup>19</sup>

Em todos os casos, contudo, há sempre ou o deslocamento de algo do cotidiano, incorporando-o num circuito automatizado, num processo industrial, ou a mobilização de uma parafernália mecânica, complexa, cujas conexões são locais, complicando a realização de ações simples ou sem funcionalidade. Ao nos depararmos com esses esquemas dadaístas, compreendemos porque Deleuze compara essas figuras aos procedimentos básicos que constroem os filmes de Buster Keaton.

Na classificação proposta por ele, o burlesco seria um gênero cinematográfico que pertenceria à imagem-ação segundo sua pequena forma (uma pequena diferença na narrativa, em si cômica, faz com que uma determinada ação seja percebida de maneira completamente diferente quando descoberta – seria a forma ASA') e a particularidade de Keaton estaria no fato de o ter realizado como grande forma (a situação narrativa se modifica e, à medida que o hiato entre duas circunstâncias é preenchido, esse processo torna a ação do herói, inicialmente impotente, então possível – seria a forma SAS'). Os seus procedimentos que realizariam o burlesco na grande forma seriam a “gag-trajetória”<sup>20</sup> e a “gag maquinica”.

A primeira consistiria nas puras trajetórias contínuas, com montagem rápida ou mesmo sem montagem, mas através de uma sucessão maníaca de situações, algumas vezes simultâneas, como nas seqüências de perseguições ou fugas. Temos nesse primeiro procedimento o prolongamento do percurso através de uma série de desvios,

<sup>18</sup> [http://www.bestpriceart.com/vault/cgfa\\_picabia5.jpg](http://www.bestpriceart.com/vault/cgfa_picabia5.jpg)

<sup>19</sup> [Http://www.arthurganson.com/hirez/ballchain.jpg](http://www.arthurganson.com/hirez/ballchain.jpg)

<sup>20</sup> Deleuze toma a expressão emprestada da análise de David Robinson.

como no circuito de Goldberg. Há, na verdade, várias *gags* independentes, uma desembocando em outra, todas constituindo uma única e estirada *gag*, como na sequência que descrevemos a seguir.

Ainda no sonho do herói, em *Sherlock Junior*, a que já fizemos referência, há uma longa trajetória praticamente contínua desde o momento em que o herói passa a seguir o bandido para recuperar o colar até o momento em que naufraga com a mocinha no carro transformado em barco à vela. Tendo seguido o suspeito, recuperado o colar roubado, escapado do seu esconderijo e enganado os bandidos duas vezes enquanto tentava fugir, pega carona na frente da moto de seu parceiro disfarçado de guarda e indica o lugar onde a mocinha estaria em perigo.

Apenas neste percurso até o campo, em que o ajudante, que a guiava, cai da moto ao passarem por um obstáculo e ele nem percebe, acidentes em potencial se sucedem com esta sem direção: na cidade, o trânsito se atrapalha várias vezes, mas não a abate; no campo, fica agarrada a uma corda utilizada para jogos, que arrasta pessoas e derruba outras tantas que estavam sentadas em bancos, mas ela continua; passando por uma ponte rompida, dois caminhões grandes preenchem uma falha no momento em que a moto passa, sustentando-a, e a outra parte da ponte se desmancha como um paralelogramo cujos ângulos fossem se tornando mais agudos até tornarem-se nulos, trazendo-a a altura do chão; um tronco de árvore caído na estrada explode pouco antes dela passar; deparando-se com um trator alto que vem em sua direção, ela prossegue por baixo dele, por entre as rodas; atravessa o trilho na frente do trem, mas em tempo de não ser atropelada etc; e o herói só percebe a ausência do motorista um pouco antes de colidir contra uns troncos e voar para dentro da casa pela janela com os pés derrubando um bandido que mantinha a mocinha em seu poder.

Não há interrupção e a *gag* trajetória continua com uma perseguição, quando o grupo de bandidos (que estavam no primeiro esconderijo) estaciona e antes deles entrarem pela porta, os mocinhos fogem pela janela com o carro no qual eles chegaram.

O segundo procedimento, a *gag* maquínica, consiste no papel que a máquina absurda teria como elemento essencial para os processos imagéticos/narrativos de Buster Keaton, o que novamente afirmaria sua afinidade com o dadaísmo. Exatamente como naqueles esquemas, proliferam, em seus filmes, situações nas quais casas, barcos, balões, locomotivas, cinema, etc, convertidos em máquinas absurdas, complicam simples ações, interpolando-as por desvios inesperados e fugindo ao controle dos que as inventam e manipulam, arrematados pela reação em cadeia que inocentemente iniciaram

ou na qual foram lançados ao acaso e que progride de intermédio em intermédio sem relação com a figura limite que arremata a série.

Em High Sight, a casa com armadilhas é um exemplo de máquina absurda funcionando como se fosse mesmo um conjunto de engrenagens: as paredes giram como rotatórias; as camas deslizam de um quarto para outro; o personagem entra num buraco na parede por um quadro e sai pelo armário; um cano funciona como alavanca para descer do segundo para o primeiro andar; as janelas servem como escadas para subir do primeiro para o segundo; alavancas acionadas abrem alçapões no chão por onde os bandidos caem, etc. Um plano conjunto, no qual podemos ver todos os movimentos, compõe a imagem animada de um esquema dadaísta, talvez de vários simultaneamente.

A seqüência da casa-armadilha apresenta de maneira resumida o funcionamento das *gags* trajetória e maquinária no preenchimento do hiato característico da grande forma. Por meio das trajetórias dos personagens, a casa é transformada em máquina e a situação inicial, na qual o minúsculo herói estava sozinho e impotente diante do clã de bandidos, é transformada por meio de todos os desvios do herói nos quais, pouco a pouco, enquanto foge, livra-se de cada um deles, e uma situação nova emerge, sem bandidos, à qual o herói se revela equivalente, conseguindo se aproximar da moça em que estava interessado.

Essa arquitetura do nonsense na forma de articular os movimentos constituiriam estruturas geométricas e causalidades físicas. O que Deleuze queria dizer com esses conceitos que reúnem os procedimentos de Keaton, a *gag* trajetória e a *gag* maquinária, como dois aspectos de uma mesma realidade, é que, por um lado, a máquina absurda é inventada pelas reações dos personagens humanos, é a ação humana que a move e a traça com sua prolongada trajetória; por outro lado, a trajetória parece, ela própria, já indicada nas relações com a máquina, com os personagens também executando movimentos maquinícios.

O percurso da escapada desenha uma estrutura geométrica, mas é a parada de trânsito, convertida em imensa alavanca que constitui uma causalidade física, proporcionando a saída ao herói trancado no terraço, em “Sherlock Junior”; igualmente, em “*The General*”, é a direção dos trilhos que dita os caminhos (estrutura geométrica) que as locomotivas fazem, mas é o seu modo de funcionar (causalidade física) que faz com que o herói, tornado parte dela, controle a locomotiva (em função de seu conhecimento), prepare armadilhas, desvie o trajeto e a faça parar ou acelerar em cada

sentido; em Balloonatic, o personagem inventa um barco-balão que realiza um gráfico com sua flutuação inicialmente no rio e a seguir no ar (estrutura geométrica), mas é o funcionamento da máquina inventada, o direcionamento da correnteza e a passagem pela queda d'água que converte o barco em balão (causalidades físicas), etc. A imagem do organograma desenhado pelos trajetos é o esqueleto da máquina, mas o esqueleto da máquina também é a direção a percorrer no organograma.

Nesses conceitos, com aspecto reversível, observamos a primeira característica que apontamos para os esquemas dadaístas: é o deslocamento da funcionalidade convencional das coisas do cotidiano que estabelece o modo das relações (causalidades físicas) e o conjunto de todas essas relações que estabelece a forma do circuito (estruturas geométricas).

Outra característica que apontamos nos esquemas dadaístas era o fato de a parafernália mecânica, complexa e com conexões locais, servir a uma função simples ou desconhecida. A esse respeito, Deleuze afirma que a particularidade das estruturas geométricas em Keaton seria sua função “minorativa”, e das causalidades físicas seria sua função recorrente.

Por um lado o imenso implicado pela máquina inventaria sua função minorativa, sua finalidade de atingir a pequena necessidade, “sua conversão ao pequeno” (DELEUZE, 1983, p.218): não parece desproporcional ou inadequado quando o herói de “Seven Chances” é içado por um gigantesco guincho industrial para escapar da multidão de noivas enlouquecidas; quando a moça de “The General”, alimenta a caldeira da locomotiva com minúsculos pedacinhos de lenha; ou quando a capota do carro, ao fim da pura trajetória em “Sherlock Junior”, é transformada em vela e a carcaça do carro na base de um barco. Por outro lado, o que leva a se produzir a minoração é a complexa parafernália constituída pelas inúmeras relações entre suas partes independentes, são as causalidades físicas com sua função recorrente, ou seja, seus desvios elaborados, engrenagens, rotatórias, fios, roldanas e alavancas, estabelecendo conexões que têm relação apenas com o próximo elemento da série, que são locais e voltadas para si, e que tem com o objeto final apenas uma relação indireta.

Cada elemento da série é concebido de modo a não ter nenhuma função, nenhuma relação com o objetivo, mas as adquire em relação a um outro elemento que também não tem nenhuma função nem relação, etc. É por uma série de desengates que essas causalidades operam (...). É através destas causalidades recorrentes que se operam a apropriação das grandes estruturas geométricas, mas também o desenvolvimento das grandes trajetórias. (...) Cada

trajetória constituiria uma máquina para a qual o homem é um mecanismo entre os diferentes elementos, como o homem na barra da locomotiva, que faz o seu corpo imóvel descrever uma série de arcos de círculo. (DELEUZE, 1983, pp.219-220).

Numa seqüência próxima ao final de “*The General*”, a situação é uma batalha em torno de um rio represado cuja ponte havia sido destruída em outro momento do filme. Há soldados inimigos entrincheirados entre as pedras no rio no fundo de um vale e no alto de uma das encostas há grupos de soldados aliados em torno de canhões.

Vemos o personagem de Buster Keaton lutando com uma espada cuja lâmina se solta a todo momento caindo no chão. Ele se aproxima de soldados em torno de canhões no alto de uma encosta e procura orientar um tiro em determinada direção. A cada vez que tenta falar a um dos membros de um grupo, contudo, este cai no chão, atingido. Vemos alternadamente o plano do soldado inimigo oculto numa inclinação da encosta que prepara a arma e atira. Quando não sobra nenhum soldado em torno daquele canhão e o inimigo prepara o tiro que acertaria o personagem de Keaton, novamente a lâmina da espada se solta e vemos que ela acerta o inimigo. Ele continua tentando orientar o tiro em determinada direção e, vendo o canhão sem soldados, ameaça procurar o grupo próximo, mas volta e acaba ele mesmo, meio desajeitadamente, puxando a corda que o aciona, ao mesmo tempo girando o eixo do corpo do canhão, que fica na vertical e o tiro sai para o alto. O personagem fica apreensivo com o destino da bala atirada, no entanto, vemos que esta acerta a barragem do rio, permitindo que o volume das águas aumentasse rapidamente dispersando o inimigo entrincheirado. E finalmente ele consegue orientar o tiro na direção da locomotiva inimiga.

Se analisarmos os movimentos dessa seqüência, veremos que há uma desconexão semelhante à daqueles esquemas de Goldberg entre os movimentos desajeitados do personagem e as duas ações essenciais que ele provoca indiretamente, a que salva a vida do herói e a que proporciona o desequilíbrio favorável na batalha. As ações que conduzem à nova situação S<sup>21</sup> o fazem de forma indireta e por meio de sua lógica própria, são os movimentos independentes e autocontidos dos erros do personagem e a casualidade que desencadeiam os outros acontecimentos (a morte do soldado inimigo e o salvamento da vida do herói permitindo que ele realize as próximas ações, a destruição da represa e a corredeira no rio ocasionando a fuga do inimigo entrincheirado), e que, por sua vez, desencadeiam a situação S’, na qual o herói, ora

---

<sup>21</sup> De acordo, como mencionamos, com o esquema da “grande forma”, SAS’, através das ações A do herói a situação evolui de S para S’.

reconhecido, torna-se à altura da situação e se apresenta à mulher que ama de uniforme, atendendo-lhe o pedido para o qual era inicialmente impotente, pois antes das circunstâncias irem se modificando ao longo do filme através do mesmo processo que essa seqüência exemplifica, ele havia sido recusado ao se alistar.

Desde o início do filme, quando a locomotiva é tomada pelo inimigo e o herói procura auxiliar os soldados a recuperá-la, indo, por acaso, parar sozinho no território inimigo e lá descobrindo a mulher que ama (que havia sido levada na locomotiva assaltada), os movimentos erráticos do herói e os acontecimentos essenciais se relacionam por causalidades físicas com função recorrente, contudo a trajetória construída pelas conexões traça uma grande estrutura geométrica cuja função minorativa é permitir ao herói usar o uniforme militar para agradar a mulher.

No final do capítulo anterior dissemos que a análise da estrutura constitutiva de filmes mudos, da sua física social de ações e reações poderia fornecer um modelo de estudo para a realização de um ato de ruídos que constituísse um processo imagético-narrativo cinematográfico. Assim julgamos porque a materialidade autônoma da imagem muda nos parece ser o equivalente à materialidade autônoma que buscamos para a imagem sonora. Por outro lado, escolhemos a análise particular das *gags* no burlesco de Buster Keaton, porque sua estrutura característica nos remete a uma maneira independente e serial dos elementos se relacionarem, análoga ao que buscamos na organização do material sonoro.

## 5 PROPOSTA DE UMA ORGANIZAÇÃO PARA A IMAGEM SONORA

“(...) Uma grande pedra foi presa com cordas e pendurada na viga mestra do telhado. Fios condutores corriam da corda do pêndulo para diferentes partes da escultura, e isso iniciava o movimento de algumas das peças; ao começar a rodar, elas tocavam outras peças até que, pouco a pouco, toda a construção se punha em movimento, produzindo um caleidoscópio de efeitos, sem ritmo ou seqüência fixos. Os fios condutores gradualmente puxavam o pêndulo para dentro de um círculo, o que quer dizer que a ordem e a dinâmica dos eventos estavam constantemente mudando. O som era maravilhosamente variado e, após alguns ajustes, bem distribuído por toda a duração do movimento pendular (...)” (SHAFFER, 1991, p. 345)

O que Shafer descreve é uma escultura sonora, cuja imagem nos pareceu semelhante à de uma máquina absurda de Goldberg, tanto quanto com o traçado das trajetórias maquinais dos personagens nos filmes de Keaton. E é interessante exatamente porque nos sugere o que procurávamos: a configuração de um esquema que produz uma crônica sonora, ou, nos termos que utilizávamos inicialmente, um contínuo sonoro, um “ato de fala” constituído somente por ruídos.

Essa escultura nos servirá de ponto de partida para as ligações que efetuaremos entre as características das *gags* e as implicações dos conceitos que havíamos anteriormente discutido.

Ao ter seu movimento induzido por um ato inicial, cada parte gera eventos sonoros (cada qual evoluindo segundo suas características individuais) e conduz a cadeia de movimentos às outras partes, produzindo outros eventos sonoros, assim sucessivamente. A cada vez que todas as partes são movidas, elas se auto-induzem um novo ato inicial, diferente do primeiro, gerando ciclos variáveis, novos sons e sobreposições. O efeito perceptível, ou seja, o que podemos ouvir em cada instante seria um enquadramento ou paisagem sonora  $P_n$  composta pelas somas parciais (aleatórias e em função das características de cada evento sonoro) dos eventos sobrepostos. O contínuo ou crônica sonora seria a seqüência  $C = P_1, P_2, \dots, P_n$  dessas somas parciais indeterminadas sucessivas de eventos sonoros.

Dissemos que o esquema sensório-motor nos filmes de Buster Keaton é desenvolvido a partir das *gags* trajetória e maquinica. Estes procedimentos seriam dois aspectos de uma mesma realidade para a qual a adequada afinidade foi encontrada nas

máquinas absurdas e nos esquemas dadaístas: constituírem estruturas geométricas com função minorativa e causalidades físicas com função recorrente.

O que queremos demonstrar com a esquematização proposta na descrição da escultura é por um lado sua correspondência com uma constituição a partir de causalidades físicas com função recorrente: os eventos sonoros têm uma conexão local, mas sua pura ressonância individual não tem nenhuma relação com o efeito perceptível que geram a não ser indiretamente, através de uma soma parcial com outros eventos sonoros; por outro lado, é o fato de que o simples som que ouvimos, a crônica sonora que evolui de P1 a Pn é uma função minorativa da complicada estrutura geométrica que a gera e que só pode se realizar através dela.

A utilidade das relações que estabelecemos é, além de ilustrativa, estabelecer uma ligação entre os processos imagéticos/narrativos das *gags*, os esquemas visuais dadaístas que lhes sugerimos afins e uma concepção da sonoridade no cinema moderno que havíamos apresentado. Nesse sentido, o aspecto serial que estruturaria as *gags* e a imagem do autômato, uma imagem que Deleuze diria subjacente à própria essência do cinema, nos sugere tanto uma dinâmica específica na elaboração do material sonoro, quanto um modo de construí-la.

A descrição feita nos serve ainda como base para o desenvolvimento do roteiro de sons, como o que foi realizado para o projeto de graduação (anexo 6.3). Nesse caso, dividimos o contínuo C, correspondente à totalidade dos sons durante o tempo da animação, em quinze paisagens ou enquadramentos sonoros, cada um dos quais compostos de um ou diferentes eventos sonoros organizados de forma simultânea ou sucessivamente. São quinze blocos independentes, sendo o último semelhante ao segundo, compostos de eventos independentes (não há relação de causa entre uma ambição e a seguinte, ou harmônica entre eventos simultâneos como um acorde de piano e um som de britadeira).

O repertório é constituído por ruídos mecânicos predominantemente, humanos e de animais e pequenos trechos musicais. Como é possível notar ao acompanhar o roteiro, alguns ruídos recorrentes são o de pássaros e vozes humanas indistinguíveis, no entanto, o importante é que tais não são perceptíveis senão como uma textura sonora e que a atenção se volta para os sons cuja sincronicidade com elementos da imagem os tornam distinguíveis, como aqueles sons mecânicos que sincronizam com os movimentos dos personagens.

Quando introduzimos conceitos tais como o de enquadramento, paisagem, contínuo sonoro ou crônica (e pensamos que a própria concepção da música como sonoridade se enquadraria nessas categorias), assinalamos o fato de que tais ambiências ou atmosferas são construções previamente preparadas e posteriormente mixadas, montadas e sincronizadas partindo de eventos sonoros independentes, autocontidos e sem relação direta (causal ou referente) nem com a sonoridade que compõem junto às outras camadas de sons ou na relação sucessiva com outros sons, nem com o efeito específico que induzirão pela reação com a imagem com a qual soa em sincronia ou à qual antecipa ou antecede.

Pelas mesmas definições que descrevemos a escultura, esses conceitos evidenciam uma organização serial na qual observamos tanto as causalidades físicas com função recorrente – o evento sonoro relaciona-se com a paisagem resultante por via indireta e sua conexão com os outros sons a ele ligados é local e relativa – quanto as estruturas geométricas com função minorativa – o contínuo sonoro desenha uma trajetória material de modulações qualitativas (dos tipos de ruídos ou sons, silêncio ou música; e do andamento, articulação, dinâmica ou acento com que ocorrem), as quais teriam como função minorativa um processo de ressignificações afetivas, não descrever ou referir um ambiente de fato, mas conduzir uma leitura específica de um espaço qualquer<sup>22</sup>.

A amplitude e o sentido desse processo de ressignificações seriam análogos ao que apresentamos como as múltiplas funcionalidades do ruído no exemplo da máquina de escrever de Werner Klippert. Assim, para toda uma estrutura de modulações do contínuo, qualquer função que não remeta a uma relação meramente referente com a imagem (pragmático-denotativa) adquire um caráter minorativo. Esta função minorativa claramente só pode se manifestar nos casos em que há uma disjunção fundamental entre as imagens sonora e visual.

A esse respeito, comentemos dois exemplos de tratamento do material que explicitam o que estamos querendo dizer. O primeiro é a maneira como Jacques Tati trabalha e a esse respeito Jean-Jacques Henry teria dito que Tati seria um construtor,

---

<sup>22</sup> Definimos o termo com relação ao enquadramento visual, mas aqui gostaríamos de tomá-lo, no mesmo sentido, tanto para a imagem visual como sonora.

não um decorador, daquilo que os engenheiros chamam “ambiências”<sup>23</sup> e Michel Chion que sua astúcia consistiria em destruir a clareza pela clareza<sup>24</sup>.

O que queriam dizer Jean Jacques Henry e Michel Chion com tais afirmações é que Tati não constrói ambiências com função pragmático-referente, suas ambiências sonoras são o pretexto para a constituição de uma determinada situação ou efeito que somente pode se manifestar em função dessa dissimulação descritiva dos sons, para a qual a sincronização com os movimentos é fundamental. É justamente esse o efeito que julgamos ser possível obter através de um ato de ruídos e sua roteirização, que a arquitetura da sonoridade ou sua estrutura geométrica, constituísse uma topografia em que a “mudez” ou a “fala” ocorresse em função da sincronia com uma topografia da imagem visual, ou de uma função minorativa.

Se tivermos em vista a maneira como uma paisagem sonora é composta, sabemos que quando um som recebe destaque, não será mera casualidade e esse é o princípio estrutural de toda a obra de Tati, na qual, segundo Deleuze, as relações intrínsecas de sons seriam sistematicamente deformadas, mas também os ruídos elementares se tornariam personagens e inversamente as personagens entrariam na conversa por meio de ruídos.

Em As férias do Sr. Hulot os acontecimentos sonoros que têm um efeito particular (personificar, constranger, irritar, etc) são todos descritivos: ruído dos objetos, música diegética, fala ininteligível, enfim, ambiências. Há uma cena em que o ruído do motor do automóvel se aproximando sincroniza, a cada estouro, com as luzes se acendendo, janela por janela, na vista do plano noturno externo do hotel, esse efeito não é casual, é uma sinalização do incômodo e, ao longo do filme, tal ruído adquire um caráter que não é meramente descritivo, mas personificador. Em outra cena, um ambiente sonoro silencioso, sincronizado com a imagem visual das pessoas praticamente imóveis na sala de estar do hotel, precede uma explosão musical que encrispa os humores e induz a movimentação nos personagens até descobrirem a origem daquela música e a interromperem: num pequeno cômodo, um disco na radiola colocado pelo personagem de Hulot. Num segundo momento do filme, a mesma cena é repetida, mas a descoberta do incômodo no pequeno cômodo revela o menino onde estivera Hulot anteriormente, o que marca não somente o incômodo, mas também a ausência do personagem de Hulot.

---

<sup>23</sup> HENRY, Jean-Jacques, Cahiers du Cinéma, setembro de 1979, n.303, p.

<sup>24</sup> Apud DELEUZE, 1985, p.277. Referência à nota 19.

Esses efeitos ocasionais tem aqui uma função minorativa na estrutura complexa da ambiência sonora.

O outro exemplo é o modo como René Clair trabalha o som em “*Sous les toits de Paris*”, de 1930. A estrutura sonora é um murmúrio contínuo do tema musical da canção do filme. É um filme falado, mas a maioria das ações e dos diálogos que aparecem explicitamente, como ocorre nos filmes de Tati, desenvolvem-se por pantomima e também os ruídos são freqüentemente suprimidos ou substituídos por sons ou pela música, diegética ou não diegética. Isto ocorre porque a sonoridade tem um papel constituinte de ambiência-atmosfera, é um contínuo que ora se materializa em diálogo, ora se desmaterializa, ora não apresenta sons ou ruídos descritivos, ora os apresenta. O silêncio ou outro ruído do espaço em *off* suprime uma descrição do quadro, ou os ruídos descritivos substituem uma descrição visual (não vemos o que ocorre, somente ouvimos) ou se transformam pouco a pouco em sons musicais.

Imagens de telhados e silêncio iniciam o filme. Dos planos de telhados nos aproximamos de um grupo de pessoas sob estes à medida que uma canção de baixíssima intensidade se torna audível e lentamente crescente. Logo vemos que o grupo canta o refrão em coro e um cantor, o restante da letra, acompanhados de músicos. Ali o cantor conhece Pola. Num segundo momento do filme em que o grupo aparece, quando Pola está no centro, ajudando o cantor com os libretos, o homem enciumado que a cortejava antes está entre os presentes e há também policiais. Apresentam-se então duas mudanças em relação à primeira vez que ouvimos o coro: a despeito da música ser a mesma, seu andamento está mais rápido; e, quando o coro canta o refrão, a voz deste homem enciumado é distinguível.

O contínuo sonoro que constitui a estrutura do filme e aparentemente teria aqui uma função apenas descritiva manifesta então duas funções minorativas, na relação com a imagem: evidenciar uma presença inquietante já evidente visualmente e uma intensificação afetiva no cantor, que seria o condutor do andamento, demonstrando sua ansiedade diante das circunstâncias.

Uma tese fundamental de Michel Fano<sup>25</sup> explicita algo semelhante às *estruturas geométricas com funções minorativas* que vislumbramos na distinção dos componentes sonoros nesses trabalhos (que se rivalizam, suprimem-se, sobrepõem-se, transformam-

---

<sup>25</sup> Michel Fano, conforme Noel Burch, estava entre os técnicos que realizariam um tratamento mais livre dos ruídos, fazendo-os desempenhar papel semelhante ao da música e seus trabalhos mais expressivos, com Alain Robbe-Grillet, representariam as mais avançadas tentativas de organização musical dos ruídos em *off*. (1992, p.123)

se, que isolam um objeto e se isolam uns aos outros, marcam relações, as recortam e estão em relação mútua): “Tudo isso poderia levar-nos a crer (...) que já há um único *continuum sonoro*, cujos elementos só se separam em função de um referente ou de um significado eventuais, mas não de um “significante”. (DELEUZE, 1985, p.278).

Ou seja, o som não tem uma relação necessariamente direta com a imagem, representando-a, mas constitui uma estrutura serial que tem uma função minorativa na sua interação com a imagem, que conduz a leitura desta, sinalizando-a como uma partitura, na medida em que seus componentes traçam uma trajetória cheia de obstáculos no espaço visual e que não se fazem ouvir sem se fazerem também ver. Essa concepção e execução sonoplástica de Fano implicaria a presença de um músico-técnico na mesa de montagem e na filmagem e um tratamento musical dos sons não-musicais.

## 6 CONCLUSÃO

Introduzimos os conceitos a cerca dos tipos de imagens e narrativas, da maneira específica como a banda sonora interfiriria nestas e estudamos os processos imagéticos/narrativos de Buster Keaton extraíndo de seus autômatos absurdos uma esquematização de afinidade dadaísta, com determinadas características que se traduzem por uma organização serial. A seguir, procuramos relacionar essa organização serial aos processos de sonorização desenvolvidos por determinado tipo de imagem/narrativa cinematográfica e especificar a interação entre som e imagem que essa concepção implicaria.

Quando dissemos que a estrutura serial e a imagem do autômato nos forneceria tanto a dinâmica específica na elaboração do material como o modo de o construí-la, pensávamos em duas coisas: 1) naquele duplo aspecto que unia os procedimentos das *gags* maquinica e trajetória em uma única realidade – o fato de o desenho da trajetória ser o esqueleto da máquina e o funcionamento da máquina fornecer a direção da trajetória; 2) na idéia mesma do autômato como conteúdo, como este aparece nas representações dadaístas, no cinema (não apenas de Keaton), na música contemporânea (em função possivelmente da mudança apontada por Murray Shafer na paisagem sonora do mundo, com a crescente predominância do som dos motores).

O cinema considerado como psicomecânica, ou autômato espiritual, reflete-se em seu próprio conteúdo, em seus temas, situações, personagens. Mas a relação não é simples, pois esta reflexão sempre dá lugar a oposições, a inversões, tanto quanto a resoluções ou reconciliações. O autômato sempre teve dois sentidos coexistentes, complementares, até mesmo quando entravam em guerra. Por um lado, é o grande autômato espiritual que marca o exercício mais alto do pensamento, a maneira pela qual o pensamento pensa e se pensa a si mesmo, no fantástico esforço de uma autonomia (...). Mas por outro lado, o autômato é também autômato psicológico, que se não depende mais do exterior não é por ser autômato, mas porque foi despossuído de seu próprio pensamento, e obedece a uma impressão interna que se desenvolve apenas em visões ou em ações rudimentares (do sonhador ao sonâmbulo, e inversamente, por intermédio da hipnose, da sugestão, da alucinação, da idéia fixa etc). (DELEUZE, 1985, p.312)

Se nos perguntássemos o porquê dessas escolhas de dinâmica e construção do som, encontrariamos um esboço de resposta na passagem acima. O grande autômato espiritual é a mecânica subjacente à essência do cinematógrafo, ao método e procedimentos imagéticos/narrativos; a idéia do autômato psicológico se explicitará

para os nossos propósitos através do repertório de ruídos, de suas dinâmicas e informações.

“Todos os motores compartilham um aspecto importante: são todos sons de baixa informação, altamente redundantes. (...) as mensagens que falam são repetitivas e, em última análise, aborrecidas. Há uma sugestibilidade hipnótica sobre motores que faz com que se imagine se, à medida que invadem totalmente nossas vidas, eles não podem estar mascarando todos os outros sons, nos reduzindo, no processo, a aquiescente bípedes dopados, tateando indolentemente em volta, num mudo transe hipnótico.” (SHAFER, 1991, p.)

Essa sugestibilidade hipnótica, à qual se refere Shafer, sugere uma ambiência de autômato e os ruídos dos motores, a sua dinâmica da repetição. São, portanto, uma matéria-prima importante a ser pesquisada e a escolha dessa atmosfera particular não é gratuita. A função do som como máquina re-encadeante seria comentar a narrativa visual, não apresentando uma relação “natural” com o que é descrito por essa, mas, através de uma pós-sincronização disjuntiva e artificial, evocar pelo som um automatismo que estaria na gênese do descontrole dos personagens.

“os faustianos pretendem dominar infinitamente, assim também os imensos ruídos de nossa civilização são mais uma continuação cruel da mesma ambição imperialística.” (SHAFER, 1991, p.203)

Nossa intenção seria que uma heutonomia<sup>26</sup> das duas imagens gerasse um sentido no limite de interação entre as duas e a minoração da estrutura sonora ocorresse através da sua condução da legibilidade da imagem visual.

Quanto ao problema dos métodos e procedimentos, nossas análises nos apontaram alguns caminhos. Quando nos remetemos a estruturas geométricas para nos referir ao contínuo sonoro é em função, de certa forma, do seu significado literal, que tem, por exemplo, na escultura e nos esquemas dadaístas. O sentido de diagrama ou de trajetória que corresponderia ao funcionamento de uma máquina oferece um ensejo para a construção de algo entre um roteiro e uma partitura, como as das variadas notações da música contemporânea, sejam estas mais gráficas, simbólicas ou figurativas, e desde que funcionem aproximadamente como um *Storyboard* funciona para as imagens, orientando a realização de uma narrativa pré-elaborada, cuja decupagem apresentasse em cada caso a paisagem sonora e a evolução independente dos eventos sonoros mais importantes.

---

<sup>26</sup> Ver referência 11.

## 7 BIBLIOGRAFIA

- BURCH, Noel, **Práxis do Cinema**, Ed. Perspectiva, São Paulo, 1992;
- BARRA, Eduardo Salles O., **As duas respostas de Kant ao problema de Hume**, in Princípios, UFRN, Natal, jan./dez. 2002 n. 11-12, p. 145-178;
- DELEUZE, Gilles, **Cinema 1: A Imagem-movimento**, Ed. Brasiliense S.A., São Paulo, 1983 (edição original);
- DELEUZE, Gilles, **Cinema 2: A Imagem-tempo**, Ed. Brasiliense S.A., São Paulo, 2005 (edição original em 1985);
- HENRY, Jean-Jacques, in Cahiers du Cinéma, setembro de 1979, n.303;
- PARENTE, André, **Narrativa e Modernidade**: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra, Papirus Editora, Campinas, 2000;
- PUDOVKIN, Vsevolod, **Argumento e Realização**, Editora Arcádia, Lisboa, 1961;
- CARRASCO, Ney, **Sygkhronos**: A formação da poética musical do cinema, Via Lettera Editora e Livraria, São Paulo, 2003;
- SCHAFER, Murray, **O ouvido pensante**, Unesp, São Paulo, 1991.
- SPERBER, George Bernard (org.), **Introdução à peça radiofônica**, EPU, São Paulo, 1980;
- ECO, Umberto, **Obra Aberta**, Perspectiva, São Paulo, 2003;

## **8 ANEXOS**

### **8.1 VERSÃO INICIAL DO ROTEIRO**

**Mente Vazia, Oficina do demônio**

#### **SEQ 001 - EXT - BACKGROUND BRANCO - DIA**

Sobre o background branco, através das linhas de um bordado se costurando, aparece uma menina: pernas finas, uma saia, um pescoço comprido, olhos, um nariz caído e três fios de cabelo.

#### **SEQ 002 - EXT - BACKGROUND COM DESENHOS AUTÔNOMOS - DIA**

A menina corre de um lado para o outro, pula, mexe, brinca, entrando e saindo de quadro o tempo todo. Som de piano correspondente a cada pisada da menina. Rápidos ruídos indistinguíveis de fala de criança.

#### **SEQ 003 EXT - BACKGROUND COM DESENHOS AUTÔNOMOS - DIA**

A menina está parada. Rápido ruído de voz de criança falando algo indistinguível. Senta-se e mexe a cabecinha, entediada.

Background fica branco. A menina pega um fio de cabelo usando a saia (ela não tem mãos) e do fio de cabelo sai um avestruz, que sai andando até sair de quadro. Ruído da ação da menina e do andar do avestruz.

#### **SEQ 004 EXT - BACKGROUND COM DESENHOS AUTÔNOMOS - DIA**

A menina está sentada, mexendo no cabelo com a saia. Rápido ruído de criança falando algo indistinguível. Background fica branco. A avestruz passa correndo e sai de quadro. Ruído da avestruz correndo. A menina olha para frente, levanta e corre atrás da avestruz saindo de quadro. Ruído das ações da menina.

#### **SEQ 005 EXT - BACKGROUND COM DESENHOS AUTÔNOMOS - DIA**

A menina corre, de perfil, deixando pedaços de linha para trás, no caminho. Ruído da menina correndo.

A avestruz continua correndo com a menina atrás. Ruído deles correndo. A avestruz pára, a menina pára e ficam se olhando. O background fica branco.

**SEQ 006 EXT - BACKGROUND COM DESENHOS AUTÔNOMOS -**  
**DIA**

Background começa branco. A menina arranca um fio do rabo da avestruz. Ruído do fio sendo arrancado. A menina coloca o fio na cabeça e este se torna um fio de cabelo. Background volta ao branco. Fica um "fio solto" na avestruz.

Close up na cara da avestruz. Ruído de mato.

A saia da menina tenta puxar o fio solto e o avestruz afasta a saia bicando. Ruído das ações.

O avestruz tenta bicar a menina. Ruído da ação. Aparecem desenhos no background. A menina assusta "espalhando" suas linhas no espaço. Rápido ruído da voz da menina. A avestruz puxa um fio de cabelo da menina e a desmancha. Background fica branco.

O avestruz se vira e anda (visto de costas) até sair de quadro.

## 8.2 ÚLTIMA VERSÃO DO ROTEIRO

### **ROTEIRO: SONHO DE MEFISTO**

#### **SEQ 001 - Reinava o tédio, mas algo acontece**

**Cena 01** - Primeiro plano da menina sentada.

**Cena 02** - Close. Menina olha para frente.

**Cena 03** - Background branco.

**Cena 04** - Close. Menina suspira fechando os olhos. Entrada do som do Mefisto. O cabelo da menina enrola devagar. O movimento do cabelo é sincrônico à entrada do som (teremim). Menina olha para frente de novo.

**Cena 05** - Primeiro plano do Mefisto.

**Cena 06** - Close. Menina balança a cabeça para o lado observando curiosamente.

**Cena 07** - Close do Mefisto. Um fio vai lentamente saindo do seu bico.

**Cena 08** - Primeiro plano do Mefisto. Menina entra em quadro pela direita, pega o fio usando a saia, coloca o fio no cabelo. Ruído de "quebra". O background torna-se vermelho. Mefisto e som do Mefisto desaparecem. Menina se vira para direita. Pequena pan para esquerda. Menina estica a saia. Desenha-se gradualmente uma árvore à direita no background. Menina pula na árvore, dependura pela perna e sai de quadro pela direita.

#### **SEQ 002 - Coisas são criadas e multiplicadas**

**Cena 09** - Primeiro plano da menina entrando em quadro pela esquerda, finalizando o pulo. Recompõe-se e estica a saia. Começam a se formar ornamentos no background. Pequena pan para esquerda e zoom out até um plano conjunto. Menina gira. Outra menina aparece girando. Terceira menina aparece girando, quarta... Cinco meninas giram. Ornamentos acabam de formar um papel de parede no background. Meninas param de girar e descem. Meninas 2, 3, 4 e 5 saem de quadro pela direita. Menina 1 desacelera, pára e vai se encurvando.

**Cena 10** - Close. Rosto da menina olhando para baixo. Menina olha pára frente.

**Cena 11** - Plano conjunto. Menina entra em quadro à esquerda caminhando para direita. Pára, abaixa um pouco e estica a saia. Aparece uma pedra no background. Menina volta-se levemente olhando para cima. Aparecem ornamentos acima da pedra no background. Menina assopra. Ornamentos desaparecem. Menina usa a saia como apoio para se sentar. Menina sentada na pedra começa a mexer no fio de cabelo com a saia.

**Cena 12** - Close. Menina mexendo no fio de cabelo para cima e para baixo. A menina retira o fio de cabelo. Ruído. Background perde a cor vermelha, o papel de parede de mantém.

**Cena 13** - Primeiro plano. Menina segura o fio, afasta-o do cabelo usando a saia, solta o fio e volta a saia. A partir do fio convertido em rabo, aparece um avestruz.

### **SEQ 003 EXT - Perda de controle e fim trágico**

**Cena 14** - Primeiro plano. O avestruz faz um movimento de reproduzindo em várias cabeças. Para cada cabeça e rabo se afasta um novo avestruz andando.

**Cena 15** - Close. Menina usa um fio de cabelo como sobrancelha, observando preocupadamente.

**Cena 16** - Plano geral dos sete avestruzes.

**Cena 17** - Close. Menina volta-se para trás assustada.

**Cena 18** - Plano geral dos avestruzes fazendo buracos no background. Buracos crescem.

**Cena 19** - Primeiro plano. Menina usa saia sob o rosto observando preocupadamente e volta a saia como o apoio para se levantar.

**Cena 20** - Plano geral dos avestruzes se voltando na direção da menina e escondendo suas cabeças nos buracos.

**Cena 21** - Primeiro plano. Menina se levanta.

**Cena 22** - Primeiro plano. Um avestruz com a cabeça no buraco passa através dele desaparecendo. Menina se aproxima do buraco e passa através dele desaparecendo.

**Cena 23** - Plano geral. Background é uma paisagem. Avestruz entra em quadro por baixo, correndo. Menina entra em quadro por baixo em seguida. Pequeno travelling segue os personagens até primeiro plano. Avestruz se volta desacelerando. Menina se aproxima do avestruz parado voltado para ela. Menina avança sobre o rabo do avestruz. Avestruz avança sobre menina, que se esquiva. Menina tenta se aproximar outra vez. Avestruz avança sobre menina. Avestruz pega com o bico a menina, pela sua saia esticada.

**Cena 24** - Close. Avestruz levanta a saia com o bico, puxando-a.

**Cena 25** - Plano geral. Avestruz com o bico voltado para cima segurando um fio preso ao bico. Avestruz solta o fio, vira-se e caminha se afastando no horizonte. O som do Mefisto se introduz num volume baixo. O som do Mefisto aumenta gradualmente. Travelling e zoom out. Plano

geral da paisagem. Um travelling abre o quadro afastando-se do avestruz. Continua se afastando. Volume do som do Mefisto se estabiliza. O quadro aberto revela o Mefisto sob uma árvore.

**Cena 26** - Primeiro plano. Mefisto debaixo da árvore.

**Cena 27** - Close. Mefisto.

**Crédito.**

### 8.3 GUIA DESCRIPTIVO DO SOM

#### Roteiro de som

Enquadramento/ Paisagem Sonora	Eventos	Referência para localização	Descrição adicional (textura)	
1	Som ambiente início 2	18	Sons humanos como vozes e deslocamentos reverberados à distância	
	Som ambiente início 1	17	Sons mecânicos reverberados	
	Ambiente	10	Líquido borbulhando.	
	Ambiente	11	Líquido borbulhando com mais vigor.	
	Suspiro	21		
2	Som do Mefisto	36	~ 20"	Voice of Theremin – Lydia Kavina
	Ambiente	39	~ 9" vozes, piano, outros sons	Columbine de Pierrot Lunaire - Schönberg, Arnold
	Ruído mecânico	32	~ 1" de deslocamento ou queda	Unvollständigkeit - Einstürzende Neubauten
	Teremim	35	~ 12"	Super Megera – Messer Chups
	Ruído ave	33	~ 6"	Necromancer – Van Der Graaf Generator
	Teremim	34	Fragmentos de ~ 2" e 3"	Super Megera – Messer Chups
	Corda e bateria	41	~ 3"	Money jungle - Charlie Mingus, Duke Ellington & Max Roach
3	Ruído ave	33	~ 6"	Necromancer – Van Der Graaf Generator
	Bateria	41	~ 1"	Money jungle - Charlie Mingus, Duke Ellington & Max Roach
	Ataque de corda	30	Intenso	
	Ruído de quebra	04	Sintético	
4	Corda e	42	~ 2"	Money jungle -

	bateria			Charlie Mingus, Duke Ellington & Max Roach
	Ruído mecânico	03	Longo e mais ou menos homogêneo	
	Piano	24		
	Piano grave e agudo	31	Dois fragmentos de ~ 2"	1ère gnossienne - Erik Satie
5	Piano	24		
	Piano grave e agudo	31	Dois fragmentos de ~ 2"	1ère gnossienne - Erik Satie
	Britadeira.	12		
	Ambiente	5	chiado/passarinhos/piano	
	Ambiente	6	som seco britadeira/eco/passos/voz/ som seco britadeira	
	Piano	40	Fragmentos de ~ 2" e 4"	Allegro con brio da Sonata nº21 in c major, op.53 'waldsten'- Beethoven, Ludwig van
6				
7	Ambiente	16	Reverberação de multidão à distância	
	Ataque de corda	30	Intenso.	
	Piano	23	Altura média, ataque moderado.	
	Sopro	22		
	Voz feminina	13	3 falas rápidas	
8	Som ambiente	16	Reverberação de multidão à distância	
	Chiado mecânico	07		
9	Chicote	09	sintético	
	Ambiente	38	~ 12" Ruídos mecânicos/latido/ passarinhos/vozes	Voice of Theremin – Lydia Kavina
	Ataque agudo	29	Agudo mecânico brusco.	
	Máquina	28	Ruído mecânico cíclico, semelhante a esteiras ou engrenagens	
	Apito agudo	27	Semelhante ao de locomotivas	
	Ataques graves	26	Sintético	
	Ataques graves	25	Sintético	
10	Hélice	15	Ruído reverberado	
11	Agudo	08	Agudo oscilante, sem ataque, intensidade moderada	
10	Hélice	15	Ruído reverberado	

11	Agudo	8	Agudo oscilante, sem ataque, intensidade moderada	
10	Hélice	15	Ruído reverberado	
11	Agudo	8	Agudo oscilante, sem ataque, intensidade moderada	
12	Hélice	15	Ruído reverberado	
	Ambiente	38	~ 12"	Voice of Theremin – Lydia Kavina
	Som ambiente início 2	18	Sons humanos como vozes e deslocamentos reverberados à distância	
13	Ambiente	38	~ 12"	Voice of Theremin – Lydia Kavina
	Som ambiente início 2	18	Sons humanos como vozes e deslocamentos reverberados à distância	
	Ambiente	37	Ruído de descompressão, semelhante avião levantando vôo	Unvollständigkeit - Einstürzende Neubauten
14	Ruído cigarra	20		
15	Som do Mefisto	36	~ 20"	Voice of Theremin – Lydia Kavina
	Teremim	35	~ 12"	Super Megera – Messer Chups
	Som ambiente final	19		
	Ruído ave	33	~ 6"	Necromancer – Van Der Graaf Generator

A seguir, apresentamos o diagrama de sincronização desses sons às imagens visuais.

17 18



11  
10



21

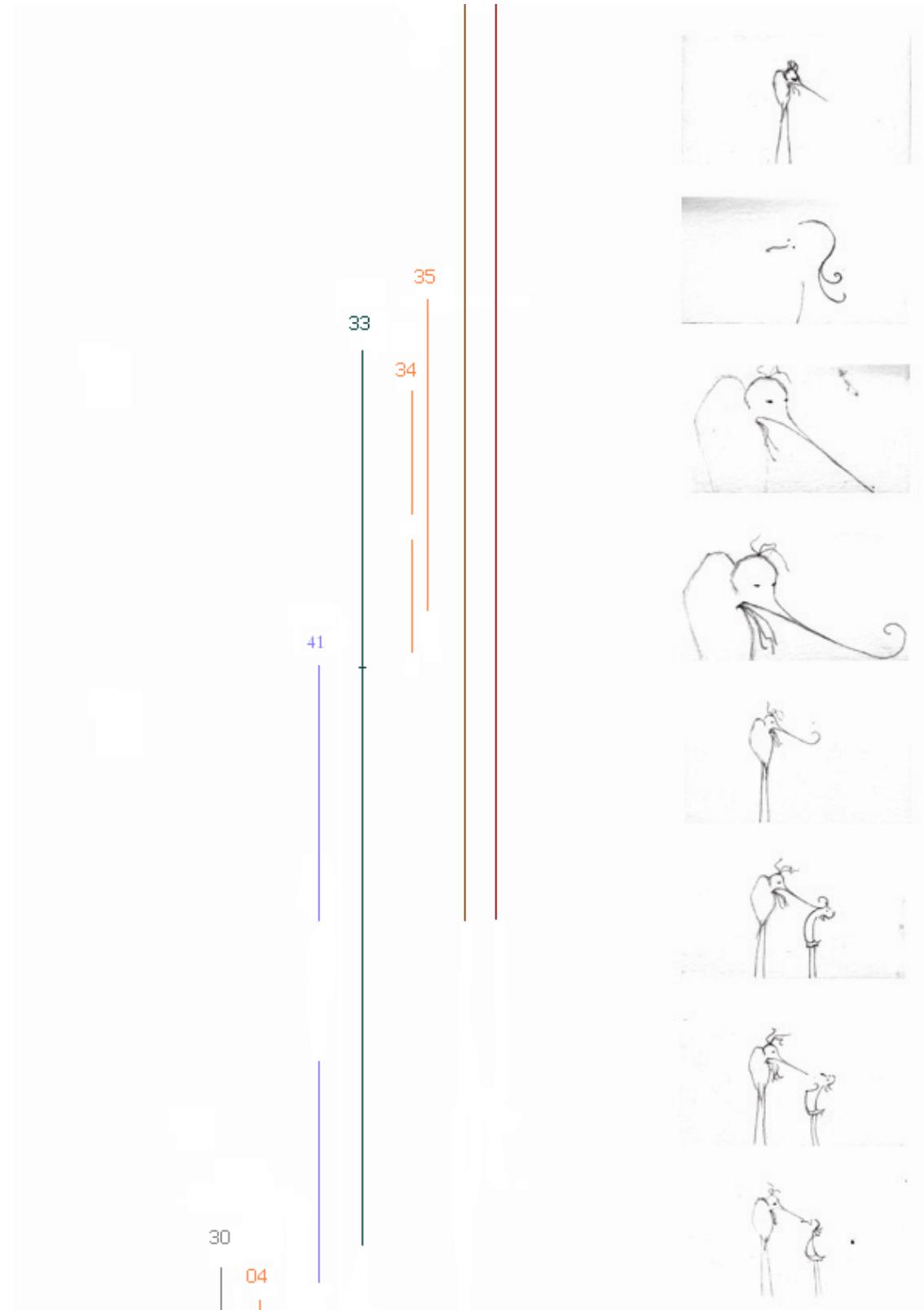


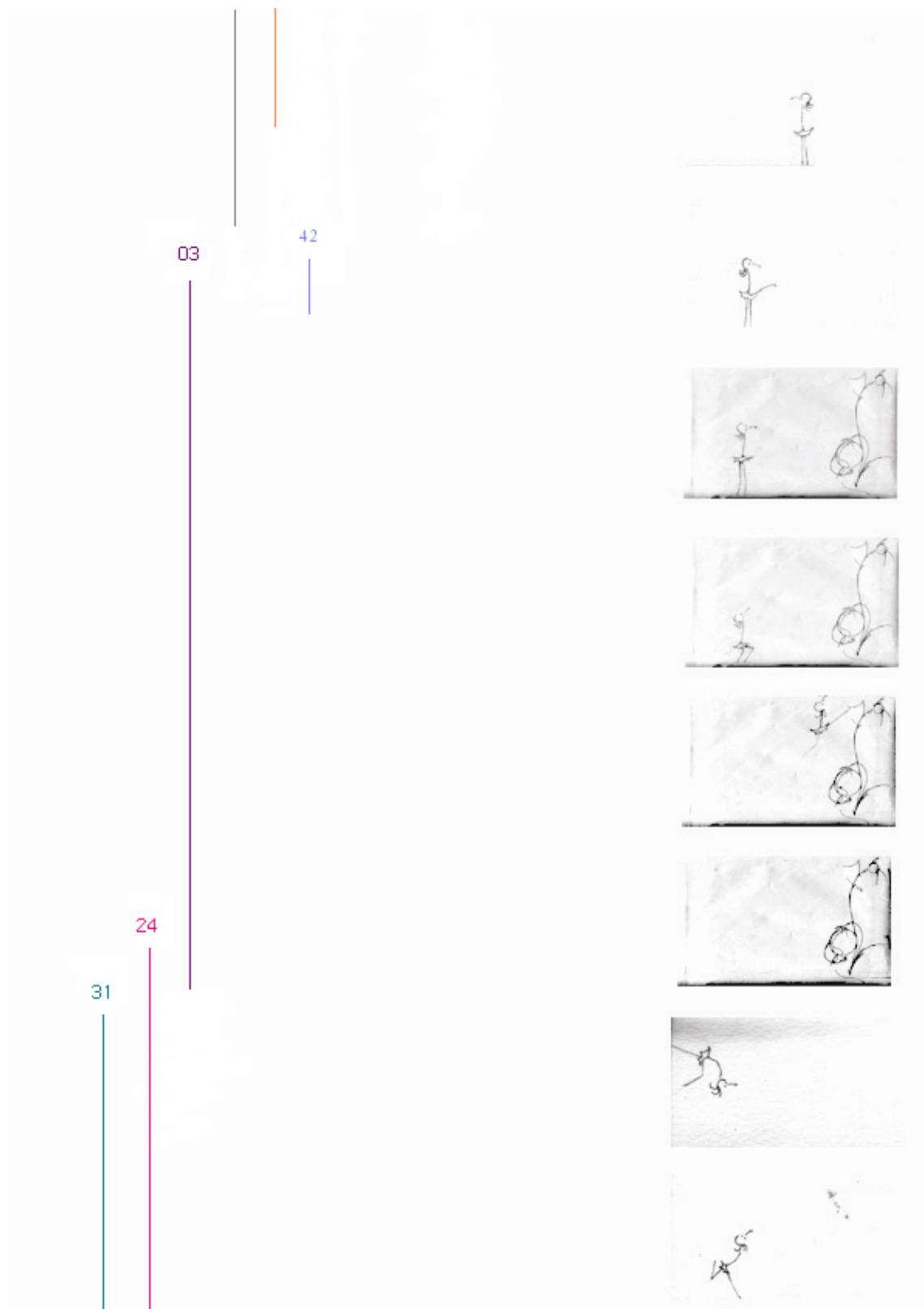
36

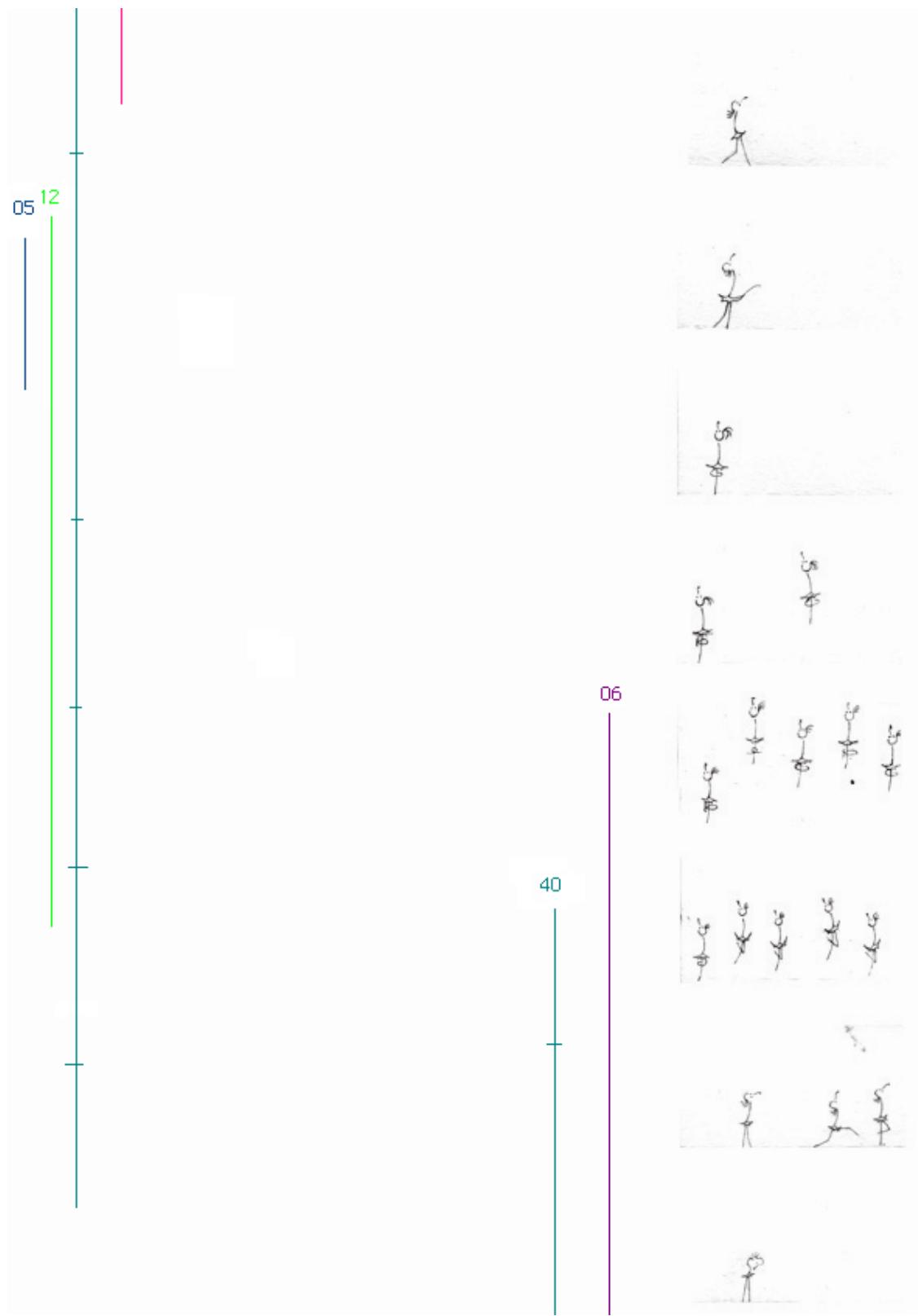


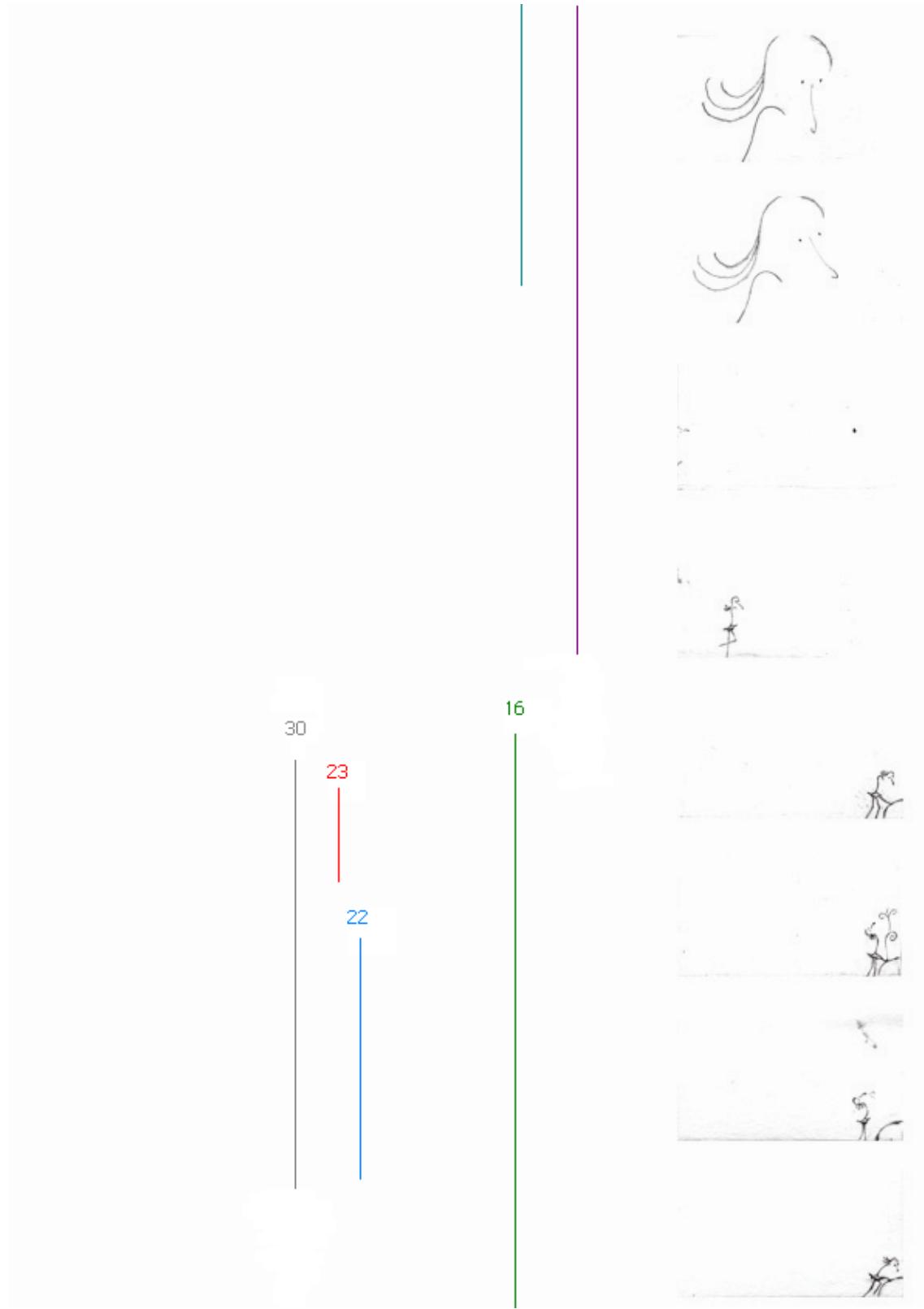
32  
39

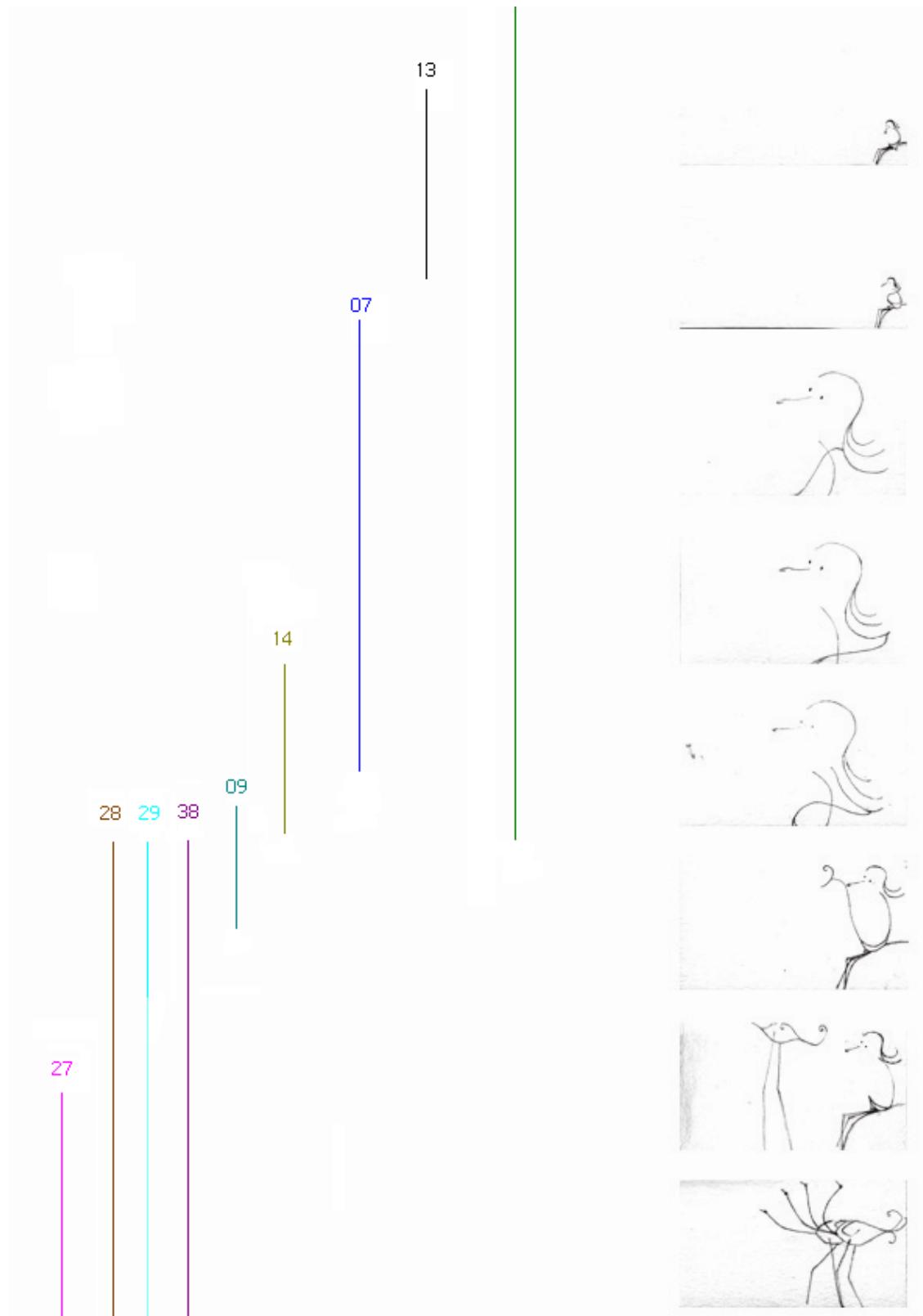


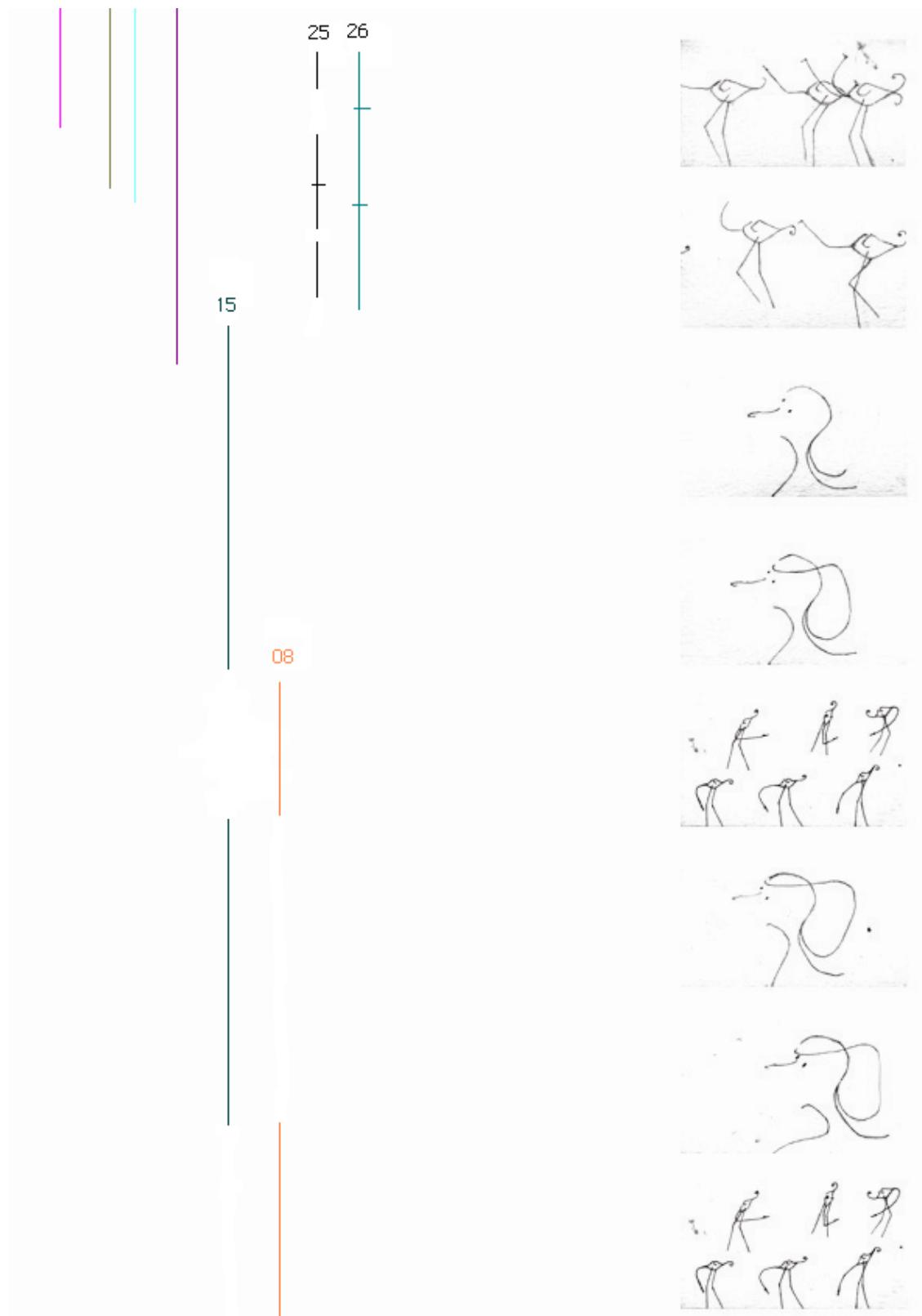


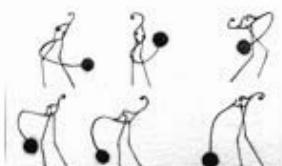












38

18

37

