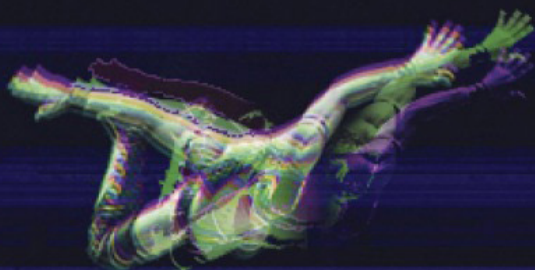


RODRIGO CARREIRO (Org.)

# RUÍDO, CORPO E NOVAS TENDÊNCIAS NA NARRATIVA AUDIOVISUAL



Rodrigo Carreiro (org.)

Ruído, corpo e novas tendências  
**NA NARRATIVA AUDIOVISUAL**



Marca de Fantasia  
Paraíba - 2021

Ruído, corpo e novas tendências  
**NA NARRATIVA AUDIOVISUAL**

Rodrigo Carreiro (org.)

2021 - Série Socialidades, 10



**MARCA DE FANTASIA**

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180. Brasil  
marcadedefantasia@gmail.com  
www.marcadedefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79) e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

**Editor/Designer:** Henrique Magalhães

**Conselho Editorial**

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;  
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;  
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldito Aparecido Silva - UFPI;  
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;  
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nílton Milanez - UESB;  
Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;  
Waldomiro Vergueiro, USP



Uma publicação do Grupo de Pesquisa CNPq  
**Laboratório de Pesquisa de Imagens e Sons (LAPIS)**  
Coordenador: Rodrigo Carreiro  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPG-COM)

**Capa:** Raphael Sagatio  
(arte sobre foto da Coleção Cucho Gimenez, 2016)

**Revisão:** Os autores

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-32-4

## Índice

Agradecimentos 6

Introdução

Tendências contemporâneas nos estudos do cinema 8

Rodrigo Carreiro

### **Parte I: RUÍDOS E SONORIDADES**

1. Máquinas de fazer ruído: tecnologias, poéticas  
e estéticas desprogramadas 15

Ludimilla Carvalho Wanderlei

2. A potência subjetiva do som: um estudo do *sound effect*  
como *leitmotiv* no cinema 52

Roberta Ambrozio de Azeredo Coutinho

3. *Desaparecidos, Matadouro* e a estética da imperfeição 87

Rodrigo Carreiro

4. O ruído como subversão em *Branco sai, preto fica* 110

Inana Sabino

5. A floresta em cacofonia: o elemento háptico  
no desenho de som de *Ex-Pajé* 135

Bruno Alves da Silva Pereira

## Parte 2: CORPOS, SENTIDOS E NOVAS NARRATIVAS

6. <i>Hardcore Henry</i> e o olho pós-fotográfico Paulo Souza dos Santos Júnior	157
7. COVID-19, vírus no cinema de terror e a perda da identidade do lar Filipe Falcão	179
8. A tela e a lona: o cine de <i>lucha</i> e o cinema háptico Matheus Arruda	207
9. A influência de Saul Bass e as relações simbólicas nos créditos de abertura em <i>Prenda-me se for capaz</i> Raphael Guaraná Sagatio	227
Os autores	255

## Agradecimentos

O organizador e os autores do livro gostariam de agradecer a diversos órgãos de fomento, que através de bolsas de pesquisa possibilitaram, indiretamente, a produção deste livro. Apesar de não ter recebido financiamento direto de qualquer edital público, o e-book foi pago com recursos oriundos de bolsas do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e da Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia de PE (FACEPE), sem as quais a edição deste volume não teria sido possível, além da própria Universidade Federal de Pernambuco, que tem incentivado pesquisas com editais de financiamento e bolsas de iniciação científica. A estas agências de fomento, nosso muito obrigado por acreditarem na importância da pesquisa.

Todos os envolvidos na produção do e-book agradecem, também, aos familiares e amigos que possibilitaram o trabalho desenvolvido, apoiando nossos esforços para avançar na tentativa de contribuir para um conhecimento conceitual e teórico cada vez mais amplo e profundo do cinema e dos meios audiovisuais como um todo. Compreendemos que pesquisar a Comunicação – e o poder do audiovisual de atrair a atenção, ensinar e aliviar a tensão das pessoas – é fundamental para entender as dinâmicas sociais do mundo em que vivemos.

Todos nós, praticamente sem exceções, nos utilizamos do audiovisual (filmes, séries, animações, novelas, esportes, *video-*

*games, smartphones*, YouTube, Netflix e outras plataformas de *streaming*) para aprender a viver socialmente, a se comportar emocionalmente, a estudar, a aprender, a ensinar, a resolver problemas cotidianos. O audiovisual estrutura ideologias, modos de vida, gostos e valores. Ele precisa ser mais estudado!

Por fim, um agradecimento especial aos professores do PPG-COM da UFPE, cujos cursos de Mestrado e Doutorado têm se tornado cada vez mais importantes como foco de resistência cultural. E, claro, agradecemos a todos os pesquisadores que, como nós, acreditam no poder da Ciência.

# Introdução

## Tendências contemporâneas nos estudos do cinema

Rodrigo Carreiro

É muito difícil encontrar um ponto positivo na pandemia de COVID-19 que acomete o Brasil desde 2020. Com UTIs lotadas, número alarmante de vítimas e medidas ineficientes por parte dos governos, o Brasil acabou por se tornar um dos países que pior lidou com as consequências da pandemia. Porém, apesar de todo o caos econômico e de infraestrutura em que estamos mergulhados, vale a pena fazer o exercício sempre salutar de tentar procurar um lado positivo para olhar a situação. No meu caso particular, como líder do grupo Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som (LAPIS, antes chamado de LISIM, e certificado pelo CNPq), esse aspecto positivo se manifestou com a presença dos integrantes, de forma mais sistemática, regular e proativa, nas reuniões semanais do grupo, que passaram ao formato remoto (virtual) desde abril de 2020, sempre nas terças-feiras à tarde.

Existente desde janeiro de 2017, o LAPIS vem passando, como quase todos os aspectos da educação superior no Brasil (graças ao corte contínuo das verbas para atividades de pesquisa), por momentos duros. O Laboratório foi contemplado, por exemplo, no edital Universal 2018 do CNPq, com uma verba para compra de *hardwares* e *softwares* que auxiliassem seus integrantes em pro-



cessos mais precisos e meticulosos de análise fílmica. No entanto, nem um centavo da verba foi liberado, e não há perspectiva de que isso aconteça. Mesmo assim, o LAPIS editou um e-book em 2019, *A pós-produção do som no audiovisual brasileiro*, contendo o resultado de minha pesquisa de pós-doutorado (UFF, 2018-2019). E vem mantendo reuniões de pesquisa de forma regular.

Essas dificuldades jamais nos fizeram desanimar. Com as novas rotinas forçadas pela quarentena imposta pela COVID-19, tivemos para migrar ao mundo virtual, deixando as reuniões presenciais e passando a fazê-las de modo remoto. Os resultados foram animadores desde a primeira semana. A presença maciça dos integrantes do grupo, a troca constante de informações acadêmicas, as orientações coletivas para discutir e propor ajustes a cada projeto de pesquisa, nos diferentes níveis de estudo (iniciação científica, graduação, mestrado e doutorado), as leituras críticas de textos básicos se tornaram mais frequentes e produtivas.

Ao longo dos meses seguintes, promovemos longas discussões de textos de teoria do cinema – destaque feito ao livro de Thomas Elsaesser e Malte Hagener, *Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos*, como pode ser percebido na presença dele em vários dos capítulos deste livro –, discussões profícuas das pesquisas individuais que passaram a reverberar no ambiente coletivo, debates sobre objetivos das pesquisas e até mesmo dois *workshops* com noções básicas de edição de áudio (Pro Tools) e vídeo (Adobe Premiere), ministrados por integrantes do grupo.

Os resultados das animadas discussões online, que frequentemente ultrapassavam o horário combinado e se estendiam por outras plataformas, como o WhatsApp e o Facebook, fizeram com

que muitos dos estudantes repensassem e refinassem seus projetos de pesquisa. Também estimularam ideias novas e geraram uma reciclagem coletiva que tem sido positiva para todos nós. Daí surgiu a ideia de celebrar esse momento especial, mesmo em um ano tão difícil. Não é fácil transformar limão em limonada, mas a gente fez. A edição deste e-book, em parte financiado pelo CNPq (através da bolsa de produtividade PQ – Nível 2) que recebo, e parcialmente bancado pelos próprios autores (muitos deles também bolsistas), só foi possível pelo esforço dos integrantes.

As discussões em torno das contribuições individuais dos autores nos permitiram chegar à divisão dos oito textos que compõem o livro em dois blocos distintos. Contudo, eles foram precedidos por um nono texto que nasceu fora do LAPIS, mas cuja interlocução com sua autora, e a revisão conceitual ampla e cuidadosa que ela propunha sobre o termo *ruído*, fez do artigo peça importante para vários pesquisadores do LAPIS. Por isso, decidi abrir o livro com ele. Trata-se de *Máquinas de fazer ruído: tecnologias, poéticas e estéticas*, de Ludimilla Carvalho Wanderlei. O texto foi incorporado ao primeiro bloco, intitulado *Ruídos e Sonoridades*, porque este é formado na maioria por capítulos que tratam de análises fílmicas de trilhas sonoras, e que se utilizam, direta ou indiretamente, do conceito-chave cuja revisão conceitual foi tão bem feita por Ludimilla.

Na sequência do primeiro bloco, Roberta Coutinho debate uma tendência recente do processo criativo sonoro audiovisual, que é utilização de *sound effects* – ao invés da muito mais

tradicional música – como *leitmotiv*<sup>1</sup>, trazendo uma análise extensa de *A mulher sem cabeça* (Lucrecia Martel, 2001) como estudo de caso. O livro segue com um capítulo escrito por mim, que realizo uma análise comparativa entre dois filmes brasileiros de *found footage* de horror, produzidos na mesma época, com estruturas narrativas semelhantes, mas infraestruturas técnicas distintas, em que o longa-metragem feito sem orçamento alcançou repercussão midiática bem maior e mais favorável do que o outro. Tendo como eixo o borramento cada vez maior entre as fronteiras do que entendemos como “amador” e “profissional”, me propus a discutir estratégias políticas da indústria cinematográfica para enfrentar o fenômeno, bem como a consolidação de uma nova estética audiovisual que valoriza a imperfeição – ou, se quisermos, o ruído.

A noção de ruído também permeia os dois últimos textos deste primeiro bloco do livro. Inana Sabino sublinha com destaque o lado político do ruído sonoro no premiado longa *Branco sai, preto fica*, um híbrido de documentário com ficção científica, que a pesquisadora classifica como um dos mais proeminentes exemplares do subgênero *lo-fi sci-fi*, conceito desenvolvido por Alfredo Suppia (2016) para identificar realizações audiovisuais de baixo orçamento que tratam o gênero fílmico com criatividade, para driblar a necessidade dos caros efeitos especiais, tão comuns a esses títulos. Por fim, *A floresta em cacofonia: o elemento háptico no desenho de som de Ex-Pajé*, escrito por Bruno Alves da

---

1. Oriundo da ópera do século XIX, o leitmotiv é um elemento sonoro que se repete, em diferentes situações, ao longo de um filme, e que o espectador pode associar a um personagem, lugar, *locus* temporal, atmosfera ou estado de espírito.

Silva Pereira, faz a ponte entre os dois blocos de texto ao associar elementos hápticos e sensoriais presentes da banda sonora do longa-metragem a determinados sons que poderiam, em muitos outros filmes, serem classificados como ruídos.

Abrindo a segunda parte do livro, intitulada *Corpos, sentidos e novas narrativas*, o capítulo *Hardcore Henry e o olho pós-fotográfico*, de Paulo Souza dos Santos Júnior, investiga a transição de gerações que trouxe às estratégias estilísticas do cinema a influência massiva de técnicas imersivas, sensoriais e hápticas do *videogame*, utilizando para isso um *corpus* de pesquisadores, como Janet Murray (2003), que vem tratando do tema há alguns anos. O estudo de caso que ele propõe demonstra como os filmes mais recentes têm se tornado cada vez mais hápticos e táteis, multissensoriais, fazendo o espectador experimentá-los com o corpo inteiro.

Antenado com o momento em que vivemos nesse estranho binômio 2020-2021, Filipe Falcão propõe um estudo da resignificação do lar, que passa a ser não mais representado como local de segurança e conforto, mas de paranoia e tensão. Ele analisa três filmes: *Ao cair da noite* (Trey Edward Shults, 2017), com mais profundidade, além de *Rua Cloverfield 10* (Dan Trachtenberg, 2016) e *Bird box* (Susanne Bier, 2018); todos são títulos que anteciparam um dos menos discutidos, porém psicologicamente poderosos, efeitos negativos da COVID-19: o isolamento social e o medo do outro. Na sequência, Matheus Arruda retoma, no capítulo *A tela e a lona: o cine de lucha e o cinema háptico*, a discussão sobre o cinema háptico contemporâneo, procurando historiografar um gênero pioneiro no qual o corpo tem sido des-

tacado como elemento fundamental de leitura háptica: o cine de *lucha* mexicano.

Finalizando o e-book, Raphael Guaraná Sagatio – também autor da capa – apresenta detalhadamente a noção de *motion graphics*, relembra a importância do designer Saul Bass para a consolidação da técnica no cinema, e demonstra com uma cuidadosa análise fílmica a influência do trabalho dele na abertura de *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2002). Esperamos que a leitura seja prazerosa e instrutiva.



Parte I

RUÍDOS E SONORIDADES

## Máquinas de fazer ruído: tecnologias, poéticas e estéticas desprogramadas

Ludimilla Carvalho Wanderlei

A questão do ruído enquanto um problema teórico não é exatamente nova. O tema recebe atenção de artistas e pesquisadores já no começo do século XX, e ali se esboçam os primeiros contornos teóricos. No campo da música, o assunto despertou o interesse por exemplo, do pintor e compositor Luigi Russolo (1885-1947). Como integrante de um movimento artístico fortemente ligado ao desenvolvimento industrial europeu – o Futurismo –, Russolo compreendia o ruído como manifestação sonora de um contexto essencialmente urbano, dinâmico e caótico. O manifesto escrito por ele, *The Art of Noises* (1913), explicita que o ruído é artificial (a natureza era silêncio até a industrialização do século XIX), mundano (ao contrário da música, que embora separada da realidade, gozava de um *status* divino), e complexo.

Antes de tudo, a arte musical procurava a pureza suave e límpida do som. Depois amalgamou sons diferentes, com a intenção de acariciar o ouvido com harmonias suaves. Hoje em dia a arte musical visa as amálgamas mais estridentes, estranhas e dissonantes de som. Assim, estamos nos aproximando do *noise-sou-*

*nd.* Esta revolução da música é paralela à crescente proliferação de máquinas no ambiente de trabalho. Na atmosfera agitada das grandes cidades, bem como no antigo campo silencioso, as máquinas criam hoje um número tão grande e variado de ruídos que o som puro, com sua pequenez e monotonia, agora não desperta nenhuma emoção (RUSSOLO, 2004, p. 5).

É interessante que as palavras de Russolo demonstram uma extrema pureza na interpretação do que é música e ruído, pois ele considera esses elementos separadamente. O raciocínio demonstra a ideia de que não apenas há um som “puro”, mas que “amalgamas” estranhos de um maquinário industrial, quando acrescentados à música, a tornariam mais interessante, numa visão evolucionista da própria história da música. Essa é a primeira crítica que pode ser feita a seu texto (embora compreendendo seu esforço reflexivo como pertencente a outro momento histórico, e inserido no projeto futurista de um elogio ao progresso industrial e tecnológico): o ruído, ao contrário do que achava Russolo, não é criado exclusivamente pela maquinaria de uma época, nem é um elemento de acréscimo; ele é onipresente em sistemas, formas expressivas, organismos e corpos, porém sua tentativa de conceituação é que surge paralela ao desenvolvimento socio-cultural marcado pela emergência de sons típicos das sociedades industriais. Se os demais sons, da natureza ou mesmo dos instrumentos musicais (quando executados mediante os parâmetros estilísticos de sua época) significavam para Russolo a referência de som, aquilo que se coloca como estranho a esses universos configurava então o ruído. Conclusão: para Russolo o ruído constitui as sonoridades estranhas à música, que são no entanto, incorporadas àquela para renovação estilística.



A segunda reflexão que faço com base no trecho do manifesto, é que o ruído não se produz externamente ao padrão ao qual se opõe. Para continuar no exemplo da música, o ruído não é uma externalidade, algo que invade seu espaço e fere sua “pureza”. Embora entusiasmado com o potencial da dissonância e da polifonia como tendências novas, Russolo ainda considera o ruído como elemento apartado da música. Seu projeto caminhou na direção de estruturar uma orquestra de ruídos, com instrumentos mecânicos que emulavam sons de locomotivas, hélices de aviões, buzinas, uivos, etc. A questão que salta aos olhos é que nessa concepção de ruído, as sonoridades estranhas ao universo musical necessitam ser adaptadas aos parâmetros desse universo (no formato de instrumentos), para então poderem “soar” como música, estando assim autorizadas a integrarem as composições do artista.

Essas ideias sobre a relação ruído/música acabam por ramificar-se em diversos movimentos posteriores, como expansões e desdobramentos dos apontamentos de Russolo. É perceptível a influência da noção de ruído em experiências sonoras de movimentos diversos como a *musique concrète*, o *grunge*, a *glitch music*, a música eletrônica, o rap, o pop, entre tantos estilos ou gêneros. Embora essas referências musicais tenham origem no século XX, o ruído permanece reverberando nos trabalhos de artistas contemporâneos (lembro rapidamente dos brasileiros Tom Zé, Hermeto Pascoal, Kiko Dinucci, Ná Ozzetti, Tulipa Ruiz).

A partir desses exemplos, interessa-me reter questões que apontam para o ruído, e que são elementos fortes do trabalho desses artistas (sem insistir na oposição ruído/música) tais como: o uso do *feedback*, as distorções, a repetição, o improvisado,

grunhidos e gritos, zumbidos, sons de amplificadores e alto-falantes, instrumentos desafinados. Isso porque mesmo nos casos em que (equivocadamente) a ideia de ruído como uma espécie de “corpo estranho” é o ponto de partida das experiências sonoras, elas ainda assim mobilizam noções de ruptura, instabilidade, desagregação, contrariedade a padrões dominantes que caracterizam o fenômeno do ruído.

Caleb Kelly (2009) documenta em seu livro experiências de artistas nas quais equipamentos e mídias sonoras são colocados em funcionamento de maneira pouco convencional: vitrolas têm sua velocidade de rotação aumentada consideravelmente; um *compact disc* é tocado como se fosse um vinil; um estilete faz as vezes de uma agulha para tocar discos de cobre e de alumínio. Ele também cita o uso de objetos “não musicais” ou danificados (como máquinas de costura e agulhas de vitrolas quebradas) como ferramentas artísticas, traçando um panorama interessante:

Entre o final do século XX e começo do XXI, se tornaram comuns as performances que usam manipulação, quebra ou destruição de tecnologias de mediação de som em apresentações ao vivo. A imagem do performer debruçado sobre tecnologias recém-lançadas, ou alternativamente, sobre equipamentos domésticos de alta fidelidade, produzindo uma variedade de ruídos de volume extremo ou em silêncio, era parte de muitas performances de música experimental (KELLY, 2002, p. 3).

Em seu estudo, Kelly usa a expressão *cracked media* para categorizar as experiências baseadas no uso de mídias fora do padrão industrial, ressaltando a expansão das possibilidades criativas desse emprego desprogramado das tecnologias de reprodução

sonora. Ele ressalta que essas obras são criadas por meio de danos inerentes às mídias, que sua diversidade é notável, e que elas possuem a capacidade de levar o som a territórios nos quais “elementos indesejáveis” ocupam o centro das práticas artísticas. A ênfase aqui está no processo de descobrir formas alternativas de usar desde equipamentos de ponta, até *softwares* e mídias fora de linha, para expandir as metodologias de criação, e consequentemente o campo sonoro.

O termo *cracked media* articula as categorias de som, música e ruído (por vezes tratadas em separado na música ocidental, como forma de delimitar o tipo de som que é ou não controlável, previsível, etc). Nesses trabalhos o ruído é um elemento que desponta como resultado de experiências únicas, verdadeiros eventos, surgindo da própria estrutura das mídias. Kelly observa ainda, que o uso continuado das mídias gera um desgaste que se traduz em sonoridades novas, aproveitadas em alguns dos projetos analisados por ele. Quer dizer, a degradação da mídia coloca-a em permanente mutação. Esse detalhe faz retornar à ideia do ruído como desdobramento do meio, em vez de uma interferência vinda de fora.

Num contexto de profunda tecnização da música ocorrida ao longo dos séculos XX e XXI, com dispositivos de reprodução, produção e gravação sendo largamente utilizados, tendo a concordar com Peter Krapp (2018), para quem esse desenvolvimento estimulou os artistas a incorporar diferentes referenciais sonoros a suas composições, ao mesmo tempo que essa realidade contribuiu para expandir a própria concepção do que é a música, tornando cada vez mais difícil (e talvez desnecessário) estabele-

cer fronteiras entre música e ruído. Para ele, vivemos hoje num contexto de sonoridades complexas, geradas pela mescla de sons convencionais produzidos por instrumentos, e outros que sequer podemos identificar a fonte, mas o importante é que a música (já nesse sentido mais abrangente) consiga permanecer aberta às contribuições de um certo espaço de imprevisibilidade oportunizado justamente pelo emprego de técnicas, dispositivos e materiais não convencionais. É aí que encontramos o acidente, a surpresa, o improviso, que como fuga a padrões, regularidades e mesmice, estimulam nosso interesse estético.

Acredito que o crucial nesses apontamentos é que para além de certas investidas teóricas que separam os domínios da música, do som e do ruído, a prática artística demonstra que esses territórios se confundem intensamente à medida que se alargam as possibilidades criativas inauguradas pela técnica, sem que no entanto, devamos pensar nesse cenário como fruto de um determinismo tecnológico. O ponto-chave é a capacidade de descobrir nos arranjos e experimentalismos feitos com os próprios meios, soluções estéticas que parecem estar em constante renovação. Além disso, do ponto de vista estético e teórico, o diagnóstico feito por Krapp reforça a necessidade de repensar as reflexões pioneiras de Rusolo (e outras) sobre o ruído como externalidade, e compreendê-lo como possibilidade expressiva interna ao universo no qual se manifesta. Ou seja, afirmar definitivamente que o ruído emerge das próprias condições materiais de um sistema dado. Essa observação extrapola o campo musical, sendo válida como parte da natureza mesma do ruído, configurando uma de suas características essenciais. Ela também permite um movimento em direção às

reflexões sobre o ruído no campo da comunicação, para localizá-lo também no âmbito das tecnologias da imagem.

## Sinal negativo?

Russolo não foi o único a falar sobre ruído. Em algumas investidas, mesmo que não se consiga definir exatamente o que é o ruído, tentou-se caracterizá-lo. Por exemplo, como “uma vibração acústica errática que é intermitente ou estatisticamente aleatória” ou “qualquer sensação auditiva desagradável ou desconfortável” (BOTTE & CHOCHOLLE apud HAINGE, 2013, p. 3). Ou na teoria matemática da comunicação, para a qual o ruído é algo transmitido junto com a informação numa mensagem, e embora atrapalhando sua compreensão, não impede a transmissão. Essas interferências não desejadas podem ser um chiado quando se fala ao telefone (distorção da voz), ou mesmo erros de transmissão de uma máquina de fax, por exemplo (WEAVER apud HAINGE, 2013, p. 3).

Formulando questões sobre mensagem, informação, canal, emissor e receptor (já clássicas para o campo das comunicações), Shannon e Weaver identificaram no ruído um elemento causador de incerteza na informação, observando que quando esta vem da liberdade de escolha do emissor, ela é desejável. Já a incerteza gerada por erros ou pela influência do ruído é indesejável (WEAVER apud HAINGE, 2013, p. 4). Ainda de acordo com Shannon e Weaver, um esforço para manter apenas a parte útil da informação devia ser feito, e consistia em retirar do sinal a sua “parte espúria”, ou seja, o ruído. Mas Shannon e Weaver eram técnicos

preocupados com a transmissão eficiente do sinal em linhas telefônicas, e não teóricos dispostos a conceituar a importância do ruído. Contudo, Ballard (2011, p. 68) observa que Shannon tinha duas maneiras de compreender o ruído: uma trata-o como interferência externa (negativa), e a outra, como imprevisibilidade ou entropia codificada na própria mensagem (interna). Esta última pode eventualmente ser uma interferência positiva.

Hainge (2013, p. 87) conclui que, nos sistemas de comunicação, o ruído perturba a harmonia ou a configuração recomendável, e surge da verdadeira materialidade ou dos constrangimentos expressivos do próprio sistema. Todas essas afirmações são relevantes porque me interessam principalmente as abordagens do ruído no contexto das tecnologias da imagem, dentro de um escopo maior do campo das comunicações. Note-se que nessas breves definições, o ruído surge como problema que ao ser teorizado, diversas vezes recebeu uma abordagem negativa. Já estudos mais recentes, buscam justamente um descolamento dessa interpretação, e apostam no ruído como uma presença vívida, um lugar de abertura à diversidade, uma fonte de exercício crítico sobre as metodologias, as linguagens e as mídias. Se o novo é o ruído, é repulsivo e a criatividade nasce do feio (FLUSSER apud FELINTO, 2013), na abordagem que proponho, o ruído é um conceito que permite observar o surgimento e a valorização de estéticas não-figurativas, não-indiciais, geradas através de erros e falhas, e de explorações não-convencionais das mídias. Estéticas híbridas, processuais e experimentais.

## Silenciamento de uma presença

Como presença que supostamente não é bem-vinda, o ruído suscita tentativas de apagamento, exclusão, redução e constrangimento. Os dispositivos informáticos, para os quais as noções de eficiência e desempenho são centrais, implicam em contrapartida, o desenvolvimento de mecanismos de redução das falhas. Os antivírus para computadores são justamente a estratégia desenvolvida pela indústria para minimizar os ruídos do sistema. Mas os vírus não são gerados exatamente pelas propriedades dos *softwares*? Não surgem em meio às tarefas executadas durante o funcionamento dos computadores (quando acessamos um arquivo “contaminado”)? Como então, nos livramos deles? E quando se consegue eliminar um vírus, no uso diário de nossas máquinas não ficamos sujeitos a novos ataques?

Há uma lógica do controle permeando fortemente a ideologia informática, mas o ruído é um fator de perturbação que integra essa mesma lógica (NUNES, 2011, p.4). Pertencente ao universo no qual se manifesta, o ruído não pode ser deste retirado (como queria a teoria matemática sugerindo a exclusão da “parte espúria” da mensagem), e ainda possui a capacidade de ressignificá-lo. Quando se manifesta num dispositivo qualquer, ele nos faz presenciar um comportamento não padronizado que resulta em novas soluções expressivas, redefinindo os parâmetros de uso e funcionamento do dispositivo.

Um exemplo? A ausência de sinal em antigos aparelhos de televisão indicava uma interrupção da transmissão e do fluxo comu-

nicativo. A sensação de “parada” que o telespectador experimentava ao se deparar com um canal fora do ar, nada mais é do que o aparelho em funcionamento, aguardando para receber o sinal<sup>2</sup>. O que ocorria na prática é que “(...) todo conteúdo reconhecível de repente desaparece, sendo substituído pelo ruído televisivo (ou *snow*) e pelo ruído branco sônico quando o aparelho de TV para de transmitir qualquer conteúdo significativo, e deixa a mídia expressar sua pura materialidade” (HAINGE, 2013, p. 88).

O ruído televisivo faz parte da tecnologia, mas só conseguíamos vê-lo na ausência de sinal. A situação sugere que há algo de errado com o aparelho, e sua representação visual como sinônimo de confusão, caos ou interdição, foi apropriada como um efeito em programas televisivos, videocliques, e no cinema, onde curiosamente, é usado não apenas como unidade de quebra da narrativa, mas em alguns filmes até a presença de um aparelho de televisão nessas condições metaforiza perigo, mistério, ameaça, desordem, ou significa um ponto de contato entre realidades paralelas (além da evidente inutilidade)<sup>3</sup>.

Identifico uma apropriação bastante particular dessa simbologia no longa *Inferninho* (Guto Parente e Pedro Diógenes, 2018). Especificamente na cena que marca um ponto de virada, quando a personagem Deusimar aparece contra um fundo onde se sucedem imagens que emulam o efeito do ruído televisivo (o que confere a elas uma estética de precariedade e de distanciamento

---

2. Susan Ballard (2011) afirma que a tecnologia não existe sem movimento, e o movimento da informação carrega necessariamente o ruído.

3. Sobre essas metáforas na relação ruído e tecnologias da comunicação, ver o capítulo sobre o cinema de horror em Hainge, 2013, p. 85-112.



temporal do restante do filme). Os planos resgatam ainda o recurso do *chromakey*, uma alternativa barata à construção de cenários físicos de programas televisivos, o que reforça a atmosfera artificial do conjunto. A cena em questão mostra uma viagem por lugares que habitam o sonho da personagem de deixar o ambiente decadente do bar que dá nome ao filme. Absorvida e maravilhada por uma série de imagens de estética precária, Deusimar é envolvida por paisagens cheias de ruídos que paradoxalmente se destacam da estética “limpa” (MANOVICH,1994) do restante do filme, mas combinam com o tom melancólico, berrante e excessivo da narrativa.

Figura 1: Frame de *Inferninho*, de Guto Parente e Pedro Diógenes (2018)



Fonte: WebRip (01:07:41)

A intervenção do ruído televisivo nas imagens não possui uma conotação negativa, de incomunicabilidade. Não é um bloqueio. Ao contrário, espelha a entrada de Deusimar num universo de possibilidades, a errância num espaço de fuga que em seu aparente caos, é na verdade a sua salvação da mesmice, da tristeza, do abandono. É um movimento de libertação, não de interdição. No filme, esse efeito que carregava o simbolismo de ausência (de comunicação, de lógica, de significado, de humanidade até) é ressignificado, e utilizado como presença, como visualidade de um espaço de transgressão.

Na sequência, Deusimar “retorna” ao espaço do bar, sem aparente conexão com o que se passou em sua jornada. A viagem, no meio desses dois momentos (cuja afinidade é construída não apenas pelo cenário, mas pela plástica das imagens), cria uma suspensão, um entre-lugar, onde o ruído exerce seu papel de borrar as fronteiras entre consciente e inconsciente, realidade e sonho, mentira e verdade, entre passado, presente e futuro.

No desfecho, Deusimar experimenta uma confusão, pois a certeza de seu pertencimento àquele lugar é contrariada pela atitude dos demais personagens que a identificam como forasteira. Tudo pode ter sido um devaneio ou então, a jornada mudou a personagem tão profundamente que ela se sente estrangeira em seu lugar de origem (e assim é vista pelos outros). Graças a essa cena, gera-se uma ambiguidade em relação ao que se passou até aqui, pois o ruído tem a propriedade de misturar temporalidades, apagar fronteiras entre modalidades estéticas e linguagens.

O ruído televisivo desponta como marca visual da ordem da intromissão, introduzindo um componente de incerteza que de-

pois se conecta novamente ao restante da narrativa, numa espécie de *déjà vu*. A ideia de retorno é sublinhada ainda pela música que acompanha a cena, cuja letra menciona sonho, passado, lembrança, repetição.

Numa bela reflexão sobre o conceito, Rosa Menkman comenta o poder de crítica e a força de operar redefinições que o ruído tem:

De qualquer forma que definamos o ruído, qualquer definição negativa terá uma consequência positiva, pois ajuda a (re)definir o seu oposto (o mundo do sentido, a norma, regulação, o “bem”, a beleza, entre outros). Logo, o ruído existe como paradoxo; enquanto ele é frequentemente definido de maneira negativa, também ele apresenta uma qualidade gerativa e positiva (que é presente em qualquer meio de comunicação). Os vazios gerados por uma ruptura não existem apenas como falta de sentido, eles apresentam forças que empurram o espectador para fora do discurso tradicional sobre a tecnologia, frequentemente expandindo-o. Através desses vazios, artistas e espectadores podem entender a ideologia por trás do código (...). Esse entendimento pode servir de fonte a novos padrões, anti-padrões e novas possibilidades que estão situadas em uma fronteira ou camada específica da linguagem (MENKMAN, 2010, p. 16-17).

Se o ruído consegue revirar os discursos convencionais sobre as tecnologias, como diz Menkman, vemos em *Inferninho* uma visibilidade que indica um estado de interdição e aleatoriedade ser utilizada para dar um tom poético ao que se passa na tela, redefinindo os parâmetros da beleza a partir do feio, do caótico, do disjuntivo. Os traços de uma “mídia zumbi” (PARIKKA, 2012) vêm assombrar a tecnologia digital, na forma de recurso estilístico. Com isso, o ruído lança novas bases formais para repensar a própria noção do que é belo (e do que é feio, quebrando essa dicotomia tão mar-

cada). O ruído estética e conceitualmente tem sua simbologia negativa ressignificada, mostra-se operando ao longo do filme nas entrelinhas da ação como uma força que cria um espaço de diferença, sem no entanto deixar de pertencer ao todo. Sua expressão formal desorienta e redireciona os rumos da estória como signo de estranhamento oriundo das tecnologias de imagem eletrônica. Uma nova leitura sobre o espaço, o tempo e a trajetória de Deusimar é articulada a partir da cena em questão, em boa medida pela plasticidade berrante que as imagens adquirem.

## Ontologia relacional

Já afirmei ao longo deste texto que o ruído não vem de fora. Para sair dessa celeuma, sugiro adotar a perspectiva de Hainge (2013), que afirma a natureza relacional do ruído. Identificá-lo em relação àquilo que ele não é, que não existe como singularidade apartada do todo que lhe dá origem, não constituindo assim, um objeto que se possa destacar dessa totalidade. Ele existiria como um entre-lugar, operando sempre através de uma diferenciação. Sendo muitas vezes uma presença inaudita ou não evidente, na medida em que se mostra como traço de uma virtualidade, sua aparição é sempre na ordem da alteridade (possibilitada pela mesma mídia onde surge). Além de um conceito, o ruído é também um fenômeno. Tanto que aqueles e aquelas que se dedicam a explicá-lo, frequentemente se referem a processos, falam de movimentos, expressões e formas em mutação, operações de transgressão, passagens, fluidez (em detrimento dos essencialismos, das identidades definitivas, dos fechamentos). Resumindo:

É a marca de um conjunto que nos afasta da aparente fixidez e transcendência da identidade de uma expressão (seu conteúdo manifesto) e nos revela até mesmo o aparentemente inanimado como um evento. Como tal, é claro, não pode petrificar-se em um resultado, um pseudo-objeto com identidade ou programa estável (HAINGE, 2013, p. 16).

Instável, desordenado e imprevisível, a questão é que o aspecto diferencial do ruído torna-se aparente quando o movimento de diferenciação ocorre. É preciso que essa relação de singularidade em relação ao todo se denuncie de maneira expressiva, para notar a presença do ruído. Isso revela outras propriedades, como por exemplo, seu caráter processual: o ruído habita o processo e emerge quando este opera nas mídias, nos sistemas, nas tecnologias, não atingindo a forma de algo permanentemente definido. Em decorrência dessa instabilidade, surge mais uma característica: dada a heterogeneidade dos processos, o ruído apresenta-se em formas diversas. É uma virtualidade que deixa vestígios de sua presença, mas esses traços, suas atualizações, adquirem formas distintas.

A heterogeneidade de sua expressão desempenha um papel importante para a cultura, e mais especificamente para a arte. Reconhecer essa versatilidade do ruído também serve para indicar que ele ultrapassa os domínios do som (ao qual é quase sempre primeiramente associado), fazendo-se presente não apenas em outros campos artísticos (cinema, fotografia, literatura etc.), mas que deve ser entendido como “artefato de uma ontologia expressiva, assinalando o movimento necessário que existe em todo ser, seja em nível subatômico, existencial, filosófico, quântico ou individual” (HAINGE, 2013, p.68). Considero importante

apontar essa pluralidade do ruído, pois embora eu me refira mais a experiências ligadas às mídias da imagem, é preciso mesmo assinalar essa abrangência que o tema possui, sob pena de localizar o fenômeno no universo das tecnologias, e dar a falsa impressão de que está circunscrito àquelas. O ruído é um fenômeno que não diferencia seres e dispositivos (nem é exclusivo de), na verdade, é comum a ambos. Atua constantemente na natureza, no cosmos, nas máquinas, nos discursos, nos sistemas disciplinares, nas ideologias, nas linguagens.

### Ruído, arte e estética

Na história do ruído como um assunto de interesse teórico, ele é constantemente associado a palavras como ruptura, transgressão, irracional, desordem, erro, falha, aleatoriedade, descontinuidade, perturbação, desarranjo, caos, confusão, inconsistência, defeito, mal funcionamento. Busco afinidade com teorizações que reconhecem seu caráter disruptivo, ao mesmo tempo em que apostam na sua força criativa. Quero reconhecer no ruído uma potência generativa de estéticas únicas (que não se repetem com os mesmos padrões), experimentais (de usos não convencionais dos meios) e processuais (que carregam as marcas do fazer). Reforçar sua vertente positiva.

Kahn (2001), por exemplo, explica que:

A existência do ruído implica um mundo em mutação pela introdução indisciplinada de um outro, um outro que atrai diferença, heterogeneidade, e confusão produtiva; mais ainda, pressupõe uma gênese de mutabilidade em si mesma. O ruído é um mundo

onde tudo pode acontecer, inclusive e especialmente, o próprio ruído (KAHN, 2001, p. 22).

Felinto (2013) discute o valor do ruído na arte contemporânea, e entende que o interesse recente por esse tema deve-se à emergência de ontologias relacionais (não-hierárquicas, democráticas e mais ligadas às diferenças que às essências), com atenção especial ao universo da cultura de redes. Ele argumenta que o ruído deve ser valorizado, já que abre a possibilidade de questionamento de um sistema qualquer, ao mesmo tempo em que sustenta sua existência, participando de seu funcionamento.

Um sistema é produtivo ao estabelecer *diferença em relação ao seu exterior*. Fosse ele inteiramente fechado, sem brechas, autocontido, suas possibilidades produtivas seriam extremamente limitadas. (...) Acidentes não são (...) externos em relação aos dispositivos técnicos que afetam, mas sim *constitutivos* desses mesmo aparatos (FELINTO, 2013, p. 57).

Em relação aos vírus de computador que citei há pouco como exemplos de perturbações que se tentam sempre minimizar, o pesquisador reconhece seu papel criativo, indicando que eles oportunizam a investigação do próprio sistema, questionando seus fundamentos, e provocando sua reestruturação para um funcionamento mais eficiente (FELINTO, 2013).

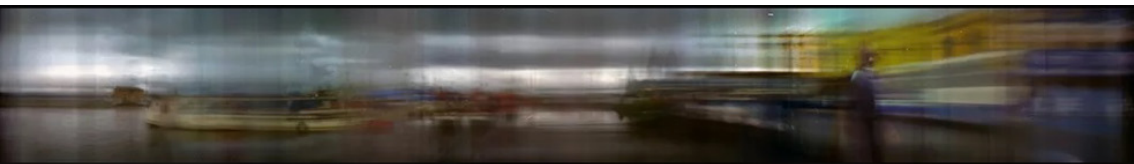
## Mutações

Tais ideias ajudam a entender que quando se fala de ruído, estamos lidando com relações de mutabilidade, com a instabi-

lidade e com a capacidade de fenômenos os mais heterogêneos, denunciarem que estados de equilíbrio ou ordem (em corpos, máquinas, na natureza, etc.) são passageiros, ou mesmo aparentes. Se os naturalizamos, é pela ignorância da própria existência do ruído. Ou pelas estratégias de apagamento das quais já falei.

Penso, por exemplo, no espaço da imagem fixa e tomo como referência o instantâneo fotográfico que supostamente congela um fragmento temporal. Um processo de captura mais demorado – a longa exposição – inscreve na imagem borrões e tremulações. Desse modo, corpos registrados na imagem se transformam em fantasmagorias. O movimento destes começa a produzir riscos desordenados. Cada um desses traços constitui ruídos que se tornam visíveis como perturbações do padrão do instantâneo fotográfico, sendo ainda derivações dele. Borrões, tremidos, fantasmagorias são potências contidas no instantâneo fotográfico, reveladas através de operações que visam o seu questionamento, como se pode ver no projeto *Extremo horizonte* (2012-2019), de Dirceu Maués. As imagens foram realizadas com *pinholes* em movimento, capturando a imagem com o filme em movimento dentro da câmera. Uma exposição contínua na qual o dispositivo e o suporte estão em movimento, criando um efeito de acúmulo de instantes que guarda uma frágil continuidade espacial.

Figura 2: Imagem da série *Extremo horizonte*, de Dirceu Maués (2012-2019)



Fonte: <https://www.dirceumaues.com/extremo-horizonte>



O interessante desse exemplo, é que como manifestação proveniente de uma abertura do instantâneo fotográfico, o ruído é uma surpresa. E se aqui o reivindico como lugar de potências estéticas, ele é da ordem do imprevisível. Onde quer que apareça, surgirão novos parâmetros, movimentos desestabilizadores. Maués (2012) afirma que essa poética baseada na incerteza de imagens feitas com aparelhos precários, como câmeras artesanais, *toy cameras*, celulares, representa uma subversão dos meios, especialmente num contexto de deslumbre frente a equipamentos cada vez mais sofisticados. Há uma noção de sabotagem contida na metodologia dos processos artísticos desse tipo, e também uma tensão que se cria quando se escolhe botar a tecnologia contra si mesma. Essas questões apresentam relação estreita com o ruído, porque quando se sabota a tecnologia, não se sabe que resposta ela nos dará, e o espaço da dúvida é onde habita o ruído, mostrando que esse tema articula a um só tempo pensamento crítico e investigação estética.

### Contingência, acaso, imprevisto

Tenho observado que as investidas dos artistas que utilizam o ruído para desenvolver estéticas próprias, ou sugerir formas diferentes de apropriação das matérias, baseiam-se, com frequência, na descaracterização das mídias, em métodos que contrariam protocolos de funcionamento industriais, na indução das máquinas ao erro, no uso combinado de tecnologias distintas, na feitura de dispositivos originais (às vezes artesanais ou construídos com materiais recuperados, “obsoletos”), e por fim, na exploração dos

erros e das falhas como novas visualidades. Os resultados dessas experiências oxigenam a produção artística de maneira salutar e notável, e estão ligados à compreensão de que as materialidades são adaptáveis, maleáveis e avizinham-se da ideia de “jogo” entre sujeitos e “aparelhos”.

A articulação entre sujeito e aparelho sob a forma do jogo é objeto da filosofia de Vilém Flusser (2011;2008), que sugere justamente uma relação mais horizontal entre seres humanos e tecnologias. Segundo o pensador, quando se compreende a lógica de funcionamento de determinado aparelho em sua gênese epistemológica (seu “programa”), é possível desmontar essa lógica, para que o aparelho deixe de fazer exatamente o que foi manufaturado para fazer, e seja capaz de produzir aquilo que planejamos alternativamente a esse ordenamento inicial. Em termos estéticos, isso significa que os artistas estão constantemente desenvolvendo maneiras de intervir nas mídias para dobrá-las às suas intencionalidades, confrontando o “programa” de cada mídia para extrair de acoplagens e arranjos inusitados, projetos originais. Tais práticas acabam muitas vezes problematizando não somente as formas de fazer, de criar, mas também os paradigmas formais, expandindo os limites das materialidades e confrontando as expectativas de percepção associadas à tecnologias empregadas.

A postura do jogador é ativa em relação ao aparelho, e indica a disponibilidade (ou melhor a vontade), de descobrir funcionalidades outras para as máquinas. Como a intervenção significa fabular novos modos de operação do *medium*, o jogo contra o aparelho assume o risco como inerente à criação. Isso também quer dizer que o resultado final de muitos trabalhos não se co-

nhece previamente. Os artistas desenvolvem seus próprios algoritmos (BAIO, 2015), mas não sabem exatamente que resposta vão obter, e isso parece ser o que mais lhes interessa. A filosofia flusseriana oferece bons *insights* para pensar como o uso artístico da tecnologia pode ser uma crítica aos parâmetros industriais, que por sua vez sustentam também uma série de padronizações formais, de heranças estéticas, e por conseguinte, hábitos perceptivos. Negar a agenda corporativa, discursiva e técnica das máquinas de fazer ruído na imagem, é questionar os paradigmas e os regimes visuais.

Nascida de preocupações estéticas e conceituais, essa questão de confrontar as mídias provocando situações de funcionamento inusuais, traz incutida nas metodologias adotadas um viés crítico que transparece um modo político de se relacionar com as tecnologias. Modo assentado na discordância de uma excelência irrestrita da máquina, e na crença em seu caráter e na consequente investida em alternativas para os usos das mídias que sejam capazes de provocar questionamentos sobre os limites (ou restrições) pre-escritos nas normas industriais de cada meio. Essa inquietação que marca os projetos artísticos com esse perfil “desprogramador” revela um imbricamento entre estética e política, que pode ser articulado com base no conceito de ruído (como movimento contrário a padronizações dominantes) e como resposta aos discursos evolucionistas sobre as tecnologias, que especificamente no campo da imagem são resgatados cada vez que uma nova mídia é lançada pela indústria.

Um exemplo dessa ligação entre estética e política, é o uso da técnica do *databending*, que consiste em submeter arquivos de

determinado formato ao processamento em *software* para formato diverso, gerando comportamentos estranhos desses arquivos. Essa prática, bastante comum nas artes digitais, é utilizada pela artista holandesa Rosa Menkman (já citada) em *A vernacular of file formats*<sup>4</sup>, uma série de experiências com imagens desrespeitando as especificações de *softwares* e formatos. Em seu site, ela explica que o formato de um arquivo supõe um sistema de codificação que organiza a informação ali contida de acordo com certa sintaxe. Para cada formato há uma maneira de interpretação recomendada da informação contida (via *software*). Além disso, a escolha de formato depende da finalidade de cada imagem (se será impressa, ou visualizada em tela, em que tamanho se dará essa visualização, etc).

Figura 3: Imagem de *A vernacular file of formats*, de Rosa Menkman (2010)



Fonte: <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>

4. Disponível em: <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>. Acesso em 03/11/2020.

O trabalho em questão se estrutura na negação dessa lógica. Menkman utiliza como base uma imagem em movimento, e em seguida codifica-a em diferentes formatos, explorando as formas visuais criadas pela aplicação de um erro a formatos de compressão como JPEG, TIFF, PNG e RAW. Isso permitiu que a própria “linguagem de compressão, de outra forma invisível, se apresentasse na superfície da imagem” (MENKMAN, 2010). Olhando de perto os detalhes de uma imagem em cada um desses formatos, constata-se suas peculiaridades, intervalos, alterações de cor e formas, distorções, especialmente porque vários desses formatos não são originalmente destinados à impressão (como ocorre no trabalho). Segundo Menkman, a essência do projeto não é ser um trabalho estático, mas um catálogo de arquivos “quebrados”, danificados, em constante evolução. Curiosa a ideia de evolução de um acervo de resultados “errados” do ponto de vista da interação entre formato do arquivo e *software*.

A *vernacular file of formats* apresenta características típicas da arte baseada no ruído: apropriação da tecnologia fora dos padrões convencionais por meio da sabotagem, o desvio como estratégia criativa, a exploração dos aspectos estéticos do erro, o questionamento do estatuto móvel da imagem (que se torna fixa, exibindo irregularidades em *pixels* e linhas), a crítica da eficiência da máquina pela exploração artística de seus erros, o valor do acaso na constituição da obra (a configuração de cada formato é desconhecida de antemão).

Esse último ponto é particularmente sintomático da arte contemporânea e das práticas ligadas à cultura digital (embora não restrito a elas), que indicam um deslocamento da imagem do/

da artista como fonte exclusiva da potência criativa, sua idealização como personagem dotado de habilidades específicas empregadas na manipulação de ferramentas e materiais. O ambiente da cibercultura, com suas estratégias colaborativas e estruturas maquínicas, pressupõe uma espécie de entendimento entre indivíduo e tecnologia, que estimula a infiltração nesta última, porém não mais uma intervenção da ordem do domínio, mas da associação, da acoplagem, (com episódios de desequilíbrio e impermanência). Tanto que os resultados alcançados quando a máquina funciona sob relativa autonomia<sup>5</sup>, produzindo *outputs* inesperados, deixam de ser um empecilho, para tornarem-se valores. Como avalia Baker (2011, p. 46), “o artista lida com certos graus de liberdade como um conjunto de limitações internas nas quais o sistema deve funcionar, direcionando, mas não produzindo, o resultado final”.

Quando digo que o ruído é responsável por estéticas experimentais, processuais e singulares, sublinho o grau de imprevisibilidade que tais formas apresentam justamente por serem geradas a partir de metodologias abertas (constantemente reinventadas) que lidam com a imprecisão dos resultados porque as mídias são submetidas a situações inusuais, com seus sistemas apresentando falhas. Essas falhas são utilizadas para reprogramar nossas percepções através do contato com estéticas e dis-

---

5. Puig e Ornelas (2018) falam sobre a condição de uma “máquina pensante”, quando a tecnologia apresenta erros, e passa a agir à revelia do controle humano. Como exemplo, os autores mencionam o comportamento de Hal 9000, o supercomputador do filme 2001: Uma odisseia no espaço (Stanley Kubrick, 1968). Não é aqui o caso de abordar uma certa vertente diabólica das tecnologias, mas em acordo com o argumento geral dos autores, reconhecer que a ocorrência do erro acusa a vulnerabilidade dos sistemas, a inerência da falha, e consequentemente, a presença do ruído.

positivos singulares. Baker (Ibidem) classifica o aproveitamento dos efeitos visuais do erro nas mídias digitais como “estética da máquina” ou “estética do erro”, que decorrem de “falhas do computador, do *software* e erros no processamento de informações”, exatamente a gênese de *A vernacular file of formats*. Como já dito, Menkman aplica nesse trabalho o mesmo erro a formatos distintos de arquivos, o que faz as estéticas de cada formato corrompido serem diferentes entre si e também imprevisíveis.

Peter Krapp (2018, p. 17) fala sobre o papel da contingência na arte, e entende que, “a experiência estética é um refúgio tradicional do acaso, do acidente e do jogo diante da sua exclusão filosófica (e teológica), e isso ainda procede na era dos ambientes mediáticos *high-tech*, altamente controlados e previsíveis”. Ou seja, mesmo que como já indiquei, as tecnologias informáticas sejam cheias de recursos que tendem para o ordenamento e a regularidade no desempenho, há um interesse cada vez maior na arte pelos contributos do aleatório na forma de acidentes, erros e ruídos, entendidos hoje como berço de renovação estética. Nesse tipo de metodologia a ênfase do ato criativo desloca-se do indivíduo para o processo (BARKER, 2011, p. 45).

E se o centro da atenção nesse tipo de trabalho é o processo (o modo de fazer), as obras se constituem como traços, vestígios, das estratégias adotadas nos procedimentos. É por isso que denomino de processuais as imagens carregadas de ruído. Também proponho entendê-las como experimentais<sup>6</sup>, na medida em que essa palavra denota a busca de novos arranjos, funcionalidades, e configurações das mídias, uma compreensão que não se iden-

---

6. Segundo Puig e Ornelas (2018) o ruído está ligado a uma práxis experimental.

tifica com a ideia de incompletude ou de empreendimento mal-sucedido. Muito pelo contrário, o experimental goza justamente da postura aberta necessária ao acolhimento de fenômenos incomuns (gênese do ruído), ponto-chave nessa abordagem que proponho para ligar ruído e estética.

### Enxergar o *medium*

No que se refere ao ruído, a centralidade do processo também nos coloca diante do *medium*. A exploração da tecnologia, de sua materialidade, transforma o percurso dessa exploração na temática da obra. Esse aspecto é importante porque uma das marcas do ruído é ser entendido como a intensificação do meio que lhe revela, o que ocorre quando a estrutura de uma obra se constrói a partir da investigação do *medium* (HAINGE, 2013), em estratégias que expõem os modos operativos do próprio meio.

É uma contradição o fato de que as mídias estejam tão disseminadas em nosso cotidiano, que às vezes mal notemos sua presença e atuação. Hill (2011, p.27) comenta sobre a relação entre um certo apagamento da tecnologia e sua eficiência: “Quando a tecnologia funciona bem, sua natureza e os efeitos são invisíveis. Mas as tecnologias nem sempre funcionam sem problemas. Uma pequena fratura ou uma mancha em uma lente torna os óculos bastante visíveis para o usuário”.

Parece que quanto mais eficaz é o funcionamento de uma tecnologia, menos nos damos conta de seu poder de mediação sobre nossa percepção. O cinema e a fotografia são exemplares desse fenômeno de “transparência”. Quando assistimos a um filme,



parece que estamos olhando diretamente para o referente, sem qualquer intermediário. Há um ocultamento do dispositivo técnico e discursivo. Com a fotografia o efeito é semelhante, e talvez mais intenso: com frequência procura-se na imagem correspondência direta com o referente, como se a intervenção do equipamento não acrescentasse nada ao produto.

As ocasiões em que o *medium* se revela, deixando seus efeitos e sua materialidade virem à tona, são muitas vezes aquelas em que o ruído risca a superfície dessa mediação, acusando a sua presença. Nesses momentos, a nossa experiência com essas mídias é atingida sob a forma de um estranhamento, pois se quebra a familiaridade que temos com as linguagens, e o ruído nos faz olhar diretamente para o código, ou seja, para as particularidades da técnica.

Analisando de perto uma imagem em JPEG, de baixa resolução, ampliada ao seu limite, perde-se a noção figurativa e qualquer referente se desfaz num conjunto de estrutura quadriculada. As formas de objetos reconhecíveis são prejudicadas, e sobram os *pixels*. Ballard (2011) faz um comentário interessante sobre o ruído na imagem digital, (e como identificá-lo é sobretudo um problema de percepção):

Por exemplo, na fotografia digital a busca de resolução em megapixels cada vez maior está associada à ilusão de uma imagem pura; uma versão digital da realidade. Contudo, a realidade fotográfica resulta da inabilidade de quem olha para enxergar o ruído digital. Não sabemos quão ruidosa é uma imagem de 3 megapixels até vermos uma de 10 megapixels. Só podemos identificar o ruído em retrospectiva. A razão para isso é agora aparente. O ruído digital não está localizado na ruptura específica da mídia,

mas nas forças materializadoras do acidente. Esse não é um novo tipo de ruído, mas parte do material que ele perturba. É um acidente deslocalizado, não o resultado dos movimentos analógicos de suas peças. O ruído digital já está sempre presente como falha, erro, um número mal lido ou uma lacuna na forma de onda (BALLARD, 2011, p. 66-67).

Considerando esse exemplo que citei da foto digital ampliada, quando a figuração se desfaz, visualizamos as lacunas, os intervalos da imagem, numa configuração que se desdobra para além da representação verossímil. A questão remete a outra característica importante do debate sobre o ruído: ele desestabiliza paradigmas, modelos de pensamento, formas dominantes, identidades, propondo modos expressivos diferentes. Em se tratando dos paradigmas da imagem, a aproximação da estrutura da foto digital que revela os *pixels*, ao mesmo tempo em que desmantela a figuração, está tecendo uma crítica ao modelo da imagem representativa (indicial). O ruído na fotografia tende a recusar esse paradigma, apresentando uma alternativa expressiva a ele. Assim, é possível criar estéticas das distorções, da manipulação das cores, da implosão das formas, de temporalidades múltiplas, etc.

Em que pese o fato de o ruído ser abordado nesse texto como fenômeno de percepção mais voltado ao âmbito da forma, Hainge (2013) nos alerta para não insistirmos em separar conteúdo e forma quando nos voltamos para o assunto. A concepção do ruído estimula a considerar a ligação entre essas duas instâncias, porque o ruído surge como expressão (forma) numa relação de interdependência com a materialidade de um meio dado (conteúdo). Quer dizer, o ruído é possível na medida em que certas condições de operação de corpos e substâncias se veem desarran-

gadas, sob certa impermanência, e as mudanças evidenciam-se no plano da forma segundo características de uma mídia específica. Isso significa que falar de ruído implica recusar a cisão entre forma e conteúdo.

Porém, devo assinalar que compreender o ruído como força instável e errática implica também a possibilidade de lidar com a pura emergência da expressividade, sem o necessário enclausuramento num sentido unívoco. Estou falando em não entender separadamente forma e conteúdo quando se fala de ruído, mas que em determinados casos, as visualidades carregadas de ruído exploram as formas de tal maneira, que sua intensidade poética e capacidade de nos afetar reside não num significado precisamente delimitado (hermenêutico, cartesiano), mas na força de sua estética. Nos seus elementos plásticos. Para Mark Nunes (2011, p. 14), que defende uma “poética do ruído” como saída estética (tendo como horizonte de análise as manifestações da cibercultura), termos como “erro” e “falha” podem ser compreendidos na lógica de uma “cultura do ruído” que se vale das aberturas criadas por situações em que “informações errantes” e “sem significado” caracterizam intervenções estéticas, políticas e sociais contra um ambiente de extrema programação de nossas sociedades. Como exemplo dessa dinâmica, ele cita a cultura *hacker*<sup>7</sup> que procura as brechas dos sistemas e protocolos informáticos para expor justamente esse nível de controle ao qual nos submetemos.

---

7. Conforme burrough (2011, p. 92) “o termo *hacker* emerge no âmbito da computação, mas uma vez que o virtual é o verdadeiro domínio do hacker, qualquer ação criativa que “toca o virtual — e transforma o real” pode ser definido como hack”.

Ao mesmo tempo que a prática *hacker* se apresenta como ativismo, ela utiliza o espaço informático para falar de suas próprias contradições e efeitos negativos, e não raro, faz isso esvaziando o sentido pré-programado das ferramentas, *softwares*, arquivos e sites, tornando-lhes simplesmente inúteis. Qual a relação disso com a estética? Bem, muitos projetos baseados numa prática *hacker* têm sido também desenvolvidos como projetos artísticos<sup>8</sup>, nos quais o ruído representa uma ferramenta crítica que tanto desvela as estruturas de construção dos sistemas – utilizando-as como formas significantes que promovem experiências artísticas alternativas –, quanto funciona para conscientizar a respeito da presença, da força e do poder da tecnologia<sup>9</sup>. Nada de estranho, já que as opções estéticas incorporam sempre posturas políticas.

Assim, pensar em conjunto ruído, estética e política através da carga expressiva (ou seja, significativa, formal) de determinado *medium*, sistema, tecnologia, linguagem, é dar ênfase às regulações e formas de operar. É dirigir nosso olhar para o meio em questão, investigando-o, problematizando-o, confrontando seu discurso e forma, até o ponto em que nos afastamos da necessidade de produzir sentido, e atingimos o lugar onde esse meio se intensifica ao ponto de nos afetar através de um “efeito de presentificação” (GUMBRECHT, 2010).

---

8. Cf. Almeida e Baio (2019).

9. Ver por exemplo, os trabalhos de biarritzzz (<https://www.biarritzzz.com/>), Sabato Visconti (<https://www.sabatobox.com/>), Joanna Zylinska (<http://www.joanna-zylinska.net/>).

## Artifício

O último ponto de reflexão que quero trazer é a conexão entre ruído, imagem e artifício. Em vários momentos falei de experimentar, elaborar, intervir. De metodologias, processos, poéticas. Auxiliada pelas ideias de Flusser, comentei o papel do ruído nas práticas artísticas baseadas no jogo contra os aparelhos de imagem. Mas Flusser também discorreu sobre artifício, que para ele significa mudança, movimento, manipulação. Sua concepção de artifício liga “astúcia”, “máquina”, “jeito”, “obra”, “destreza”. Por extensão, artifício é o jeito de o ser humano modificar objetos através de técnicas que estão em constante renovação. Ele diz que precisamos ser sujeitos dos objetos, que nos obrigam a buscar sempre novos caminhos (modos de fazer), e conclui: “somos bichos artífices, *homines fabri*. Bichos a mudar de técnica, a fazer artifícios” (FLUSSER, 1985, p. 1).

Artifício é o fazer não-espontâneo, ou seja, deliberado, proposital, intencional (FLUSSER, 1985, p. 4). Essa noção se conecta ao caráter experimental, processual e singular das obras ligadas ao ruído, porque todo meu argumento se refere a trabalhos em que os/as artistas queriam expressar seus gestos de interferência na tecnologia. Deixar ver que as imagens foram construídas, e não resultado de gestos irrefletidos, automatizados ou supostamente espontâneos.

É a partir desse horizonte semântico cunhado por Flusser que gostaria de pensar a arte contemporânea cujas estéticas nascem dos ruídos de nossas mídias. A partir das diversas reprograma-

ções (ou desprogramações), das investidas dos e das artistas na busca de proporcionar experiências sensíveis que deixam visível a condição elaborada de seus trabalhos, ou seja, por meio da criação baseada no artifício, é que o ruído se apresenta. Esse pensamento flusseriano, de que nós somos eternos fazedores de artifícios, está alinhado com o fazer no campo da arte que explora as tecnologias sempre a partir de táticas alternativas, comportamento que se traduz na variabilidade das obras (e consequentemente das formas do ruído). Portanto, ruído e imagem unem-se através dos vários artifícios impostos às mídias, e o aproveitamento do ruído como parte de estéticas processuais indica definitivamente que estamos tratando a criação a partir da manipulação, dos experimentalismos.

O artifício significa testar, perder-se, reencontrar-se, avançar, retroceder, deslocar-se nos caminhos da elaboração de um projeto artístico. Fala da capacidade de percorrer sem constrangimentos a zona da incerteza de cada processo (e dos meios empregados), e nessa trajetória deparar-se com o ruído. Na verdade, é compreender e aceitar que a presença do ruído é parte inescusável dos modos de fazer. E entender ainda que, acidentes, erros e ruídos servem para denunciar os processos de manipulação (PUIG e ORNELAS, 2018).

Nos casos que me interessam, os ruídos além de assinalar a manipulação das mídias, também operam uma espécie de autorreflexão sobre elas. Quando os realizadores de *Inferninho* inserem o ruído televisivo em seu filme, alimentando-se de uma estética proveniente de uma linguagem estranha (mas que pertence à historiografia das imagens em movimento), essa apropriação,

para além de uma função narrativa, é um comentário sobre a história das imagens em movimento e da própria cultura de massa. De sua maneira de criar mundos, e como esta influencia nossa própria maneira de fabular mundos (como as viagens de Deusimar sugerem).

Pelos exemplos que trouxe ao longo do texto, creio ter ficado também demarcado que a noção de artifício proposta por Flusser estende-se à própria concepção de imagem que enfatizo. Se discuto experiências caracterizadas pela manipulação das tecnologias, é porque estou também argumentando a favor de um tipo de produção que vai além de uma concepção da imagem como extensão de uma realidade *a priori*. A questão é compreender a imagem como lugar de investigação técnica e estética, sugerindo ultrapassar a fronteira imposta pela ligação com um referente dado, entendendo-a como um espaço de fabulação, a construção de uma realidade em si mesma, elaborada na interação entre o universo da tecnologia e a subjetividade humana, mas na qual a correspondência com o visível cede terreno ao possível, gerado pelas especificidades do dispositivo, e pelas condições trazidas pelo acaso.

### Tentativa de conclusão para um conceito impermanente

Comecei esse texto apontando que no século XX o tema do ruído despertou a curiosidade de pesquisadores e artistas. Mas isso não significa dizer que o ruído é um fenômeno exclusivo deste período histórico. Hainge (2013) nos lembra que a história social, artística e científica daquele momento é marcada por uma

presença crescente do ruído, e que isso conseqüentemente levou a uma série de pesquisas, mas o ruído existe em qualquer matéria, sendo considerado por este autor inclusive de um ponto de vista filosófico. A existência do ruído não obedece a marcos temporais, e tem um esforço de conceituação inaugural localizado no século XX, sendo portanto tardia.

As investigações mais recentes às quais me reporteí (e tantas outras que não alcancei) possuem em comum o fato de assumir o ruído como princípio com o qual a tecnologia (e a arte baseada nela) terá sempre que lidar, a despeito dos esforços para minimizar seu impacto. Para cada *medium* especificamente, as soluções artísticas que utilizam o ruído como força motriz de estéticas e base de experiências sensíveis pouco comuns levam a interpretações diferentes, sobre o *medium* e a ampliação de suas possibilidades expressivas, e também sobre o conceito de ruído. Quer dizer, para cada trabalho que desvenda a presença do ruído por meio de estratégias novas, a definição do ruído tende a se renovar também.

Isso indica que o ruído continua sendo um problema de percepção, e suas definições são variáveis cultural, geográfica e temporalmente, além de muitas vezes estarem carregadas de subjetividade. Esse caráter mutante do conceito, implica redefinições sucessivas. A maneira como o tema é abordado, desde suas implicações no campo sonoro, na teoria da comunicação, até a cibercultura, e por fim na arte, mesmo a alteração de conotações predominantemente negativas para interpretações positivas, com uma conseqüente apreciação de seu poder criativo e crítico, ou seja, da gênese político-estética do ruído, evidenciam que o assunto é não só complexo (alcançando diversas disciplinas), mas



que a própria variabilidade de suas manifestações sugere a necessidade de reconceituações periódicas. Isso significa também, que o espaço deste texto é parte de um debate que segue aberto a novas contribuições, e reavaliações dos passos dados até aqui. Falar do ruído pede uma atitude vigilante sobre as afirmações feitas, as tendências apontadas, os movimentos das técnicas, o pensamento e a cultura. Sigamos juntos e atentos.

## Referências

ALMEIDA, Reno, B.; BAILO, Cesar. Rastros, brechas, ruídos: o banco de dados entre o controle e resistências possíveis. In: **XXVIII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS**, Porto Alegre, 2019. Disponível em: [http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos\\_arquivo\\_T1MOLFP7PMUS2K9XEQMM\\_28\\_7593\\_22\\_02\\_2019\\_13\\_35\\_05.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_T1MOLFP7PMUS2K9XEQMM_28_7593_22_02_2019_13_35_05.pdf). Acesso em: 30/06/2019.

BAKER, Tim. *Aesthetics of error: media art, the machine, the unforeseen, and the errant*. In: NUNES, Mark. (Ed.). **Errors, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. London: Continuum Press, 2011, p. 42-58.

BALLARD, Susan. *Information, Noise, et al*. In: NUNES, Mark. (Ed.). **Errors, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. London: Continuum Press, 2011, p. 59-79.

burrough, xtine. *Add-Art and Your Neighbors' Biz: A Tactical Manipulation of Noise*. In: NUNES, Mark. (Ed.). **Errors, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. London: Continuum Press, 2011, p. 80-96.

FELINTO, Erick. Cultura Digital, Redes e suas Perturbações Sistêmicas. **Intersemiose**, ano II, n. 4, jul-dez, 2013, p.54-65.

FLUSSER, Vilém. Artificio, artefato, artimanha. In: 18<sup>a</sup> Bienal de São Paulo, 1985. Disponível em: [http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/wp-content/uploads/2016/11/flusser-artif%23U00e-dcio-artefato-artimanha\\_new.pdf](http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/wp-content/uploads/2016/11/flusser-artif%23U00e-dcio-artefato-artimanha_new.pdf). Acesso em: 19/11/2020.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas:** Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HAINGE, Greg. **Noise matters: towards an ontology of noise.** New York: Bloomsbury, 2013.

HILL, Benjamin Mako. *Revealing Errors.* In: Mark Nunes (Ed.). **Errors, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures.** London: Continuum Press, 2011, p. 27-41.

KAHN, Douglas. **Noise, water, meat: a history of sound in arts.** Cambridge: MIT Press, 2001.

KELLY, Caleb. **Cracked media: the sound of malfunction.** Cambridge: MIT Press, 2002.

MANOVICH, Lev. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/paradoxes-of-digital-photography>. Acesso em: 29/11/2020.

MENKMAN, Rosa. *A vernacular file of formats* (2010). Disponível em: <https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>. Acesso em 03/11/2020.

\_\_\_\_\_. **Manifesto de estudos em glitch [2010].** Disponível em: [https://issuu.com/rosamenkman/docs/manifesto\\_de\\_estudos\\_em\\_glitch\\_\\_ros](https://issuu.com/rosamenkman/docs/manifesto_de_estudos_em_glitch__ros). Acesso em: 17/11/2020.

NUNES, Mark. *Introduction: Error, Noise, and Potential: The Outside*

of Purpose. In: **Errors, Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures**. Ed: Mark Nunes. London, Continuum Press, 2011, p. 3-23.

PARIKKA, Jussi. **What's media archaeology?** Cambridge: Polity Press, 2012.

PUIG, Eloi Mestres; ORNELAS, Victor Magalhães. *Errare Est... Aproximaciones Indisciplinadas en las Prácticas Artísticas Contemporáneas*. **Barcelona Research Art Creation**, V. 6, n.3, 2018, p.271-295. Disponível em: <https://www.raco.cat/index.php/BRAC/article/view/342166>. Acesso em: 25/11/2020.

RUSSOLO, Luigi. **The Art of noises [1913]**. Ubuclassics, 2004. Disponível em: [http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo\\_noise.pdf](http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo_noise.pdf). Acesso em: 15/10/2020.

## Sites

<https://beyondresolution.info/>

<https://www.biarritzzz.com/>

<https://www.dirceumaues.com/>

<http://www.joannazylińska.net/>

<https://www.sabatobox.com/>

## A potência subjetiva do som: um estudo do *sound effect* como leitmotiv no cinema

Roberta Ambrozio de Azeredo Coutinho

### Introdução

A linguagem narrativa clássica do cinema, hegemônica no contexto contemporâneo, é estruturada a partir de convenções narrativas e estéticas que prezam pela “transparência” da mediação fílmica (XAVIER, 2005), no sentido de que todos os recursos e códigos cinematográficos explorados na criação diegética são tendencialmente articulados para que o público não os perceba, ou os absorva com naturalidade. Como cerne deste mecanismo, a narrativa é desenvolvida por meio do fluxo das ações, articuladas a partir de um preciso esquema causa-efeito, onde o intuito é não deixar lacunas de significação a serem preenchidas pelo espectador. Neste contexto de linguagem, o que se propõe, portanto, é uma experiência de fruição preponderantemente guiada, que busca operar certa neutralização da nossa autonomia interpretativa para que capturemos o filme, sobretudo, por meio dos caminhos que a instância fílmica nos propõe.

Nesse sentido, a concepção da trilha de áudio, quando fincada nessa lógica estruturante da narrativa clássica, se baseia, pri-

mordialmente, na exploração de certas estratégias criativas cujos contratos de leitura são familiares ao espectador, e as quais contribuem para que a esfera narrativa nos guie pelo universo ficcional. É o caso do *leitmotiv*, fenômeno de interesse desta pesquisa, o qual surgiu e se popularizou enquanto recurso musicológico da ópera, e que, em termos gerais, na sua configuração cinematográfica preponderante, opera por repetição um elo associativo entre componentes do enredo, sobretudo, personagens-temas musicais, e no caso particular do gênero *horror*, entre a instância monstruosa e ruídos diegéticos. Enquanto o primeiro caso atingiu o auge de sua recorrência na era clássica, o segundo continua a ser operado enquanto ferramenta fundamental do gênero supramencionado.

Para além destes usos convencionais do *leitmotiv*, é possível, embora não seja comum, localizarmos filmes da era cinematográfica mais recente que ao aproveitarem criativamente as potencialidades expressivas da tecnologia digital, bem como, ao buscarem evocar no espectador uma conexão de ordem mais autônoma e subjetiva com a diegese, requisitando, para isto, mais nossos sentidos do que intelecto no processo de fruição fílmica, propõem novos formatos e papéis para este clássico instrumento sonoro-narrativo. É o caso de *A mulher sem cabeça (La mujer sin cabeza*, Lucrecia Martel, 2008), campo de análise do estudo aqui proposto.

Esta produção, ao explorar o *sound effect* como *leitmotiv*, opera uma inovação da estrutura acústica deste recurso, bem como dinamiza suas funções diegéticas convencionais. Embora a definição mais completa e detalhada deste elemento fílmico se en-

contre na próxima seção do artigo, consideramos oportuno neste momento inicial do texto, esclarecermos que o uso do termo *sound effect* neste estudo não está relacionado a uma mera opção pela versão inglesa da palavra. De acordo com Débora Opolski (2013), pesquisadora e profissional da área do som cinematográfico, o *sound effect* é uma nomenclatura utilizada na cadeia produtiva da trilha de áudio para definir um dos componentes da categoria geral dos efeitos<sup>10</sup>, que também engloba os sons do ambiente (*backgrounds*) e os *hard effects*. Embora em seu estudo a autora não inclua o *foley*<sup>11</sup> nesse grupo, para os fins desta pesquisa, sempre que nos referirmos à efeitos sonoros de um modo geral, os sons de *foley* também estarão embutidos neste conjunto.

A grosso modo, o *sound effect* seria uma sonoridade não-mimética, por não possuir uma fonte diegética concreta, cuja criação se dá na fronteira tênue entre música e ruído, por meio, sobretudo, de experimentos de manipulação digital com ondas sonoras, e que desta forma se distancia, em termos de composição acústica, tanto dos efeitos referenciais-figurativos, quanto dos temas musicais instrumentais da escola romântica e das canções populares, primordialmente exploradas nos filmes “músicas

---

10. Segundo Opolski (2013): “Os efeitos são divididos em três categorias, de acordo com a função desempenhada: 1) backgrounds, os sons que compõem os ambientes, 2) hard-effects, efeitos que são vistos pelo espectador, relativos a uma fonte sonora *on frame* e 3) sound effects, que são os efeitos não literais, não-indiciais e que não devem ser submetidos a escutas causais, pois não são representativos” (OPOLSKI, 2013, p. 38).

11. Foley: “(...) sons resultantes da interação do personagem com o meio, os quais precisam ser gravados em sincronismo, reafirmando os movimentos visuais dos atores e reforçando a intenção dos personagens.” (Azoubel, 2009, apud Opolski, 2013, p.32). O profissional responsável pela produção desses efeitos é chamado de artista de *foley*, o qual basicamente executa uma dublagem sonora do corpo dos personagens.

de fosso”<sup>12</sup> (extra-diegéticas), ou seja, aquelas que, ao contrário da “música de ecrã” (diegéticas), permeiam as cenas, mas não provêm do universo diegético, de modo que apenas o público as ouve e não os personagens (CHION, 2011, p. 67).

Tal configuração sônica insólita, caracteriza a potente expressividade estético-narrativa deste componente acústico, que, por outro lado, só é de fato enfatizada, quando o *sound effect* não é utilizado enquanto um mero “efeito” de uma experimentação visual, ou mesmo de um evento sonoro figurativo. Nesse sentido, para os fins desta pesquisa, propomos o estudo do *sound effect* por meio da noção conceitual de *objeto sonoro não identificado* (FLUECKIGER, 2001), ou seja, um fenômeno acústico cinematográfico potencialmente ambíguo e sensório, como veremos mais adiante na seção deste texto dedicada precisamente à problematização do referido fenômeno.

Diante do exposto, o presente artigo intenta compreender de que forma o *sound effect*, ao ser codificado como *objeto sonoro não identificado* e explorado enquanto *leitmotiv*, promove operações de sentido no filme analisado? Por quais chaves estético-narrativas este imbricado recurso sonoro suscita a imersão do espectador no universo ficcional fílmico?

Com o objetivo de responder tais questionamentos, esta pesquisa se propõe a investigar a estrutura acústica, narrativa e estilística do *leitmotiv* explorado na obra *A mulher sem cabeça*, usando como ferramenta metodológica para o alcance deste fim

---

12. De acordo com Chion (2011): “Chamaremos de música de fosso àquela que acompanha a imagem a partir de uma posição off, fora do local e do tempo da ação. Este termo faz referência ao fosso de orquestra da ópera clássica”.

o conjunto heterogêneo de procedimentos que compõem a análise fílmica. Esclarecemos, ainda, que em termos de estruturação do trabalho, o referido exercício analítico será realizado no tópico final, uma vez que, com o intuito de fundamentá-lo, desenvolvemos as duas seções teóricas seguintes, onde na primeira propomos um estudo da origem e das especificidades do *leitmotiv* cinematográfico, e na segunda, a problematização da noção conceitual do *objeto sonoro não identificado* (FLUECKIGER, 2001).

## ○ *leitmotiv*

Em sua origem, o *leitmotiv* pode ser definido como um termo-conceito musicológico cunhado no final do século XIX nos escritos do pesquisador alemão *Friedrich Wilhelm Jähns* para definir certo recurso criativo recorrente nas óperas de um expoente da escola da música romântica<sup>13</sup>, seu conterrâneo, o maestro *Carl Maria von Weber* (CONSTANTINI, 2001)<sup>14</sup>. No contexto operístico, pode ser definido como um recurso narrativo-estilístico

---

13. Quando falamos em música romântica neste artigo, não estamos nos referindo ao gênero musical contemporâneo, mas sim ao movimento que eclodiu no contexto da música clássica (orquestral) ocidental, dominando este cenário musical durante todo século XIX, e o qual se desenvolveu como uma vertente do Romantismo, movimento intelectual e artístico em grande escala que revolucionou a sociedade europeia do referido período. A música romântica é marcada por uma maior liberdade de forma e concepção, cujas obras possuíam uma estreita ligação com outras artes, contrapondo-se assim a música do período clássico anterior. Dentre os principais compositores podemos citar Beethoven, Schubert, Schumann, Chopin e Wagner.

14. Este texto faz parte da coletânea *Theoretical Film Sound Texts*, disponível em: <http://filmsound.org/theory/>, sob o título: *Leitmotif revisitado*. Link de acesso direto ao texto: <http://filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>. Como se trata de um artigo *online*, não contém a numeração das páginas, sendo assim, nas citações literais deste texto a referência conterá apenas o nome do autor e o ano da publicação.



explorado no estabelecimento de associações alusivas, caracterizadoras, ilustrativas e integradoras entre temas musicais, curtas sequências instrumentais ou melodias, e elementos do enredo, tanto concretos quanto abstratos, como personagens, objetos, situações dramáticas, lugares, atmosferas sensoriais etc. (BAPTISTA, 2007, p. 137).

Apesar de não ser o criador do *leitmotiv*, o compositor Richard Wagner, outro nome emblemático no contexto da escola Romântica, é reconhecido pela crítica e pela comunidade científica como o responsável por aprimorar e popularizar tal recurso musical ao explorá-lo em suas óperas.

Wagner cria as suas referências mais contundentes pela música, e, em particular, pelos leitmotiv. São eles que levam à identificação de personagens, situações e até mesmo objetos de diversas naturezas. Mas, não apenas a uma mera identificação. Seu objetivo vai mais além. Revela, por exemplo, sentimentos futuros ou recorda situações já sentidas, mesmo que apenas no inconsciente. Esse trânsito espaço-temporal torna seu relato musical extremamente denso e complexo de sentidos (PEREIRA, 2008, p. 25).

Na concepção do *leitmotiv*, Wagner empreendia esforços para encontrar a harmonia musical que melhor representasse o(s) personagem(ens) e/ou situações sobre os quais se pretendia imprimir uma identidade sonora no contexto da estrutura narrativa da ópera, explorando nesse mecanismo a familiaridade do público com a linguagem musical, sobretudo por meio do uso de timbres específicos nas composições, capazes de evocar sensações positivas ou negativas em quem os ouve (CONSTANTINI, 2001). A associação reiterada da composição, e de suas variações

harmônicas e melódicas, com o elemento diegético escolhido, em momentos precisos do enredo, possibilita a codificação de significados determinantes para a conexão da plateia com o universo ficcional proposto.

Com esta estratégia sonora operística, Richard Wagner concebeu um modo rebuscado e eficiente de moldar a música às necessidades dramáticas das cenas. Dentro desta perspectiva, o *leitmotiv* não se confunde com um mero acompanhamento sonoro/musical, se constituindo em um fenômeno complexo cuja codificação pode ser explorada no engendramento de sensações e associações no público ouvinte. Esta articulação musical engenhosa se mostra intensamente eficaz para o funcionamento da condução frutiva fílmica, uma vez que é capaz tanto de manejar revelações narrativas, quanto de catalisar afetivamente o espectador, mecanismos fundamentais para engendrar seu envolvimento com o filme.

Nesse sentido, a inventividade e versatilidade deste recurso se mostraram determinantes para que o *leitmotiv* operístico *Wagneriano* fosse massivamente incorporado, e readaptado, pela linguagem cinematográfica, em sua era clássica, momento de surgimento e sedimentação da linguagem fílmica sonora.

Foi Wagner quem deu ao *leitmotiv* um novo status como elemento determinante da forma musical. Sua forma flexível de usar temas musicais permitiu aos músicos resolver muitos problemas quando os filmes começaram a incluir som. Em primeiro lugar, para encontrar uma estrutura para organizar o material musical. Em segundo lugar, para vincular personagens e situações por meio da música. E, finalmente, para evitar a duplicação (imagem / som / onomatopéia musical, ter som e música fazendo o mes-

mo). A música romântica entrou no campo sonoro do filme associado a todos esses aspectos técnicos, psicológicos e formais, ajudando o filme narrativo a apontar mais alto. As pessoas estavam familiarizadas com o código musical, e as associações com personagens e situações permitiram que os diretores delineassem e complementassem ideias e argumentos por meio do som (CONSTANTINI, 2001).

Em seu estudo sobre o *leitmotiv* cinematográfico, Constantini (2001) elenca diversas possibilidades de formatação deste recurso que resultam de distintos arranjos entre o elemento sonoro utilizado (música, efeito sonoro), o componente do enredo ao qual ele irá se associar (personagem, objeto, situação), bem como a função diegética resultante dessa junção (descrição/identificação, substituição, indicação). Entretanto, o autor reconhece que, embora exista essa gama expressiva de variações do *leitmotiv*, com diferentes gradações de complexidade a depender da combinação entre seus componentes, a linguagem fílmica simplificou sua fórmula, o tornando menos rebuscado e mais estereotipado do que a versão inaugural operística. Vejamos.

O arranjo originário deste recurso na ópera, o qual, como vimos, é baseado no tripé *tema musical*>*função associativa*>*elementos do enredo*, ao ser incorporado pelo cinema clássico assume dois formatos básicos tradicionais: 1. Aquele no qual uma música instrumental, primordialmente no molde clássico da escola romântica, identifica um personagem, sobretudo, heróis, mocinhas e vilões, de um modo tão intenso que parece encarnar a presença dessas figuras, como os casos emblemáticos dos temas musicais dos protagonistas das “produções-franquia” *Superman* e *Indiana Jones*. 2. Este que segue a mesma lógica musical do

anterior, contudo, são *leitmotivs* que servem não a identificação de personagens, mas sim à descrição de situações típicas de cada gênero cinematográfico, como os temas musicais de perseguição em filmes de ação, de amor em melodramas, os sinistros nos filmes de suspense, os futuristas em ficções científicas etc.

Embora tal ferramenta criativa, seguindo a tradição operística, assuma primordialmente um formato musical no contexto fílmico, os efeitos também são elementos sonoros que servem à composição do *leitmotiv* (CONSTATINI, 2001; CARREIRO, 2011). No entanto, esta configuração sonora é explorada de modo pontual, sendo típica de produções do horror e suspense, consistindo em um código elementar destes gêneros, qual seja, a associação intensa de um efeito sonoro específico, geralmente figurativo, à instância monstruosa, onde tal *leitmotiv* assume a função de identificá-la, sendo capaz de sugerir sua presença mesmo quando não a vemos.

Dessa maneira, tal recurso funciona como um instrumento basilar no alcance da resposta afetiva precisa perseguida por este gênero e suas ramificações “(...) de ampliar a tensão e a inquietude da plateia” (CARREIRO, 2011, p. 48). O autor traz alguns exemplos, como os dos filmes *Atividade paranormal* (*Paranormal activity*, Oren Peli, 2007) e *Ringu* (*Ringu*, Hideo Nakata, 1998), onde efeitos sonoros diegéticos que simulam ruídos característicos de tecnologias, no primeiro caso de uma câmera de vídeo caseira e no segundo de uma fita analógica, funcionam como *leitmotivs* das instâncias monstruosas, as quais, nestes filmes, são conjuradas por tais dispositivos tecnológicos de gravação e reprodução imagética. Esses sons, portanto, teriam a função de

demarcar a presença do “vilão”, muitas vezes indicando sua presença quando ele está ainda nos arredores do quadro.

Por outro lado, Constantini (2001) argumenta que os “*leitmotiv* sonoros”, nomenclatura que o autor utiliza para diferenciá-los dos *leitmotiv* que operam a partir de temas musicais, são primordialmente sons *in*, ou seja, aqueles cujas fontes estão dentro do enquadramento da tela, portanto, visualizáveis pelo público (CHION, 2011). Ao desenvolver essa ideia, o autor afirma que nas cenas onde o *leitmotiv* sonoro transita para fora do quadro, ele se tornaria um ponto de dissolução das fronteiras entre os universos diegético e extra-diegético.

No entanto, embora este tipo de jogo ambíguo com a diegese possa ser operado por meio do recurso em questão, via de regra, por serem efeitos indiciais e, geralmente, associados de modo intenso à personagens, coisas ou objetos, como nos casos dos filmes de horror/suspense supramencionados, o *leitmotiv* sonoro, mesmo se movimentando no trajeto “dentro-fora” de quadro, deixa um forte rastro de referencialidade que dificulta o alcance dessa dissolução de fronteiras entre a instância diegética e não-diegética.

Nesta perspectiva, independentemente de serem operados a partir de efeitos sonoros diegéticos ou músicas extra-diegéticas, os *leitmotiv* hegemônicos no cinema contemporâneo ainda são aqueles que se sedimentaram enquanto recursos-chave do cinema de gênero clássico hollywoodiano. Nesse sentido, quando observamos os arranjos dos *leitmotiv* tradicionais mencionados nesta seção, quais sejam, *música*>*identificação*>*personagem*; *música*>*descrição*>*situação e efeito sonoro*>*indicação*>*instância monstruosa*\objeto, é possível perceber que todos, ao ope-

rarem tanto com elementos sonoros de natureza acústica bem demarcada, quanto com componentes concretos do enredo e/ou situações estereotipadas, tendem a produzir associações explícitas e assim engendrar significações de ordem objetiva acerca do universo filmico.

Embora tais configurações do *leitmotiv* ainda sejam dominantes no cinema atual, nas próximas seções do artigo propomos uma investigação de uma estratégia estético-narrativa sonora que, na perspectiva deste estudo, se apresenta enquanto uma variante peculiar, e potencialmente expressiva deste recurso. Vejamos.

### ○ *objeto sonoro não identificado*

No cenário contemporâneo, diante deste quadro de aparente homogeneidade no que tange ao aproveitamento do *leitmotiv* enquanto ferramenta criativa cinematográfica, é possível localizar filmes que propõem uma reciclagem deste recurso ao o revestirem de novos formatos sônicos e o incumbirem de funções diegéticas distintas de seus papéis convencionais. É o caso de *A mulher sem cabeça*, campo de análise deste estudo, o qual promove uma inovação do formato clássico do *leitmotiv*.

Tal inventividade é alcançada por alguns fatores, dentre os quais apontamos, em primeiro lugar, a opção estilística adotada no desenho de som da referida produção de compor a base acústica deste recurso a partir de *sound effects*, componentes da trilha de áudio cuja criação se dá a partir de duas formas: “1. por processamento e manipulação de sons naturais com o intuito de modificar as características físicas dos mesmos, descaracterizan-

do-os e dificultando a escuta causal. 2. por manipulação e criação de ondas sonoras provenientes de fontes eletrônicas ou digitais” (OPOLSKI, 2013, p. 48-49).

A autora esclarece que tal peculiaridade em sua composição advém do fato de que, diferente dos efeitos sonoros representativos que, primordialmente, possuem a função basilar de “sonorizar” elementos cênicos, como paisagens e objetos, os *sound effects* seriam sonoridades “não-literais e não-indiciais” (OPOLSKI, 2013) por não estarem associados a nenhuma fonte sonora concreta presente na cena. Sendo assim, seu arranjo sônico baseado em manipulação e síntese digital, é meticulosamente concebido para não suscitar associações literais na memória auditiva do ouvinte, muitas vezes transmutando sons cotidianos em sonoridades irreconhecíveis.

Nesse sentido, livre da obrigação audiovisual mimética que muitas vezes limita o alcance de significação dos efeitos figurativos, o *sound effect* se constitui em um elemento acústico com intensa propensão a transportar o espectador às camadas intangíveis da diegese. No entanto, na perspectiva deste estudo, esta latente potencialidade expressiva é notoriamente minimizada no cinema contemporâneo, sobretudo em sua vertente comercial adepta da linguagem fílmica clássica, uma vez que neste âmbito hegemônico, para tal componente, independentemente do nível de complexidade de seu desenho acústico, são primordialmente conferidas funções acessórias, tais como aquelas citadas por Opolski (2013) em sua definição sobre o *sound effect*, de compor efeitos visuais, sublinhar títulos e créditos finais, e reforçar o impacto acústico de efeitos referenciais e figurativos (OPOLSKI, 2013, p. 50).

Indo de encontro a esta tendência de utilização auxiliar do *sound effect*, o filme sobre o qual nos debruçaremos neste estudo, além de o conceber a partir de uma estrutura acústica arrojada, aproveita tal inventividade sonora para fins narrativos e dramáticos mais complexos, como na criação de um *leitmotiv* peculiar, propondo neste percurso uma inovação deste clássico recurso sonoro fílmico. Dentro desta perspectiva, propomos nesta pesquisa a investigação da produção de sentido suscitada pelo *sound effect* enquanto *leitmotiv*, a partir da noção conceitual de *objeto sonoro não identificado* ou *USO*<sup>15</sup> (*unidentified sound object*), uma sigla da versão inglesa deste termo (FLUECKIGER, 2001).

Os *USO* são sons utilizados com uma enorme abertura para associações de sensações e que trabalham mais no sentido musical ou num nível sonoro abstrato, como significantes de alguma coisa, sem a compulsão de ter que significar algo objetivo no filme. A preservação da ambiguidade é de fato uma finalidade do *USO*. [...] Os *USOs* apenas traduzem ou indicam sentimentos geralmente referenciados a algo diegético; no entanto, são indeterminados quanto à causa (FLÔRES, 2013, p. 129).

Assim, a potência sensorial do *USO* advém de sua obscura natureza extra-diegética a qual se constrói na indeterminação de sua fonte, o que conseqüentemente desestabiliza nossa escuta causal, aquela que instintivamente leva o indivíduo a relacionar o som ouvido a sua origem física (CHION, 2011). Dessa maneira, a inerente ambiguidade diegética do *USO* é capaz de ampliar significativamente o campo perceptivo do espectador em relação ao composto

---

15. Sempre que o termo *USO* aparecer desta forma no texto, em letras maiúsculas e em itálico, estamos nos referindo a noção conceitual de *objeto sonoro não identificado*.



audiovisual fílmico, uma vez que este, ante a ausência de informações narrativas concretas e explícitas sobre aquela sonoridade, se torna tanto mais vulnerável as evocações sensoriais da diegese, quanto mais autônomo em seu processo interpretativo.

Barbara Flueckiger (2001), pesquisadora alemã que cunhou o termo-conceito ora explanado em seu texto intitulado “USO: The Unidentified Sound Object”<sup>16</sup>, esclarece que o teórico e realizador Alberto Cavalcanti, ainda no início da linguagem fílmica sonora, já havia problematizado a exploração de *objetos sonoros não identificados* como uma forma de potencializar o envolvimento sensório-afetivo do público com o filme, sobretudo no que diz respeito a criação de suspense a partir da evocação de sensações relacionadas a ele, como a tensão, a curiosidade e o medo. Segundo Cavalcanti (1939 apud FLUECKIGER, 2001), na experiência cotidiana é comum o indivíduo instintivamente se intrigar e ser arrematado emocionalmente por sons não sincrônicos cujas fontes ele não é capaz de reconhecer. “Você já ouviu um barulho à noite - não sincronizado - i. e., sem ter noção do que o causou? Claro. E você deixou sua cama e desceu para descobrir o que causou o estrondo, ou o baque” (CAVALCANTI apud FLUECKIGER, 2001, p. 1, tradução nossa).

Embora Alberto Cavalcanti, ainda na transição das décadas 30-40, tenha reivindicado a força sensório-afetiva que o *USO* seria capaz de exercer sobre o público, as limitações da tecnolo-

---

16. O título original em alemão deste texto é *Das unidentifizierbare Klangobjekt*, o qual faz parte do capítulo 3 do livro *Sound design: die virtuelle klangwelt des films* (Barbara Flueckiger, 2001), e também pode ser encontrado em sua versão traduzida para o inglês na página <http://filmsound.org/theory/>, como parte da coletânea *Theoretical Film Sound Texts*, sob o título: USO: the unidentified sound object. Link de acesso direto ao texto: [http://www.zauberklang.ch/uso\\_flueckiger.pdf](http://www.zauberklang.ch/uso_flueckiger.pdf).

gia sonora analógica monofônica da época inibiram a utilização deste recurso criativo, pois sem o tratamento técnico adequado, e desamparados de uma justificativa imagética, tais sonoridades poderiam soar incômodas, desviando assim a atenção do espectador do universo ficcional, algo não desejado pela narrativa clássica que prezava pelo ideal da transparência fílmica. Sendo assim, Flueckiger (2001), defendendo a ideia de que no Cinema evoluções técnicas tendem a estimular mudanças estéticas, afirma que a partir da década de 70, era de marcantes avanços tecnológicos que culminaram no refinamento do som cinematográfico analógico, como a chegada do sistema *Dolby Stereo*, o *objeto sonoro não identificado* passou a ser incorporado nos filmes de modo mais destacado e recorrente.

Segundo Flueckiger (2001), o tom de mistério intrínseco ao *USO*, bem como sua inclinação em estimular a fantasia do espectador, fizeram com que tal elemento fosse explorado preponderantemente em filmes de horror e suspense, sobretudo, indicando ameaças e intensificando a tensão de sequências assustadoras, bem como, nas ficções científicas, com a função basilar de introduzir seres fantasiosos e/ou objetos virtuais nas cenas, reforçando o teor fantástico característico destas produções. Desse modo, o *USO* se sedimentou enquanto código narrativo-estilístico desses gêneros, sendo bastante explorado deste modo no cinema contemporâneo.

Nos dois casos trazidos acima, o *objeto sonoro não identificado* adquiriu, primordialmente, funções estereotipadas as quais minimizam sua autonomia e potência expressiva na produção do sentido fílmico, uma vez que o objetivo principal de sua inserção já é bem demarcado. Vejamos. Em grande parte das ficções científicas

e dos filmes de enredos fantásticos, o propósito na colocação do *USO* é tornar elementos fantasiosos e virtuais mais verossímeis. Já nas produções de horror e suspense, o *USO* é explorado, primordialmente, para evocar sensações muito precisas no espectador requeridas por estes gêneros, tais como o medo e a tensão, servindo assim à uma condução frutiva intensamente guiada.

Neste sentido, ao passo que reconhecemos a sedimentação do *USO* enquanto código de linguagem destas categorias de filme, propomos com este estudo problematizar a ideia de que tal fenômeno acústico não é exclusivo dos referidos gêneros cinematográficos, bem como, que sua natureza enigmática pode servir para além da evocação do mistério e da fantasia, podendo ser explorada como um portal de acesso às camadas subjacentes da diegese, sobretudo quando se trata de um *sound effect*. Isto porque, quando o *USO* é concebido mais próximo de um “sentido musical” (FLÔRES, 2013) ele, convencionalmente, incorpora a estrutura da música instrumental Romântica, como o exemplo trazido por Flueckiger (2001) das duas notas graves repetitivas, com intervalos de semitons, que no filme *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), ao ressoarem na extra-diegese, encarnam a presença da criatura vilã.

Na concepção desta pesquisa, neste formato, há uma descaracterização do *USO* enquanto fenômeno singular, uma vez que ele se confunde com a tradicional entrada de temas musicais nas cenas, algo que enfraquece sua natureza indeterminada, já que o espectador tende a interpretá-lo como um código narrativo sonoro não diegético com o qual está bastante familiarizado, qual seja, o da “música de fosso” (vide nota de rodapé 12). Nesse sen-

tido, embora reconheçamos a tenuidade que demarca a fronteira entre a entrada de músicas e a inserção de *USO's* nas cenas, e em um nível macro, entre a trilha musical e a trilha de efeitos no desenho sonoro fílmico contemporâneo, como veremos nos parágrafos a seguir, o exemplo do filme *Tubarão* trazido acima, ao nosso ver, consiste em um tema musical clássico, destoando assim da apreensão do que seria a essência do *objeto sonoro não identificado*, a qual reside em sua natureza diegética ambígua.

Dentro desta perspectiva, quando o *USO* é concebido a partir de *sound effects* seu caráter “não identificado” é potencializado, já que, ainda que estes elementos possam ser desenhados dentro de uma lógica musical, eles operam em “um nível sonoro abstrato” (FLÔRES, 2013), pois a composição, nesses casos, se dá não a partir de arranjos musicais clássicos operados por instrumentos tradicionais, mas sim de experimentos de processamento, manipulação, e até mesmo criação, de ondas sonoras provenientes de fontes naturais, eletrônicas ou digitais (OPOLSKI, 2013). Dessa maneira, tal forma de concepção, aproxima o *sound effect* das composições da música eletroacústica, aquelas “(...) nas quais a tecnologia eletroeletrônica, e nos dias atuais principalmente o computador, é utilizada para acessar, gerar, explorar e configurar materiais sonoros (...)” (RINALDI, 2014, p. 18).

Apostando em um forte hibridismo entre sonoridades musicais e ruidosas, e compartilhando de um mecanismo composicional que explora meios eletrônicos e digitais na criação de sonoridades e manipulação de sons pré-existentes, *sound effects* e músicas eletroacústicas operam uma dissolução de fronteiras na criação sonora fílmica contemporânea, intensamente refor-

mulada pela tecnologia digital. “*Rumblings* baixos nas surround traseiras, efeitos ritmicamente repetidos, tons eletrônicos, *whooshes*, sons percussivos e *reverb* e, acima de tudo, sons sampleados, foram habilitados por meios digitais na criação de trilhas sonoras” (GORBMAN, 2016, p. 401).

Segundo Gorbman (2016), a inserção de tais sonoridades operaria uma mistura indiscernível entre efeitos e música em grande parte das trilhas sonoras fílmicas atuais. Ao passo que reconhecemos tal fenômeno, apontamos o *sound effect* como o componente acústico que carrega de modo mais demarcado em sua essência essa propensão à diluir os limites composicionais entre sons de efeito e sons musicais na produção fílmica contemporânea, tendo em vista que as concepções de *foleys*, sons ambiente e *hard effects* são primordialmente ancorada na representação mimética de elementos diegéticos, o que tende a afastá-las desta zona fronteira. Oportuno salientar, complementando uma problemática já apresentada neste estudo, que, independente do seu grau de aproximação com a linguagem musical em termos de composição, e o nível de complexidade que pode ser atingido neste desenho acústico, a expressividade do *sound effect* torna-se sutil quando ele se limita a compor efeitos visuais ou a funcionar como “efeito” de eventos sonoros representativos, com o intuito principal de reforçar a eloquência destes.

Por outro lado, quando esta natureza híbrida, ambígua e insólita do *sound effect*, tanto em termos puramente acústicos, quanto diegéticos, é explorada narrativamente enquanto objeto sonoro não identificado, este componente é capaz de se tornar intensamente instigante em termos de fruição fílmica, uma vez

que, ante a ausência de um contrato de leitura convencional e desamparado de justificativas diegéticas óbvias, o espectador, ao entrar em contato com essas sonoridades enigmáticas, é levado a tirar suas próprias conclusões a partir de um processo frutivo mais autônomo. “Como um espaço vazio no texto, ele funciona como uma tela na qual a criação individual e subjetiva de significado do observador pode ser projetada. O objeto sonoro ambíguo levanta uma questão, que o espectador tentará resolver por meio da interpretação” (FLUECKIGER, 2001, p. 3-4).

Este “espaço vazio” no texto fílmico, aberto pelo *objeto sonoro não identificado*, pode tornar-se ainda mais instigante para o espectador quando tal fissura não se limita a momentos específicos do enredo onde são requeridas reações muito precisas do público, como nos casos dos filmes de gênero citados anteriormente, mas sim reverbera pela diegese de um modo enigmático, criando uma espécie de portal de acesso às suas camadas implícitas. Ao ser explorado de modo recorrente, e consistir em uma composição que, mesmo comportando variações ao longo da narrativa, é reconhecida em sua identidade sonora sempre que ouvida pelo espectador, o *USO* pode se configurar em um complexo e incommum *leitmotiv*.

Dessa maneira, a partir da conjugação dos conhecimentos engendrados ao longo do texto, na próxima seção do artigo nos propomos a investigar o mecanismo estético-narrativo aplicado no filme *A mulher sem cabeça*, por meio do qual o *sound effect*, ao ser narrativamente codificado como *objeto sonoro não identificado*, opera enquanto *leitmotiv*, porém, não de um modo convencional, uma vez que nesta produção é possível perceber uma

reformulação do formato clássico deste tradicional recurso , tanto em relação ao componente do enredo ao qual o motivo sonoro irá se associar, quanto à função diegética que resultará desta associação insólita. Vejamos.

## A análise

Antes de adentrarmos no exercício analítico do filme *A mulher sem cabeça*, julgamos importante localizá-lo no cenário cinematográfico contemporâneo. Este é o terceiro filme da realizadora argentina Lucrecia Martel, que, embora tenha iniciado sua carreira no contexto do *Nuevo cine argentino*<sup>17</sup>, compartilhando com este movimento perspectivas temáticas e narrativas, desenvolveu a composição estético-dramatúrgica de sua cinematografia a partir de um estilo singular, e internacionalmente reconhecido, o que a conecta mais a uma proposta de cinema autoral do que de ciclos produtivos.

Martel aposta na construção de universos diegéticos ordinários, desenvolvidos a partir da banalidade da rotina dos personagens, que ao mesmo tempo são potencialmente sensórios. Tal contraste é alcançado, sobretudo, a partir de uma composição estética arrojada no estabelecimento das relações som-imagem, onde a dimensão sonora apresenta-se enquanto esfera fundamental para a produção do sentido fílmico. Esta construção par-

---

17. Movimento que perpassou as décadas de 90-2000, encabeçado por jovens cineastas independentes que buscavam a renovação completa do cinema Nacional após quase três décadas de uma intensa crise em todas as esferas da atividade cinematográfica portenha. Crise esta deflagrada pelo desmantelamento do setor durante o período ditatorial mais rígido da história do país, ocorrido entre os anos de 1966 e 1983.

ticular da instância ficcional que nos apresenta um mundo familiar permeado por uma atmosfera enigmática, afina a proposta de Martel com uma espécie de “realismo sensorial”<sup>18</sup> (VIEIRA, 2013) que caracterizaria uma tendência da produção contemporânea, também referenciada por parte da crítica sob o rótulo de “cinema de fluxo” (OLIVEIRA, 2010 *apud* VIEIRA, 2013).

Nesta perspectiva específica, o raciocínio sobre a trama não se apresenta enquanto forma principal de compreensão diegética, cedendo espaço para que sejamos guiados, sobretudo, por nossa experiência afetiva. Não é a lógica, mas sim os sentidos do espectador, que são requisitados no processo de imersão nestas narrativas peculiares. “(...) em lugar de se explicar tudo com ações e diálogos aos quais a narrativa está submetida, adota-se aqui um certo tom de ambiguidade visual e textual que permite a apreensão de outros sentidos inerentes à imagem (...)” (VIEIRA, 2013, p. 490). Em seu texto onde autor estabelece as dimensões e especificidades do fenômeno do “realismo sensorial”, Vieira (2013) destaca o nome de Martel como uma das cineastas mais frequentemente citada como praticante desse cinema. Nos próximos parágrafos iremos investigar como a inserção do *leitmotiv*, em um filme que notoriamente não adere aos preceitos da linguagem fílmica clássica, concebeu uma variante peculiar deste clássico recurso.

---

18. O autor esclarece que o “realismo sensorial” ou “realismo sensório” não se configura em um movimento cinematográfico devido à sua presença em distintas cinematografias de distintos países. “Por se tratar de um conjunto de filmes realizados em diversas partes do planeta, por cineastas não necessariamente ligados entre si, podemos descartar a ideia de pensar esse realismo sensório como um movimento cinematográfico, optando por tratá-lo como uma espécie de “comportamento do olhar” (OLIVEIRA, 2010), que operaria como uma espécie de denominador comum entre projetos autorais bastante distintos entre si” (VIEIRA, 2013, p. 491).



Em *A mulher sem cabeça*, logo no início do filme, após atropelar algo na estrada e sofrer uma pancada na cabeça com o impacto da batida, a protagonista, Vero, entra em um estado mental confuso, desencadeado pela dúvida de possivelmente ter matado alguém. A personagem é atormentada por esta culpa durante toda a trama porque no momento do acidente ela estava com a cabeça baixa procurando o celular e, portanto, não vê o que provocou a colisão. Instantes depois, já confusa com a lesão sofrida, decide não descer do carro para amparar a possível vítima que ela se quer sabe a natureza. A partir deste fato pontual, as ações parecem seguir o fluxo desconexo da mente dela, e seu abalo psíquico se torna o centro da narrativa.

A película possui uma arrojada concepção sônica, sobretudo na camada de efeitos, composta, majoritariamente, por eventos figurativos, mas que também comporta a inserção de *sound effects*. Há uma clara aposta do filme em conferir a estes elementos um papel determinante na produção do sentido fílmico, já que através deles Vero constantemente se reconecta com o acontecimento perturbador do acidente. Toques de celulares e estrondos provocados por distintas causas, por exemplo, a todo tempo são inseridos nas cenas, nos convidando a reviver este evento junto com a personagem. Em meio a essa profusão de sons miméticos, destacamos a presença sutil, porém marcante, de um *sound effect* que, livre da obrigação de sonorizar componentes concretos do enredo, se propõe a operar uma conexão potencialmente abstrata entre o espectador e o universo ficcional.

O referido *sound effect*, foco desta análise, é narrativamente codificado enquanto *objeto sonoro não identificado*, uma vez

que não se limita a compor créditos, títulos, ou reforçar a presença acústica de *foleys*, sons ambiente e *hard effects*, consistindo assim em um elemento autônomo e tendencialmente ambíguo no que diz respeito a sua natureza diegética. Esta condição é reforçada por suas características físicas, pois trata-se de uma sonoridade prolongada que, embora fraca em termos de potência, possui uma frequência intensamente alta (aguda), a qual sofre oscilações durante a emissão.

Este desenho sônico tende a parecer enigmático ao espectador, pois não remete a nenhuma fonte causal presente nas cenas nas quais é inserido. Em contrapartida, embora se afine com a concepção da música eletroacústica, tal composto acústico não tende a ser compreendido como outro elemento extra-diegético com a qual o público já está bastante familiarizado, qual seja, a “música de fosso”, papel este, primordialmente, exercido por composições instrumentais, nos moldes da escola romântica, ou por canções populares. Ademais, praticamente toda a trilha musical do filme é diegética, sendo emitida por aparelhos de rádio presentes nas ações, o que contribui ainda mais para que a inserção deste *USO* não seja interpretada como uma convencional entrada de música nas cenas.

Tal obscuro silvo<sup>19</sup>, fino e inconstante, é inserido como um *objeto sonoro não identificado* em distintas sequências ao longo do filme, se configurando em um *leitmotiv* peculiar, uma vez que não opera as funções associativas convencionais deste clássico recurso. Vejamos. Nos créditos de abertura do filme, projetados

---

19. Silvo é uma denominação específica que se refere a sons agudos e prolongados, como aqueles emitidos por apitos ou assobios.

em uma tela negra, já ouvimos a paisagem sonora da sequência inicial subsequente que se passa na estrada, composta pelo som do vento, cantos de passarinho e o zunido dos insetos. Em meio a este amálgama sônico, ocorre a primeira inserção do *USO* ora analisado, que embora perdure por apenas seis segundos, é suficiente para a evocação de um tom enigmático que demarca o início da trama.

Logo em seguida, ele reaparece na primeira cena, embalando a brincadeira de uns garotos e de um cachorro que correm na beira da estrada onde instantes depois vai ocorrer o acidente mencionado no início desta seção, o que nos leva a crer que a vítima de Vero possivelmente está neste quadro. Quando o grupo se aproxima para cruzar a pista por onde passa um ônibus em alta velocidade, o silvo se torna mais potente, deixando o espectador apreensivo com aquela travessia (Figura 1).

Figura 1: Momento da travessia perigosa onde o *USO* se torna mais potente



Fonte: Frame do filme

No entanto, eles conseguem cruzar a pista ilesos, é quando então o *USO* cessa, como um anúncio que, pelo menos por enquanto, o perigo passou. Contudo, na continuidade do plano-sequência, o grupo segue correndo pela margem da estrada e voltamos a escutar aquele mesmo *USO* obscuro, como se ele antecipasse o incidente que está por vir.

É justamente na continuidade desta ação-chave do atropelamento que o *objeto sonoro não identificado* reaparece. Vero, que vinha sozinha no carro, provoca o acidente ao se distrair procurando o celular que tocava insistentemente em sua bolsa. A sobreposição de diversas camadas de som, como o toque incessante do telefone, a música agitada que toca no rádio, além dos ruídos próprios da movimentação do automóvel pela pista, gera um ambiente acústico caótico que contribui diretamente para a negligência da motorista. Importante frisar que a colisão se passa fora de quadro, de modo que o espectador só tem acesso as informações sonoras do ocorrido, já que a câmera enquadra a personagem, e não a estrada.

Logo depois da colisão, ainda tomada pelo susto, Vero olha rapidamente pelo retrovisor lateral, e diante do que vê, fica visivelmente confusa, desiste de descer do carro, e recomeça a dirigir. O espectador não tem acesso ao seu ponto de vista, pois o enquadramento permanece nela. No entanto, instantes depois, com o carro já em movimento, a câmera enquadra o vidro traseiro e vemos a imagem, possivelmente vista segundos antes pela personagem: a silhueta da vítima estendida no chão. Embora a distância do corpo, a poeira que o encobre, e o próprio movimento do carro, comprometam a nossa visibilidade, conseguimos

perceber o formato de um cachorro. Esta impressão é reforçada porque o tamanho e a cor, únicas características nítidas do animal supostamente atropelado, nos remetem ao cão que aparece junto com algumas crianças correndo naquela mesma estrada na cena inicial do filme.

Pensamos então que o enigma foi solucionado: Vero atropelou um cachorro, simples assim. Contudo, a reação da personagem ao longo da sequência deixa o espectador confuso, afinal nos perguntamos se o atropelamento de um animal justificaria tamanha perturbação. Tudo indica que ao olhar de relance a silhueta da vítima pelo retrovisor, a personagem ainda confusa com o choque, inclusive ela machuca levemente a cabeça no acidente, fica na dúvida se o corpo caído é de um cachorro ou de uma pessoa, e assim, tentando fugir da possível desgraça de ter matado alguém, ela decide seguir sem esclarecer o fato. Esta incerteza dispara o distúrbio emocional da personagem, e já temos indícios disso na própria cena que termina com Vero parando no meio da pista, descendo do veículo e andando pela estrada em meio a uma forte chuva que começa a cair.

O *objeto sonoro não identificado* ressurge precisamente quando a protagonista, já bastante desorientada, inicia sua caminhada sem rumo, indo de um lado para o outro no meio da pista (Figura 2). Mesmo em meio aos sons mais fortes que compõem a ambiência acústica da cena – Trovões, gritos de pássaros, ruídos de automóveis cruzando a pista, ruído da chuva caindo sobre o para-brisa do carro - a agudeza altamente definida deste *sound effect* codificado como *USO* alcança nossos ouvidos de modo preciso, nos deixando intrigados e tensos, sobretudo, porque pontua

Figura 2: Momento em que Vero começa a andar sem rumo no meio da pista



Fonte: Frame do filme

a movimentação desorientada de Vero, como um sinal acústico de que o impacto deste acidente irá reverberar em sua faceta emocional e psíquica.

O conjunto sônico desta cena, portanto, opera a favor da criação de uma atmosfera enigmática que contrasta com a banalidade do enredo, onde a presença do *objeto sonoro não identificado* se mostra determinante para o alcance desta composição. Isto porque, por um lado, a inserção desta sonoridade de origem imprecisa junto a eventos sônicos que possuem fontes facilmente reconhecíveis, mesmo aqueles acusmatizados na cena (trovões, pássaros, automóveis), tende a operar uma fissura na concretude da diegese, nos convidando a acessar sua dimensão abstrata.

Por outro lado, as características físicas deste *USO*, moderado em termos de potência, porém demarcado por um agudo pun-

gente, é capaz de mobilizar a percepção sonora do espectador, o deixando alarmado, pois as frequências muito altas se propagam mais direcionalmente, devido ao comprimento muito curto da onda sonora, atingindo assim nossa audição de forma precisa, de modo que naturalmente chamam a atenção. Na experiência mundana, os sinais sonoros, como apitos e sirenes, são agudos justamente em função desse domínio que tal frequência é capaz de exercer sobre nossa audição seletiva. Válido salientar, que, sobretudo, a partir dos anos 2000, o desenho de som dos filmes passou a contar com uma gama de dispositivos e recursos oferecidos pela tecnologia digital, capazes de manipular as características físicas do som (frequência, intensidade, timbre, etc.), o que contribui para a criação de sonoridades arrojadas e potencialmente sensoriais, como o *sound effect* analisado nesta seção.

Retomando a análise, a sequência do acidente termina com Vero parada na frente do carro, após cessar sua peregrinação sem rumo. A chuva aumenta de intensidade, dominando a ambiência sonora, e não ouvimos mais o *objeto sonoro não identificado*. Após este plano, onde o enquadramento, literalmente, corta a cabeça da personagem, aparece um quadro negro com o título do filme em letras brancas, composto por uma camada acústica tênue de sons de grilos. Embora seja fundamental para o engendramento de um clima de presságio e de uma atmosfera insólita que dominam a parte inicial do filme, a sonoridade ora analisada não se limita ao desempenho desses papéis estético-narrativos, de modo que sua recorrência ao longo da trama, sempre propondo um compartilhamento da subjetividade da “mulher sem

cabeça”, vai sedimentando sua atuação enquanto um *leitmotiv* potencialmente revelador das camadas intangíveis da diegese.

Neste sentido, para fins de estudo, destacamos outro momento da narrativa no qual este *leitmotiv* é operado. A sequência em questão mostra a primeira vez que a protagonista passa pela estrada onde ocorreu o acidente. Vero está no banco de trás do carro de sua prima-cunhada, Josefina, acompanhada de seus sobrinhos adolescentes. A ambiência acústica é demarcada pelo diálogo que se sobrepõe ao pano de fundo sonoro composto pelos ruídos do vento e aqueles produzidos pela movimentação do automóvel. A certa altura um dos garotos joga o tênis do outro pela janela o que faz com que Josefina pare o carro. Neste instante já começamos a ouvir discretamente o *objeto sonoro não identificado*, que cessa logo em seguida.

Vero então abre a porta, hesita um pouco, mas desce do carro na intenção de ir pegar o objeto caído. Ao mesmo tempo, Josefina ordena que o filho vá buscar o sapato do irmão que caiu bem no meio da estrada. Neste instante, ao passo que o garoto inicia uma corrida, a protagonista interrompe bruscamente a sua caminhada ao ver um carro se aproximar em alta velocidade. O adolescente então passa por ela correndo em direção ao objeto, e acaba se colocando bem na mira do veículo que se aproxima (Figura 3). O carro passa, o garoto resgata o tênis, e nada acontece, mas Vero fica visivelmente apreensiva, como se estivesse assombrada pela possibilidade de algo do tipo ter desencadeado o seu acidente.

O *leitmotiv* é reinserido na cena, desta vez com mais potência, justamente no instante em que a personagem para de andar ao ver o automóvel vindo no fundo do quadro (Figura 3), apresentando-



-se enquanto marca acústica da perturbação que notoriamente toma conta de Vero. Ao ouvi-lo, sentimos instantaneamente uma inquietação alarmante como aquela suscitada no início da narrativa, e assim, somos levados tanto a temer a ocorrência de uma fatalidade, quanto a nos conectar com o trauma da protagonista.

O abalo psíquico-emocional de Vero evocado por este *objeto sonoro não identificado* na sequência analisada, se torna evidente na cena seguinte, quando a personagem, ainda bastante tomada pelas sensações disparadas pelo episódio que acabara de ocorrer, é acometida por uma crise nervosa de choro no banheiro do clube onde estava com a prima e os sobrinhos, após ouvir um forte estrondo provocado pelo choque de uma bola em um alambrado, enquanto fazia uma caminhada ao redor do campo de futebol do clube.

Figura 3: Vero para de andar ao ver o carro se aproximar em alta velocidade



Fonte: Frame do filme

O *objeto sonoro não identificado* em questão, irrompe em outras sequências ao longo do filme, sobretudo, naquelas em que Vero acessa seu trauma, sempre enquanto elemento perturbador da *mise-en-scène* já que, desprovido de uma fonte concreta, e assim não apelando à nossa escuta causal, ele se propõe a revelar sensações codificadas na diegese, provocando o espectador a ir além da obviedade do que está posto no quadro fílmico. A associação entre tal evento sonoro e a sequência de acontecimentos que antecedem, transpassam e sucedem o atropelamento perturbadoramente invisível, faz com que ele opere enquanto *leitmotiv* do trauma vivido por Vero.

Nesse sentido, observamos uma ruptura do papel convencional deste clássico recurso sonoro que aqui não é explorado para exercer uma função associativa de identificação/descrição da protagonista, ou da situação do acidente em si, mas sim para servir enquanto chave de acesso à intangibilidade do transtorno psíquico-emocional de Vero, ocasionado pela culpa de possivelmente ter matado alguém neste incidente fortuito. Esta composição acústica se mostra determinante para o alcance do intuito narrativo-estético basilar do filme de fazer com que a instância narrativa, sobretudo, por meio de arranjos visuais<sup>20</sup> e sonoros, evoque a todo momento a vida interior da personagem.

A natureza antimimética do *sound effect* ora analisado, seu arranjo acústico concebido a partir de frequências altas tendencialmente articuladas na imposição de um clima enigmático em

---

20. Vero aparece várias vezes com a cabeça cortada nos enquadramentos, como uma alusão ao seu descontrole psíquico-emocional, ou, no outro extremo, em super closes, sempre com uma expressão atônita.

um enredo ordinário e banal, faz com que sua audição suscite puramente sensações no público, em detrimento da evocação de imagens mentais. O que esta exploração do *sound effect*, narrativamente codificado como um *USO* e operado enquanto *leitmotiv*, propõe, é o compartilhamento da subjetividade de Vero com o espectador. Ao oferecer provocações sensoriais, ao invés de informações lógicas, tal arranjo sônico nos convida a imergir na perturbação da “mulher sem cabeça”.

## Considerações finais

Os códigos narrativos, estéticos e dramaturgicos da linguagem fílmica clássica, ainda hegemônica no contexto contemporâneo, vêm sendo paulatinamente transgredidos pela produção cinematográfica mais recente, sobretudo a partir da década de 90, momento de eclosão de diversos ciclos nacionais, cinemas autorais, e tendências cinematográficas transnacionais, os quais, de um modo geral, e cada um à sua maneira, buscam desenvolver novas formas de pensar e fazer o cinema. *A Mulher sem cabeça*, película afinada com a perspectiva do “realismo sensório” (VIREIRA, 2013), nitidamente adere a este ímpeto de reciclagem da fórmula padrão fílmica.

Nesse sentido, buscamos neste artigo problematizar a ideia de que o filme ora analisado, ao se apropriar de recursos estético-narrativos acústicos que se sedimentaram enquanto códigos específicos da linguagem clássica do cinema, propõe uma reformulação dessas estruturas, conferindo assim um papel fundamental ao efeito sonoro na produção do sentido fílmico. Vejamos. Pri-

meiramente, o *sound effect* de tonalidade aguda destacado enquanto elemento desta análise, não é explorado em uma função convencional de compor efeitos visuais, títulos, créditos, ou funcionar como mero efeito de reforço a presença de eventos sônicos figurativos, mas sim é narrativamente codificado enquanto *objeto sonoro não identificado*.

Em segundo lugar, tal fenômeno, tipicamente explorado nos enredos fantásticos, extraordinários e/ou assustadores, característicos dos gêneros do horror, da ficção científica, e de seus respectivos derivados, com o intuito engessado de extrair do público respostas afetivas muito precisas requeridas por estes tipos de filme, ao ser inserido em uma trama banal e ordinária, se configura em um componente amplamente significativo. Assim, em *A Mulher sem cabeça*, o acurado desenho sônico e a natureza diegética ambígua do *objeto sonoro não identificado* em questão, são explorados para fins narrativos complexos, uma vez que este *USO* se constitui em um *leitmotiv* inovador.

Por último, consideramos que a engenhosidade deste *leitmotiv* provém de sua associação precisa ao estado psíquico-emocional da protagonista, condição etérea esta que rege a composição e o desenvolvimento da instância fílmica da película sob análise. Nessa perspectiva, o *leitmotiv* da perturbação de Vero, pode ser compreendido como uma vertente que subverte a fórmula padrão fílmica deste recurso, já que não opera as convencionais funções associativas de alusão à presença de personagens, de antecipação da entrada de entidades monstruosas ou eventos sobrenaturais nas cenas, ou de pontuação estereotipada das situações dramáticas típicas de produções de gênero (cenas de amor, aventura, suspense etc.).

Desse modo, ao ser incorporado em um filme que não segue a cartilha da linguagem cinematográfica clássica, o *leitmotiv* em estudo, utilizado para evocar, sobretudo, subjetividades e sensações codificadas no universo diegético, foi operado para propiciar ao espectador uma experiência frutiva mais intuitiva, sensorial e autônoma do que racional e dirigida. Em *A Mulher sem cabeça*, o *sound effect*, cifrado enquanto *objeto sonoro não identificado* e operado como um arrojado *leitmotiv*, causa uma fissura na leitura do texto fílmico capaz de transportar o público para as camadas abstratas da diegese, nos convidando a explorar outras formas de compreensão sobre o filme, para além do exercício da lógica e do raciocínio.

A partir do desenvolvimento deste estudo, buscamos problematizar a ideia de que, ao conferir ao efeito sonoro um papel fundamental na produção do sentido diegético, o filme ora analisado explora o som para além de uma relação de obviedade mimética com a imagem, enfatizando assim a potência sensorial e subjetiva que pode ser extraída da matéria sonora fílmica.

## Referências

BAPTISTA, André. **Funções da música no cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais**. Dissertação (Mestrado em Música e Tecnologia) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

CARREIRO, Rodrigo. **Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo**. In: *Ciberlegenda*, v.1, n. 24, jan/jul 2011, p. 43-53.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CONSTANTINI, Gustavo. Publicação de artigos científicos. *Theoretical Film Sound Texts*. **Leitmotif revisited**. 2001. Disponível em <<http://filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>>. Acesso em: 06. Fev. 2021.

COSTA, Fernando Morais; CARREIRO, Rodrigo; MIRANDA, Suzana Reck. **Uma entrevista com Claudia Gorbman**. In: Rebeca- Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v.5, n.1, 2016, p. 170-188.

FLÔRES, Virginia Osorio. **Além dos limites do quadro: o som a partir do cinema moderno**. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes da Unicamp, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

FLUECKIGER, Barbara. Publicação de artigos científicos. *Theoretical Film Sound Texts*. **The unidentified sound object**. 2001. Disponível em <[http://www.zauberklang.ch/uso\\_flueckiger.pdf](http://www.zauberklang.ch/uso_flueckiger.pdf)>. Acesso em: 20 fev 2021.

OPOLSKI, D. **Introdução ao desenho de som**. João Pessoa: editora da UFPB, 2013.

PEREIRA, Miguel. **Da ópera wagneriana à estética cinematográfica: aproximações possíveis**. In: Alceu – Revista de Comunicação, Cultura e Política, v.9, n.17, jul./dez. 2008, p. 21-46.

RINALDI, Arthur. **O nascimento do gênero eletroacústico: contexto e precursores históricos**. In: FAP – Revista Científica, v.10, jan/jul 2014, p.13-49.

VIEIRA Jr, Erly. **Paisagens Sonoras e Realismo Sensório no Cinema Mundial Contemporâneo**. In: Contemporânea, v. 11, n. 3, 2013, p. 489-503.

XAVIER, I. **O Discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

## Desaparecidos, Matadouro e a estética da imperfeição

Rodrigo Carreiro

Shane Carruth tinha 27 anos e um bacharelado em Matemática no ano de 2000, quando chegou à conclusão de que trabalhar como engenheiro de *software* não o deixava feliz. Ele largou o emprego e gastou os quatro anos seguintes escrevendo o roteiro, produzindo, dirigindo, editando imagem e som (gravou até mesmo o *foley*) e compondo a música de um longa-metragem amador, que também protagonizou. *Primer* (2004) foi filmado em 16mm, com a ajuda de cinco amigos que formaram a equipe de produção. Ao todo, US\$ 7 mil foram gastos em aluguel de equipamento e rolos de filme virgem<sup>21</sup>. Ninguém recebeu salário. Carruth enviou o filme para o Festival de Sundance (o mais famoso evento de cinema independente dos Estados Unidos), foi selecionado e acabou ganhando o Grande Prêmio do Júri. Saiu de lá com um contrato de distribuição e uma carreira (MACAULAY, 2004).

---

21. Este tipo de produção, em que o valor investido no filme é muito baixo e serve principalmente para aluguel e compra de equipamento, segue sendo considerada amadora. Longas-metragens com orçamento inferior a R\$ 1,2 milhão são conhecidos no Brasil pela sigla BO, de Baixíssimo Orçamento. No entanto, as realizações que são objeto de estudo deste artigo são ainda mais baratas – em geral custando menos de R\$ 50 mil – e os membros da equipe realizadora não recebem remuneração.

*Primer* é um exemplo de longa-metragem de ficção, feito de forma amadora, que alcançou ampla circulação internacional. Vinte anos atrás, ou antes, esse acontecimento seria uma raridade colossal. Até então, o cinema amador ocupava pouco mais do que um gueto, um espaço social e culturalmente restrito, que reunia produções díspares como filmes caseiros, curtas-metragens de estudantes e um pequeno grupo de trabalhos audiovisuais de caráter experimental, criados por cineastas como Jonas Mekas, Maya Deren e Stan Brajkage, cuja obra costuma receber o rótulo suspeito de “cinema expandido” (YOUNGBLOOD, 1970)<sup>22</sup>. Desde então, a combinação de alguns fatores – como a proliferação de dispositivos de registro digital de imagens e sons e a emergência das redes sociais como espaço de circulação massiva de produtos audiovisuais – tem alavancado a produção audiovisual amadora, em especial a produção de longas-metragens de natureza ficcional, objeto principal do qual este artigo se ocupará. Há mais filmes assim, e eles estão circulando mais.

De fato, o trabalho do amador vem despertando cada vez mais o interesse do consumidor audiovisual por produtos constituídos, parcial ou inteiramente, por imagens e sons de textura *lo-fi* (CONTER, 2016), com aparência improvisada ou acidental, de baixa fidelidade e pouca legibilidade. Esses filmes, como o citado *Primer* e

---

22. O termo ficou estabelecido entre pesquisadores do audiovisual após a publicação do livro de mesmo nome, no qual Gene Youngblood tentou reunir dentro do conceito diversos tipos de arte que utilizam imagens em movimento e sons, mas que eram deixadas de fora do rótulo de cinema por serem diferentes daquilo que o espectador comum identificava a partir do termo: produções audiovisuais que contam histórias com começo, meio e fim. Considero o termo suspeito porque, apesar do esforço inclusive de Youngblood, essa produção residual e experimental apenas foi aproximada da ideia de cinema, sem efetivamente conseguir passar a integrar o conceito, conforme considerado pelo senso comum.



o mais famoso *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999), ajudaram a inserir na produção audiovisual dominante uma espécie de estética da imperfeição. Muitos pesquisadores têm discutido esse fenômeno (ODIN, 1995; WEST, 2005; SIBILIA, 2008; FELDMAN, 2008; BRASIL, 2010; BRASIL, MIGLIORIN, 2010; LEAL, 2012; CÂNEPA; FERRARAZ, 2013; HELLER-NICHOLAS, 2014; CÂNEPA; CARREIRO, 2015; CONTER, 2016; BRAGANÇA, 2016; ACKER, 2017).

Em que medida, porém, o maior espaço para produção e circulação do cinema amador tem refletido alterações nos padrões de valoração e gosto do consumidor por produtos audiovisuais? A pergunta, que sintetiza o principal objetivo deste artigo, parte do pressuposto de que a própria ideia do “amador” – um conceito ambíguo e escorregadio, como veremos adiante, e que tem assumido diferentes significados em contextos históricos, sociais e tecnológicos distintos – já carrega em si, especialmente aos olhos do senso comum, uma valoração estética negativa. Em outras palavras: se é amador, não é belo. É feio, sujo, esquisito, mal feito. Por outro lado, será que, com as diferenças estéticas entre as produções amadoras e profissionais se tornando menores, ainda faz sentido usar as noções de amador e profissional, ainda que indiretamente, como estratégia de valoração estética? Chamar um filme de “amador” na tentativa de diminuí-lo ainda é uma estratégia aceitável?

Este artigo tratará dessas questões em duas seções. Num primeiro momento, nos esforçaremos para pensar criticamente o conceito de cinema amador, considerando as mudanças históricas de significado a que o termo foi submetido pelas pressões da

indústria do audiovisual, e demonstrando que a oposição binária entre esse termo e a ideia de profissional é uma construção social, e que a dicotomia excludente entre ambos pode ser superada. Em um segundo momento, a título de estudo de caso e para dar materialidade à discussão, faremos uma análise comparativa entre dois longas-metragens brasileiros muito semelhantes – em enredo, estética e condições de produção – que foram rotulados de forma binária e excludente; um é amador, o outro profissional. As trajetórias de circulação e a valoração estética a que ambos foram submetidos, porém, podem nos ensinar algumas lições a respeito do fenômeno

## ○ cinema amador

O número de maio de 1924 da prestigiada revista norte-americana *American Photograph* trazia, em página inteira, um curioso anúncio publicado pela companhia Eastman Kodak: “Você aperta o botão; a gente faz o resto”<sup>23</sup>, dizia o *slogan* publicitário, ilustrado pela bucólica fotografia de um risonho casal registrando, com uma câmera de 16mm, uma brincadeira de crianças no jardim de uma mansão. Este foi um dos anúncios inaugurais da primeira câmera de 16mm, primeiro dispositivo de registro de imagens em movimento a ter como público-alvo o consumidor amador. De certa forma, não é incorreto afirmar que o lançamento da câmera Ciné-Kodak, junto com o projetor Kodascope (necessário para

---

23. O famoso *slogan* da Eastman Kodak foi utilizado pela empresa por muitas décadas. Seria ingenuidade imaginar que ele não tenha exercido papel importante na estratégia de tornar esteticamente inferior toda produção audiovisual amadora.

assistir aos filmes registrados pelo primeiro aparelho), marcou o nascimento do cinema amador.

Patricia Zimmermann (1996, p. 55) afirma que já se falava de cinema amador antes disso; na verdade, desde os primeiros anos da atividade cinematográfica. Contudo, até o ano de 1923, quando o primeiro modelo da Ciné-Kodak começou a ser vendido, a diferença entre o filme dito profissional e o amador estava no emprego de “procedimentos padronizados de construção narrativa” (ZIMMERMANN, 1996, p. 55), feito com rigor nas produções do primeiro grupo, que circulavam nas salas de projeção da época. Já havia, na ocasião, a construção de um discurso de valorização, em esferas distintas e hierarquizadas, entre filmes profissionais (mais importantes, por isso podiam ser vistos nas salas de projeção) e amadores (mal feitos, motivo pelo qual quase não circulavam além de círculos familiares). Essa divisão era, contudo, mais baseada no uso de convenções narrativas do que na tecnologia e na divisão de trabalho: o filme profissional contava histórias, o amador apresentava experiências íntimas (quase sempre adotando a estética pictórica de um álbum de família).

A aparição de um equipamento para uso específico de amadores – em geral, famílias abastadas que agora podiam criar “álbuns de família em movimento”, como afirmava o texto do anúncio de 1924 – gerou uma mudança radical no modo como o amadorismo seria encarado dentro da atividade cinematográfica a partir de então: como uma produção residual, de registro da intimidade familiar, sem maiores preocupações estéticas ou narrativas.

Colocar a produção amadora na esfera do íntimo, do privado, permitiu uma associação do termo com uma ilusão de esponta-

neidade e liberdade, de individualidade e satisfação pessoal. A mídia amadora se tornou um *hobby*, não mais uma atividade capaz de criar produtos criativos ou importantes o suficiente para serem partilhados com outras pessoas além do círculo familiar (FOX, 2004, p. 6).

Para Patricia Zimmermann (1996), foi exatamente após o lançamento da câmera Ciné-Kodak que a noção da estilística do filme amador que conhecemos atualmente começou a tomar forma: imagens tremidas, borradas, instáveis, sem foco ou profundidade, em baixa definição, com cores desbotadas; ou seja, repleta de erros técnicos, seja por terem sido capturadas com equipamentos considerados inadequados (ou seja, não profissionais), seja por terem sido registradas por pessoas que não tiveram treinamento formal e/ou não receberam pagamento para realizar tal ofício. Desde então, a noção de amador, afirma Zimmermann (1996, p. xii), tem sido ressignificada com frequência por motivos políticos, estéticos, sociais e econômicos. Esse constante deslocamento do conceito é precisamente aquilo que o torna tão ambíguo e difícil de definir. Nas palavras de Lila Foster (2016, p. 34), um “exercício recorrente de construção de negações, de afirmações, de distinções e de fronteiras”.

Semanticamente, o “amador” denota “substâncias” diferentes, como o sujeito (aquele que filma), a forma do registro (o tipo de equipamento usado), a aceção do senso-comum (trabalho mal feito) e a condição econômica (trabalho não remunerado). O amador está sempre entre uma coisa e outra, um sujeito-conceito que se constitui a partir de uma falta ou de uma afirmação. Na sua feição negativa, designa o mal feito, o não profissional, o sem remuneração. Na sua faceta afirmativa, designa o trabalho

livre, a liberdade de expressão, a criatividade, a espontaneidade (FOSTER, 2016, p. 35).

Lila Foster (2016) expõe de forma clara a dicotomia criada ao longo do século XX entre as noções de “amador” e “profissional”. De certo modo, é correto afirmar que o senso comum compreende a noção de amador como um retrato em negativo do profissional. A questão é que, conforme explicam Zimmermann (1996) e Fox (2004), na perspectiva histórica da indústria cinematográfica, nem sempre foi assim.

Zimmermann, cujo trabalho permanece como o estudo mais importante da história do cinema amador nos Estados Unidos, afirma que a fronteira que divide os domínios do profissional e do amador foi construída como “um processo histórico de controle social sobre a representação” (ZIMMERMANN, 1996, p. xv), a partir de uma longa cadeia de tendências e eventos relacionados a processos de divisão de trabalho, avanços tecnológicos e desenvolvimento de mídias de massa, reforçado ainda por uma gradual dissolução das noções de público e privado.

Avançando no raciocínio, Broderick Fox (2004, p. 6) sugere que, ao organizar a realização de filmes como uma linha de produção capitalista, através de um processo crescente de compartimentação de atividades técnicas e criativas, a indústria de Hollywood terminou por desenvolver uma série de convenções estilísticas e narrativas (BORDWELL, 2012) de imagem, som e narrativa que instituíram um padrão identificado com a noção do “profissional” – e essas convenções se espalharam pelas demais indústrias do audiovisual em todo o mundo. Ao ser assimilado e naturalizado pelo consumidor audiovisual, tal padrão

estético estimulou a criação de uma barreira rígida que deixava de fora todos os modelos estilísticos desviantes desse padrão, categorizando-os de pronto como amadores (e, por consequência, menos belos, ou esteticamente inferiores). Aquilo que consideramos como amador, portanto, constitui um discurso, uma construção social, uma poderosa convenção cultural engendrada pelas indústrias do audiovisual. Estratégias como a divisão compartimentada do trabalho, a tecnologia de alto custo e a operação técnica complexa impediam uma pessoa comum, não treinada e não remunerada, de realizar um filme “profissional”.

Essas estratégias não apenas reforçaram seguidamente a oposição binária e excludente entre o amador e o profissional, mas constituíram um importante critério de valoração estética para avaliações de obras audiovisuais, em particular no senso comum: se para tornar-se um profissional o sujeito precisa dominar técnicas intrincadas e operar equipamentos caríssimos, então o resultado do seu trabalho será esteticamente mais belo do que os produtos criados por amadores, como deixa clara a maneira como as pessoas enxergam o trabalho audiovisual do amador, nas palavras de Broderick Fox:

Não é sofisticado, não é tecnicamente proficiente, não é bonito e nem elegante, não é de interesse amplo, e talvez, em uma resposta mais vaga e também mais frequente, *não é profissional*” (FOX, 2004, p. 5, grifo nosso).

Em tempos de convergência midiática (JENKINS, 2009), contudo, essa percepção valorativa que denigre ou minimiza a qualidade estética do trabalho amador parece estar sendo cada vez

mais desafiada, como deixa claro o exemplo dos filmes de Shane Carruth, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. De fato, a estética audiovisual dita “profissional”, baseada em critérios como imagens e sons legíveis e estáveis (planos bem iluminados e enquadrados, com nitidez e profundidade de campo; sons com grande dinâmica de faixa sonora, legíveis e límpidos, de alta fidelidade), tem incorporado cada vez mais, nas últimas duas décadas, elementos estilísticos oriundos de uma espécie de estética da imperfeição que se aproxima da produção dita “amadora”. Uma estilística mais descontínua e instável tem sido continuamente incorporada à gramática dos consumidores audiovisuais. Imagens instáveis produzidas por câmeras que chacoalham, e sons de baixa resolução com alto nível de ruído de fundo, têm se tornado, pouco a pouco, assimiláveis de forma mais natural para o padrão de gosto dos espectadores.

Tem contribuído, para este fenômeno, a massificação de câmeras de vídeo digitais, *smartphones* e outros dispositivos de registro. E se a produção audiovisual baseada nessa estética da imperfeição tem aumentado, a circulação desse material – outra restrita a círculos familiares e experimentais – também tem se tornado cada vez mais comum, graças ao aparecimento de redes sociais como o Facebook (em 2004), o YouTube (em 2005) e o Instagram (em 2010). A exposição contínua e constante do consumidor audiovisual a essa estética imperfeita – todo cidadão comum grava hoje seus próprios vídeos, e assiste material gravado por outros cidadãos comuns no YouTube! – vem acostumando gradualmente o espectador ao tipo de estilística antes vista como amadora (e, supostamente, inferior): imagens tremidas, sem ni-

tidez, com foco oscilante, acompanhadas de sons de baixa resolução, de pouca legibilidade semântica.

A popularização crescente de dispositivos de registro de imagem e som de baixo custo, junto à emergência das redes sociais e à circulação cada vez mais ampla de vídeos gravados à margem dos princípios de estabilidade e legibilidade da estética profissional, tem proporcionado o surgimento e a consolidação de padrões desviantes de gosto e valor estético, os quais têm de certa forma ajudado a restaurar parte do potencial de resistência cultural que Patricia Zimmermann (1996, p. ix) afirma ter sido dissipado desde a criação da barreira estética que divide o trabalho profissional do amador.

Por outro lado, se a atribuição de valor estético positivo à aparição de erros técnicos em filmes e produções audiovisuais diversas, nas últimas duas décadas, constitui um fenômeno cultural relevante no presente, é preciso observar que a indústria dita “profissional” não deixa de estar atenta a isso. Uma vez que a estética da imperfeição detém algum valor estético e cultural – e isso ocorre porque as marcas da imperfeição são traduzidas pelo público consumidor como índices de autenticidade documental, que aproxima as obras que os exibem da experiência cotidiana –, é natural que a produção profissional se esforce por exibir simulações desses índices, inclusive fabricadas artificialmente.

Nesse sentido, a presença amadora nas imagens e sons que consumimos no presente revela uma demanda do espectador contemporâneo: uma demanda pelo real. Reapropriada pela indústria do audiovisual, a estética da imperfeição constitui uma estratégia de inclusão e valorização de efeitos de real (BARTHES,



1972), na qual importa menos a autenticidade da imagem ou som, e mais a exibição de marcas perceptíveis de um processo de registro amador, acidental, íntimo ou documental. Nesse ponto, uma questão se impõe: diante da produção de imagens improvisadas e instáveis – ou seja, “amadoras” – e da criação de simulacros profissionais dessa estética da imperfeição, será que o consumidor audiovisual é capaz de separar o autêntico do simulado? De que maneira a atribuição de valor estético às produções que exibem efeitos do real leva isso em consideração?

### Análise comparativa: *Desaparecidos* e *Matadouro*

Um dos resultados da lenta constituição de um modelo audiovisual desviante, menos *clean*, que chamamos de estética da imperfeição, consiste em um apagamento relativo da fronteira entre o produto audiovisual profissional, cuja equipe recebeu treinamento formal e foi paga para trabalhar, e a produção amadora, realizada espontaneamente e de forma caseira por pessoas que aprenderam intuitivamente seus ofícios (ou embarcaram na realização justamente tendo o aprendizado como meta).

Os dois longas-metragens que selecionamos para fazer uma análise comparativa, como estudo de caso, possuem muito em comum – e é exatamente isso que permite chegar a conclusões interessantes e válidas sobre as estratégias de atribuição de valor estético do público consumidor da estética da imperfeição. Ambos os filmes fazem parte do ciclo *found footage* de horror, no qual câmeras e gravadores de som são operados pelos próprios personagens (essa estratégia narrativa deixa claro, para o

público, o caráter “amador” das duas ficções). São títulos paulistas, lançados com poucos meses de diferença, e produzidos simultaneamente. Narrativamente, mostram grupos de jovens em viagens de automóveis que, eventualmente, são perseguidos e mortos – e gravam essas ocorrências com câmeras portáteis. Eles têm aparência e sonoridade muito parecidas. Uma comparação cuidadosa, contudo, mostra diferenças significativas, cuja raiz está nos modelos estéticos dos cinemas amador e profissional. Essas diferenças podem ter ~~tenham~~ desempenhado um papel importante nas distintas estratégias de valoração que os dois títulos receberam do público após os respectivos lançamentos.

Para operacionalizar a análise, selecionamos duas cenas similares, ambas ocorridas nos primeiros 30 minutos de projeção, em que grupos de jovens amigos conversam alegremente dentro de carros, e vamos concentrar a maior parte da análise nas diferenças entre as bandas sonoras, mais difíceis de serem percebidas<sup>24</sup>. Os objetivos narrativos das duas cenas são os mesmos: apresentar os personagens principais e a dinâmica existente entre eles. A principal diferença é que um deles resultou de um projeto profissional; o outro é fruto de uma iniciativa espontânea e amadora.

O primeiro filme, *Desaparecidos*, é uma produção de baixíssimo orçamento, mas profissional. Oficialmente, custou somente R\$ 55 mil, graças a parcerias firmadas pelos produtores com empresas profissionais, como a Teleimage (que fez a montagem e a correção de cores) e a Casablanca (pós-produção de som); por isso, teve a participação de profissionais experientes nas funções

---

24. As duas cenas analisadas podem ser vistas em um único arquivo no YouTube: <https://youtu.be/h3Cr9uU3-Aw>.

técnicas. Foi dirigido por David Schürmann (cujo filme seguinte foi selecionado pelo Brasil para concorrer ao Oscar), com Todd Southgate (profissional norte-americano que atua no Brasil) como diretor de fotografia, e Luiz Adelmo Manzano, nome de referência na pós-produção de som, como editor e mixador. Teve uma elaborada estratégia transmídia na época do lançamento, incentivando o público interessado a procurar pistas da trama em *websites* na Internet. Ganhou exibição comercial em cinemas, com som reproduzido em seis canais (Dolby Digital 5.1), e foi lançado em DVD para o mercado doméstico.

O segundo produto, *Matadouro*, é o primeiro título de uma franquia independente produzida por um cineasta amador, Carlos Junior, que escreveu o roteiro e filmou nos dias de folga, com R\$ 300 de orçamento, equipamento emprestado pela Prefeitura de Marília (SP), e amigos se passando por atores. O filme não tem crédito de captação de som, edição de som ou mixagem; o próprio diretor assina música e montagem, e cuidou sozinho de todas as etapas da pós-produção sonora usando o *software* Final Cut Pro, contraindicado por profissionais para editar ou mixar som, pois tem limitada capacidade de processamento para trabalhar com múltiplas faixas simultâneas. Ele distribuiu o filme gratuitamente através de uma *fanpage* no Facebook, com legendas em inglês, e alcançou circulação internacional através das redes sociais, chamando a atenção de forma significativa dos aficionados de *found footage* de horror.

Antes de continuar, é importante salientar que cenas passadas dentro de veículos em movimento costumam ser um pesadelo para as equipes que cuidam da captação do som direto (SOUZA,

2010, p. 109). O ruído provocado pelos motores exige que muitos truques precisem ser usados para reduzir esse barulho – o preferido das equipes profissionais é bastante caro: o automóvel onde estão os atores é colocado sobre uma plataforma hidráulica conduzida por outro veículo, com o motor desligado. Isso evita a gravação indesejada dos ruídos de motor, pneus e escapamento. O aluguel deste equipamento é muito caro, de forma que o truque não foi usado em nenhum dos dois filmes, dificultando o trabalho das equipes de captação de som direto.

De todo modo, *Desaparecidos* persegue uma estética sonora que procura manter bom nível de legibilidade sem perder a fidelidade acústica aos ambientes nos quais ocorrem as gravações. As imagens são bem compostas, com razoável nível de resolução, boa profundidade de campo e tratamento correto de cores; embora a câmera trema e balance com frequência – um índice de autenticidade que a equipe do filme fez questão de incluir –, os movimentos são lentos e fluidos, permitindo bom nível de legibilidade e clareza visual. No caso de *Matadouro*, pelo contrário, as imagens possuem baixa resolução, e têm graves problemas de foco e profundidade de campo (é difícil compreender a ação em segundo plano). As cores são distorcidas, há áreas escuras e ilegíveis em muitos enquadramentos; e os movimentos de câmera, rápidos e sem seguir qualquer tipo de padrão, dificultam a leitura das imagens, que frequentemente perdem do quadro a ação narrativa. A diferença técnica, em termos de legibilidade, é bastante perceptível.

No caso do som, as diferenças podem ser menos nítidas para ouvidos não treinados, mas existem e são significativas. *Desaparecidos* apresenta vozes claramente compreensíveis, em níveis de

audição confortáveis, com boa dinâmica sonora. Os atores falam num volume que nunca oscila de modo drástico, o que indica que o diretor do filme instruiu os atores a esse respeito, e a equipe responsável por gravar o som direto conseguiu um resultado de grande clareza. Os créditos indicam que há vários trechos dublados em estúdio profissional (em boa parte da cena analisada, os atores estão de costas ou de lado para a câmera, e não podemos ver seus rostos, de forma que a edição de diálogos não precisa se preocupar com a sincronia labial). O mixador também pôde corrigir eventuais defeitos do processo de gravação, eliminando, por exemplo, o ronco grave do motor do veículo, que prejudicaria a legibilidades das vozes.

O vento não mascara a qualidade do diálogo, porque foi, na fase da edição de som, gravado separadamente e colocado num nível de volume bem reduzido, em relação às vozes. Existe, ainda, uma separação evidente entre os ruídos produzidos pelo tráfego de carros, também gravado em separado, e mixado com espacialização em estéreo (os veículos que passam de encontro ao carro dos amigos, na estrada de mão dupla, trafegam do canal dianteiro esquerdo ao *surround* esquerdo, sem jamais aparecerem no canal central ou nos autofalantes do lado direito, o que indica que foram gravados isoladamente e introduzidos na banda sonora apenas na fase de edição). Os atores procuram falar frases mais ou menos completas, sem sobrepor demais as frases uns dos outros; em geral, após alguns instantes de sobreposição das vozes, um espera que o outro termine sua frase. Eles tampouco se movimentam de forma frenética ou desordenada. Há uma legibi-

lidade geral evidente, fruto de respeito às condições técnicas convencionadas como profissionais pela indústria do audiovisual.

Contudo, não podemos esquecer do principal: para passar a impressão de autenticidade, de realismo, de amorismo, o erro técnico e a impressão de casualidade acidental precisavam estar presentes. O que foi feito, então? Para simular a estética da imperfeição, a casualidade aparece na câmera tremida e na forma coloquial e fragmentada da fala dos atores. O erro técnico aparece sob a forma de *glitches*<sup>25</sup> eletrônicos que borram a imagem e introduzem um chiado no som. A saturação de sinal sonoro – um ruído que excede a capacidade de reprodução do autofalante onde deve soar, distorcendo o áudio por alguns instantes – surge em síncrese com cortes e interrupções eletrônicas vistas na imagem. São procedimentos tímidos que flertam discretamente com a estética da imperfeição. Mais importante: esses erros técnicos não aparecem nos momentos de maior relevância narrativa.

O caso de *Matadouro* é bastante diferente. Feito por uma equipe sem experiência alguma com produção audiovisual, o filme de Carlos Junior teve edição sonora e mixagem realizados de forma caseira, em um *software* não especializado (Final Cut Pro), e em apenas dois canais estéreos. O longa apresenta certo desleixo no tratamento sonoro. As vozes dos atores aparecem num nível de pressão sonora muito superior ao aceitável, com saturação de sinal em diversos momentos, o que causa distorções das vozes nos

---

25. Um *glitch* é uma falha curta de um sistema de gravação ou reprodução, resultando numa interrupção do fluxo de imagens e sons, caracterizada pela súbita aparição (e subsequente desaparecimento) de uma tela com blocos cinzentos ou coloridos de imagens, acompanhada por um chiado (o popular “ruído branco”, que consiste na reprodução simultânea de todas as frequências sonoras disponíveis), por um curto espaço de tempo.

momentos mais barulhentos. Os diálogos se sobressaem muito destacadamente em relação aos efeitos sonoros, que estão muito tímidos e com baixa relação sinal-ruído, caracterizando uma banda sonora *lo-fi* (CONTER, 2017). No plano técnico, nota-se que muitas frequências similares soam simultaneamente, tornando-as indiscerníveis entre si, uma evidência de que foram gravados com um único microfone, postado a distância maior que a recomendável das fontes de áudio. O filme não teve dublagem, pois isso teria um custo que a ausência de orçamento não permitia.

O equilíbrio dos ruídos do ambiente na mixagem também é impreciso e inconsistente. Ouvimos as pancadas do vento no microfone, um barulho alto e indesejável que encobre boa parte da banda sonora e impede a compreensão semântica de muitas frases. Ouvimos a caixa de marcha do carro a cada troca do câmbio manual, e o motor do veículo ruge com uma potência muito maior do que o tráfego externo, com graves distorcidos devido à grande pressão sonora. Essas características fazem com que praticamente não consigamos escutar, muito menos extrair dos efeitos sonoros algum senso de espacialidade, tão claro no outro filme – se um carro passa pelo lado esquerdo do motorista, podemos ouvi-lo indistintamente nos autofalantes direito e esquerdo.

Não houve cuidado técnico no tratamento das frequências sonoras, que se mascaram indistintamente, tornando todos os sons – inclusive as vozes – difíceis de compreender com clareza, de forma que muitas frases ~~faladas~~ ditas pelos atores não são entendidas. Tudo isso deixa evidente que o som direto está sendo gravado com o próprio microfone instalado na câmera, procedimento considerado inadequado pelos profissionais do setor, pois

o dispositivo de gravação fica muito afastado dos personagens que falam, e muitas vezes fora de eixo, registrando alto índice de reverberação do som e retirando a clareza da pronúncia das palavras (CARREIRO, 2018, p. 25).

No filme, quando o personagem que está com a câmera fala, sua voz soa muito mais alta do que a de todos os outros personagens; a atriz sentada na cadeira dianteira esquerda do carro soa especialmente baixa, completamente fora do eixo do microfone. Para piorar, os atores falam simultaneamente quase que o tempo inteiro, interrompem as próprias frases sem completar raciocínios, e dificultam ainda mais que compreendamos o que eles dizem, o que nos permitiria atribuir um sentido narrativo geral à conversa em curso. Por fim, todos os sons (vozes e ruídos) foram mixados juntos em dois canais estéreo que, ouvidos isoladamente, soam praticamente idênticos, sem dar à cena um senso de espacialidade coerente.

Se usarmos os critérios tradicionais adotados pela indústria do audiovisual para atribuir valor estético aos dois filmes, a análise não deixaria dúvidas: *Desaparecidos*, no que se refere à qualidade técnica da apresentação sonora, tanto quanto da visual, é superior a *Matadouro*, porque segue o modelo estético profissional. *Matadouro*, um filme repleto de erros técnicos, soa amador. Mas eles contam praticamente a mesma história, e a atmosfera de autenticidade gerada pelos procedimentos técnicos inadequados produz uma estética da imperfeição com maior apelo realista (FELDMAN, 2008). Esse critério de valoração, especialmente saliente em filmes *found footage* de horror, interfere fortemente na forma como o público avalia esteticamente os filmes.



## Conclusões finais

A sensação de verossimilhança produzida pela falta de legibilidade geral, na imagem e no som, pode ter ajudado o filme de Carlos Junior. Apesar de ter tido uma circulação restrita ao mercado doméstico, com distribuição gratuita feita através de redes sociais, e sem ser exibido no circuito comercial, *Matadouro* recebeu muita atenção em fóruns e grupos de fãs de filmes de *found footage* de horror, conquistando uma base de fãs que permitiu a Carlos Junior realizar duas sequências. A página oficial do filme no Internet Movie Database (IMDb) traz uma resenha de um fã, identificado como Ricardo Michel, que decreta: “consegue manter suspense e diversão o filme inteiro”<sup>26</sup>.

Já o trabalho de David Schürmann, embora tenha tido publicidade e circulação em salas profissionais, obteve resposta negativa de crítica e público. A nota recebida pelos usuários do IMDb é significativa: 2,8, em uma escala que vai de zero a 10. Uma das resenhas, assinada por Edu Martins, decreta: “um dos filmes mais entediantes que já vi”<sup>27</sup>. É significativo que *Matadouro* tenha se tornando a primeira franquia brasileira de *found footage* de horror, com três títulos realizados, enquanto *Desaparecidos* literalmente desapareceu do mapa.

Não é possível afirmar que o maior apelo realista gerado pela precariedade técnica tenha sido o único fator responsável pela

---

26. Vide: [https://www.imdb.com/review/rw2947510/?ref\\_=tt\\_urv](https://www.imdb.com/review/rw2947510/?ref_=tt_urv). Acesso em 23/8/2018.

27. Vide: [https://www.imdb.com/review/rw2705697/?ref\\_=tt\\_urv](https://www.imdb.com/review/rw2705697/?ref_=tt_urv). Acesso em 23/8/2018.

valoração positiva do público que teve acesso a *Matadouro*. A reação dos fãs em grupos de discussão no Facebook e na página oficial do diretor no YouTube, onde o filme obteve mais de 44 mil visualizações<sup>28</sup>, reforça claramente esta hipótese. *Desaparecidos*, que foi apoiado por campanha de marketing em redes sociais e exibido em circuito comercial no Brasil, conquistou um público total de 40 mil espectadores, número flagrantemente baixo. O filme foi praticamente ignorado entre os grupos de fãs do *found footage* de horror que se reúnem em comunidades no Facebook e outras redes sociais. A boa aceitação do filme dependia da valoração positiva dos fãs, algo que não ocorreu.

Se os dois longas-metragens compartilham tantas semelhanças, inclusive no enredo, como explicar a diferença na recepção pelo público de aficionados do gênero horror? A resposta dos consumidores sugere que a autenticidade dos elementos acidentais – ou “amadores” – que circulam na cultura audiovisual contemporânea, contribuindo para a consolidação de uma estética da imperfeição, parecem estar recebendo uma carga de valoração estética positiva, pelo menos por parte dos consumidores audiovisuais. Nesse sentido, é plausível a possibilidade de que o engajamento afetivo responsável pela valoração positiva das imagens e sons imperfeitos seja tanto maior quanto mais autênticos forem os efeitos de real impressos nas obras.

---

28. O filme foi retirado do endereço oficial em dezembro de 2017.

## Referências

- ACKER, Ana Maria. **O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage**. Tese de Doutorado em Comunicação e Informação. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 218p, 2017.
- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 1972.
- BORDWELL, David. **Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies**. Madison, WI: Irvington Way Institute Press, 2012.
- BRAGANÇA, Klaus'Berg Nippes. **Realidade Perturbada: choques corporais, espectros domésticos e a tecnofobia da vigilância no found footage de horror**. Tese de Doutorado em Comunicação – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.
- BRASIL, André; MIGLIORIN, César. “Biopolítica do amator: generalização de uma prática, limites de um conceito”. **Galáxia**, São Paulo, nº 20, p. 84-94, dez 2010.
- BRASIL, André. “Formas de vida na imagem: da indeterminação à inconstância”. **Famecos**, v. 17, n. 3, pp. 190-198, Porto Alegre, 2010.
- CÁNEPA, Laura; CARREIRO, Rodrigo. “Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma”. **Contracampo**, v. 31, n. 1, p. 101-121, ed. dezembro-março 2014. Niterói: Contracampo, 2014.
- \_\_\_\_\_ FERRARAZ, Rogério. “Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo”. **Visualidades hoje** (org. André Brasil, Eduardo Morettin, Maurício Lissosvsky). Salvador: Edufba, 2013, p. 79-99.

CARREIRO, Rodrigo. “Notas sobre a estética sonora do filme”. **O som do filme: uma introdução**. (Org. Rodrigo Carreiro). Curitiba: Editora da UFPR/Editora da UFPE, 2018, p. 19-34.

CONTER, Marcelo B. **Lo-fi**: música pop em baixa definição. Curitiba: Appris, 2016.

FELDMAN, Ilana. “O apelo realista”. **Famecos** (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), v. 15, n. 36, Porto Alegre, agosto de 2008.

FOSTER, Lila Silva. **Cinema amador brasileiro**: história, discursos e práticas. Tese de Doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2016.

FOX, Broderick. “Rethinking the amateur”. **Spectator**, London, v. 24, n. 1, 2004, p. 5-16.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found footage horror films: fear and the appearance of reality**. London: McFarland, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2009.

LEAL, Bruno Souza. “As imagens como arquivo do real: reflexões sobre o realismo contemporâneo”. **Revista Comunicação Mídia e Consumo** (ESPM), São Paulo, v. 9, n. 25, p. 215-230, 2012.

MACAULAY, Scott. “Shane Carruth’s *Primer*: Tech support”. **Filmmaker Magazine**, primavera de 2004. Disponível em [https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2004/features/tech\\_support.php#.VprNzyorKoo](https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2004/features/tech_support.php#.VprNzyorKoo). Acesso em 23 de agosto de 2018.

ODIN, Roger (Org.). **Le film de famille**: usage privé, usage public. Paris: Méridiens-Klincksieck, 1995.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SOUZA, João Baptista Godoy. **Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia**: a técnica e o espaço criativo. Tese de doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

WEST, Amy. “Caught on tape: the legacy of low-tech reality”. **The Spectacle of the Real**: from Hollywood to reality TV and beyond (org. Geoff King). Bristol: Intellect, 2005, p. 86-92.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: Dutton Paperback, 1970.

ZIMMERMANN, Patricia. **Reel families**: a social history of amateur film. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

## O ruído como subversão em *Branco sai, preto fica*

Inana Sabino

Filmes de ficção científica estão entre as principais bilheterias da história do cinema. Esse cenário levou a concepção do gênero como essencialmente caro e ligado a países de antiga industrialização, que, na visão de muitos teóricos, estariam mais próximos dos mundos altamente tecnológicos ali representados (SUPPIA, 2007). No âmbito do cinema independente em diversos países, a produção de filmes de ficção científica tem crescido significativamente. Essa cultura surge de um contexto de maior acessibilidade de informações e de equipamentos de captação, edição e finalização de som e imagens, e a própria internet como difusora e propulsora através de redes sociais de compartilhamento de vídeos e redes de streaming.

*Lo-fi sci-fi* é um termo que vem sendo gestado há relativamente pouco tempo, aparecendo em algumas listas de filmes de *websites* especializados em crítica cinematográfica pelo menos desde 2014. Ele é definido por Suppia (2016) como filmes de alguma flexibilidade orçamentária, com investimento na subjetividade dos personagens, estranhamento de temporalidades e efeitos nostálgicos. O autor cita diversos filmes como pertencentes a tal categoria, entre eles *Primer* (Shane Carruth, 2005), *A seita*

misteriosa (*Sound of my voice*, Zal Batmanglij, 2011) *A outra terra* (*Another Earth*, Mike Cahill, 2011), *Sem segurança nenhuma* (*Safety not guaranteed*, Colin Trevorrow, 2012) *Monstros* (*Monsters*, Gareth Edwards e Tom Green, 2010) e *Sob a pele* (*Under the skin*, Jonathan Glazer, 2014).

*Lo-fi* é uma abreviação de *low-fidelity*, (baixa fidelidade, em português), que surge da música, inicialmente urgado a partir do uso de gravações caseiras e amadoras, usando fitas cassete por bandas do *underground*, gravadas muitas vezes por cima de outras gravações e distribuídas de forma autônoma. O termo, entretanto, não se restringe apenas à música, sendo também aplicado à fotografia, cinema e outras mídias. Nessas gravações *lo-fi*, ruídos indesejáveis reinavam tanto no ambiente sonoro onde as músicas eram gravadas sem isolamento acústico adequado quanto no barulho dos próprios instrumentos, que muitas vezes eram quebrados ou precários. Esse fenômeno predominou nos anos 1970 e 1980. Depois, a prática do *lo-fi* foi incorporada pelo *mainstream* e pelo núcleo duro da música pop (CONTER, 2016), tornando-se uma opção estética. O que aparece nessas gravações geralmente é retirado e indesejado em gravações mais “limpas” (GRAJEDA, 2002).

Contrariando uma concepção errônea da ficção científica como gênero audiovisual essencialmente caro e hollywoodiano, nos últimos anos, tem crescido a produção de ficção científica audiovisual no Brasil em termos de longas<sup>29</sup>, curtas-metragens<sup>30</sup> e

---

29. *Bacurau* (Kleber Mendonça Filho, 2019) *Divino amor* (Gabriel Mascaro, 2019), *Loop* (Bruno Biní, 2019), *A repartição do tempo* (Santiago Dellape, 2018), para citar alguns.

30. *Chico* (Irmãos Carvalho, 2016), *Janaina Overdrive* (Mozart Freire, 2016), *Os anos 3000 eram feitos de lixo* (Clara Chroma, 2016) e outros.

até séries ficcionais lançadas em *streaming*<sup>31</sup>. Um dos filmes que marcou o cinema contemporâneo brasileiro de ficção científica, *Branco sai, preto fica* (Adirley Queirós, 2014), reverberou na crítica, na academia (FURTADO, 2016; SUPPIA, 2017; OLIVEIRA e MACIEL, 2017; PORTUGAL, 2015; HIRANO, 2015; CORDOBA, 2017; RODRIGUES, 2018) e nos espectadores, mas as análises voltadas para a banda sonora do filme ainda são poucas (SCARPELLI, 2020; SOUZA, 2018; LINS, 2018), mesmo sendo esse um aspecto fundamental para o desenvolvimento de muitas das questões narrativas do filme. Este artigo pretende analisar *Branco sai, preto fica*, dando destaque a sua banda sonora (mas não se restringindo apenas a ela), usando os conceitos de ruído elaborados e compilados por Greg Hainge (2013).

Parte-se da *lo-fi sci-fi* e tentando entender o termo e sua taxonomia, se busca entender *o lo-fi*, e, entendendo *o lo-fi*, se chega ao ruído. Porém, em nossa análise do ruído, ele não será visto apenas como um aspecto técnico, mas como um elemento estético, político e subversivo, podendo transformar o sistema onde está inserido. Hainge acentua que o aumento do ruído no mundo moderno é, pelo menos em parte, consequência de as pessoas comuns estarem se recusando a se enquadrar numa estética dominante e obedecer a relações de poder injustas” (HAINGE, 2013).

---

31. 3% (César Charlone, 2016), Onisciente (Júlia Pacheco Jordão, 2020), Boca a Boca (Esmir Filho, 2020), por exemplo.



## A *lo-fi sci-fi*

A *lo-fi sci-fi* é um termo relativamente recente, que surge no âmbito de *websites* de críticas desde pelo menos 2014 e com pouca literatura acadêmica publicada sobre o assunto. A primeira tentativa de definição da categoria foi escrita por Suppia (2016), e fora ele nenhum outro autor utilizou a categoria dando-lhe ênfase, mesmo que estejam trabalhando com filmes que se encaixam no rótulo. Suppia define a *lo-fi sci-fi* de acordo com tais características:

(1) a flexibilidade orçamentária, (2) a eventual alusão ao paradigma analógico, (3) o apelo nostálgico e o efeito de estranhamento extremado do presente ou de um futuro muito próximo, indiscernível do presente, em favor do comentário de temas da agenda contemporânea, (4) a ênfase em atmosfera, (5) a ênfase na reatividade subjetiva dos personagens e (6) a orientação realista em sentido lato, variável em função de opções estéticas/ideológicas (SUPPIA, 2016, p. 317-318).

O *lo-fi* funciona aqui como uma espécie de adjetivo, ao mesmo tempo em que também se pode problematizar se trata-se de um subgênero da ficção científica, tendo em vista que outros subgêneros, como o *cyberpunk*, por exemplo, dizem respeito a questões narrativas e não necessariamente a questões de produção ou estética visual, que alinham melhor os filmes colocados em questão na *lo-fi sci-fi*.

*Primer*, por exemplo, foi feito com US\$ 5 mil. Carruth escreveu, dirigiu, produziu, atuou, editou, e ainda foi o *sound designer*. A característica *lo-fi* foi levada ao extremo pelo realizador,

que gravou o filme literalmente na garagem de casa. Influenciado pelos filmes dos anos 70, Carruth decidiu gravar em 16mm, mesmo sabendo que seria muito mais barato gravar em digital. Para isso, teve que realizar diversos ensaios porque não tinha dinheiro para errar e comprar película extra.

*Monstros* teve um orçamento de US\$ 500 mil. Um híbrido de ficção científica e horror, também tem essa característica do acúmulo de funções por parte do realizador: roteiro, direção, fotografia, design de produção e artista de efeitos sonoros (*sound effects*, em inglês). Inclusive, os efeitos visuais dos alienígenas foram feitos no *notebook* do próprio Gareth. Com uma equipe reduzida de seis pessoas, viajou por cinco países e muitas locações foram usadas sem permissão. Muitos dos nativos que aparecem no filme foram chamados na hora para participar, e seus diálogos foram improvisados.

Para ser considerado de baixo orçamento nos EUA, um filme deve ser feito com até US\$ 2 milhões. Porém, em muitas listas da *lo-fi sci-fi*, constam filmes com orçamentos bem maiores como *Ela* (*Her*, Spike Jonze, 2014), que custou US\$ 23 milhões; *Melancholia* (*Melancholia*, Lars Von Trier, 2011), que teve o orçamento de US\$ 9,4 milhões; e *Lunar* (*Moon*, Duncan Jones, 2009), bancado por US\$ 5 milhões. Tais valores são enormes se comparados a cinematografias latino americanas, por exemplo, como já ressalta Suppia (2016, p. 308). Sendo a categoria aplicada a filmes realizados no mundo todo, fica muito difícil estabelecer um teto de valores que garanta a classificação de baixo orçamento; tudo depende de cada contexto regional. Porém, de forma geral, os filmes da *lo-fi sci-fi* possuem orçamentos menores, sobretudo

se comparados a produções do *mainstream* da ficção científica. Apenas para citar um exemplo, *A vigilante do amanhã: Ghost in the shell* (Rupert Sanders, 2017) custou US\$ 110 milhões.

Porém, não são só as questões orçamentárias e a política do *faça você mesmo* que une os filmes. Outros filmes não contemplados pelo texto de Suppia, devido à época em que foi escrito, como *A vastidão da noite* (*The vast of night*, Andrew Patterson, 2019 ) e *Riqueza tóxica* (*Prospect*, Zeek Earl e Chris Caldwell, 2018) também apresentam uma nostalgia que o *lo-fi* também faz referência, uma espécie de emulação dos vestígios da própria materialidade das tecnologias analógicas. *A vastidão da noite* se passa na década de 1950 e a narrativa é bastante voltada para mostrar esse tipo de tecnologia, como o uso de gravadores de fita cassete, rádios, estação telefônica, TV, câmera etc. A questão da temporalidade estranha está impregnada em narrativas que se passam no passado, no presente, ou num futuro próximo muito parecido com o presente (SUPPIA, 2016).

Entretanto, mais interessante são filmes que mostram um certo tipo de tecnologia retrô para criarem uma temporalidade estranha de um futuro com cara de passado, como em *Riqueza tóxica*. O filme é uma *space opera*, que também mescla *western*, em que uma adolescente tenta sobreviver em uma fronteira espacial. As traquitanas do filme são extremamente funcionais e possuem um visual nostálgico; na nave espacial, por exemplo, nada de painéis super sofisticados com uso de LEDs; a nave é retratada como algo antigo e gasto, que parece ter saído dos anos 1960.

## O *lo-fi*

“É uma razão sinal/ruído desfavorável: o ambiente *lo-fi* é aquele em que os sinais se amontoam, tendo como resultado o mascaramento ou a falta de clareza” (SCHAFER, 2001, p. 365).

Como já dissemos, o *lo-fi* é uma abreviação do termo *low fidelity*, (baixa fidelidade, em português). “Se na paisagem *hi-fi*, há alturas melódicas, amplitudes sonoras (variações do silencioso ao barulhento), distâncias, na *lo-fi* há o achatamento das alturas e profundidades” (CONTER, 2016, p. 41). É um termo que surge da música, mas que foi transposto também para a fotografia e para o cinema. Não há apenas uma definição sobre o que é o *lo-fi*; trata-se de um termo multifacetado e incompreendido. A sua característica mais reconhecida tem a ver a com a precariedade tecnológica, que remonta suas origens na década de 1980, com o uso de fitas cassete (que permitam gravar por cima de outras gravações) por bandas do *underground*, que distribuíam suas músicas de forma independente.

Entretanto, o termo pode ser aplicado a diversos fenômenos, sendo inclusive incorporado pelo *mainstream*, como reforça Conter (2016). Hoje, por exemplo, muitas músicas gravadas de forma digital simulam os ruídos de aparelhos analógicos e obsoletos, como os chiados do vinil. Ou ainda, “a música pop com características *lo-fi*, que sofre um abandono de perspectiva e dinâmica, resultante da limitação dos equipamentos de registro e reprodução sonora.” (CONTER, 2016, p. 16). Não é apenas uma questão tecnológica, mas também uma questão estética.

Se referindo principalmente a valores de produção, o *lo-fi* se refere gravações caseiras, aqueles esforços em pequena escala, feitos com equipamento (relativamente) barato, gravadores de fita *four track*. Diferente das gravações estado-da-arte, o equipamento de baixa fidelidade produz uma qualidade de som áspera e irregular, geralmente falhando em mascarar o zumbido, silvo de fita, e outros ruídos inerentes ao próprio processo de gravação. Não simplesmente um caso de tecnologia, mas também de técnica, o *lo-fi* também foi usado futuramente para se referir ao jeito amador de tocar (geralmente com instrumentação mínima), canto *off-key* e uma certa casualidade na entrega. Esse aspecto dualista do amadorismo (em termos de performance) e primitivismo ou minimalismo (em termos de equipamento ou processo de gravação) se configurou como o que constitui o *lo-fi*, levando a uma discussão na imprensa da música a um binário entre arte e comércio: a qual nível o *lo-fi* tem sido uma questão de estética ou econômica? (GRAJEDA, 2002, p. 357).

Desde então, o termo *lo-fi* foi apropriado para diversas outras artes, inclusive o cinema. Na fotografia, a prática *lo-fi* pode ser vista nas imagens que acolhem ruído, “super exposição, distorção, granulação intensa ou baixa fidelidade de cor (SMITH, 2011)”. Artistas que criam suas próprias câmeras, fazem uso de câmeras analógicas e de brinquedos, imagens que ocasionalmente seriam consideradas como erráticas na fotografia tradicional como o desfoque, o tremido e as próprias degradações das superfícies fotográficas ocorridas pelo tempo. Práticas que se voltam para a própria investigação do *medium* (WANDERLEY, 2020).

Na música, existe uma febre *lo-fi* em centenas de playlists famosas do *Youtube*, como a *Lofi hip hop mix*<sup>32</sup>- *Beats to Relax/*

---

32. A playlist está disponível aqui: [https://www.youtube.com/watch?v=-FlxM\\_oS2IA](https://www.youtube.com/watch?v=-FlxM_oS2IA)

*Study [2018]*, com mais de 41.559.040 visualizações. A playlist é tão cultuada que ganhou diversas versões com músicas brasileiras e a famosa imagem da garota *lo-fi* (como é conhecida) estudando, que a ilustra, também teve versões de artistas brasileiros. Na fotografia, a tendência *lo-fi* vem com diversos manuais de como fazer imagens usando essa estética (GATCUM, 2012; BRONKHORST, 2012; MEREDITH, 2011).

## O ruído

Quando reflito sobre os sons que me circundam e me perseguem no ambiente onde moro, percebo que todos eles podem ser de certa maneira considerados ruídos. Um ventilador já cansado de uso, o terrível zumbido dos mosquitos, um ar condicionado que parece alçar voo, os intermináveis e rotineiros carros de som com suas propagandas que anunciam produtos intercalados com hits do momento que ficam na sua mente, as músicas gospel que minha vizinha escuta e suas preleções no filho. Quando estou colocando meu bebê para dormir, parece que muitos dos sons que geralmente não me incomodam durante o dia se tornam muito mais contundentes. Qualquer estalar involuntário das pernas pode me fazer perder um trabalho de horas, que é fazer com o que o neném durma. Eu me refiro a esses sons como ruídos em uma de suas definições padrão: “sensação auditiva desagradável ou incômoda”, que também considero potente em termos de análise, e à qual voltarei a me referir.

Nessa breve descrição da minha paisagem sonora pessoal, os aparelhos domésticos ocupam um lugar central. Todo aparelho

produz ruído, mesmo que seja imperceptível aos nossos ouvidos. Daí as problemáticas de você conseguir identificar o ruído. É muito sintomático que Hainge (2013) tenha descrito que o aumento do ruído ou pelo menos da preocupação com ele tenha acontecido justamente a partir do século XX, momentos de estopim de revoluções industriais e quando as máquinas passam a ser mais presentes no nosso cotidiano.

Nesse momento de pandemia e com as aulas remotas que acontecem por meio das plataformas digitais, todo um protocolo é criado para que se evite o ruído. Mesmo desligados os microfones (de quem não está falando no momento), são frequentes as interferências, microfônias, reverberações e erros na transmissão, sendo isso uma outra faceta mais técnica do ruído.

Mas isso está longe de ser tudo. Usando o ruído como uma lupa para pensar na história do cinema e especificamente na história do som do cinema, o tão “indesejado” ruído ocupa um lugar central. A introdução do som sincrônico foi rejeitada por muitos teóricos, como Rudolf Arnheim, sob o argumento de que “o cinema já havia conseguido emudecer o mundo que já era barulhento e ruidoso demais” (ELSAESSER; HAGNER, 2015).

O elenco do filme, com a introdução do som sincrônico, passou a ser escolhido através também da voz e não apenas da imagem, fato que Chion (2011) chamou de *fonogenia*: a capacidade que certos timbres possuíam de serem reproduzidos com maior inteligibilidade diante do equipamento disponível. Anos mais tarde, foram os equipamentos de captação de som da Dolby que enfatizaram a redução de ruídos – tudo isso, é bom lembrar, a partir da definição que denomina o ruído como “som indesejável”.

O ruído é um aglomerado conceitual inesgotável, subjetivo e difícil de definir justamente por parecer que nós já sabemos o que ele é. Na grande maioria das abordagens já elaboradas sobre o tema, são livros que falam na perspectiva do som sobre perda auditiva, poluição sonora, e sons que causam danos sobretudo a trabalhadores expostos a ruídos muitas horas seguidas, mesmo que em baixo volume.

Greg Hainge (2013) tratou o tema em diferentes plataformas como na música, no cinema, na fotografia e na literatura. O autor discute que desde o advento da sociedade pós-industrial, o mundo se tornou cada vez mais barulhento, e o ruído invadiu cada vez mais nossas vidas, retomando uma observação feita décadas antes por Murray Schafer (2001). Por muito tempo, a música parecia ser o oposto do ruído, porém a história da música ocidental do século XX também se tornou cada vez mais ruidosa. “Com dissonância, retorno, distorção, *glitch* e vários outros tons de ruído, a música acaba se tornando o que se pensava que ela não era” (HAINGE, 2013, p. 2, grifo meu).

A definição padrão de ruído, de acordo com Clair Botte e René Chochole (1984) é “uma vibração acústica, intermitente e aleatória, uma sensação auditiva desagradável ou incômoda”. Essa definição é importante nas análises de *Branco sai, preto fica*, porque em muitos momentos do filme, sons incômodos são propositalmente realçados na paisagem sonora da Ceilândia.

Já Shannon (1948) diz que ruídos são certas coisas adicionadas ao sinal que não são pretendidas pela fonte de informação como os erros de transmissão e distorções no som e na imagem. “De uma perspectiva da engenharia, não dá pra tirar essa parte



ilegítima, sendo o ruído o companheiro inevitável da informação”. Entretanto, muitas vezes essas coisas podem ser pretendidas pela fonte de informação. Hainge acaba por entender que o que constitui o sinal e o ruído também são escolhas e questões subjetivas. “O que é um ruído para um pai pode ser a música do seu filho adolescente” (2013, p. 9).

Prochnik (2010) propõe uma definição de ruído como o “som que você não consegue se distanciar, que entra na sua cabeça e não sai mais” mesmo em volumes bem baixos. Segundo Hainge, eles nos preocupam desproporcionalmente (2013, p. 7). Hillel Schartz (2011) discute que “as distinções entre som e ruído ou ruído e música são apenas provisórias pois são questões históricas do que se torna audível através do tempo e como a acústica é organizada” (p. 5, grifo meu). O ruído tem sido tratado sobretudo como um fenômeno acústico; Gareth Keizer (2010) investiga os decibéis em que o ruído pode causar dano ou perda auditiva e alarga o conceito, tratando-o como uma questão de poder e dominação, já que qualquer som imposto contra minha vontade pode ser considerado ruído, não importa quão puro ou clássico seja.

Para a análise de *Branco sai, preto fica*, é importante destacar a definição de Prochnik (2010) trazida por Hainge, que diz que o “o aumento do ruído no mundo moderno, é em parte o resultado das massas subjugadas se recusarem a serem silenciadas, os oprimidos “fazendo barulho” sobre relações de poder injustas” (apud HAINGE, p. 7).

Outra definição muito importante para a nossa análise é trazida por Jacques Attali, citado por Hainge:

Em suas análises, o ruído é considerado em grande parte, senão exclusivamente, um conteúdo taxado politicamente, uma mensagem transmitida pelo conteúdo musical que é fundamentalmente contestatória e resistente ao status quo, uma força que tem o potencial de mudar o sistema no qual foi lançada enquanto esse sistema tenta negar seu poder subversivo e tornar o que antes era considerado ruído, mais uma forma aceitável (HAINGE, 2013, p. 10).

Essa discussão trazida por Attali é muito importante para pensar os gêneros musicais trabalhados em *Branco sai, preto fica*; especificamente o *hip-hop*, que surge como uma forma de protesto e denúncia social por parte das populações negras, latinas e periféricas para lutar contra o racismo, desemprego, repressão policial e diversas outras problemáticas sociais – este é um gênero que, para alguns, tem mais de ruído do que de música. Ele acaba sendo apropriado por uma juventude branca que quer se apoderar cada vez mais dessa cultura de rua. A discussão entre a distinção entre o *rap* e o *hip-hop*, é tratada pelo próprio DJ Jamaica: “O *hip-hop* deixou de ser periférico há muitos anos atrás, há uns 15 anos atrás, cara... Desde que transformaram o rap em *hip-hop*. O *rap* é coisa da periferia, o hip hop é coisa da elite, hoje... O *hip-hop* é elitizado, o *rap* é periferia” (PEIXOTO, PERES, BATISTA, WALDVOGEL, 2017, p. 6).

## Fazendo barulho

*Branco sai, preto fica* surgiu como documentário para tratar do fechamento do baile *black* do *Quarentão na Ceilândia*, cidade satélite da periferia de Brasília, que ocorreu após um massacre policial com cunho racista, uma vez que a maioria dos frequenta-

dores (que eram negros) que estavam no local foram assassinados e mutilados. O filme traz dois personagens principais, Marquim do Tropa e Sartana. Ambos foram vítimas da violência policial no *Quarentão*. O primeiro se tornou cadeirante; o segundo teve sua perna amputada, ficando dependente de uma prótese. No filme, eles vivem em um futuro distópico, no qual segregação entre o Plano Piloto e a periferia se intensifica e são exigidos passaportes de acesso a Brasília. A polícia impõe um estado de sítio na população da Ceilândia através de rondas noturnas e toques de recolher. Outro personagem, Dimas Cravalanças, é um viajante do tempo de 2076 que vem ao passado para coletar provas dos crimes cometidos contra as populações negras e marginalizadas. Sua nave espacial é um *container* e ele precisa achar o paradeiro de Sartana, um mecânico de próteses, que faz manutenção e reciclagem de outras próteses. Marquim possui uma rádio pirata em que toca os clássicos em vinil do *Quarentão* e tenta contato sem sucesso com seu amigo Sartana, e relembra os bons tempos em que idealizava os passinhos no baile. Marquim se une ao DJ Jamaika, oferecendo-lhe passaportes falsificados de acesso a Brasília, para gravar músicas atuais de artistas da Ceilândia (Família Show e Dino Black) e ruídos da paisagem sonora, para construir uma bomba sonora com todos esses áudios mixados que irá destruir Brasília. Dimas coleta as provas (fotos e vídeos do *Quarentão* com os testemunhos de Marquim e Sartana sobre a tragédia no baile), acha o paradeiro de Sartana, mas não chega a falar com ele. Sartana se une a Marquim para os ajustes finais da bomba, apesar de passarem a maior parte do filme separados.

O próprio processo de construção da Ceilândia foi ruidoso. Este se deu na década de 1970 pela companhia de erradicação de invasões. Para a Ceilândia, foram deslocadas cerca de 80 mil pessoas, que sofreram as precariedades da falta de recursos básicos de subsistência, como água, luz e saneamento básico (PEIXOTO, PERES, BATISTA; WALDVOGEL, 2017).

O filme começa com barulhos, antes mesmo de aparecer qualquer imagem. Durante os créditos se ouve uivos de cachorros e o cricrilar dos grilos; depois, em um plano de subida em uma rua deserta à noite na Ceilândia, é o elevador de Marquim e a sua escada rolante que vêm ao primeiro plano, com um ruído estridente que domina por longos segundos a paisagem sonora. A duração desses planos chega a acompanhar a subida pelo elevador e a descida de Marquim pela escada rolante até chegar em uma espécie de *bunker*. Esses ruídos são ressaltados em diversos momentos do filme como um ciclo e com uma longa duração dos planos. O som incômodo é realçado para dar destaque aos aparelhos necessários diante da condição de cadeirante de Marquim. É preciso que através do incômodo, uma das principais definições do ruído, que seja sempre lembrado ao espectador os eventos traumáticos que aconteceram no *Quarentão* e que são encenados por Marquim na sequência de abertura.

Ao mesmo tempo, o som engasgado da escada rolante e do elevador demonstram a precariedade da instalação. A casa de Marquim tem uma sujeira analógica bem demarcada nas paredes e no chão. Uma estação com cubos de som, toca-discos, microfone e caixas de vinil instaladas por cabos no teto. Um monitor que mostra imagens de câmeras de vigilância e uma torre de metal ao

fundo. Ele mexe com uma chave de fenda na torre de metal e o ruído se mostra através dos chiados, simulação de interferências sonoras de rádio. É sugerido através do ruído que aquele objeto se trata de algo perigoso, como coloca Scarpelli (2020). Esse objeto se trata na verdade da bomba sonora, mencionada antes.

Marquim coloca um vinil no toca-discos e um close no equipamento realça o ruído típico da agulha no disco. Uma batida grave começa a tocar enquanto Marquim narra os eventos que aconteceram no *Quarentão*. Enquanto ele narra, no ritmo da batida, vemos também algumas fotos do baile: pessoas esperando na fila, fazendo os passinhos no baile lotado. Marquim passa na casa de um amigo e vai com ele pro baile, quando chega já faz os passinhos tentando descolar algum romance. A polícia invade o baile e manda os brancos saírem e os pretos ficarem, frase que dá título ao filme. Essa invasão dos “pé-de-bota”, como chama Marquim, é marcada pelo ruído do latido dos cães, uma espécie de explosão e depois a música para. O título do filme entra também através do ruído de helicóptero e o disparo de uma arma. Todas essas marcações dos ruídos possuem uma simbologia forte.

É frequente o uso de helicópteros para operações da polícia em diversas periferias ao redor do Brasil, sendo esse ruído muitas vezes um prenúncio de morte para os moradores das favelas. Enquanto que para pessoas que não vivenciam essa realidade da brutalidade policial, esse ruído pode não significar nada, já que o ruído se trata de uma questão subjetiva. Gareth Keizer (2010) discute, em um subtema chamado “Guerra e tortura”, que o ruído das lâminas do helicóptero não produz o mesmo efeito nos americanos como produz nos cidadãos do Afeganistão e Iraque,

que são vítimas do exército americano em operações que foram intensificadas a partir de 2001.

O ruído do tiro corta a sequência e abre para o título do filme, enquanto a música do MC Kool Moe Dee, *Do you know what time it is* (1986), inicia a apresentação de Dimas Cravalaças, o viajante do futuro em sua nave espacial-*container*. É importante atentar como as músicas do filme também podem ser consideradas ruído, se considerarmos sua definição mais clássica como “som incômodo”. A música citada é um *rap*, gênero que, como dito antes, surgiu como forma de organização da população negra em reivindicar direitos civis (SENA; OLIVEIRA, 2019), mais baseada no discurso oral do que em melodias instrumentais. Sendo o *rap* um forte veículo de crítica social das desigualdades e potencialmente uma forma de ascensão social, se torna algo extremamente incômodo para um estado racista. Inicialmente, o *rap* era “associado ao subúrbio, à bandidagem, às gangues e frequentemente criminalizado. O *hip-hop* só passa a ser reconhecido pela indústria cultural no final dos anos 80 quando as primeiras músicas foram produzidas profissionalmente” (ROSE apud PEIXOTO, PERES, BATISTA, WALDVOGEL, 2017, p. 6).

Marquim também toca em sua rádio *You'll be illing* (1986) do grupo Run DMC. Esse trio possui uma forte história no *hip hop* e é considerado um dos mais influentes da história do gênero musical – foi o primeiro grupo de *hip hop* a ser nomeado a um Grammy. Ainda da *playlist* de Marquim, *Mr. Big Stuff* (1971) de Jean Knight, gravado no Mississippi, foi o primeiro hit nacional da cantora, ficando em primeiro lugar nas canções *R&B* por 16 semanas; ainda ganhou disco de platina dupla e também foi indicada ao Grammy.

Quando Marquim está no processo de captação dos sons que irão compor a bomba sonora, ele grava uma banda de forró estilizado chamada *Família show*, que toca as músicas *Dança do jumento* e *Gostosa e gostoso*. O forró é um gênero tradicional no Nordeste, numa linhagem conhecida como *pé de serra*, e depois se disseminou para outras regiões do Brasil, surgindo variações como *forró eletrônico* e *forró estilizado*. Este introduziu outros instrumentos oriundos da música pop, como teclado e bateria, e pegou carona no sucesso do sertanejo, da *axé music* e de outros estilos.

A Ceilândia, como cidade satélite de Brasília, recebeu muitos imigrantes nordestinos que vieram trabalhar na construção do Plano Piloto, e por isso o forró também é um estilo popular na música local, além do *rap*, que teve seu auge na região na década de 1990. Aqui se pode fazer novamente uma relação entre o forró estilizado e o ruído enquanto som incômodo. Não sai da sua cabeça porque são letras repetitivas feitas para serem facilmente memorizadas. Da mesma maneira, o pop se utiliza dessa estratégia também com fins comerciais. Boa parte das análises voltadas ao estudo do forró eletrônico focalizam a relação de gênero e o forte teor machista das letras e das performances dos grupos (SILVA, 2016; NUNES, 2012; FEITOSA, LIMA, MEDEIROS; 2010).

Ainda no processo de captação dos sons para a bomba, Marquim e o DJ Jamaica vão até o camelô da Ceilândia para captar a paisagem sonora do local. A cena do camelô é curta, mas ela sintetiza bem a paisagem sonora *lo-fi* em que “os sons se amontoam dificultando a audição em perspectiva” (CONTER, 2016, p. 46). É uma mistura de músicas diferentes sendo tocadas ao mesmo tempo, incluindo anúncios de vendedores, ruídos de televisões

analógicas, conversas entre as pessoas do local em que você não consegue discernir as palavras porque não há inteligibilidade. Segundo Igor Araújo (2019, p. 49), o *lo-fi* no cinema se apresenta através de “excesso de ruído, no achatamento da imagem sonora, na quebra da hierarquia entre voz, música e sons de fundo, e no uso acentuado de elementos sonoros fora de campo como elementos de baixa fidelidade”. É exatamente o que se percebe aqui. Enquanto no cinema clássico a voz é colocada em primeiro plano, sendo destaque maior, enquanto todos os outros componentes da banda sonora estão subordinados a ela para se conseguir inteligibilidade, nessa cena são se consegue distinguir com clareza o que é música, voz e ruídos.

O ruído como erro, os *bugs* e as falhas nos sistemas (WANDERLEY, 2020) são vistos no filme através da sua própria estrutura narrativa. O processo de Adirley Queirós na construção dos seus filmes não parte de um roteiro fechado estabelecido previamente, mas se constrói a partir dos acordos com os personagens e as decisões podem ser tomadas muitas vezes na edição. Esse método de trabalhar acaba gerando lacunas na narrativa, mas isso não chega a comprometer os objetivos políticos do filme.

Em dado momento, quando Marquim e DJ Jamaica estão gravando uma composição de Dino Black, um *rapper* local, para bomba sonora, este pergunta o que será feito com a música. Jamaica responde que a música será misturada com outras músicas que serão colocadas em uma nave espacial e enviadas ao futuro. Mas na realidade, o que acontece é que estas gravações serão usadas para compor a bomba sonora que explode no Palácio do Planalto. O que se pode supor que, quando a cena foi gravada, a



direção ainda não sabia o que exatamente seria feito com aquelas sobreposições musicais, em termos de narrativa.

Quando Dimas mexe no seu *container*, diversos ruídos sonoros parecidos com vibrações de correntes de eletricidade realçam o fato de que aquele objeto não é o que aparenta ser. Se trata de uma nave espacial, o que se torna mais claro quando ele se comunica com uma representante do futuro. No contexto de baixo orçamento da produção (R\$ 221 mil), é o que podia ser feito e ao mesmo tempo se percebe o potencial de fabular do cinema do realizador. Tanto a torre de metal quanto a bomba sonora são as engenhocas necessárias ao gênero de ficção científica, mas aqui, sendo o filme uma *lo-fi sci-fi*, essas traquitanas não são construídas através de efeitos visuais, mas pela sucata disponível ao diretor e equipe, o que se insere bem no contexto periférico, sendo essa apropriação do lixo um traço importante da nossa ficção científica, como destaca Suppia (2017).

Quando Hainge (2013) discute o ruído em suas análises dos filmes de David Lynch, ele fala do filme que chama atenção para si enquanto filme, para a própria materialidade das imagens e dos sons. Dessa maneira, pode-se perceber que ao articular um container como máquina do tempo, *Branco sai, preto fica* articula uma estratégia parecida: chama atenção para si enquanto filme, ao invés de mergulhar as imagens num regime de representação ilusionista, apresentando assim mais uma faceta do ruído.

Com exceção de cenas específicas, a maior parte do filme é escura, com uma crueza nas imagens e pouca correção de cor. Aqui não se busca uma imagem plástica e perfeita, mas sim uma visualidade mais imperfeita e ruidosa. Essa estética também se

encaixa no próprio tema da violência policial, bem como em sua forte veia documental. Não é que não haja preocupação com iluminação para a gravação das cenas; pelo contrário, a direção de arte de Denise Vieira instalou lâmpadas em diversos cenários, mas o filme é propositalmente feito para ser mais escuro.

Quando Marquim está dirigindo pela cidade, a programação da rádio é interrompida por uma voz eletrônica feminina que solicita o passaporte de acesso a Brasília, salientando que uma guarda policial estará aguardando no próximo guichê e, caso o motorista não possua o passaporte, deverá retornar ao seu núcleo habitacional. Essa interrupção da transmissão de um sinal para um comunicado sonoro indesejado e violento, que reforça uma segregação social e racial, também é uma forma de ruído.

Em outra cena chave, Marquim está fazendo alguns ajustes em sua bomba e, através do som do fora de campo, ouvimos o ruído de uma sirene, e uma voz masculina grave com efeito de alto-falante obriga que as crianças sejam retiradas das ruas e retornem às suas casas, e que todos tenham em mão os seus documentos. Ouvimos também o ruído do giro das hélices dos helicópteros e, ao término do comunicado, novamente a sirene. Nessas duas cenas, fica evidenciado o teor distópico do filme, no qual a população periférica vivencia um estado de sítio, com toques de recolher, e a intensificação de um estado de segregação com exigência de passaportes. Nas duas cenas se pode perceber a predominância do uso do som do fora de campo, sendo essa também mais uma estratégia que demanda menos recursos de produção, tendo em vista a flexibilidade orçamentária dos filmes da *lo-fi sci-fi* descrita por Suppia (2016).

A cena final do filme, quando a bomba explode, é feita a partir de ilustrações criadas pelo próprio Sartana. Porém, ao invés de ouvirmos a composição que estava sendo feita por Marquim e Jamaika com as músicas dos artistas da Ceilândia, a trilha sonora investe no funk de MC Dodô, *Bomba explode na cabeça* (2007), que já era um *hit* nas redes antes do lançamento do filme. A trilha é um lamento que versa sobre o assassinato de um amigo, suas saudades e os momentos da infância quando “bolavam uns passinhos”. Fala da situação dos encarcerados, o julgamento de um irmão, “de conquistar a liberdade lá do sofrimento, que tão vivendo os mano *lá do movimento*”. Esse *funk* reflete muito da vivência do próprio Dodô, que já se envolveu com o crime, teve amigos assassinados e presos, e, através da música, tenta fazer um alerta. Esse tipo de *funk* consciente, termo usado pelo próprio MC, reflete as problemáticas da vida nas comunidades, como a violência, crimes e drogas, e, se assemelha muito ao *rap* em suas denúncias sociais.

## Considerações finais

A partir da análise de *Branco sai, preto fica* buscou-se estabelecer as relações do ruído, do ponto de vista sonoro, como um conceito ligado, sobretudo, ao incômodo proposital e político, de uma recusa das populações marginalizadas em serem silenciadas (HAINGE, 2013). Tanto o elevador quanto a escada rolante de Marquim possuem um ruído estridente, contínuo, incômodo, em planos extensos que se repetem diversas vezes ao longo do filme, e demarcam a situação de cadeirante de Marquim e, por

consequente, a violência policial que gerou essa situação. O ruído enquanto sensação auditiva incômoda e indesejada é, assim, trabalhado propositalmente pelo diretor como uma forma de denúncia. O próprio filme em si já possui esse viés ao fabular através da ficção científica sobre esse trauma do inconsciente coletivo da Ceilândia, e também não seguir a linha de um documentário padrão. Um destaque grande da análise foi dado às músicas do filme, já que a *playlist* selecionada por Marquim para sua rádio pirata era composta sobretudo do *hip-hop*.

A definição do ruído que o artigo mais se vinculou foi trazida por Attali que o entende como “uma mensagem transmitida pelo conteúdo musical que é fundamentalmente contestatória e resistente ao *status quo*, uma força que tem o potencial de mudar o sistema no qual foi lançada” (ATTALI apud HAINGE, 2013, p. 10). A bomba sonora que explode em Brasília é também uma forma de ruído, um poder subversivo contestatório que possui um potencial de mudança: ela é justamente composta por forró, *rap* e ruídos da paisagem sonora da cidade, como os camelôs da Ceilândia. É muito simbólico que seja uma bomba sonora o artefato usado para atacar Brasília, fazendo referência a todo o potencial revolucionário que o som da periferia possui, e por essa mesma razão sufocado violentamente pelo estado na repressão policial ao *Baile do Quarentão*. Os barulhos dos toques de recolher executados pela polícia e as mensagens de exigências de passaporte de acesso à Brasília também podem ser consideradas ruído, enquanto som incômodo e indesejado, ouvido contra a vontade dos personagens. Por fim, o filme em si parece configurar uma forma de ruído, politicamente falando, já que, segundo Hainge (2013),

o aumento do ruído também se deve a uma recusa das populações periféricas em serem silenciadas.

## Referências

CHAGAS, Inara. **Como o funk surgiu no Brasil e quais são suas principais polêmicas?** Politize. 2018. Disponível em: <https://www.politize.com.br/funk-no-brasil-e-polemicas/>. Acesso em: 05/01/2020.

CONTER, Marcelo. **Lo-fi: agenciamentos de baixa definição na música pop. Tese de doutorado.** UFRGS. Porto Alegre, 2016.

ELSAESSER, Thomas; HAGNER, Malte. **Film theory: an introduction through the senses.** Second Edition. New York: Routledge, 2015.

GRAJEDA, Tony. **The sound of disaffection** in Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture. p. 357 - 375, 2002.

HAINGE, Greg. **Noise matters: towards an ontology of noise.** Bloomsbury. New York, London, 2013.

KEIZER, Garreth. **The unwanted sound of everything we want: a book about noise.** New York: Public Affairs, 2010.

OLIVEIRA, Italo; SENA, Claudio. **Do Rap ao Trap: Uma análise do subgênero no cenário brasileiro.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Belém - PA – 2 a 7/09/2019. Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE.

PEIXOTO, Elane; PERES, Janaina; BATISTA, Marina; WALDVOGEL, Alana. **O rap da Ceilândia.** XVII Enanpur. São Paulo, 2017.

PORTO, Igor. **A baixa fidelidade como opacidade no som de cinema: o exemplo do novo ciclo em Pernambuco**. Dissertação de mestrado. UFRGS. Porto Alegre, 2019.

SCARPELLI, Alexandre. **Som e música em quatro filmes do cinema brasileiro contemporâneo de Ficção Científica**. Dissertação de mestrado. UFSCAR – S, 2020.

SMITH, Kelcey. **Digital Lo-fi Photography** - Part 1. Digital Photography Review. 2011. Disponível em: <https://www.dpreview.com/articles/9771282693/digital-lo-fi-photography-part-1>. Acesso em 05/01/2020.

SUPPIA, Alfredo. **Limite de alerta! Ficção Científica em atmosfera rarefeita: Uma introdução ao cinema brasileiro de Ficção Científica e outras cinematografias off hollywood**. Tese de doutorado. Unicamp. Campina, 2007.

SUPPIA, Alfredo. **Lo-fi Sci-fi: uma categoria sob escrutínio**. Revista Fronteiras – estudos midiáticos 18(3):305-318 setembro/dezembro 2016 Unisinos – doi: 10.4013/fem.2016.183.07

WANDERLEY, Ludmilla. **Ruídos e experimentalismos na fotografia contemporânea**. Tese de doutorado. PPGCOM - UFPE, Recife, 2020.

## A floresta em cacofonia: o elemento háptico no desenho de som de *Ex-Pajé*

Bruno Alves da Silva Pereira

### Introdução

Esse trabalho pretende identificar e discutir como a noção conceitual de escuta háptica (MARKS, 2000) ressoa no desenho de som do filme *Ex-Pajé* (Luiz Bolognesi, 2018), se utilizando dos fundamentos e funções do som no cinema desenvolvidos por Michel Chion em *A audiovisualização* (2008). Destacamos a complexidade na sonoridade da floresta, a relação do “ex-pajé” com os espíritos, representada pelos sons da floresta, e a potência sonora de um ritual que não era realizado à décadas na etnia Paiter Suruí.

Identificamos que o longa-metragem apresentado traz elementos estéticos observados no cinema intercultural<sup>33</sup> por Marks

---

33. O cinema intercultural, por definição, opera nas interseções de dois ou mais regimes culturais de conhecimento. Esses filmes e vídeos devem lidar com a questão de onde o conhecimento significativo está localizado, na consciência de que é entre culturas e, portanto, nunca pode ser plenamente verificado nos termos de um ou outro regime. Ainda que as relações entre culturas também são mediadas pelo poder, de modo que o regime dominante - como a histórica hegemonia euro-americana - define os termos do que é reconhecido como conhecimento (MARKS, 2000, p. 24, tradução nossa).

(2000) e do cinema de fluxo<sup>34</sup> discutido por Vieira Jr (2020), pois enfatizam a experiência e as sensações. Marks (2000) traz a reflexão sobre a hapticidade se baseando na materialidade do objeto-filme através do contato entre espectador e objeto representado. A autora destaca a qualidade tátil do cinema intercultural em afetar espectadores diversos, como uma sequência de toques e contatos que deixam rastros mútuos. Seguindo esta disposição sensorial, Erly Vieira complementa:

A sobrevalorização da sensorialidade, operada nesse cinema sob uma égide da multilinearidade espaço-temporal cotidiana e de procedimentos de dispersão ou diluição narrativa, deixa claro o papel do corpo como território onde esse cinema pode operar seus processos de produção de sentido (VIEIRA JR, 2020, p. 195).

O intuito deste trabalho é enfatizar a importância dos aspectos sônicos na construção das narrativas contemporâneas que se ambientam no contexto das comunidades indígenas. Apesar das semelhanças estéticas com os filmes pesquisados por Marks e Vieira Jr, não pretendemos posicionar essa filmografia – que apresentam enredos sobre corpos indígenas desterritorializados – no cinema intercultural ou no cinema de fluxo, mas destacar

---

34. O termo “cinema de fluxo” ou “estética do fluxo” (expressão cunhada por Stéphane Bouquet no artigo “Plan contre flux” publicado na revista Cahiers du Cinéma, em 2002). Sob esse rótulo, são comumente incluídos filmes realizados a partir do final da década de 90 do século XX, em que podemos observar uma série de outras possibilidades de construção temporal, outras formas de se apreender o tempo como experiência, e não como mero encadeamento linear/cronológico, como se fossem alternativas a uma tendência de homogeneização da experiência individual operada em escala global – e traduzida, de alguma forma, em boa parte da produção audiovisual hegemônica (VIEIRA JR, 2020, p. 15).



como a estética sonora em comum nessas obras enfatiza uma experiência sensorial.

A estrutura deste artigo se inicia com uma breve contextualização sobre os pontos de escuta por Pierre Schaeffer, Rick Altman e Michel Chion; em seguida, falaremos sobre a ideia de escuta háptica desenvolvida por Laura Marks e as aplicações estéticas no realismo sensorio aprofundado por Erly Vieira Jr; por fim, faremos uma análise do desenho de som do longa-metragem *Ex-Pajé* trazendo algumas funções e aplicações estéticas do som elaborados por Chion.

## Pontos de escuta

O compositor e teórico francês Pierre Schaeffer, liderando o grupo de pesquisa *Groupe de Recherches Musicales* (Grupo de Pesquisa Musical), sintetizou mais de vinte anos de pesquisa no seu livro bastante referenciado *Tratado dos objetos musicais* (*Traité Des Objets Musicaux*, 1966). Essa obra parte de uma investigação em que o propósito é formular um método de pesquisa que priorize a escuta como meio de observação. Schaeffer (2017) e o GRM se concentraram, sobretudo, nos estudos relacionados à música e o *Tratado dos objetos musicais* expõe sua busca por uma nova musicalidade generalizável, formulando uma teoria cujo o intuito seria o de substituir noções da teoria musical consideradas pouco apropriadas para as práticas musicais da época. Em um dos capítulos do *Tratado*, Schaeffer se debruça sobre quatro funções que constituem o ato da escuta, por exemplo;

1. Eu escuto (*j'écoute*) o que me chama atenção. 2. Desde que eu não seja ou esteja surdo, eu percebo (*j'ouïs*) os sons que acontecem ao meu redor, independente das minhas atividades e interesses. 3. Eu ouço (*j'entends*) em relação ao que me interessa, o que já sei, e o que procuro entender (*comprendre*). 4. Depois de ouvir (entendre), entendo (je comprends) o que eu estava tentando compreender, o que estava ouvindo (*j'écoutais*) (SCHAEFFER, 2017, p. 81).

Essas funções elaboradas por Schaeffer são o alicerce para o estudo e análise da escuta de maneira ampla, sendo aplicado, a priori, na música, por autores como Brian Ferneyrough, Silvio Ferraz e Pauline Oliveros, os quais se debruçaram sobre tal noção conceitual e desenvolveram outras análises das funções de escutas. Já autores como Rick Altman e Michel Chion adaptaram esses conceitos para os estudos em cinema. Uma das ideias do teórico norte-americano Rick Altman (1992) sobre o ponto de escuta parte da noção que o autor denomina como *point of audition sound* (perspectiva sonora), que por definição, seria um som que reposiciona o espectador para a perspectiva de dentro da cabeça do personagem, implicando na percepção da reverberação e das variações de intensidade sonora.

Segundo Altman (1992), podemos comparar, a partir da visualidade, com o que chamamos de câmera subjetiva. Altman nomeia essa configuração de escuta como *ouvinte interno e escuta ficcional*. O compositor e teórico francês Michel Chion (integrante do grupo de pesquisa de Schaeffer) utiliza um termo semelhante – *ouvido interno* – porém, estabelece uma divisão entre *sons internos objetivos e subjetivos*. Os sons internos ob-

jetivos se referem aos sons fisiológicos do personagem (como a respiração ou batimentos cardíacos). Já os sons internos subjetivos envolvem os sons que acontecem na mente do personagem, como vozes mentais (CHION, 2008, p. 64).

No seu livro amplamente citado nos estudos de som, *A Audiovisão*, Chion (2008) traz uma estruturação pormenorizada das funções de escuta (assim como Schaeffer) dividida em três atitudes: a escuta causal, a escuta semântica e a escuta reduzida. A escuta causal consiste em percebermos o som de uma maneira na qual a informação principal que buscamos é a identificação da sua causa. Quando, por exemplo, podemos identificar se um recipiente está cheio ou vazio ao movimentá-lo. A escuta semântica é aquela que se concentra em um código ou uma linguagem, como a língua falada ou código *morse*, para decodificar uma mensagem. Tal atitude de escuta é bastante comum no dia-a-dia quando, ao conversar com alguém, naturalmente focamos nossa atenção no aspecto semântico da fala da pessoa, a fim de compreender o conteúdo do seu discurso. Já a escuta reduzida trata das qualidades e das formas específicas do som considerando enquanto objeto direto de observação. Por exemplo, quando tentamos identificar o valor de intervalo<sup>35</sup> entre dois sons ou suas características de timbre estamos praticando a escuta reduzida.

Não obstante as particularidades de cada um, esses regimes de audição não necessariamente se excluem no mecanismo da percepção sonora, pelo contrário, Chion aponta que podemos

---

35. A distância entre duas alturas. Glossário de termos musicais. Acessado em 17/12/2020. Disponível em: <<http://www.osmc.com.br/novo/conteudos/10/glossario-de-terminos.aspx>>

ouvir uma sequência simples de sons e percebê-los tanto a partir da escuta causal, quanto da semântica, no mesmo contexto.

Apresentamos nesta seção, aspectos sobre as possíveis formas de escuta que podem ser exercidas em relação às obras audiovisuais, lançando a reflexão de como os exercícios de escuta apresentados aqui, propõem certo nível de concentração para que seja possível alcançarmos outra percepção dos objetos sonoros, das sonoridades do nosso entorno e/ou dos elementos que ressoam no filmes.

### A escuta háptica

Em *A pele do filme* (2000), Laura Marks problematiza uma espécie de apelo sensorial que caracteriza cinema intercultural, e desenvolve a noção de hapticidade, percebendo as obras capazes de despertar múltiplos sentidos no espectador. Ela afirma que, “(...) apesar de o cinema ser um meio audiovisual, a sinestesia, bem como uma visualidade háptica, possibilita para o espectador uma experiência cinematográfica multisensorial” (MARKS, 2000, p. 22-23, tradução nossa). Esse efeito sensorial que “toca” o espectador é enfatizado pelo valor da memória nas experiências, sobretudo pelo caráter experimental dos objetos-filmes sobre os quais a teórica se debruça.

São produções realizadas nas metrópoles nos Estados Unidos, no Canadá e na Inglaterra, no período entre 1985 a 1995, e contribuíram significativamente para o desenvolvimento de um cinema experimental, que opera fora da lógica comercial. Alguns dos realizadores citados por Marks integram coletivos como

*Black Audio Film Collective* (John Akomfrah, Reece Auguiste) e *Sankofa Film and Video Collective* (Maureen Blackwood e Isaac Julien) entre outros que se deslocaram de seus lugares de origem devido ao fluxo migratório, exílio ou diáspora.

Ao estabelecer esse recorte, a teórica afirma que “o cinema intercultural se move através do espaço, juntando histórias e memórias que estão perdidas ou cobertas no movimento de desterritorialização e produzindo novos conhecimentos fora da condição de estar entre culturas” (MARKS, 2010, p. 311). Observamos que a memória, enquanto bagagem de experiências, protagoniza e fundamenta as ideias da autora sobre um cinema háptico. Ela então nos apresenta no capítulo *The memory of touch* (A memória do toque) o conceito de escuta háptica: “seria o breve momento quando uma infinidade de sons indefinidos nos rodeia até nós começarmos a escolhermos quais desses sons são mais atrativos para nosso entendimento” (MARKS, 2000, p.183, tradução nossa).

A autora cita alguns exemplos de cenários cotidianos em que podemos estar suscetíveis a essa experiência, como em uma caminhada pela floresta, quando estamos nos despertando pela manhã ainda na cama, ou até mesmo na imersão sonora de uma boate. Marks não se dedica tão detalhadamente à ideia de escuta háptica em *The skin of film*; ela está diluída por toda a obra junto de outras noções de hapticidade.

Concentrar na questão intrigante de como o filme e o vídeo representam os sentidos “irrepresentáveis”, como tato, olfato e paladar; e, claro, o som desempenha um grande papel na resposta. O som entra em ação na medida em que é experimentado cines-tésicamente; por exemplo, o estrondo no peito causado por tons graves profundos ou os efeitos complexos do ritmo no corpo. E,

em última análise, o exílio dos sentidos da audição e da visão em minha análise é apenas temporário, pois voltarei a argumentar que todos os sentidos trabalham juntos na experiência corporificada do cinema (MARKS, 2000, p. 16).

Ainda sob a ideia de um cinema multisensorial, o pesquisador Erly Vieira Jr traz em seu livro *Realismo sensório no cinema contemporâneo* (2020) um aprofundamento sobre o conceito de hapticidade no cinema de realismo sensório aplicado em uma filmografia rotulada pela crítica de cinema de fluxo. Os realizadores citados na pesquisa que trazem uma estética que privilegia as sensações em suas obras: Hou Hsiao-Hsien, Apichatpong Weerasethakul, Tsai Ming-Liang, Jia Zhangke, Naomi Kawase, Pedro Costa, Claire Denis, Lucrécia Martel, Gus Van Sant e Karim Aïnouz. O autor estabelece esse recorte a partir da ideia de que o realismo sensório é uma característica central nas obras desse conjunto de realizadores, e nos apresenta os pontos de contatos que as une:

O que demarca esse cinema é uma ênfase na reinserção corporal no espaço e tempo do cotidiano, presentificado, traduzido como experiência sensorial multilinear, mediada pela linguagem audiovisual. A elipse temporal e a ambiguidade visual e sonora, desencadeadoras tanto de inquietudes quanto de delicadíssimos alumbramentos, conduzem a um dispositivo de produção de incertezas, intensificado pela composição de imagens e ambiências que desarmam o espectador, convidando-o a imergir no espaço-tempo cênico por meio de uma nova relação do olhar, que convida primeiramente a sentir, para racionalizar apenas depois de se deixar atravessar pela intensidade inebriante da sensação (VIEIRA JR, 2020, p. 16).

Vieira Jr se dedica com mais detalhes sobre a escuta háptica e traz várias análises de filmes marcados pelo protagonismo do “som háptico” em momentos substanciais das narrativas. Ele afirma que “a hapticidade pode ser um mecanismo capaz de ampliar a experiência sensorial do espectador, uma espécie de potência centrífuga de reorganização das relações espaciais a partir do som” (VIEIRA JR, 2020, p. 178). O valor criativo e sensorial aqui é reforçado pelo uso do conceito de acusmática<sup>36</sup> de Chion (2008), dos pontos de escuta e pela complexidade das paisagens sonoras amplificadas no cinema de fluxo.

A floresta é trazida por Vieira Jr (2020) enquanto paisagem múltipla, cheia de ambiguidades – perene e provisória, que percorre entre o estável e o instável – e que assim permite unificar de maneira afetiva o sensorial e o racional. Nessa altura do livro, o autor traz algumas análises sobre a paisagem da floresta em filmes do cineasta tailandês Apichatpong Weerasethakul (*Eternamente sua*, de 2002 e *Mal dos trópicos*, de 2004) e da realizadora japonesa Naomi Kawase (*Floresta dos lamentos*, de 2007). O autor destaca a floresta exercendo uma função revelatória nessas narrativas, partindo de uma transição de espaço-tempo bem diversa da racionalidade cronológica urbana. Essas características são parte representadas a partir das sonoridades desses filmes.

Em *Mal dos trópicos*, por exemplo, quando o soldado está em cima de uma árvore na noite densa, escutamos vários sons da fauna e flora da floresta; são grilos, cigarras, rãs, o vento que mo-

---

36. Acusmática (uma palavra de origem grega descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Pierre Schaffer) significa “que ouvimos sem ver a causa originária do som”, ou “que faz ouvir sons sem a visão das suas causas”. A rádio, o disco ou o telefone, que transmitem os sons sem mostrarem o seu emissor, são por definição mídias acusmáticas.

vimenta as folhas como um suspiro. Por vezes ouvimos estalos de galhos quebrando ao redor, como se fossem passos na relva. O soldado está à espreita do feiticeiro e vice-versa. O soldado aponta a lanterna e ilumina a floresta com um ponto focal restrito. A limitação da visibilidade e a cacofonia da floresta tensionam a cena. De repente um som diferente surge na banda sonora, parece ser alguma ave que canta em ciclos espaçados e que conduz a tensão até que o soldado adormeça.

Diante de um momento de suspensão na narrativa, os sons são emitidos com massividade por alguns instantes. Até que objetos sonoros com timbres ambíguos se sobressaem na banda sonora, chamando atenção para o ponto de escuta do espectador. A montagem e um comportamento mais estático da câmera vão somando mais possibilidades e sentidos para construção da hapticidade unificados à banda sonora. Assim, Vieira Jr nos apresenta alguns aspectos da visualidade háptica reforçado as possibilidades sensoriais na paisagem da floresta.

Alternando momentos de flutuação com alguns planos fixos que localizem espacialmente a ação e permitam certo caráter contemplativo (embora estes praticamente deixem de ser usados quando a ação se concentra nas trilhas quase impenetráveis da mata), Kawase faz com que a câmera opere uma costura sensorial por sobre essa zona de indiscernibilidade que é a Floresta. Contudo, é exatamente no uso dos planos fixos, distanciados, que Apichatpong Weerasethakul irá explorar outro registro de ambiguidade: fazer confundir os corpos com a própria paisagem (VIEIRA JR, 2020, p. 132).

Identificamos algumas intersecções entre aspectos estéticos do realismo sensório em filmes brasileiros que trazem enredos



sobre a comunidade indígena atual. Alguns deles são; *Ex-Pajé* (Luiz Bolognesi, 2018), *Los silencios* (Beatriz Sieger, 2018), *A febre* (Maya Da Rin, 2019) e *Chuva é cantoria na aldeia dos mortos* (Renée Nader Messoria e João Salaviza, 2019). Vemos e ouvimos a jornada do indígena em crise sendo contada através da experiência háptica e reforçada pela sonoridade da floresta. São corpos indígenas desterritorializados que, mesmo diante do processo intercultural, tentam manter viva a memória de seus povos, seus antepassados e seus deuses, apesar de distanciados dos seus hábitos e costumes tradicionais, e interligados a espaços construídos pelo homem branco.

Traçando mais linhas de análise entre a hapticidade e a filmografia mencionada retornamos a ideia da memória afetiva intrínseca à produção de sentido aprofundado por Marks (2000). A autora ressalta a capacidade do cinema de localizar o valor inerente aos objetos, de como o discurso atrelado a eles desperta traumas mal resolvidos. Seguindo essa noção, ela nos apresenta então a ideia do objeto-recordação:

“(...) um objeto irredutivelmente material que codifica memória coletiva. Elas podem, além disso, ser variavelmente consideradas fetiches, fósseis e objetos transnacionais. O importante sobre todos esses objetos-imagens é o fato de condensarem o tempo e, ao desvendá-los, os expandimos externamente no tempo” (MARKS, 2010, p. 309-310).

Aproximamos as características dos objetos-recordação na filmografia citada e percebemos essa potência quando o personagem Perpera, em *Ex-Pajé*, mostra para seu sobrinho Ubiratan, fotografias da época que ele era livre para exercer o xamanismo e

conta histórias com nostalgia. Ou em *A febre*, o irmão de Justino – da etnia Desana – o presenteia com uma receita típica de sua comunidade, quando fazem muitos anos que Justino não retorna para sua terra natal. Esses objetos estão carregados de memórias que os conectam com as origens. A construção dessa memória coletiva imbuída no objeto-recordação reforça o processo de pertencimento dos corpos indígenas desterritorializados que acompanhamos nas narrativas citadas. Eles são continuamente lembrados de suas origens a partir de chamados ou expressões espirituais representadas pelos sons da floresta. Assumindo as confluências apresentadas até aqui sobre aspectos do cinema de realismo sensório e intercultural com a filmografia selecionada, iremos discutir – a partir da metodologia de análise de Chion (2008) – como desenho de som do longa-metragem *Ex-Pajé* se intenciona para produção de uma escuta háptica.

### As sonoridades em *Ex-Pajé*

“Enquanto o genocídio assassina os povos em seu corpo, o etnocídio os mata em seu espírito”. Essa passagem do antropólogo francês Pierre Clastres inicia a história do *Ex-Pajé* e sintetiza bem o que vem acontecendo com as comunidades indígenas. As consequências desses etnocídios são temáticas recorrentes na filmografia brasileira contemporânea e aparecem enquanto de-

núncia desde o documentário no filme de contato<sup>37</sup> e converge com a poética das narrativas ficcionais. Encontramos nesse lugar do gênero documentário ficcional o longa-metragem de Luiz Bolognesi, *Ex-Pajé*, como afirma o diretor: “O conceito foi trabalhar no limite entre documentário e ficção. Os atores interpretam eles mesmos e retratam suas histórias verídicas. Torna-se difícil identificar a linha tênue onde a ficção começa e o documentário termina, e vice-versa”<sup>38</sup>.

O filme estreou no Festival de Cinema de Berlim (2018), onde recebeu o prêmio de menção honrosa. Foi vencedor do Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2019 e do prêmio da crítica no Festival É Tudo Verdade edição de 2018. A captação de som direto do filme foi assinada por Rodrigo Macedo e a pós-produção de som encabeçada pelos mixadores Armando Torres Jr. e Caio Guerin, no Estúdio Fullmix, em São Paulo.

Nessa história acompanhamos a trajetória de Perpera, um pajé que deixou de exercer sua função religiosa na aldeia dos Paiter Suruí por conta da invasão evangélica. Para a fé cristã, o xamanismo é considerado obra do mal, assim, os Paiter Suruí começam a ne-

---

37. Nos contextos indígenas, essa difusão do ato de ver e ouvir juntos, que decorre da maior facilidade de devolução das imagens após o advento do vídeo, desencadeia dois efeitos fundamentais. Por um lado, a demanda de devolução das imagens se estende ao material que constitui o arquivo heterogêneo da história da dominação colonial dos povos indígenas. Por outro, o contato com as imagens se desdobra na reivindicação de que os próprios indígenas se tornem criadores e sujeitos da representação, além de representados (isto é, objetos da representação, conforme a estrutura colonial) e espectadores (a partir da devolução das imagens). Em meio às ressonâncias desses efeitos, adivinha-se a emergência dos cinemas indígenas, mas suas reverberações se inscrevem, de modo paradigmático, na linhagem do que Clarisse Alvarenga (2017) denomina “filmes de contato” (RIBEIRO, 2020, p. 114-115).

38. Disponível em: <<https://ims.com.br/filme/ex-paje/>>. Acesso em: 28 de fev de 2021.

gar suas crenças originais ao ponto de se afastarem das práticas do pajé. Paralelamente um grupo de jovens agricultores indígenas, protegem a aldeia das ações dos madeireiros e outros invasores. Dado momento na lavoura, a irmã de Perpera é picada por uma cobra e fica internada em estado grave. Perpera então revive as tradições dos Paiter e inicia um ritual para curar a irmã.

O filme inicia com imagens aéreas do território indígena Paiter Suruí em 1969 e ouvimos o motor de um avião de pequeno porte. O som está tão presente que é como se estivéssemos dentro da cabine da aeronave. O convite para entrar na narrativa é emitido pela perspectiva sonora do avião, entramos na lógica documental.

Ainda acompanhando as imagens aéreas, surge na banda sonora os cânticos dos Paiter Suruí, que são introduzidos por vozes uníssonas que se alternam com o som de um instrumento semelhante a uma flauta. Em seguida vemos os Paiter Suruí de perto. O registro capta os primeiros contatos com o homem branco. A câmera mostra um Paiter Suruí repleto de bugigangas, ele está olhando para outro indígena, envolto por outros homens. Um deles bate palmas, canta e ri, outros dois dançam. Ouvimos gargalhadas em síncrese<sup>39</sup> com o gesto do homem que ri e bate palmas, a impressão é que estão zombando do jovem Paiter. Um canto começa a ser entoado na extra-diegese, o ritmo é marcado pelas pisadas e palmas durante a execução da música e permanece na trilha. Em seguida vemos os Paiter Suruí partindo: vão entrando na mata e em dado momento um deles parece se despedir.

---

39. A síncrese (palavra que aqui combina “sincronismo” e “síntese”) é a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual pontual quando estes ocorrem ao mesmo tempo, isto independentemente de qualquer lógica (CHION, 2008, p. 54).

Esse prólogo de registros históricos marca uma sonoridade que se repete de maneira sutil durante o filme. O som da flauta de Hoietê<sup>40</sup> aparece timidamente misturado com as ambiências sonoras. Depois disso chegamos ao contexto atual dos Paiteer Suruí, uma aldeia sem cantos, sem manifestação religiosa tradicional, onde a paisagem sonora natural é invadida periodicamente pela palavra cristã; uma igreja evangélica se instaurou na aldeia Lapetanha.

A seguir apresentamos algumas sequências em que percebemos a importância do som na narrativa a partir da escuta háptica. A sequência começa com ações do cotidiano de Perpera arrumando e organizando a igreja. Além dos sons que vemos na imagem – Perpera varrendo, posicionando cadeiras – começamos a ouvir gradativamente um enxame de besouros. À medida que o seguimos, esses zumbidos começam a se sobressair na banda sonora. Enquanto as palavras evangélicas são proferidas ouvimos os insetos em uma árvore próxima. A fotografia enquadra o pajé atento, direcionando sua atenção para os sons fora de campo, deixando os sons do culto em segundo plano. Assim, pouco a pouco os sons dos besouros vão crescendo, tomam toda a banda sonora e cessam abruptamente junto com o corte seco da montagem.

Os sons do enxame se aplicam aqui a um recurso estético que Chion (2008) chama de estridulação, é equiparado ao efeito de tremolo<sup>41</sup> onde as orquestras de fosso ou composições para filmes reproduzem para denotar uma sensação de alerta ou suspensão de

---

40. Muito praticado antes do contato com a sociedade envolvente para cura de doenças, em que os pajés consistiam no papel em fazer a interseção entre o terreno e o celestial (MELO, 2018, p. 29).

41. A rápida reiteração de uma nota ou acorde sem considerar os valores de tempo mensurados.

algo por vir. Essa “estridulação” tanto lança o espectador para um estado de atenção, quanto provoca uma postura crítica e seletiva de Perpera. Seus ouvidos não estão atentos ao que o pastor prega e sim para os chamados da floresta, a conexão espiritual do pajé.

Em outra sequência vemos o pajé petrificando em cima da cama, como se estivesse com insônia. Perpera relata uma cobrança constante dos espíritos Paiter para que ele retorne com as práticas religiosas, e por isso não consegue dormir se estiver no escuro. Ele precisa de uma fonte de luz para ter uma noite tranquila. O que marca esse ponto da análise são os sons escolhidos para se destacarem na banda sonora e denotar os chamados da natureza. Vemos Perpera sentado na cama sem sono, apreensivo, ouvimos a paisagem sonora noturna da aldeia - grilos, cigarras e outros bichos com timbres diversos. Agora vemos a floresta em plano geral. Permanecemos ali, ouvindo a densa paisagem sonora noturna da mata até que um som acusmático de timbre “rasgado” se sobressai. Parece ser o canto de uma ave e anuncia um certo nível de tensão.

É o que Chion (2008 p. 48) traz sobre a função *pontuativa* e define como “sons de fonte mais ou menos pontual e de aparecimento mais ou menos intermitente que contribuem para povoar e para criar o espaço de um filme por pequenos toques distintos e localizados”. Esses sons retornam pontualmente no decorrer do filme e agem como aviso e suspensão da estória, de que os espíritos Paiter estão bravos com Perpera. O som acusmático, áspero e alarmante emitido pelo pássaro descorporificado exerce além da função *pontuativa*, um efeito háptico, se destacando de uma complexa e ambígua paisagem sonora da floresta e marcando tensões na estória.

A diferença nos usos da acumastização está exatamente em se aproveitar desse obscurecimento de algumas fontes sonoras para criar uma situação de ambiguidade perceptiva, que faça com que a memória afetiva confunda-se o suficiente para fazer o espectador sair de uma zona de conforto, a fim de escutar o ambiente de formas pouco usuais, atribuindo outras significações aos objetos escutados (VIEIRA JR, 2020 p. 168).

A dinâmica sonora do filme cresce quando Perpera começa a articular o ritual de cura hoeietê destinado para a irmã. Ela está internada. Foi picada por uma cobra jararaca quando estava na plantação. A aldeia fica fragilizada tanto no plano físico quanto espiritual. Além do distanciamento com as entidades Paiter, Perpera identifica um espírito mau<sup>42</sup>, manifestado em um ninho de cupim. Segundo suas crenças, só um guerreiro Paiter Suruí é capaz de destruí-lo. O pajé inicia o ritual de cura hoeietê e pede para seu sobrinho (Ubiratan) procurar a madeira específica para fabricação da flauta.

As flautas são confeccionadas nos dias do ritual e em diversas vezes são guardadas por algum tempo, por representarem uma defesa de espíritos ruins. Alguns povos antigos acreditam que instrumentos musicais foram invenções dos deuses, e por isso a sonoridade que sai dos instrumentos é também algo mágico e misterioso. Dessa forma, os instrumentos podem ter poderes sobrenaturais, podendo permitir a comunicação com seus ancestrais e até mesmo com seus demiurgos (MELO, 2018, p. 101-102).

---

42. Espírito mau porque Perpera Suruí se tornou evangélico, e o espírito que outrora era representado como bom agora se tornou mal. Essa nova representação veio juntamente do contato com a sociedade envolvente, os novos conceitos inseridos dentro do território Paiter Suruí, Deus cristão, a bíblia, o certo e errado, o verdadeiro e o falso, forjaram nossas formas de conceber o território e as territorialidades (MELO, 2018, p. 78).

Com a flauta concluída vemos e ouvimos Perpera tocando o instrumento; o ritual está em curso. Após o toque do pajé, uma sinfonia de flautas hoeietê se amplifica e imerge o espectador. Vemos a aldeia vazia, a igreja vazia e em seguida, um Paiter destruindo o ninho de cupim a machadadas. Nesse momento, a sinfonia de flautas diminui a intensidade e se esvai da banda sonora. Os sons estralados e brilhantes de uma fogueira assumem o espectro e se firmam na paisagem sonora. A entidade personificada no ninho de cupim é destruída em chamas pelo guerreiro Paiter. Vemos algumas fotografias em plano detalhe dos Paiter Suruí nos primeiros contatos com o homem branco. Corta para um plano geral da aldeia vazia até retornarmos para a fogueira. E subitamente um dos sons mais recorrentes do filme ressurgiu: o pássaro não-identificado ressoa e reverbera pelos planos. O pajé está apreensivo. O assistimos em primeiro plano. Corta para o ventilador de teto no posto médico da região. A irmã do pajé acorda, ela está curada. Acompanhamos o seu retorno para a aldeia.

Em seguida a vemos na igreja evangélica, ouvimos o pastor conduzindo o culto. Aos poucos os sons do enxame dos besouros retornam e vemos Perpera. Ele está com a mesma postura descrita na primeira cena descrita aqui – no efeito háptico dos sons emitidos pelos besouros. A escuta do pajé está atenta aos sons dos espíritos codificados nos sons da natureza. O zumbido estridulante dos besouros cresce e cessa abruptamente poucos segundos depois. Silêncio. Os cânticos dos Paiter Suruí tocam na banda sonora acompanhando os créditos finais.

Podemos notar que o desenho de som de *Ex-Pajé* alcança um efeito háptico, acompanhado pelas funções estéticas do som apre-



sentadas por Chion pelas sequências citadas aqui. Além da estética sonora, identificamos na filmografia selecionada um reforço da hapticidade no comportamento da câmera – planos fixos ou movimentos sutis denotando uma sensação de “planar” na cena – e do ritmo da montagem (planos dilatados e contemplativos) dando espaço para os sons ressoarem pelas camadas do filme.

Acreditamos que essa abordagem estética nos aproxima de forma afetiva sobre o contexto dramático desses filmes. Ouvimos idiomas nativos e histórias que resistem. São narrativas que estão interessadas em denunciar as problemáticas desse contexto ancestral para afetar os sentidos do espectador e propor uma experiência diferenciada.

## Considerações finais

Ao trazermos os conceitos de pontos de escuta nas obras audiovisuais, apresentamos uma reflexão sobre as possibilidades de percepção das sonoridades, como uma maneira de apurar os sentidos dando margem para uma experiência háptica. Seria o caso de pensarmos sobre uma convergência entre a escuta que analisa as características físicas de um evento sonoro (reduzida), que projeta o indivíduo para um tipo de estado meditativo e se conecta com o espiritual? Por vezes o desenho de som de *Ex-Pajé* denota esse estado de atenção para os chamados dos encantados Paiter Suruí. Os sons da floresta que envolvem os protagonistas indígenas atuando como representação do contato com o mundo espiritual.

Propomos uma reflexão sobre as escolhas estéticas no desenho de som de *Ex-Pajé* a partir da escuta háptica e dos fundamentos

trazidos por Chion. Pensamos como a jornada do indígena em crise na filmografia selecionada possibilita ver, ouvir e tocar com mais afetividade. O interesse deste trabalho é relacionar toda essa carga sensorial sendo catalisada pelas sonoridades e destacar a relevância do elemento sonoro na construção de sentido dessas narrativas. Sem aplicar rótulos ou limitar a um movimento cinematográfico, mas perceber as recorrências estéticas da hapticidade que influencia e reverbera no cinema brasileiro atual.

## Referências

ALTMAN, Rick. **Sound Theory Sound Practice**. American Film Institute, 1992.

CHION, Michel. **A audiovisual: Som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

FRANÇA, Andréia e LOPES, Denilson (Orgs.). **Cinema, globalização e interculturalidade**. Chapecó, SC: Argos, 2010.

MARKS, Laura. **The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses**. Durham: Duke University Press, 2000.

MELO, Kelli Carvalho; SURUÍ, Paiter. **Gente de Verd@de: entre coisas de índios e coisas de não índios**. Dourados: UFGD, 2018.

OLIVEROS, Pauline. **Deep listening: A composer's sound practice**. iUniverse, 2005.

RIBEIRO, Marcelo Rodrigues Souza. “Cosmopoéticas do espectador selvagem”. **Significação**, São Paulo, v. 47, n. 53, p. 110-129, jan-jun. 2020.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. “As sonoridades e os devires da escuta cinematográfica”. *Animus Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, p. 325-339, 2012.

SCHAEFFER, Pierre. **Treatise on musical objects**: An essay across disciplines. Oakland, California: University of California Press, 2017

VIEIRA JR., Erly. **Realismo sensório no cinema contemporâneo**. Vitória: EDUFES, 2020.



## Parte 2

### CORPOS, SENTIDOS E NOVAS NARRATIVAS

## Hardcore Henry e o olho pós-fotográfico

Paulo Souza dos Santos Júnior

Um despertar imerso em um tanque preenchido por um viscoso líquido de aparência avermelhada, elementos pouco identificáveis e uma sensação de completo desnorreamento. A experiência da cena inicial de *Hardcore: Missão Extrema* ou, no original, *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015) pode nos remeter à um renascimento, à saída do ambiente intrauterino para vivenciar o mundo exterior. Aos poucos, revela-se um corpo, visto tal qual estivéssemos no ponto de vista de seu detentor e, em seguida, uma mulher com trajes ambulatoriais se dirige diretamente à câmera. Assim se apresenta o olhar subjetivo de Henry que, em um notável esforço de realização, será preservado por toda a extensão do filme.

*Hardcore Henry* estrou no *Toronto International Film Festival*, em setembro de 2015 e, segundo dados<sup>43</sup> do IMDB (Internet Movie Database), a partir de orçamento estimado de 2 milhões de dólares alcançou resultado global de bilheteria de \$16,810,562. Para fase de finalização arrecadou mais de 250 mil dólares através de campanha de financiamento coletivo<sup>44</sup> na pla-

43. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt3072482/>

44. Fonte: <https://www.indiegogo.com/projects/hardcore-the-first-ever-action-pov-feature-film#/>

taforma *Indiegogo*, onde obteve apoio de mais de 2 mil usuários, claro sintoma de uma produção conectada aos novos paradigmas de realização. O grande mote da campanha de financiamento coletivo era, naturalmente, aquilo que terminaria por ficar marcado como assinatura do próprio filme: a câmera em primeira pessoa fornecendo o ponto de vista de toda narrativa.

A proposta de subjetivar a visão de um personagem não é novidade no cinema, tampouco o é fazê-la durante toda a extensão de um filme. Já em 1947 a MGM, em seu cartaz de divulgação, anunciou *A dama do lago* (*The lady in the lake*, Robert Montgomery, 1947) como a mais incrível obra cinematográfica desde que os filmes falados surgiram. O filme apresenta uma investigação policial toda construída em primeira pessoa, onde o protagonista só aparece através de reflexos ou quando insere partes de seu corpo em um plano posterior ao de seu campo de visão, como ao abrir uma maçaneta, por exemplo. Curiosamente, à época, a inovação não obteve êxito de público ou de crítica.

A visão subjetiva, desta vez encarnada pelo “olho” da câmera, voltou a ser utilizada com alguma repercussão em *A tortura do medo* (*Peeping tom*, Michael Powell, 1960) e, após mais um longo interstício, se naturalizou junto aos espectadores com a ascensão dos filmes de horror no formato *found footage*, popularizado por obras como *A bruxa de Blair* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999), *[REC]* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007) e *Creep* (Patrick Brice, 2014). Cabe aqui também mencionar o papel dos videogames em 3D para popularização do formato, em muitos desses jogos a exploração de cenários em primeira pessoa se tornou uma constante a partir o início dos anos 1990. Jogos

como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), *Doom* (id Software, 1993) e *Quake* (id Software, 1996) se popularizaram e passaram a integrar a cultura visual de toda uma geração.

Entendemos estar diante de uma ruptura estética geracional, vemos se consolidar no campo do consumo uma geração de jovens que “se sentem à vontade com o *joystick*, o *mouse* e o teclado. Eles têm como certos a poderosa presença sensorial e os formatos participativos do meio digital” (MURRAY, 2003, p. 25). O *Newzoo Global Games Market Report 2019*<sup>45</sup> aponta que, em 2019, a geração de receitas da indústria de games estava na casa de \$152,1 bilhões, um aumento de 9,6% em relação ao ano anterior. Já a bilheteria global dos cinemas, divulgada pela *Statista*<sup>46</sup>, foi de \$ 42,2 bilhões de dólares. Ou seja, para além de toda a influência cultural, experimentada pela inserção do videogame no âmbito domiciliar, a difusão dos *e-sports*, a onda das transmissões *online*, dos jogos em rede, a indústria de games já fatura mais que o triplo do cinema. Dessa forma, é natural que iniciativas de emulação da experiência dos games passem a ser, cada vez mais, comuns no cinema. *Hardcore Henry* é um passo definitivo nessa aposta nessa convergência entre mídias, levando ao cinema uma das mais dedicadas replicações de uma experiência de videogame já realizadas.

---

45. Fonte: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

46. Fonte: <https://www.statista.com/statistics/271856/global-box-office-revenue/>

## A câmera e o olho

Ao questionamos como se vê, quem e de onde se olha, adentramos um vasto campo de discussões que toma o olho com elemento de central preocupação para os realizadores e teóricos do cinema. A partir desse olho técnico, como aponta CHRISTIANSEN (2017) ao vislumbrar o papel da câmera principalmente como uma prótese extracorpórea, somos capazes de ver mais, ver melhor, ver de forma diferente. Mas não só ver, essa apreensão do mundo pode ser armazenada, replicada, decomposta, revista, expandindo de maneira antes impensável a capacidade de uso das imagens técnicas.

Esse “olho protético” (ELSAESSER, HAGENER, 2015, p. 103), materializado a partir do conjunto ótico de lentes e superfície sensível, ao cumprir seu papel como extensão mecânica da percepção humana, passou a revelar e até mesmo a constituir todo um novo imaginário de mundo. Ao longo de seu desenvolvimento a câmera de cinema provou que poderia viajar pelos ares, como no quase mágico plano sequência de *Eu sou Cuba* (Mikhail Kalatozov, 1964), instaurar um regime de vigilância que não se limita pelo cansaço ou atenção humana, funcionando em tempo integral ao longo dos dias, como em *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007), explorar o que nos cerca, tal qual mostram os registros de *Um homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929) e até viajar para outros mundos, como sonhou George Méliès em *Viagem à Lua* (1902). Mais que constitutiva de nossa experiência com o cinema, a câmera passou a mediar a nossa relação com o



mundo, por décadas os fotógrafos da *National Geographic*, ou de agências como a *Magnum* e *Reuters*, construíram um repertório imagético que passou a se confundir o nosso próprio imaginário dos espaços. Essas imagens, por muitas vezes, construíram e antecederam nossa relação com espaços e eventos que, para a maior parte das pessoas, nunca serão experimentados de outra forma, senão pela mediação da câmera.

Discussões sobre as correspondências entre olho e câmera, tendências a antropomorfizar o dispositivo, colocando-o como um correspondente da visão do espectador dentro da diegese, são parte de extenso percurso na história dos estudos do cinema. Aqui nos restringiremos a pensar em como a câmera em primeira pessoa avança nesse desejo de estar em cena, compartilhar das ações dos personagens, ao mesmo tempo que inunda de imaterialidade o personagem do qual compartilhamos a visão. Elsaesser e Hagener (2018, p.109), ao refletirem sobre Cristian Metz, discutem que a identificação com o olhar da câmera e, portanto, com o ato da narração (ou enunciação), pode tornar a identificação com o olhar dos personagens individuais quase que irrelevante do ponto de vista teórico. É fundamental reconhecer a potência dos recursos estilísticos para experiência sensorial do espectador. Cada vez mais, teóricos contemporâneos reconhecem a importância de analisar a materialidade de efeitos comunicacionais geradas pelo estilo, ultrapassando uma tradição de estudos que, por muito tempo, se dedicou à compreensão hermenêutica e estudos narratológicos.

*Hardcore Henry* é parte de uma mudança de um regime escópico de visão para o que tem sido denominado de regime háptico

(MARKS, 2000), um regime afetivo (SHAVIRO, 2003), ou um regime tátil (BARKER, 2009). Nessa transformação, a centralidade do corpo do espectador é enfatizada. Os filmes nos tocam e nos afetam. Ou podemos dizer que os filmes nos emocionam. Chamarei esse novo regime de visão animada que emerge do novo olho da câmera pós-cinematográfica que pode ser encontrada distribuída por novas tecnologias, revigorando as formas cinematográficas e produzindo novas intensidades de imagem (CHRISTIANSEN, 2017).

Vivenciamos um período de reconfigurações estruturais na direção de fotografia, a digitalização dos meios e processos rumo em direção à uma maturidade e novas possibilidades do fazer cinematográfico passam a emergir. Isso posto, precisamos evidenciar que nosso interesse no presente estudo é a compreensão de como essa câmera pós-cinematográfica, ou hipercinematográfica, ao alimentar a gramática do cinema com um extenso conjunto de novas possibilidades, é capaz de produzir transformações na experiência sensorial do espectador, atendendo a um apelo háptico-imersivo e a um desejo pela participação.

Em *Hardcore Henry* essa câmera em primeira pessoa cumpre importante papel em atender a uma demanda por um universo diegético cada vez mais verossímil e aproximado da experiência de vida em uma sociedade hipermoderna. Como aponta Machado (2007, p. 203), a questão é compreender, a cada momento e a cada contexto histórico, que elementos são necessários e suficientes para produzir o efeito mimético. Compreendemos a fotografia de *Hardcore Henry* como resposta a um apelo contemporâneo por intensificação das práticas estilísticas destinadas a provocar imersão, alçando os parâmetros de cenas de ação a um

patamar ainda mais acelerado e caótico, ao qual Stork (2013, p. 8) chama de “cinema do caos”. Segundo o autor,

o cinema do caos cultiva uma estética de ataque direto e movimento agressivo que busca oprimir e desorientar os espectadores, desestabilizar sua percepção e dominar seus sentidos - se os efeitos do estilo são efetivamente desorientadores se relaciona à percepção do espectador (considerando a evolução da alfabetização visual no pós-MTV, era do déficit de atenção, o ponto principal pode ser que o cinema caótico funciona para despertar o público de sua estagnação do espectador; mais uma vez, o domínio e a popularidade do estilo caos na mídia contemporânea - variando de videoclipes ao cinema do *YouTube* e indie produções a *blockbusters mainstream* - convida ao argumento de que os espectadores modernos, nativos digitais em particular, estão sintonizados com a agressividade do estilo) (STORK, 2013, p. 8).

As imagens de *Harcore Henry* apresentam o universo fílmico de forma frenética, borrões e movimentos bruscos são uma constante e a o sentimento de desnorreamento em cenas de maior intensidade terminam por protagonizar a experiência do espectador menos educado com tal tipo de frenesi. O olho biônico é revelado inclusive pelas falhas do sistema digital de instalado em Henry, que ao sofrer choques mecânicos, como quedas ou pancadas, revela imagens pixeladas remetendo a uma corrupção dos arquivos digitais, os chamados dropouts, “falhas na definição da imagem de câmeras digitais e magnéticas, ocasionadas por diversos fatores, como presença de sujeira, danos no sensor, nos suportes, tais como discos rígidos, fitas, cartões de memória, etc.” (OLIVEIRA, 2016, p. 74). O filme habita esse território do digital, pois seu próprio protagonista incorpora a figura de uma câmera olho que, na contemporaneidade, bebe na fonte dessa presença digital, multifacetada, carregada de in-

formações, capaz de hiperestimular e inundar de informações o processo de recepção fílmica.

Diferenciar os planos em primeira pessoa do já tradicionalmente estabelecido ponto de vista (POV) é uma tarefa à qual não podemos nos furtar. Para tanto, nos apoiaremos no proposto por Eugeni (2014, p. 24) que aponta o ponto de vista como uma figura típica da mídia audiovisual, enquanto a visão em primeira pessoa se estabelece como uma figura intermídia. Uma outra característica do ponto de vista é a apresentação do sujeito que olha, para que em seguida se mostre o objeto de seu olhar, o que torna difícil preservar tal artifício por longos períodos. Já os avatares, controlados em *games*, em geral nunca são apresentados ao público, os protagonistas dos *FPS* (jogos de tiro em primeira pessoa) atravessam toda sua jornada como um ente despersonalizado. A mesma configuração foi utilizada com frequência nos *found footage* de horror, onde muitos dos personagens/câmeras jamais são apresentados ao público. Para Eugeni (2014, p. 24) a característica definidora da distinção entre POV e primeira pessoa é que o ponto de vista está associado a um lapso temporal onde a câmera assume posicionamento da visão do personagem, já a visão em primeira pessoa hibridiza a natureza do sujeito/objeto, fazendo que a câmera se confunda com o próprio detentor do olhar.

## Discutindo a técnica

É impossível dissociar *Hardcore Henry* de sua peculiar cinematografia em primeira pessoa. Eugeni (2012, p. 20-22), ao propor uma genealogia dos dispositivos e tecnologias que viabiliza-

ram o uso dos planos em primeira pessoa, aponta a introdução dos dispositivos de estabilização, *steadycam*, popularizada a partir da década de 1980, como responsável por reconfigurar a forma de captar planos de acompanhamento de personagens. Em seguida o autor observa a introdução das câmeras digitais portáteis, na década de 1990 e, em seguida, sua miniaturização, gerando dispositivos como extremamente portáteis e adaptáveis e integráveis, como as câmeras em capacetes esportivos ou mesmo nos telefones celulares. Ainda conduzindo sua genealogia, o autor aponta para o avanço do vídeo digital estimulado pelos sistemas de vigilância e controle, desenvolvendo sensores mais sensíveis, o controle simultâneo de múltiplas câmeras e a construção de redes de comunicação digital mais conectadas. Por fim, o autor aponta a o desenvolvimento dos jogos de videogame em primeira pessoa com velocidade, fluidez e realismo, adotando o subgênero de jogos de tiro em primeira pessoa onde os jogadores podem performar as ações através de um avatar cujo corpo não é completamente visível. Esse percurso mostra um apanhado de transformações que promoveram diversas libertações da câmera digital, tornando-a mais sensível, leve, integrada e estável, além de contarmos com a direta influência dos games, após construção de mais de duas décadas desse específico modo de ver e estar em cena.

Ilya Naishuller, diretor do filme, já havia antecipado o estilo de *Hardcore Henry* em videoclipes de sua banca de rock, *Biting Elbows*, com a realização de *The stampede* (2011) e *Bad mother-fucker* (2013) e, inclusive, voltou a experimentar a peculiar cinematografia após *Hardcore Henry* (2015), na direção do videoclipe *False alarm* (2016) de *The Weeknd*. Expandir esse experimenta-

lismo, que no habitat dos videoclipes estabelecia um diálogo eficiente, para um longa metragem de ficção, com limitações orçamentárias, foi, no mínimo, uma ousada decisão de criação.

Uma marcante particularidade de *Hardcore Henry*, primeiro longa-metragem de Ilya Naishuller, foi a adoção de câmeras de ação desenvolvidas pela *GoPro*. A linha de câmeras digitais *GoPro* surgiu em 2006 como uma proposta de desenvolver dispositivos capazes de capturar a ação dos chamados esportes radicais ou de aventura, como o surfe ou skate, se aproximando da cena e proporcionando diferenciais como proteção contra choques ou resistência à água. O leve e compacto corpo da câmera, e suas múltiplas possibilidades de suporte e fixação, estimularam rapidamente seu uso em bicicletas, capacetes, pranchas e outros dispositivos, oferecendo imagens que transportam o espectador diretamente para o coração da ação filmada.

Em razão de conflitos de agenda, o filme foi fotografado em três diferentes blocos, cada um deles capitaneado por um diretor de fotografia diferente: Vsevolod Kaptur, Fedor Lyass e Pasha Kapinos. As câmeras de ação *GoPro Hero3 Black Edition*, lançadas no final de 2012, foram os principais dispositivos de captura de vídeo adotados na filmagem. Durante o curso da gravação foram lançados novos modelos, mas a equipe resolveu manter a linha de câmeras a fim de preservar a unidade visual da obra, que foi finalizada com uma duração de 96 min, e aspecto de tela 1.85:1.

Kaptur (apud KADNER, 2016, p. 20) relata que o uso das pequenas câmeras não o desanimou, mas que a necessidade de um apoio dos técnicos da *GoPro* para determinados ajustes e personalizações foi indispensável. Tal apoio veio a partir da interação

com o engenheiro David Newman, que os forneceu um software de controle de exposição, ainda em fase de prototipagem, que só viria a ser incorporado nas gerações posteriores da família de câmeras. O fotógrafo relata ainda que uma das mais marcantes inovações do filme, o capacete estabilizador desenvolvido para gravação, foi produto da colaboração com o engenheiro Vladimir Kotihov que, curiosamente, era jogador de futebol americano e, familiarizado com capacetes, conseguiu reunir dois mundos inicialmente dissociados em uma solução adequada às necessidades do filme. Foram cerca de cinco a seis protótipos, até que o capacete chegasse a uma versão adequada.

Potencializar o natural dinamismo das cenas de ação se aproveitando da flexibilidade oferecida pela pequena câmera, constituiu um dos principais desafios para a cinematografia da obra. O capacete, ou máscara, não tinha como função apenas aproximar a lente do ponto de vista do olhar do dublê de captura, havia uma função primordial a se cumprir: a estabilização da imagem. É natural que os borrados e tremores até contribuam para intensificação de um efeito de dinamismo, mas havia uma necessidade de assegurar a legibilidade das imagens, até porque, naturalmente, ninguém gostaria de assistir uma hora e meia de borrões e solavancos. Diante da necessidade, foi desenvolvido um complexo sistema de estabilização magnética que, conforme relata o fotógrafo Fedor Lyass (apud KADNER, 2016, p. 22), tinha como objetivo estabilizar o movimento dos passos de Henry e, ao mesmo tempo, reduzir o tremor vertical quando o ator caminha, corre ou pula. O equipamento final incluiu tecnologia militar russa, rola-

mentos japoneses e uma montagem de cabeça impressa em 3D para caber confortavelmente na cabeça do ator-dublê.

Figura 1: Atores-dublê utilizando os aparatos de captura



Fonte: Imagens de divulgação da *STX Entertainment*

As câmeras foram configuradas para captura no modo chamado *Protune*, onde podem ser ajustados manualmente parâmetros como o balanço de branco, exposição e nitidez e sensibilidade, além de viabilizar aprofundamento nos recursos de correção de cor na pós-produção com o modo *Camera RAW*, onde os arquivos são capturados de forma bruta para posterior processamento. A captura dos arquivos *RAW* se deu em 48 frames por segundo, em 1920x1440 pixels, diretamente nos cartões de memória integrados ao equipamento. Importante destacar que a capacidade de captura de arquivos brutos pela pequena câmera favorece seu uso em produções cinematográficas pois, mesmo diante de várias limitações do equipamento, ainda se preserva um nível de controle para atuação dos profissionais de pós-produção.



Além de prazeres pelas configurações de captura que preservem a maior flexibilidade dos arquivos, o próprio suporte das câmeras oferecia a possibilidade de uso de filtros óticos. O uso de filtros termina por oferecer uma nova camada de controle sobre a luz, algo primordial por estarmos falando de dispositivos originalmente destinados, originalmente, ao consumidor final que, em geral, não almeja ter controle rígido sobre tecnicismos da imagem.

Interessante também apontar para o uso simultâneo de duas câmeras montadas lado a lado, o que viabilizou a captura de imagens com ajustes de exposição diferente para cada um do dispositivo. Tal artifício veio a solucionar um grave problema associado à imagem digital, sobretudo quando falamos em câmeras destinadas ao consumidor final, a limitação de alcance dinâmico de tais sensores, ou seja, a dificuldade de capturar as informações em áreas de altas e baixas luzes simultaneamente. O artifício de usar o par de câmeras possibilitou – principalmente em planos de alto contraste, como uma tomada que migra de um interior para uma cena ao ar livre – ajustar as configurações das câmeras com ajustes de exposição distintos, um privilegiando as áreas de sombra e outro com prioridade para captura de altas luzes.

Dirigir a fotografia de um filme em que a câmera está totalmente fora do alcance das mãos dos operadores e do fotógrafo parece, além de um grande desafio, uma quebra de paradigmas. Contudo, diante da indisponibilidade do visor da câmera, acessar as imagens e permitir à direção um controle sobre os enquadramentos, elementos em tela, entre tantos outros parâmetros era algo fundamental, o que foi resolvido a partir do uso de um trans-

missor sem fio *Teradek Cube 255 HDMI*. Dessa forma, a equipe monitorou, ao vivo, as imagens das *GoPro*.

Lyass (apud KADNER, 2016, p. 22), comenta uma das naturais dificuldades de unificar em uma pessoa a responsabilidade pela ação e pela filmagem, ainda mais quando pensamos que as câmeras não eram operadas por um profissional do departamento de fotografia, mas por um dublê. Foram usados três atores/dublês na grande maioria das cenas, mas quando algum conjunto de habilidades específico, como pular de paraquedas ou saltar de uma motocicleta, era demandada, se contratavam novos dublês. O fotógrafo relata que uma das dúvidas era sobre a necessidade de o ator visualizar as imagens capturadas no ato da gravação. Aos poucos se percebeu que a composição do quadro surgia de forma natural, pelo próprio posicionamento do aparato e sua correspondência com o olhar do ator/dublê, essa desvinculação do monitoramento do quadro terminou por viabilizar que a concentração da interpretação estivesse focada nas ações do filme, sofrendo pequenos ajustes em tomadas específicas.

Dada as características de uma lente grande angular de campo de visão muito amplo, chegando máximo de  $170^{\circ}$  (uma câmera típica de smartphone possui ângulo de cerca de  $70^{\circ}$ ), e a natural mobilidade do dispositivo, podendo se movimentar e fotografar o ambiente em  $360^{\circ}$  com pequenos deslocamentos, surgiu um novo desafio para a direção de fotografia: posicionar as fontes de luz sem deixá-las visíveis em quadro. Para solucionar o problema, foi utilizada tanto iluminação embutida nos cenários quanto montada no próprio corpo do dublê. As fontes de luz eram controladas por DMX (Multiplex Digital), sistema capaz de criar

programações automatizadas, tais quais as usadas comumente em shows ou espetáculos teatrais. “Todas as fontes de iluminação eram controladas por DMX e demoravam muito para programar. Acabamos fazendo muita preparação um dia antes de cada dia de filmagem” (LYASS apud KADNER, 2016, p. 22). Para utilização da iluminação presa ao corpo do dublê um cuidado adicional era indispensável, pois os próprios membros do corpo poderiam gerar sombras indesejadas, o que motivou um prévio ensaio dos movimentos de forma a evitar interferências na luz.

Como podemos observar na Figura 1, além do sistema de dupla de câmeras, foram também utilizados cartões com filtros de luz, de forma a obter maior controle sobre a condição luminosa nas locações externas. Além disso, com a natural alternância de luzes e sombras entre ambientes internos e externos, os horários das filmagens buscaram uma condição de luz mais balanceada, evitando excessos de contraste desnecessários, como o Sol a pino, por exemplo.

Figura 2: A imagem de Henry refletida em um espelho



Fonte: Frame de *Hardcore Henry* (1h26'38")

Evidentemente a utilização de câmeras de ação marcou a cinematografia e a composição visual da obra, mas vale ressaltar, como revelou KADNER (2016, p. 23), o uso, em cenas específicas, de uma câmera fotográfica *DSLR Canon 5D Mark II* para emular um atirador de elite através do uso de uma lente teleobjetiva. Também foi utilizada uma *RED Epic* equipada com lentes prime *Arri/Zeiss* para capturar algumas inserções, sobretudo na introdução e abertura, com as cenas em câmera lenta. Além disso, foram utilizadas diversas pequenas intervenções de efeitos visuais para, por exemplo, limpar cenários e intensificar *flashes* e explosões, mas, vale destacar que grande parte das cenas adotou efeitos práticos em sua feitura.

## A experiência sensório-imersiva

Gostaríamos aqui de retomar a, já mencionada, relação entre o estilo visual de *Hardcore Henry* e os jogos de videogame. Ao pensarmos em videogames é natural associarmos o gesto de jogar a um regime de imersão e interação, temos a capacidade de agenciar, nossas decisões e ações podem interferir no curso da história. A responsabilidade sobre tais eventos nos requer uma carga de concentração, um direcionamento dos sentidos àquela experiência e uma, conseqüente, desconexão do ambiente ao redor. Essa capacidade de agência, que Arlindo Machado (2007, p. 211-212) define pelo ato de “experimentar um evento como seu agente, como aquele que *age* dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento ocorre”, se coloca em um polo diametralmente oposto ao da ideia objetiva de uma narrati-

va cinematográfica, cuja estrutura se constitui em um sequência imutável de ações.

Entretanto, “essa oposição entre jogo e narrativas ‘passivas’ deve ser operada com cuidado: muitos autores consideram perigoso concebê-la de forma rígida” (MACHADO, 2007, p. 212). Cabem aqui duas ponderações: a primeira é que as narrativas de games, limitadas pelas capacidades de armazenamento, processamento, e mesmo de construção de roteiro são, em maior ou menor medida, são também fechadas e submetidas à diversas restrições, sendo a ideia de liberdade e influência sobre o curso narrativo, muito mais uma sensação estimulada que algo concreto. O outro ponto a ser destacado é que o cinema, por sua vez, é capaz de também nos oferecer esse simulacro de agência, pois a experiência cognitiva e sensorial termina por estar submetida ao engajamento provocado pelo filme, que, por vezes, pode tornar-se, tal qual um game, uma experiência de imersão e convocação à participação. E ainda que, racionalmente, saibamos que nossa carga emocional não afetará o material concreto do filme, alterando-se o estado do espectador, altera-se também a experiência fílmica.

Podemos apontar duas fundamentais portas de entrada para a convocação do espectador para um filme, ambas mutuamente influenciadas, uma delas é sensória e a outra cognitiva. Alocaremos no campo do sensório os efeitos gerados por elementos de estilo não associados diretamente à narrativa, sons, trilha sonora, cores, movimentos, fotografia, entre outros, cuja provocação de efeitos, para o espectador médio, é muito mais afetiva que racional. Já a construção narrativa, o enredo, as intrigas entre personagens, a construção dos atos, revelações, reviravoltas, mis-

sões, estão associados primordialmente ao campo da cognição e seus efeitos são produto de um processo supervisionado pela consciência. É claro que compreendemos a existência de subtectos e provocações de estilo e sensorialidade também no campo narrativo, assim como é comum, entre críticos e analistas, por exemplo, que elementos de estilo sejam analisados e assimilados a partir de um processo de cognição.

*Hardcore Henry* está claramente ancorado no hiper estímulo sensorial, tudo nele transborda uma sociedade pós-moderna, acelerada, individual, urgente. A sua fotografia é a maior marca disso, atende uma das mais graves questões da contemporaneidade, um elevado grau de individualização que se manifesta em diversas ordens, uma “hipérbole do sujeito, uma espécie de narcisismo radical e autorreferenciado, em que a única identificação do sujeito é com ele mesmo” (MACHADO, 2007, p. 216). O ponto de vista que constrói todo o filme atende à demanda por estar dentro, retirando, mesmo que simbolicamente, a passividade do ato de assistir. O espectador passa à condição do que MACHADO (2007, p. 216) chama de *interator*, e “se insere nesses ambientes como o seu *sujeito* e, na maioria dos casos, é impossível vivenciar as narrativas interativas senão encarnando a sua personagem principal”.

As imagens de *Hardcore Henry* são um desafio aos sentidos, tal qual as frenéticas imagens de *A bruxa de Blair* foram em 1999. É difícil acompanhar os 96 minutos do filme sem sentir algum tipo de incômodo diante de tantos e tão bruscos movimentos. Tal efeito foi antecipado pela equipe de realização, tanto que o diretor Naishuller (apud KADNER, 2016, p. 20) menciona o esforço para estabilizar as imagens: “fizemos isso para garantir que

o público pudesse assistir sem ficar tonto, porque até eu fico enjoado com muita facilidade”. Curioso pensar que novas gerações de espectadores, cunhada em meio aos games e *blockbusters* de super-heróis, já assimila a experiência de *A bruxa de Blair* sem qualquer efeito colateral. De mesma forma é natural que as imagens de *Hardcore Henry* se naturalizem ao longo dos anos e produzam cada vez menos efeito com a assimilação de tal tipo de recurso estilístico.

A, cada vez mais acelerada, montagem dos filmes, cuja duração média já oscila entre “dois e três segundos” (BORDWELL, 2006, p. 122) na contemporaneidade, não é um parâmetro observável em *Hardcore Henry* – para efeito de comparação, sua duração média de planos é “7.5 segundos” (KOOPMAN, 2016, p. 24). A visão em primeira pessoa é um entrave para a naturalização dos cortes, que aqui se aproveitam dos borrões ou ruídos da imagem para acontecer, e o efeito de dinamicidade comumente associado aos filmes de ação surge justamente desse movimento frenético do dispositivo. Como bem aponta Koopman (2016, p. 23), a extensa duração dos planos, e mesmo os cortes disfarçados, contribuem para uma sensação de continuidade inerente aos *games*.

Por outro lado, a movimentação é tão intensa e, muitas vezes, abrupta, que a correspondência com a experiência do game chega a ser prejudicada em dados momentos, pois a baixa legibilidade das imagens seria um entrave para um jogador que se colocasse diante de imagens como as de *Hardcore Henry*. Ainda que presente em um filme muito mais problemático, a sequência de tiro em primeira pessoa de *Doom: a porta do Inferno* (Andrzej Bartkowiak, 2005), de pouco mais de quatro minutos, se reveste

com mais propriedade da experiência do *game*; as imagens são fluidas e o movimento possui uma estabilidade quase que anti-natural, o que, dentro de um jogo, torna a leitura dos cenários e eventos mais precisa. Em *Doom* a inserção da arma em primeiro plano é realizada digitalmente, enquanto as imagens são capturadas por câmeras cinematográficas e um complexo sistema de estabilização. Em *Hardcore Henry*, como já comentado, o dispositivo é construído de forma muito mais verossímil, ainda que menos legível, gerando um efeito emocional calcado no dinamismo da ação e na espontaneidade dos gestos. Não raro nos vemos olhando para o chão, partes do corpo ou cruzando o espaço com viradas de pescoço ou chacoalhar da cabeça do protagonista.

Importante apontar que o renascimento de Henry enquanto ciborgue o coloca em cena como um personagem sem memória, cuja voz ainda não funciona e de quem a imagem não podemos ver, ou seja, um perfeito avatar, pois apenas nos apropriamos de seus sentidos para experimentar o mundo diegético, sem nunca precisarmos fazer leitura de suas expressões faciais, variações de entonação da sua voz ou nos aprofundarmos em reflexões emocionais sobre suas questões existenciais. As motivações do personagem, que oscilam entre salvar a sua companheira e preservar a própria vida são rasas, de simples compreensão e lineares, características também muito presentes em jogos de tiro em primeira pessoa, onde o centro das preocupações, em geral, está na ação, não em trocas afetivas com os personagens.

Talvez por pensar mais nos efeitos que na forma, *Hardcore Henry* consegue, ao mesmo tempo, dialogar com os games e proporcionar uma experiência original. A sensação imersiva, ainda



que não sejamos capazes de agenciar o personagem, está presente através da estrutura formal através da qual experimentamos a diegese da obra. Assumir uma estética de imperfeições e de legibilidade muitas vezes comprometida, promove uma vivência que ativa a condição do espectador a partir de uma intensificação – para alguns, desconforto – sensorial que, ao desestabilizar nossa experiência, nos convoca a participar da jornada de Henry.

## Referências

BARKER, Jennifer. **The tactile eye: Touch and the cinematic experience**. Berkeley: University of California Press, 2009.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Los Angeles: University of California Press, 2006

CHRISTIANSEN, Steen. **Hardcore Henry and the Post-Cinematic Camera-Eye**. Cinema is Dead, Alphaville conference, Cork, May 18-19, 2017. Disponível em <http://www.dissemination.dk/papers/hardcore-henry/>. Acesso em 13/11/2020.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema: Uma introdução através dos sentidos**. Papirus Editora, 2020.

EUGENI, Ruggerto et al. First Person Shot. New forms of subjectivity between cinema and intermedia networks. **Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura**, p. 19-31, 2012.

KADNER, Noah. “First-Person Mayhem: Creating a unique POV perspective for the action-thriller *Hardcore Henry*”. **American Cinematographer**, Volume 97, Number 5, maio de 2016.

KOOPMAN, R. L. M. **De Innoverende POV-Camerahantering in Hardcore Henry (2015)**. 2016. (Bachelor’s thesis).

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTÍNEZ, Mario-Paul. **Hardcore en primera persona**. La vista subjetiva del videojuego en el cine. *Quaderns de Cine*. 2017, 12: 61-68. doi:10.14198/QdCINE.2017.12.06

MARKS, Laura U. **The Skin of the Film**: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. London: Duke University Press, 2000.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

OLIVEIRA, Rodrigo Campos de. **Olhar em primeira pessoa: uso contemporâneo da câmera subjetiva no cinema de ficção**. 2016. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo.

SHAVIRO, Steven. "Straight from the Cerebral Cortex: Vision and Affect in *Strange Days*". In: **The Cinema of Kathryn Bigelow: Hollywood Transgressor** (org. Deborah Jermyn and Sean Redmond). London: Wallflower Press, 2003.

STORK, Matthias. Chaos cinema: Assaultive action aesthetics. **Media fields journal**, v. 6, p. 1-16, 2013.

## COVID-19, vírus no cinema de terror e a perda da identidade do lar

Filipe Falcão

Não existe lugar como o nosso lar. Uma das mais famosas frases da história do cinema vem do clássico *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939). Na terra encantada de Oz, Dorothy (Judy Garland) aprende sobre coragem, amizade e lealdade. No entanto, durante a sua aventura ela sente falta do lar e se despede dos amigos mágicos com a certeza de que a humilde fazenda no Kansas na qual ela mora representa o seu lugar de pertencimento. A lição aprendida por Dorothy ecoou além do filme e até hoje segue como mensagem de que o lar é o melhor lugar para se estar. Habitado por parentes, amigos e memória afetiva, representa o nosso porto seguro.

A fazenda na qual Dorothy mora é apenas uma das famosas representações de lar que o cinema possui. Seja a propriedade em Tara no drama histórico *E o vento levou* (*Gone with the wind*, Victor Fleming, 1939); o apartamento de Audrey Hepburn em *Bonequinha de luxo* (*My fair lady*, Blake Edwards, 1961); ou a casa invadida por ladrões em *Esqueceram de mim* (*Home alone*, Chris Columbus, 1991), estes endereços, independente dos gêne-

ros, trabalham com a ideia de pertencimento dos personagens aos seus respectivos lares.

O cinema de terror também possui alguns endereços bastante famosos dentro da sua iconografia. A mansão Bates do clássico *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960); o apartamento em *O bebê de Rosemary* (*Rosemary's baby*, Roman Polanski, 1968); a icônica casa de *Terror em Amityville* (*The Amityville horror*, Stuart Rosenberg, 1979); a casa na rua Elm em *A hora do pesadelo* (*A nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984) são apenas alguns exemplos.

Em suas pesquisas sobre a sétima arte, com recorte no cinema de terror, Douglas Kellner (1995) destaca como parte destas obras apresenta, “muitas vezes de forma simbólico-alegórica, medos universais, anseios e hostilidades profundas da sociedade americana contemporânea” (KELLNER, 1995, p. 164). Importantes pesquisadores do audiovisual como Carlos Clarens (1971), Stephen King (1981), Peter Hutchings (2004 e 2008), Colin Odell e Michelle Le Blanc (2007), Kim Newman (2011), Jonathan Penner e Steven Jay Schneider (2012) aprofundam as ideias de Kellner.

Todos estes pesquisadores apontam que, em muitos casos, o cinema, independente do país, utiliza a realidade para servir de inspiração para os filmes produzidos. No entanto, para o recorte deste estudo tal ordem vai ser invertida. O trabalho aqui apresentado tem como objetivo demonstrar como filmes lançados antes da pandemia do COVID-19, descoberto por cientistas no final de 2019, mas com elevado número de contaminação e mortos em 2020 e 2021, permitem hoje leituras simbólicas de modo comparativo com a realidade enfrentada durante a pandemia. Para este recorte serão utilizados três filmes de terror produzidos nos anos

de 2016, 2017 e 2018. Vamos trabalhar com obras que trazem a recodificação do lar diante de elementos de vilania causado por um mal externo, neste caso, a ameaça de um vírus e o impacto do isolamento em casa como forma de evitar a contaminação.

## 2020: o ano que não acabou

O ano de 2020 com certeza já entrou para a história em função da pandemia provocada pelo coronavírus (COVID-19) e explicá-la já parece o enredo de um filme de terror. Trata-se de uma doença infecciosa cujos primeiros casos surgiram na China no final de 2019. As pessoas contaminadas são divididas em dois grupos: as que apresentam sintomas leves semelhantes a uma gripe como febre, cansaço, secreção e tosse seca e as que desenvolvem indícios mais graves como cansaço, falta de ar, perda do olfato e do paladar. Estes casos mais sérios geralmente levam o paciente a ser internado em unidades intensivas de tratamento. O aumento dos casos na China logo obrigou o governo local a estabelecer processos de quarentena para a população.

Após a proliferação de casos na China, outros países asiáticos e posteriormente europeus passaram a registrar números cada vez maiores de infectados e de óbitos causados pelo vírus. Como a forma de contágio acontece por meio de contato físico e transmissão de saliva, espirro e tosse, a Organização Mundial de Saúde (OMS) decretou que restrições de isolamento fossem aplicadas. Todo o cenário foi agravado pela não existência de uma vacina. Para as pessoas que precisassem sair, a recomendação era a utilização de máscara e a higienização com álcool em gel.

Não existe uma informação oficial sobre a chegada do vírus ao Brasil, mas os primeiros casos registrados aconteceram no mês de fevereiro de 2020. Em 14 de março, boa parte do país entrou em quarentena com comércios, escolas e espaços públicos fechados. Até o dia 31 de dezembro de 2020, 1.810.360 pessoas morreram vítima da COVID-19 no mundo e o número no Brasil até a mesma data atingiu 195.069 óbitos.

A expressão *ficar em casa* ou *fique em casa* talvez tenha sido a mais utilizada por médicos, pela Organização Mundial da Saúde, campanhas de conscientização e ações dos governos estaduais e municipais para evitar um aumento dos números de infectados com a COVID-19. Isto foi especialmente verdade nos meses de março, abril, maio, junho e julho de 2020. O segundo semestre do ano, no entanto, viu uma flexibilização irresponsável por parte da população que passou a ignorar as medidas de isolamento. Este descuido gerou ao fim do ano uma segunda onda de altos números da doença não apenas no Brasil, mas em outros países.

O olhar atento de fãs de filmes de terror viu na quarentena vivida no primeiro semestre de 2020 uma série de referências simbólicas do que era observado até então apenas em películas com temática de vírus mortais. Das características específicas deste tipo de filme é possível destacar a ameaça de contaminação por um micro-organismo desconhecido e perceber como trata-se de um enredo que costuma recodificar a ideia de lar, antes um espaço agradável e de harmonia, ao mesmo tempo em que se observa o impacto negativo no comportamento dos personagens diante da insegurança e do longo período de isolamento.

Para o recorte deste estudo, vamos usar prioritariamente o filme *Ao cair da noite* (*It comes at night*, Trey Edward Shults, 2017), embora outros dois títulos também serão trabalhados: *Rua Cloverfield 10* (*10 Cloverfield Lane*, Dan Trachtenberg, 2016), e *Bird box* (Susanne Bier, 2018).

## A casa no cinema de terror

Assim como Dorothy deixou claro em sua fala final em *O mágico de Oz*, o lar é muito mais do que o lugar onde se mora. A declaração da garota também dialoga com o lar como identidade e representação de segurança. Seja construída pelas próprias mãos ou adquirida por meio de investimento financeiro, o conceito de sacrifício e empenho para adquirir e manter o imóvel reforça a relação do proprietário com o local. É claro que esta realidade não dialoga com a totalidade da população brasileira visto que, de acordo com o Censo de 2010, 6,9 milhões de famílias não possuem casa para morar.

É natural que os filmes utilizem esta representação de pertencimento e segurança para compor e auxiliar as suas narrativas uma vez que estamos falando de personagens e estes precisam ter as suas moradias dentro das tramas. Além de ser o endereço de personagens, é comum para o cinema de terror trabalhar com a ideia de perigo e até de vilania dentro destes endereços. As possibilidades são infinitas e podem ir de um assassino que entrou na casa com a intenção de matar os moradores, casos de assombração geralmente provocados por uma ação muitas vezes anterior aos proprietários do endereço ou até acompanhar personagens que ficam presos e isolados na casa temendo algo externo.

Os contos modernos de casa assombrada encontram suas origens na literatura gótica do final do século XVIII e começo do século XIX, quando escritores como Ann Radcliffe, Horace Walpole e Matthew Lewis lançaram best-sellers sexualmente carregados de fantasmas como *The castle of Otranto*, *The mysteries of Udolpho* e *The Monk*. Estes e muitos outros romances góticos da época serviram para revelar – e para se deleitar – nossas fantasias e anseios mais sombrios e perversos, nossa crença inata de que crimes do passado inevitavelmente ressurgirão no presente e o mal persistirá ao longo do tempo (ou talvez também através do espaço) (PENNER, SCHNEIDER, 2012, p. 112).

Ainda de acordo com Penner e Schneider, eventualmente os castelos velhos da literatura gótica se transformaram em casas sinistras de áreas rurais, do subúrbio e até de zonas urbanas da América. Para a dupla, o que torna um filme de casa assombrada bastante funcional é o trabalho de construção de atmosfera. Para títulos de terror, nem toda casa precisa ser assombrada, mas a construção de uma boa atmosfera é inerente ao gênero.

A casa de um filme de terror pode ser representada de duas maneiras principais. Uma primeira possibilidade mostra o imóvel como um local de visita e sem trabalhar com a ideia de moradia. Trata-se de uma casa que pode servir de abrigo para os personagens em uma noite chuvosa ou que eles vão passar alguns dias de férias sem nenhuma relação prévia com o endereço. Para este recorte não existe a ideia de lar. No filme *A morte do demônio* (*Evil dead*, Sam Raimi, 1981), uma cabana é alugada por um grupo de amigos durante um fim de semana. Já em *Os pássaros* (*The birds*, Alfred Hitchcock, 1963), a personagem Melanie Daniels (Tippi Hedren) busca abrigo na casa do seu interesse amoroso.



A segunda representação de casa é apontada como o local de moradia. Neste recorte os personagens vivem no endereço já faz algum tempo ou acabaram de se mudar, mas como são os proprietários, a relação é de pertencimento. Aqui é comum ver personagens arrumando os móveis, caso tenham acabado de se mudar, ou em momentos familiares. No filme *Poltergeist – o fenômeno* (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), vemos a família Freeling relaxando durante algumas sequências antes dos eventos sobrenaturais começarem. Em *#Alive* (Il Cho, 2020), o personagem principal vive uma rotina tranquila no seu apartamento antes do apocalipse zumbi começar.

O cinema de terror, assim como qualquer categoria fílmica, trabalha com arquétipos. De acordo com estudos de Altman (2000), Bordwell (2006 e 2013), Nogueira (2010) e Neale (2000), arquétipos representam características comuns ao gênero e estes incluem a própria questão narrativa até representações estilísticas por meio de direção de fotografia, direção de arte, uso de trilha sonora, montagem, *mise-en-scène*, entre outros. Claro que nem todas as informações presentes na trama são apresentadas de modo explícito para o público.

Compreendemos uma narrativa, portanto, através da identificação dos seus eventos e de sua ligação por causa e efeito, tempo e espaço. Como espectadores, também fazemos outras coisas: normalmente, inferimos eventos que não foram explicitamente apresentados e reconhecemos a presença do material alheio ao mundo da história. (...) Sempre fazemos suposições e inferências relacionadas aos eventos numa narrativa (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 1460).

A casa no cinema de terror pode ser considerada um destes arquétipos e proporcionar inferências por meio de diferentes formas de representação dentro das tramas. Uma primeira possibilidade de leitura trabalha com questões narrativas que dialogam com escolhas geográficas e de época. Um castelo antigo representa um dos arquétipos de cenário mais comuns em filmes de terror, mas dificilmente vai despertar a ideia de identificação de moradia com um público. Também é possível destacar casas abandonadas que dificilmente seriam vistas como lares aconchegantes de famílias.

Filmes como *Os inocentes* (*The innocents*, Jack Clayton, 1961); *Desafios do além* (*The haunting*, Robert Wise, 1963); *A bruxa de Blair* (*The Blair Witch project*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999); *Os outros* (*The others*, Alejandro Amenábar, 2001), são alguns títulos que se encaixam nesta categoria. A casa de *Os inocentes* é na verdade uma mansão vitoriana da Inglaterra do século XVIII muito semelhante com os castelos de romances góticos. Já a casa de *A bruxa de Blair* trabalha com ideia de imóvel abandonado e deteriorado. Estas características já trazem de forma bastante funcional a sensação de perigo e medo para o público. Para acentuar ainda mais este desconforto e clima de tensão, os personagens do filme chegam nestas casas de noite.

Uma segunda possibilidade de representação de casa no cinema de terror dialoga com a ideia de normalidade por meio de imóveis contemporâneos, confortáveis e que qualquer família se sentiria feliz por morar. Títulos como *Halloween – A noite do terror* (*Halloween*, John Carpenter, 1978); *Terror em Amityville*, 1979; *Poltergeist – o fenômeno*, 1982; *A hora do pesadelo*, 1984;

*Sobrenatural (Insidious, James Wan, 2009)*; apresentam casas que simulam imóveis do subúrbio norte-americano na época na qual os filmes foram produzidos. Destes filmes, *Halloween*, *Poltergeist* e *A hora do pesadelo* usaram casas reais localizadas em Los Angeles como locações<sup>47</sup>. Os imóveis destes filmes, ao menos nos respectivos começos de cada obra, emulam a sensação de lar doce lar por meio de uma normalidade.

Nos filmes desta segunda categoria, com o avançar da trama, as manifestações sobrenaturais começam a acontecer para então as casas perderem o aspecto de lar. No caso de *Poltergeist*, além da harmonia da família Freeling ser quebrada com os eventos paranormais, logo a casa recebe investigadores com inúmeros equipamentos que, apesar de chegarem para ajudar, acabam por encher os cômodos com câmeras e aparelhos de monitoração. A concepção de lar aconchegante se desfaz obrigando os proprietários a dormirem na sala entre os equipamentos. Ao final, o próprio imóvel é destruído.

## Vírus como elemento de vilania

Dos inúmeros pontos que formam o cinema de gênero, Noel Carroll (1990) destaca os elementos de vilania. Alguns destes representam inclusive subgêneros e ciclos específicos. Carroll (1990) reconhece a importância do monstro como parte fundamental do filme de terror por tudo o que ele representa. É importante destacar que este ser, mesmo em muitos casos provocando medo, nojo e repulsa, não se trata apenas de um ser grotesco,

---

47. A parte externa era de casas reais enquanto a parte interna era gravada em estúdios.

mas principalmente capaz de oferecer risco aos personagens dentro da trama.

A ameaça provocada por vírus é um elemento bastante comum trabalhado pelo cinema de terror. Títulos lançados nas últimas duas décadas como a franquia *Resident evil: o hóspede maldito* (*Resident evil*, Paul W.S. Anderson, 2002); *Extermínio* (*28 days later...*, Danny Boyle, 2002); *Eu sou a lenda* (*I am legend*, Francis Lawrence, 2007); *[REC]* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007); *Guerra Mundial Z* (*World War Z*, Marc Forster, 2013); fazem utilização desta temática. Geralmente o microorganismo provoca uma doença capaz de aniquilar a humanidade ou de transformar drasticamente as pessoas infectadas. Até mesmo um subgênero tão famoso como o de mortos-vivos costuma fletar com a temática. Mesmo não sendo um consenso e cada filme possuindo liberdade criativa para explicar o motivo da infecção zumbi, alguns títulos trabalham com o vírus como justificativa para os mortos voltarem à vida.

Apesar da popularização dos títulos de terror, a temática do vírus também já foi trabalhada por outros gêneros como na ficção em *Os 12 macacos* (*Twelve monkeys*, Terry Gilliam, 1995); nos dramas *Epidemia* (*Outbreak*, Wolfgang Petersen, 1995); *Ensaio sobre a cegueira* (*Blindness*, Fernando Meirelles, 2008); *Contágio* (*Contagion*, Steven Soderbergh, 2011); e até no romance *Sentidos do amor* (*Perfect sense*, David Mackenzie, 2011).

Independente do gênero, todos estes filmes dialogam com a premissa da ameaça provocada pelo vírus assim como a quebra da normalidade. No quesito moradia estes filmes vão destacar duas possibilidades: os personagens que fogem de casa em busca

de abrigos e os que decidem ou precisam ficar em seus lares. Este segundo grupo acaba por transformar o imóvel em um lugar seguro no qual devem permanecer por um longo período.

Já vimos como a pandemia provocada pela COVID-19 transformou a vida de boa parte das pessoas no planeta no ano de 2020. Por se tratar da primeira pandemia em escala global transmitida 24 horas, a população passou a receber constantemente atualizações com notícias e imagens de cidades em quarentena e *lockdown*<sup>48</sup>, pessoas usando máscara e *faceshield* e grupos de riscos isolados. Outras notícias eram muito mais chocantes como hospitais lotados, médicos exaustos e enterros coletivos sem a presença de familiares pelo perigo de contágio.

Como se a realidade não fosse assustadora o suficiente, as notícias falsas envolvendo a COVID-19 geraram sentimentos de insegurança e paranoia na população. Dúvidas, medos e anseios quanto a este inimigo já eram bastante fortes enquanto os grupos de *WhatsApp* eram bombardeados com *fake news* sobre o coronavírus ao mesmo tempo em que parte das pessoas absurdamente questionava a existência do vírus. Enquanto isso, o número de infectados e mortos crescia cada vez mais.

Em tempos de COVID-19, evitar sair de casa, ou realmente permanecer sem sair por semanas e até meses, inevitavelmente mudou o comportamento das pessoas. Esta nova realidade acabou por transformar a relação com o espaço externo, com o

---

48. Imposição do Estado que significa bloqueio total. No cenário pandêmico, essa medida é a mais rigorosa a ser tomada e serve para desacelerar a propagação dos números de contágio, quando as medidas de isolamento social e de quarentena não são suficientes e os casos aumentam diariamente.

próximo e com a própria noção de lar por meio da sensação de insegurança, paranoias e desconforto.

## O cinema antecipando a COVID-19

As três obras escolhidas para este estudo lidam com a existência de um mal desconhecido que obriga os personagens a ficarem trancados em suas casas. Apesar de nunca ser detalhada a causa da ameaça, *Ao cair da noite* dialoga com uma ameaça viral, embora não exista nenhum tipo de explicação sobre origem do vírus.

O filme acompanha o drama de uma família composta pelo pai, Paul (Joel Edgerton), a sua esposa Sarah (Carmen Ejogo) e o filho Travis (Kevin Harrison Jr). Já no começo Paul precisa *sacrificar* o sogro, uma vez que o idoso está contaminado com um vírus mortal. A impossibilidade de cura e o risco para os demais membros da família obrigam Paul a levar o sogro já bastante debilitado para o meio do bosque, assassiná-lo, queimar o corpo e enterrar os restos mortais. Tudo isto é mostrado nos primeiros cinco minutos de projeção, o que já estabelece o tom do filme.

Após esta introdução, o roteiro apresenta a rotina da família que está bastante abalada com o ocorrido além de conviver com a insegurança quanto ao futuro. Para evitar perigo de contágio, as portas e janelas da casa estão sempre fechadas e todos evitam sair. A rotina da família é quebrada quando um estranho chamado Will (Christopher Abbott) tenta entrar escondido na casa de Paul, mas acaba rendido por ele. Descobre-se que Will também tem uma esposa e um filho e logo eles se juntam a família de Paul.

Não demora muito para a relação entre os dois grupos, trancados na casa, ser guiada pela desconfiança e a paranoia.

Com roteiro e direção de Trey Edwards Shults, *Ao cair da noite* é facilmente interpretado hoje como um conjunto de situações que dialoga com os riscos e paranóia da COVID-19. Tratam-se de leituras simbólicas uma vez que o universo fílmico desenvolvido por Shults mostra uma trama fadada ao fracasso diante do vírus. Sobre o recorte de lar, a construção narrativa apresentada no filme é vista muito distante de dias felizes e sem espaço para sentimentos positivos.

Durante o começo da quarentena provocada pela COVID-19, muitas campanhas publicitárias foram vinculadas mostrando este momento de isolamento como algo positivo, quase um tempo de reinvenção e contemplação para aproveitar os bons momentos em família.

As campanhas mostravam famílias alegres e pais e mães felizes com seus filhos brincando em casa enquanto as marcas eram anunciadas com frases positivas. Na teoria é muito lindo ficar brincando com crianças em casa, mas em qual realidade isto é possível uma vez que os pais precisam trabalhar? Estes mesmos pais muitas vezes não têm com quem deixar as crianças que exigem atenção constante. Com a pandemia muitas pessoas foram demitidas além dos casos que tiveram que lidar com a perda de familiares e amigos abalando o lado emocional destes indivíduos.

Diferente dos pais sorridentes das campanhas publicitárias, o que se viu na realidade do COVID-19 eram dados muito menos festivos com pessoas enfrentando crises de ansiedade e depressão. Em matéria publicada no dia 05 de maio de 2020 no portal

de notícias da Universidade do Estado do Rio de Janeiro<sup>49</sup>, uma pesquisa realizada pela instituição de ensino mostrava que os casos de depressão aumentaram 80% no intervalo de pouco menos de um mês como consequência das medidas de isolamento social para combater o coronavírus. Uma pesquisa mais recente divulgada em novembro de 2020 pela *Jama Network Open*<sup>50</sup>, publicação mensal da *American Medical Association*, escutou 69.054 estudantes que, em tempos de COVID-19, relataram apresentar ansiedade (28%), estresse traumático (22%), depressão (16%) e o pensamento suicida (11%).

Aqui já existe um primeiro ponto de semelhança entre a realidade em tempos de COVID-19 e os personagens de *Ao cair da noite* através da família de Paul marcada pelo desânimo, estresse e falta de esperança. Com o avanço da narrativa, descobrimos que os personagens também estão com dificuldade de dormir como reflexo de ansiedade e tensão diante da situação. Em inúmeras seqüências, como a ilustrada na figura abaixo, os personagens estão desanimados.

---

49. Disponível em: <https://www.uerj.br/noticia/11028/>. Acesso em: 10 dez. 2020.

50. Disponível em: <<https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2772154>>. Acesso em 12 dez. 2020.



Figura 1: Paul e sua família jantando



Fonte: Frame do DVD

A recodificação do lar acontece como uma consequência natural do drama enfrentado pelos personagens. A situação externa impede uma normalidade e esta reverbera na casa que deixa de ser um lugar para receber visitas e abrigar momentos felizes. Aqui é possível fazer um paralelo com a realidade provocada pela COVID-19 uma vez que a pandemia e os riscos provocados pela mesma fazem com que a casa deixe de ser um lugar de encontros para se transformar em um ponto de abrigo e que não deve ser aberta para pessoas de fora sob o risco de infectar os moradores. Em tempos de coronavírus, o lar se fechou ao mesmo tempo em que a perda de parentes pela doença também abalou os moradores em suas rotinas.

Ao seguir com a análise aqui proposta, *Ao cair da noite* também traz logo no seu começo uma leitura que dialoga com o coronavírus. Existe o personagem do sogro de Paul, um idoso, que acaba por ser o primeiro a morrer vítima do vírus existente no filme. Logo é possível fazer a analogia direta entre os grupos de risco da COVID-19, com destaque para pessoas idosas. Mesmo que na película não pareça existir um grupo de risco, a morte do sogro logo no começo já cria este ponto de convergência com o coronavírus.

Ainda sobre a representação do idoso como a primeira vítima na trama, a situação de calamidade existente na narrativa impede a existência de funeral ou mesmo enterro digno para que a família possa se despedir do seu ente querido. Além de ter sido *sacrificado* pelo genro, o corpo do idoso é queimado e os restos enterrados no meio do mato e sem a presença da filha dele. Assim já é possível traçar uma alegoria com os velórios e enterros coletivos e sem participação dos familiares que chocaram o mundo nas coberturas televisivas da COVID-19.

Figura 2: Paul enterra corpo do sogro morto com vírus



Fonte: Frame do DVD

O filme também trabalha de modo alegórico com o desejo implícito de retomada de uma vida normal de antes da existência do vírus. Mesmo que os personagens não falem sobre esta vontade, esta se mostra estampada no tempo fílmico de 09m43s quando a câmera faz um movimento em *dolly* por um corredor escuro da casa. Em uma das paredes é possível ver inúmeros porta-retratos com fotos de momentos felizes e aglomerações. O passeio pelo corredor com as imagens dura 23 segundos e se mostra como um conjunto de memórias perdidas na escuridão diante da triste realidade que envolve os personagens daquela casa. Em mais um paralelo com o isolamento social imposto pela COVID-19, o que mais se viu em redes sociais foram postagens de momentos anteriores da pandemia na qual se identificava o discurso de saudades deste tipo de aglomeração despreocupada entre amigos e familiares.

Figura 3: Fotos espalhadas pela casa



Fonte: DVD *Ao cair da noite*

Em meio aos trágicos acontecimentos, a própria casa da família de Paul já começa modificada. A construção sempre é mostrada com janelas fechadas, plásticos nas entradas e portas bloqueadas. O fato da saída da casa representar risco traz uma leitura claustrofóbica, quase do local como uma prisão. Este conceito é reforçado pelo trabalho de direção de arte por meio de um cenário escuro já que se trata de um imóvel feito de madeira. Aliado ao cenário, a direção de fotografia utiliza poucas e fracas luzes como lanternas, velas e lampiões para iluminar os cômodos, mas nunca parece existir luz suficiente. Assim os personagens parecem muitas vezes não apenas presos, mas também perdidos entre os cômodos.

Após acompanharmos a rotina da família de Paul em meio à pandemia, vamos analisar a introdução do personagem Will. Este vem de fora da casa, é desconhecido e pode estar contaminado. A chegada do estranho reforça a ameaça de quem vem de fora e é tratado imediatamente por Paul como elemento de alto risco para a sua família. Abaixo, na Figura 4, é possível ver não apenas a forma como Will é rendido por Paul, mas a quantidade de plásticos utilizada para isolar a entrada da casa.

A sequência da chegada de Will funciona como uma leitura alegórica da paranoia de receber pessoas, desconhecidas ou até mesmo conhecidas, em casa em tempos de COVID-19. Em especial por existirem casos assintomáticos e que podem transmitir o vírus sem saber que estão contaminados. O risco real também é agravado pela existência de indivíduos que não respeitam o processo de quarentena. Will é tratado naquele momento como um vetor em potencial da doença.

Figura 4: Will invade casa de Paul. Porta trancada e plásticos



Fonte: Frame do DVD

Sem saber se é seguro estar ao lado do desconhecido, Paul age com cautela. Ao sair de casa, ele se resguarda utilizando uma máscara com filtro de ar. A utilização da máscara ao sair na rua se mostra um dos maiores símbolos associados para se evitar contaminação pela COVID-19.

*Ao cair da noite* segue de maneira pessimista até a sua conclusão. Ao final do filme não é encontrada uma solução como vacina ou tratamento para o problema. Existe uma sensação de abandono por parte do governo uma vez que parece não haver grupos para resgatarem sobreviventes e não se fala nada sobre cientistas em busca de uma cura. O filho Travis acaba contaminado e morre. A perda de mais um ente querido torna toda a situação pior e sem nenhuma perspectiva de esperança para os que ainda estão vivos.

As leituras identificadas no filme quando comparadas com a pandemia de 2020 parecem tornar a película ainda mais assusta-

dora do que quando foi lançado. Sobre esta questão, King (1981) destaca que as pluralidades de interpretações dentro dos títulos analisados geralmente não são planejadas. Para ele, as leituras alegóricas caso aconteçam acabam por fazerem parte da estrutura fílmica. Neste caso, as análises comparativas entre cinema e realidade ou vice-versa não precisam ser feitas de forma imediatista. Algumas leituras podem surgir naturalmente anos depois dos lançamentos das obras.

### Medo de sair de casa

Ficar em casa representa segurança quando esta ação segue os protocolos estabelecidos pelas autoridades competentes, mas, em muitos casos, enquanto a saúde do corpo é preservada, a saúde mental se deteriora. No caso da COVID-19, após um período de quarentena, algumas pessoas começaram a sentir um medo excessivo em sair de casa. A expressão síndrome da cabana é identificada quando o indivíduo, depois de um longo período em isolamento, já não se sente seguro fora do lar. Ao se tratar do coronavírus, é importante permanecer o máximo de tempo possível em casa, embora muitas pessoas precisam ir ao supermercado, ao médico ou ao banco. A síndrome da cabana pode ser identificada quando homens e mulheres não se sentem confortáveis para nenhum tipo de saída, mesmo as rápidas e necessárias. Tomadas por medos e incertezas, estes indivíduos preferem permanecer confinados em suas casas e desenvolvem fobia diante do que o mundo exterior oferece.

Os outros dois filmes escolhidos para análise proporcionam leituras que dialogam com este anseio ao mesmo tempo em que também trabalham com outros tópicos como o perigo provocado pela falta de informação diante dos acontecimentos. Dirigido por Susanne Bier, *Bird box* acompanha um grupo isolado em uma casa durante um estranho fenômeno no qual entidades sobrenaturais atacam as pessoas que olham para elas provocando alucinações e ações extremas como suicídios. As entidades acometem em ambientes abertos como ruas e avenidas. Não se trata de um vírus, mas ao permanecer em casa e sem olhar para fora, as pessoas conseguem evitar serem *contaminadas* pelas entidades.

Em *Bird box* a ideia de lar se mostra imediatamente disfuncional uma vez que os sobreviventes estão abrigados na casa de um personagem desconhecido que durante um primeiro ataque das entidades abriu as portas da sua residência para ajudar os que estavam em perigo na rua. Logo existe um clima de tensão enquanto as pessoas tentam entender o que está acontecendo.

A sequência que dialoga com o medo de sair mesmo diante de uma questão de necessidade acontece no tempo fílmico de 40m01s e dura até 43m04s. A ação acompanha cinco personagens que precisam ir ao supermercado buscar suprimentos. Sem poder olhar para as ruas, o grupo decide pintar e colar jornais nas janelas e vidros do carro e utilizar o sistema de GPS para chegar ao supermercado. A sequência é tensa e todos os personagens se mostram com medo do que está acontecendo do lado de fora do carro principalmente pela total falta de informação diante da ameaça.

Aqui é possível fazer uma leitura alegórica das vezes em que pessoas com medo diante do novo coronavírus precisam sair de

suas residências. Neste caso, ir até a padaria ou até uma farmácia pode despertar sensações de pânico e histeria como a ida dos personagens ao supermercado em *Bird box*. Em tempos de COVID-19, a insegurança de não saber quem está contaminado ou quais superfícies e objetos foram tocadas por pessoas doentes metaforicamente pode nos colocar dentro de um carro com os vidros pintados e visibilidade zero enquanto se anda com medo da ameaça externa.

O terceiro filme desta análise, *Rua Cloverfield 10*, dirigido por Dan Trachtenberg, acompanha a personagem Michelle (Mary Elizabeth Winstead) que se envolve em um acidente de carro e perde a consciência. Ao despertar, ela se vê presa em uma espécie de abrigo subterrâneo com um homem chamado Howard (John Goodman) que a informa de um ataque de origem desconhecida que destruiu toda a vida no planeta. Nunca fica claro neste ponto inicial o agente causador do ataque ou mesmo a veracidade do ocorrido. De acordo com Howard, o ar do lado de fora do abrigo está envenenado.

Sobre a questão da representação do lar, o abrigo construído por Howard tenta emular um ambiente familiar com sala, cozinha, quarto, além de outras áreas, mas falha pelo excesso de ordens que o seu proprietário brada ao mesmo tempo em que é agressivo constantemente com Michelle e com outro rapaz que também está no local. As tentativas de fazer do abrigo subterrâneo um lar já soam frustradas pela ideia de comando imposta constantemente por Howard.

O comportamento abusivo de Howard para com Michelle permite uma leitura comparativa do aumento de casos de violên-



cia doméstica durante o processo de quarentena. De acordo com dados do Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos<sup>51</sup> publicados no dia 14 de maio de 2020, no mês de abril de 2020, quando o isolamento social imposto pela pandemia já durava mais de um mês, a quantidade de denúncias de violência contra a mulher recebidas pelo telefone 180 aumentou quase 40% em relação ao mesmo mês de 2019. Indefesa diante de seu agressor e sem ter para onde fugir. Esta descrição pode ser aplicada tanto para Michelle na ficção como também para muitas mulheres vítimas de violência doméstica durante a pandemia.

Outra leitura possível de ser feita em *Rua Cloverfield 10* acontece quando Michelle desperta atordoada do acidente e não encontra uma fonte segura de informação apenas recebendo explicações de Howard. Aqui já é possível fazer uma interpretação sobre a falta de dados oficiais como notícias de rádio ou de televisão para transmissão de avisos seguros. No tempo fílmico de 41m26s, a personagem tenta fugir, mas ao se aproximar da porta, que possui uma pequena janela de vidro, Michelle fica insegura entre sair ou permanecer no abrigo. Por um lado, Howard grita para ela não abrir a porta uma vez que tal ação vai matar a todos os confinados ao mesmo tempo em que Michelle não vê nada de anormal pela janela. De repente uma mulher nervosa e coberta de cicatrizes aparece buscando ajuda e pede para que Michelle a deixe entrar.

---

51. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/maio/denuncias-registradas-pelo-ligue-180-aumentam-nos-quatro-primeiros-meses-de-2020>>. Acesso em 14 dez. 2020.

Confusa, Michelle desiste de abrir a porta que a conduziria para a liberdade pela total falta de uma informação do que realmente está acontecendo. Ao final do filme Michelle foge do abrigo e descobre que existem monstros de origem alienígena do lado de fora, mas que o ar nunca esteve contaminado.

Conforme visto antes neste texto, a pandemia da COVID-19 também tem sido um celeiro para a propagação de *fake news*. A começar pelo Governo Federal quando o presidente da república gravou inúmeros depoimentos em vídeo para declarar que não existia pandemia, que se tratava de uma gripezinha ou falar de maneiras não comprovadas de tratamentos não reconhecidos ou aprovados pela OMS. Grupos de redes sociais tiveram participação igualmente perigosa neste processo por meio de um mar de informações transmitidas sem a devida apuração.

Na contramão do que é visto e divulgado por órgãos de saúde competentes, o discurso das notícias falsas serve como uma bússola quebrada que deixa parte da população desconfiada quanto ao que realmente está acontecendo. Para Michelle, faltou uma fonte de informação correta para guiar as suas ações. Em dúvida quanto à gravidade do ocorrido, ela permaneceu muito mais tempo no abrigo subterrâneo por causa principalmente do medo das informações falsas transmitidas por Howard.

## Considerações finais

Os dados analisados neste texto destacaram como a pandemia provocada pelo novo coronavírus obrigou boa parte da população a se adaptar às medidas de isolamento e permanecer o máxi-

mo possível em casa. Por meio do recorte fílmico aqui proposto, foi possível identificar que esta nova realidade já era trabalhada de forma muitas vezes alegórica dentro dos arquétipos do terror no que diz respeito ao vírus ou representação do mesmo como elemento de vilania.

Dentro da política de isolamento, ficar em casa se mostra a opção mais segura, mas ao mesmo tempo acaba por trazer impactos para as pessoas além de recodificar a noção de lar. Este responde como uma das principais características vistas nos filmes analisados e que serve de leitura comparativa e metafórica com os tempos atuais.

Diferente de campanhas publicitárias que enaltecem como é bom ficar em casa durante uma pandemia, a realidade nada festiva mostra uma semelhança mais próxima com os filmes estudados uma vez que o permanecer muito tempo em isolamento sem que exista uma vacina para o vírus vem acompanhado de problemas como ansiedade e nervosismo. Neste recorte a própria organização do lar que antes funcionava como espaço de convivência, agora deve ser vista como área de proteção evitando a entrada de pessoas desconhecidas e impedindo aglomerações.

Os filmes escolhidos nesta análise trabalham as questões do isolamento por meio de escolhas narrativas e estilísticas. A primeira é compreendida pela dramaticidade na qual os personagens se encontram dentro dos arquétipos comuns aos filmes escolhidos. A questão estilística é identificada também de maneira arquetípica pela maneira como a casa é apresentada filmicamente e aqui deve-se destacar os trabalhos de direção de arte e de fo-

tografia de modo a reforçar este novo espaço que destoa de boas lembranças do passado e mais parece uma fortaleza.

Este artigo foi escrito no final do ano 2020. Os últimos dias de dezembro fizeram o mundo voltar seus olhos com esperança para as primeiras vacinas aprovadas em países como Inglaterra, China, Rússia e Estados Unidos ao mesmo tempo em que outras nações já estavam adquirindo doses da vacina em uma tentativa de imunizar as suas populações. Neste aspecto, espera-se que a realidade seja mais positiva em comparação com a ficção já que a maioria dos filmes aqui estudados mostra o futuro de forma pessimista.

## Referências

ALTMAN, Rick. **Film genre**. London: British Film Institute, 2000.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it**. London: University of California Press, 2006.

BORDWELL, David; THOMPSON, Khristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Unicamp, 2013.

CARROL, Noel. **The philosophy of horror or paradoxes of he-art**. New York: Routledge, 1999.

CLARENS, Carlos. **Horror Movies: an illustrated survey**. London: Panther, 1967.

Denúncias registradas pelo Ligue 180 aumentam nos quatro primeiros meses de 2020. **Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos**. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/maio/denuncias-registradas-pelo-ligue-180-aumentam-nos-quatro-primeiros-meses-de-2020>>. Acesso em 14 dez. 2020.

**Elite rede de ensino.** #Euestudoemecasa. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZVqHOGLKhfY>>. Acesso em: 20 dez. 2020.

**Factors associated with mental health disorders among university students in France confined during the COVID-19 pandemic.** Disponível em: <<https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2772154>>. Acesso em 12 dez. 2020.

HUTCHINGS, Peter. **The horror film.** Harlow: Pearson Longman, 2004.

HUTCHINGS, Peter. **Historical Dictionary of Horror Cinema.** Toronto: The Scarecrow Press, 2008.

KELLNER, Douglas. **A cultura e a mídia.** Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1995.

KING, Stephen. **Dança macabra.** Rio de Janeiro: Editora objetiva, 1981.

**Jack Daniel's – Com amor, Jack.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Y1zOroqkOGU&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=Y1zOroqkOGU&feature=emb_logo)>. Acesso em: 20 dez. 2020.

LE BLANC, Michelle; ODELL, Colin. **Horror films.** United Kingdom: Kamera books, 2007.

NEALE, Steve. **Genre and Hollywood.** New York: Taylor & Francis e-Library, 2000.

NEWMAN, Kim. **Nightmare movies.** Horror on screeen since the 1960s. London: Bloomsburry, 2011.

NOGUEIRA, Luiz. **Gêneros cinematográficos.** Covilhão: LabCom Books, 2010.

PENNER, Jonathan; SCHNEIDER, Steven Jay. **Horror Cinema.** Los Angeles: Taschen, 2012.

**Pesquisa da Uerj indica aumento de casos de depressão entre brasileiros durante a quarentena.** Disponível em: <<https://www.uerj.br/noticia/11028/>>. Acesso em 10 dez. 2020.

**Sadia – Vamos comer juntos de um jeito diferente.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yPK3GApAtXk>>. Acesso em: 20 dez. 2020.

**Vivo – Tem hora para tudo.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4-pnFVL1EqY>>. Acesso em: 20 dez. 2020.

## A tela e a lona: o cine de lucha e o cinema háptico

Matheus Arruda

A partir dos princípios de gêneros do corpo expandido (BARKER, 2009) e do cinema háptico pós-colonial (MARKS, 2000), o *cine de lucha* fornece um paradigma único para a análise corporificada do cinema, dada sua derivação de um espetáculo do corpo: a *lucha libre mexicana*, cuja própria potencialidade háptica há de ser explorada antes de qualquer estudo sobre o *cine de lucha*.

Enquanto as origens da luta livre, a exemplo da luta greco-romana, colocavam o esporte como uma competição atlética envolvendo agarramentos e chaves de braço, perna, etc., no decorrer do século XIX, a luta livre se conectou com o movimento circense por toda a Europa, transformando-se em um espetáculo roteirizado de vencedores e perdedores arranjados (BEEKMAN, 2006, p. 50). O aspecto encenado da luta livre é, por si só, um desenvolvimento mais complexo de regime de realidade suspensa, entre encenação e realidade, resumido pelo termo “Kayfabe”. O termo é gramaticamente derivado do Caezarnie, língua bastarda desenvolvida pelas populações circenses no século XIX para que os artistas de origens variadas pudessem se comunicar de maneira secreta, sem alertar o público (BEEKMAN, 2006, p. 51).

Seguindo o princípio de uma língua codificada, a etimologia de “Kayfabe” é incerta, contudo, este ainda é o termo mais importante para a história da luta livre moderna. Seu significado está na linha tênue que separa o falso e o real (base do funcionamento da luta livre), na qual a natureza encenada do espetáculo deve ser escondida de todas as formas possíveis, e a melhor maneira de fazê-lo é injetando realidade na encenação. O esforço atlético de cada lutador é parcialmente encenado e parcialmente genuíno, bem como a dor; as inimizades encenadas no ringue devem ser carregadas para fora dele, e as inimizades existentes fora do contexto da luta, também devem ser encenadas no combate, o que acontece em todos os momentos da vida dos lutadores. Assim, golpes inofensivos e golpes legítimos se misturam. Se a encenação “pede” que alguém sangre por quaisquer motivos, um dos lutadores sorratamente retalha a própria carne com uma navalha escondida, sem a plateia perceber. Este é um bom exemplo de como funciona o Kayfabe: o gesto é uma encenação, porém o sangue é sempre real. Encenação e realidade operam em conjunto.

A concepção de Kayfabe no espetáculo corporal da *lucha libre* dialoga com conceitos também presentes na teoria do cinema háptico. Vivian Sobchack (2004, p. 73) observa a linha tênue traçada pelo cinema háptico entre o real (o literal) e o “como-real” (figural, sensorial). Jennifer Barker (2009, p. 7) chama atenção, no trabalho de Deleuze, à ideia da cristalização da imagem, e da confusão entre real e imaginário na realidade suspensa do cinema; para ela, a cristalização da imagem confunde a distância real e a distância imaginária entre “nós” (a plateia), “eles” (os corpos na tela), e “ela” (a tela em si). O Kayfabe é, então, a imagem cris-



talizada da *lucha libre*, que maneja a distância entre “nós” (a plateia), “eles” (os Luchadores) e “ela” (a lona do ringue), ao deixar essa distância cada vez mais turva e ambígua.

A *lucha libre* mexicana, assim como sua contraparte americana (*wrestling*), e a japonesa (*Puroresu*), é uma variação deste conceito mais largo de luta livre circense desenvolvido ao longo do século XIX. Ela surge na década de 1930 e rapidamente adquire uma identidade própria, mais conhecida no uso de máscaras como elementos centrais da performance (LEVI, 2001, p. 331). O *luchador* mascarado tem sua identidade em completo sigilo, e vive seu alter ego em todas as formas relacionadas à *lucha* e em todos os momentos em que usa a máscara. Este acessório só se perde (e com ele, o anonimato) em um duelo conhecido como *luchas de apuestas*, no qual *luchadores* rivais disputam as máscaras. A identidade associada àquela máscara perdida também se perde em uma morte metafórica. A máscara serve como uma segunda pele, um receptáculo para o regime de realidade do Kayfabe e de potencialização háptica: ao cobrir a face, o corpo atinge um novo patamar de importância.

Em 1940, o jornalista e escritor Salvador Novo escreveu o ensaio “*Mi Lucha (Libre)*”, considerado um texto fundador da teoria de *lucha*, e no qual discorre sobre como os corpos da *lucha libre* atingem sua audiência. Ao escolher esse título, o autor zomba de “Minha Luta” de Adolf Hitler, publicado no mesmo ano em que a *lucha libre* tem seu início oficial (1933). O trabalho de Salvador Novo discute o apelo da *lucha libre* como forma de arte: uma narrativa comparável ao cinema, porém bem mais moderna

e com uma sensibilidade diferente, pois seria mais dinâmica e passível de contato com sua audiência (1940, p. 1).

O autor não utiliza o termo *Kayfabe* (ainda desconhecido fora dos círculos internos de luta livre na época em que o ensaio foi produzido), mas alude ao regime de realidade da *lucha libre* para justificar como cada movimento e impacto são sentidos e ecoados nas reações da audiência durante o espetáculo. Para Novo (1940, p. 3-5), a plateia integra a performance tanto quanto os *luchadores*, não existindo *lucha* sem plateia que assista a ela. Tal perspectiva se assemelha ao que Jennifer Barker observa sobre o estado do cinema: “Se um filme é exibido em uma sala vazia, ele ainda mostra som e imagem?” (BARKER, 2009, p. 34). As duas formas de arte - a *lucha* e o cinema - são definidas pelos olhares dos espectadores e pelo manejo da distância entre os corpos (literais e figurativos), o que no caso da *lucha* é feito pelo *Kayfabe*.

Barker (2009, p. 12) também analisa de que maneira durante a experiência fílmica a tela e o espectador se tocam, observando como a plateia afeta a tela, e como a tela afeta as próprias reações fisiológicas do espectador e sua interpretação. Logicamente, nas palavras de Barker, a distância geográfica entre o público e a tela se mantém, ou seja, o toque não é literal. Da mesma forma, na *lucha libre*, a distância entre a plateia e o espectador se mantém da arquibancada para o ringue, mas os dois se tocam de forma similar, porém distinta do que acontece no cinema: o olhar da audiência reverbera na lona, e os impactos na lona reverberam na plateia.

Nas teorias de análise fílmica, a concepção de uma abordagem “descorporificada” que privilegia excessivamente a visão, e trata a experiência fílmica como ausente de um corpo localizado, tem sido

um conceito predominante ao longo da história do campo. Contudo, em oposição a este “oculocentrismo” temos as análises da sensorialidade háptica, que de acordo com Laura Marks em *The Skin of Film* (2000, p. 12-15), refere-se a um modelo de cinema (e de subsequente análise deste) focado na experiência do filme como algo fisicamente localizado no espaço; uma experiência de toques e sensibilidades entre o filme em si e o espectador que assiste a ele. Ou seja, um cinema de corpos que engloba os corpos do espectador e da própria tela, e ainda os corpos representados naquela.

No tema da sensorialidade no cinema, a teórica Jennifer Barker, em sua obra *The Tactile Eye*, chama particular atenção ao que Linda Williams denomina “gêneros do corpo”: a pornografia, o horror e o melodrama. Esses três gêneros são definidos na perspectiva de Williams pela sua incidência direta no corpo do espectador, que reage ao uso dos corpos na tela. Enquanto sua abordagem reduz essa definição efetivamente a esses três gêneros específicos (excluindo, por exemplo, o musical e a comédia), Barker argumenta em prol de uma definição expandida dos “gêneros do corpo”, englobando qualquer experiência cinematográfica que encapsule uma identificação direta com o corpo do espectador: “que nos imite e que nós imitemos”. Para ela, de fato, todo gênero fílmico tem a potencialidade para evocar reações físicas em algum nível (BARKER, 2009, p. 74-75).

Por sua parte, Laura Marks conduz parte de sua definição da sensorialidade háptica contextualizando-a com os cinemas pós-coloniais, comentando sobre o que ela denomina “cinema híbrido”: um cinema da chamada “cultura mutante” das populações pós-coloniais, localizadas em um mundo globalizado e perpassa-

do por correntes migratórias. Marks afirma que nestes cinemas o uso do corpo na tela é uma maneira de desconstruir os discursos das velhas colônias, frequentemente elaborados através das formas do diálogo e da voz. Na ausência da voz e no papel centralizado do corpo, esse cinema háptico híbrido surge então como uma nova maneira de confrontar narrativas coloniais, para, através deste confronto, trazer uma verdade própria daquela comunidade mutante (MARKS, 200, p. 26-27).

Barker assinala que é uma identificação imperfeita porque a plateia se identifica com a *mimese* dos corpos na tela, mas não *se torna* os corpos na tela; e é justamente essa imperfeição que permite um ciclo de identificação que causa reações tão potentes entre o espectador e a obra, uma extrapolação de reações em compensação a distância geográfica (2009, p. 102-105). O mesmo acontece na *lucha libre*, com o espectador se identificando imperfeitamente com os corpos em choque na lona, e a imperfeição levando a uma reação ainda corporalmente intensa.

Um ponto em comum entre o cinema háptico e a teoria da *lucha* é a influência da semiótica de Roland Barthes. Barker (2009, p. 31-33) menciona os conceitos de “*studium*” e “*punctum*”, enquanto o texto de Barthes “O mundo da luta livre” é outra referência seminal para a teoria da *lucha*. Os conceitos de *studium* (que se refere ao impacto intelectual da fotografia no espectador) e *punctum* (sobre o impacto físico, visceral) são originalmente usados por Barthes para a fotografia, mas Barker expande-os, ao aplicá-los também ao cinema, de modo que nos parece justo utilizar esses conceitos para falar da luta livre. Inclusive porque, como observa Baker, o termo *punctum*, originário do latim, quer

dizer “punção, furo, perfuração” (p. 33), e sugere uma interação de nível físico, predominante na luta livre. Trata-se de uma interação visceral, explorada aqui em nível físico e háptico, o que é abordado por Barthes no texto “O mundo da luta livre”. Nele, o autor descreve a luta livre como uma arte em que o corpo, seus gestos e sua carne encapsulam todo o desenrolar da narrativa e o impacto sobre o público em uma performance grandiloquente (BARTHES, 1991, p. 16-18). Pode-se dizer que a luta livre é, então, a arte do *punctum*. A arte do impacto visceral.

Como as referências supracitadas indicam, há conexões estabelecidas entre a luta livre e mídias como a fotografia, a televisão e o cinema, mas isso não ocorreu no caso específico da *lucha libre* mexicana. Apesar de sua popularidade elevada no México desde os anos 1950 (ao lado do futebol, considerado o esporte nacional mais apreciado), sua relação com a fotografia e a televisão foi muitas vezes antagônica. A fotógrafa Lourdes Grobet (2008, p. 1-10) observa a curiosa ausência de fotografias de *lucha libre* comparativamente aos registros de outros esportes. Por sua vez, a teórica Heather Levi (2001, p. 336-340) comenta que a televisão e a *lucha libre* se encontravam em oposição, o que resultou em uma política de segregação da *lucha libre* da televisão entre as décadas de 1950 e 1990. Os motivos eram primeiramente econômicos, já que as exibições na TV representavam o esvaziamento das arenas e a consequente perda dos ingressos que eram a principal fonte de renda para o esporte; também de ordem moral, pois as autoridades consideravam a *lucha libre* um “mau exemplo” para crianças; e ainda artísticos, porque a comunidade *luchadora* acreditava que o formato artístico de uma gravação

televisada descaracterizaria a verdadeira *lucha libre*, danificando permanentemente sua aura.

Apesar desse confronto entre a *lucha libre* e a televisão (ou talvez por causa dele), a melhor mídia para o esporte durante os anos 1950-80 foi o cinema. Segundo o historiador Doyle Greene (2005, p. 5-7), o *cine de lucha* (ocasionalmente também chamado de *Luchasploitation*) nasceu como reação ao fim da chamada Era de Ouro do cinema mexicano, na qual ocorre uma ascensão dramática e a exportação significativa dos filmes para o restante da América Latina, devido ao enfraquecimento da indústria cinematográfica estadunidense na época da Segunda Guerra Mundial. Com o fim da guerra e o retorno das atividades da indústria do cinema nos Estados Unidos no final dos anos 1940 e início de 1950, o cinema mexicano entra em uma crise econômica e cultural. Neste momento, uma estratégia adotada foi a exibição de filmes sobre um dos esportes de maior apelo para a nação: a *lucha libre*, que se torna particularmente atrativa para o cinema devido a seu *status* de entretenimento banido da televisão. Assim, a única forma de assistir a um *luchador* seria ao vivo ou no cinema.

Os primeiros experimentos do cinema com a *lucha* são mais tópicos, a exemplo do drama *Huracán Ramirez* (Joselito Rodriguez, 1952). O filme mostra um ator interpretando um *luchador* mascarado fictício, estando mais próximo de um melodrama familiar esportivo de temática luchística do que do autêntico cinema de *lucha libre*, pois este último explora o tipo de narrativa desenvolvida pelo esporte e pelo sistema de realidade “Kayfabe”. Afinal de contas, um ator explicitamente interpretando um personagem não é exatamente Kayfabe. *Huracán Ramirez* não

mostra *luchadores* e não os coloca em nenhuma posição criativa principal, talvez justificando a perspectiva mais distante do potencial cinematográfico da *lucha libre* e das regras narrativas do mesmo (como por exemplo, ter a face do *luchador* mascarado mostrada na tela, um tabu supremo na *lucha libre*).

Enquanto os *luchadores* desempenham o papel central criativo na própria *lucha libre* como compositores da *lucha* em si, no *cine de lucha* eles foram originalmente colocados em segundo plano, atuando como dublês e coreógrafos das cenas. Mas é claro, como a essência do gênero reside na *lucha* em si, podemos dizer que mesmo nessa posição eles ainda detinham o protagonismo. O resultado foi um cinema incerto e instável, no qual o principal atrativo (as cenas de *lucha*) se encontrava em uma encruzilhada entre diretores e criadores pouco familiarizados com a filmagem da *lucha libre*, sobretudo por causa da oposição entre o meio televisivo e o esporte. Acrescente-se a isso, o fato de que os *luchadores* não tinham experiência com a *performance* para o cinema. É nessa incerteza e instabilidade que o gênero cresce.

De fato, é na posição de dublê do personagem principal que *Huracán Ramirez* marca a estreia cinematográfica de Fernando Osés. Nascido na Espanha e radicado no México, Osés se transforma num dos mais prolíficos *luchadores* do cinema, trabalhando como ator e/ou roteirista em mais de 70 filmes entre 1950-1990. A maioria dessas produções pertencem ao cinema de *lucha*, o que torna Fernando Osés um dos definidores da própria estética do gênero. O ator protagoniza a duologia de filmes *La Sombra Vengadora* e *La Sombra Vengadora Vs La Mano Negra* (ambos dirigidos por Rafael Beladón em 1956), nos quais

interpreta um *luchador* mascarado de identidade desconhecida (inclusive para a audiência), já que o titular usa a máscara como uma segunda pele. A partir do protagonismo de luchadores na equipe de filmagem, o símbolo da máscara começa a realmente se potencializar no cinema, aproximando-se da maneira que Jennifer Barker descreve a pele em sua obra: simultaneamente um ocultador e um exibidor de identidade. Nas palavras da autora:

Na fronteira entre o corpo e o mundo, então, a pele serve tanto como uma cobertura e um descobrir, por causa de uma simultânea proximidade ao mundo público e ao corpo interno secreto. Cobre os segredos do corpo nos cobrindo de uma suavidade plácida que esconde os movimentos e os sentimentos interiores. Mas a pele também mostra esses segredos, expressando-os na superfície para que nós sempre sejamos pelados nela. A pele esconde: sem ela, o líquido pulsante e o músculo do nosso corpo seria exibido a mostra e visível (e é claro, seria incapaz de funcionar sem seu receptáculo). Mas também revela condições corporais que em si só são invisíveis ao olho nu: doenças internas lhe perturbam, incham, avermelham; náusea aparece como uma coloração verde, sarampo e varíola irrompem e causam cicatrizes na pele (...) (BARKER, 2009, p. 28).

No *cine de lucha libre* a máscara é a pele. As cores e o aspecto deste acessório em *La Sombra Vengadora* indicam sua natureza, seja pela simbologia da escuridão e do relâmpago presentes no *design* (que representam o *status* de justiceiro secreto), ou ainda pelos danos causados à máscara durante os confrontos que mostram o estado físico do *La Sombra*. A máscara esconde o rosto de nascimento do *luchador* e exhibe ao mesmo tempo o seu rosto escolhido, efetivamente o substituindo, já que a máscara é utilizada



sempre que o *luchador* é visto por nós (a audiência). O rosto de pele do *luchador* existe apenas na teoria, pois nunca é revelado na tela. Quando a máscara é removida, ou quando o *luchador* é mostrado sem ela, ele deixa de existir aos olhos do espectador.

O uso da máscara como pele substituta, por si só, é algo que confere uma capacidade háptica única ao *cine de lucha*, em comparação aos anteriormente citados. Mesmo assim, na duologia de *La Sombra*, Fernando Osés era apenas o intérprete principal, e esta potencialidade é explorada com mais afinco na carreira dele como roteirista, principalmente em sua parceria com o mais popular dos *luchadores* da história do México: El Santo (o mascarado de prata). Nascido Rodolfo Guzmán Huerta, porém conhecido apenas por seu “nome de guerra” dos anos 1940 até pouco antes de sua morte em 1985, El Santo foi o maior ícone midiático da *lucha libre* de seu tempo, uma espécie de paragono da virtude da *lucha libre*. Sua popularidade tremenda tornou-o a estrela de uma história em quadrinhos em *fotomontaje* que utilizava técnicas primitivas de alteração de imagem para juntar fotos de El Santo à estética de um quadrinho de super-herói (WILT, 2007, p. 199-201).

Com tamanha popularidade, El Santo foi logo convidado para entrar no mundo do nascente *cine de lucha*. Inicialmente mostrou-se relutante, talvez partilhando as preocupações de seus compatriotas sobre o impacto da câmera na *lucha libre*. Decide entrar para o lucrativo mercado cinematográfico somente quando seu companheiro nos ringues, Fernando Osés, começa a carreira de roteirista e o convence a trabalhar na duologia *El Santo Contra El Cerebro Del Mal* e *El Santo Contra Los Hombres Infernales* (produções de Joselito Rodriguez, de 1958). Nos dois

filmes, Osés é o herói principal e El Santo, o coadjuvante. Ambos são mascarados, justiceiros lutando contra cientistas malignos e gangues, porém nenhum deles é explicitamente um *luchador* profissional no universo do filme (estão mais próximos de um tipo de policial mascarado). Eles se aproximam do Kayfabe e de seu regime de identificação háptica, sem chegar a fazer verdadeiramente parte dele. De fato, o momento mais significativo do filme talvez seja o final, quando dois policiais especulam sobre quem são os homens por trás das máscaras e concluem: “Eles são cidadãos do mundo. O dever deles não conhece fronteiras.”. Ou seja, a máscara é um símbolo de universalidade, e o mascarado é o único verdadeiro “cidadão do mundo” em sua identificação: ele pode ser qualquer um de nós.

Mesmo com essa limitação na “carne cristalizada” da *lucha libre* que o Kayfabe representa, a presença de Osés como força criativa e também como protagonista permite a encenação das *luchas*, e o desenvolvimento narrativo em torno delas diferentemente dos anteriores. Como observado por Barthes em seu texto, os *luchadores* se comunicam através de uma linguagem física própria, transformando cada gesto individual em uma apoteótica performance, criada para atingir diretamente a recepção da audiência, um gesto no qual toda a narrativa da *lucha* germina (BARTHES, 1991, p. 16-17). Osés como protagonista e como roteirista leva a performance háptica da *lucha* ao seu lugar ideal, centralizado na narrativa.

Figura 1: El Santo (esquerda, mascarado) e Osés (direita)



Fonte: *El Santo Contra los Zombies* (60:00)

O filme de Benizo Alazakri, *El Santo Contra Los Zombies* (1961), escrito por Osés, mostra o amadurecimento de El Santo e do próprio Fernando Osés no *cine de lucha*. Este filme é a verdadeira estreia de El Santo no cinema, e com ele, surge o primeiro herói legítimo de Kayfabe do *cine de lucha*. Enquanto filmes anteriores tinham atores interpretando *luchadores* e *luchadores* interpretando *luchadores* fictícios, em *El Santo Contra Los Zombies*, El Santo interpreta a si mesmo. Se na duologia anterior, ele aparece creditado como “*El Enmascarado*” (sem menções a sua carreira de *luchador*), no filme de Alazakri é creditado apenas como “El Santo”. A cena de abertura mostra uma *lucha* tradicional de El Santo em uma arena, onde é aclamado pelo público. O filme até contém uma sequência climática na qual um dos vilões invade o ringue e luta com El Santo (perdendo, é claro).

A narrativa principal, em que El Santo precisa desbaratar uma conspiração criminosa de mortos-vivos controlados por um cientista inescrupuloso, é (presumivelmente) fictícia. Contudo, El Santo é, teoricamente, o mesmo El Santo que se exibia toda semana em *luchas* na Arena México durante o período de lançamento do filme. As *luchas* que ele trava ao longo do filme também são legítimas e contra *luchadores* verdadeiros (incluindo o próprio Fernando Osés). Mas é claro, o personagem de El Santo e suas *luchas* também são encenações da sua própria forma, pois essa é a natureza do Kayfabe, colocada em filme: a incerteza sobre os limites entre o real e a ficção. Neste modo de operação que dilata a distância literal e metafórica entre a pele do espectador e a tela, o Kayfabe se torna o toque háptico.

Barker (2009, p. 15) comenta sobre o movimento de aproximação simbolizar afeto e amor, enquanto o movimento de distanciamento simboliza desgosto e ódio, aplicando essa definição ao movimento da câmera e dos corpos na tela. No *cine de lucha*, o potencial háptico está no oposto: a aproximação dos corpos é bruta e agressiva nos sonoros choques de carne, e o distanciamento é uma calma temporária no estado do combate. É um toque melhor descrito como a interação háptica de violência e assalto (SHAVIRO, 1993, p. 133). Porém, ao mesmo tempo, é apenas por meio da *lucha* que a virtude irrompe a superfície e o mal é dominado. O toque brutal é um toque de virtude, e a dor carregada na pele do filme é uma dor catártica e iluminadora, como única forma do triunfo da justiça sobre a face do mal. O espectador sofre com cada golpe aplicado e acelera seu batimento cardíaco, como se replicasse os golpes do *luchador* heroico, mas

o assalto e a brutalidade do toque da lucha são temperados pela glória e a catarse do mesmo.

*El Santo Contra los Zombies* fornece uma base para os filmes posteriores do gênero *cine de lucha*, seja para os cerca de 50 filmes de El Santo, ou para as produções estreladas por outros *luchadores* até os dias de hoje. Com ele, a mistura de ficção e realidade do Kayfabe (primeiramente com as estrelas *luchadoras* interpretando a si mesmas), a estética de baixo orçamento, e a narrativa pastiche de algum outro gênero frequentemente popular no cinema norte-americano (como o horror e a ficção científica) se tornam os traços definidores do *cine de lucha*.

Com suas características firmemente estabelecidas em filmes de cinema B *exploitation*, produzido como reação ao imperialismo cultural do cinema estadunidense e também ao cinema mexicano, o *cine de lucha* se configura como gênero próximo exatamente do que Laura Marks define como o movimento de cinema híbrido ou pós-colonial, que propõe uma desconstrução de ambas as culturas envolvidas no processo de hibridização, para redefinir a identidade pós-colonial e desconstruir o discurso colonial (MARKS, 2000, p. 7-9). É um entendimento semelhante ao processo descrito pelo crítico Nelson Carro como “parasítico” do *cine de lucha*, em que este absorve e reapropria os gêneros do cinema dos Estados Unidos para definir a si mesmo, contrastando e competindo com as narrativas coloniais do cinema estrangeiro (CARRO, 1984, p. 47).

Marks descreve a confrontação entre narrativa colonial e pós-colonial no cinema. A primeira é definida por discursos coloniais construídos sobretudo através formas verbais, enquanto a

narrativa pós-colonial é mais silenciosa, atraída aos campos do físico e do corpóreo. Isto é feito pela potencialização da comunicação háptica com a audiência na performance dos corpos presentes na tela, e em alguns casos na própria pele da tela (MARKS, 2000, p. 130). No caso do *cine de lucha*, o protagonismo do corpo do *luchador* de El Santo e a subalternização do diálogo configura o próprio ato de resistência ao discurso imposto pelo cinema por meio de uma corporificação de identidade. Este é outro motivo crucial por trás da continuidade do corpo de El Santo em identidade: da arena ao filme, trata-se do mesmo El Santo, o mesmo corpo quintessencialmente mexicano. Até mesmo o corpo do *luchador*, um corpo atlético, porém “barril”, sem excesso de músculo, era propositalmente moldado como representação do ideal de corpo do México moderno: forte, porém funcional e trabalhista em propósito (LEVI, 2005, p. 88).

Quando El Santo se confronta com elementos de gêneros cinematográficos estrangeiros, como no caso dos zumbis, esses elementos são inerentemente corporificados e “luchificados” para enfatizar o potencial háptico. Não são zumbis comuns, mas sim *luchadores* (interpretados por *luchadores*), de corpos ásperos, letárgicos e cadavéricos que contrastam com a composição atlética e escultural de El Santo em uma clássica narrativa da *lucha libre*. Os zumbis se movem de maneira desajeitada. Estranhos, não reagem à dor e nem aos ferimentos graves, inumanos em sua natureza. Enquanto El Santo move-se com uma graça e um atletismo quase sobre-humanos. Sua face é uma máscara que tanto “esconde quanto demonstra” a identidade. A face dos zumbis é pele morta, imóvel e inexpressiva. A máscara prateada é

acariciada e apreciada pela câmera em sua textura e brilho (e o fetichizado anonimato que o universaliza), enquanto a face dos zumbis é uma fonte de nojo e desgosto. El Santo está sempre sozinho, cercado por uma multidão de implacáveis mortos-vivos: o oprimido e seus opressores. Por meio deste conflito atlético do corpo mexicano pós-colonial e os corpos deformados retirados do imaginário norte-americano, a identidade corpórea mexicana é ao mesmo tempo ressignificada e reforçada.

A potencialização háptica da experiência do *cine de lucha* não se deve apenas aos corpos na tela, mas também aos movimentos de câmera e à própria estética dos “corpos não corporificados” do filme (os objetos), pois segundo Barker (2009, p. 4-6), a pele pode ser evidenciada através dos movimentos de câmera conduzidos pelo diretor, a exemplo do que ocorre em *Mirror* (1975) de Andrei Tarkovsky. Neste quesito, o cine de lucha opera no que Jeffrey Sconce define como “paracinema”: um “cinema de confrontação” a todo o bom gosto, repleto de excessos e artificialidades, que quebra regras e coloca a legitimidade do cinema tradicional “de bom gosto” como resistência de contracultura (SCONCE, 1995, p. 371-373).

No *cine de lucha* a artificialidade do baixíssimo orçamento e a produção em tempo curto são exageradas, óbvias, e ainda mais escancaradas pelo uso recorrente de elementos narrativos e estéticos de filmes de orçamento maior, produzidos pelo cinema norte-americano da época. Com a artificialidade elevada ao nível máximo, a textura do filme é trazida à superfície através da obviedade dos chamados efeitos especiais revelada em sua clareza de espetáculo na face do protagonista, que é um homem de máscara prateada

brilhante, capa, e sem camisa, que realiza manobras acrobáticas. Dentro do ringue de *lucha* e sua Kayfabe, não há bom gosto.

Até mesmo no ato de encenação da *lucha*, o gênero confronta a estética do bom gosto adotando um regime de produção caótico, uma combinação de respeito à *lucha libre*, trabalho de diretores inexperientes e cronogramas “apertados”. Assim, as *luchas* eram coreografadas pelos *luchadores* em cena (ao invés do diretor ou um coreógrafo cinematográfico), que tinham pouca experiência em performar para uma câmera; e por outro lado, as cenas eram gravadas por profissionais que não tinham o hábito de filmar *lucha libre*.

O resultado disso são cenas incongruentes e improvisadas, nas quais a ação frequentemente escapa para fora do plano ou é capturada por ângulos que dão pouca clareza ao que ocorre. A câmera e a *lucha libre* se confrontam através da *lucha* encenada (e como antecipado por aquelas que duvidavam da união entre o meio televisivo e a *lucha*), e são como adversários nos cantos opostos de um ringue.

O corpo do *cine de lucha* é escoriado e machucado pelo violento confronto entre os corpos *luchadores* e o olhar da câmera; sua pele, a lona encharcada de suor e sangue na qual o embate é travado. Na realidade suspensa do Kayfabe, o espetáculo de dor parcialmente encenada e genuína também é um espetáculo de catarse e identificação do corpo nacional mexicano com os corpos em choque. O duelo na *lucha libre* é um espetáculo caótico no qual as regras, os corpos e o bom gosto só existem com o propósito de serem desfeitos e estraçalhados, na esperança de que esta sinfonia de ossos partidos ressoe nos ouvidos e corpos da audiência. Não haveria como ser diferente.



## Referências

BARKER, Jennifer. **The tactile eye**. Los Angeles: University of California Press, 2009.

BARTHES, Roland. **Mythologies**. Nova York: The Noonday Press, 1991.

BEEKMAN, Scott. **Ringside: a history of professional wrestling**. Westport: Praeger Publishers, 2006.

CARRO, Nelson. **El cine de luchadores**. Cidade do México: Filmoteca de la Unam, 1984.

GREENE, Doyle. **Mexploitation cinema: a critical history of mexican vampire, wrestler, ape-man and similar films, 1957-1977**. Jefferson: Macfarland & Company, 2005.

GROBET, LOURDES e MONSIVAIS, Carlos. **Lourdes Grobet: Lucha Libre: Masked Superstars of Mexican Wrestling**. Cidade do México: D.A.P/Trilce. 2008.

LEVI, Heather. **Masked media: the adventures of lucha libre on the small screen**. Em **Fragments of a golden age, the politics of culture in Mexico since 1940**. Durham: Duke University Press, 2001.

LEVI, Heather. **The mask of the luchador: wrestling, politics and identity in Mexico**. Em **steel chair to the head: the pleasure and pain of professional wrestling**. Durham: Duke University Press, 2005. 2008.

MAKRS, Laura. **The skin of film**. Durham: Duke University Press, 2000.

NOVO, Salvador. **Mi lucha** (Libre). Cidade do México: publicação independente, 1940.

SCONCE, Jeffrey. “**Trashing**” the academy: taste, excess and an emerging politics of cinematic style. Em **Screen**, Volume 4, Issue 4. Oxford: Oxford University Press, 1995.

SHAVIRO, Steven. **The cinematic body**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal thoughts: embodiment and moving image culture**. Los Angeles: University of California Press, 2004.

WILT, David. **El Santo: the case of a mexican multimedia hero**. Em **Films and comic books**. Jackson: University Press Mississippi. 2007.

## A influência de Saul Bass e as relações simbólicas nos créditos de abertura em *Prenda-me se for capaz*

Raphael Guaraná Sagatio

Ao longo de toda a história do cinema, os títulos e créditos de abertura evoluíram com a indústria cinematográfica. De molduras decorativas inspiradas na *Art Nouveau* de *Viagem à lua* (Dir. George Méliès, 1902), a tipografia estilizada influenciada pelo gestaltismo em *O gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), a apresentação como se fossem páginas de um livro em *As aventuras de Robin Hood* (Dir. Michael Curtiz, William Keighley, 1938) ou abertura animada de *Abbott e Costello contra Frankenstein* (Dir. Charles Barton, 1948), e os *motion graphics* em *O homem do braço de ouro* (Dir. Otto Preminger, 1955). Poderíamos elencar diversas influências como as tipografias influenciadas pelo Modernismo, Bauhaus, movimentos políticos e a popularização da televisão como fatores que influenciaram a criação dos créditos de abertura, mas independentemente de como se apresentam, eles ainda continuam a ser uma parte necessária e importante do filme. Bordwell (2013, p.173) afirma que, “contudo, os filmes podem começar a prover informações narrativas nas sequências de crédito e continuar até os últimos momentos em que estamos no cinema”.

A finalidade prática dos créditos de abertura permaneceu inalterada, mas a sua construção imagética mudou consideravelmente durante os anos. Conforme o cinema passa por transformações tecnológicas, os créditos de abertura não ficaram indiferentes e após a década de 1950 começa a utilização dos *motion graphics*. De forma mais direta, poderíamos dizer que *motion graphics* são cartelas e títulos animados em um filme, mas eles não são apenas isso.

Durante as décadas de 1970, 1980 e 1990 os produtos visuais das aberturas estavam ancorados em propostas ou releituras das décadas anteriores, mesmo com a utilização da computação gráfica como uma realidade, não houve nenhuma inovação estética significativa, apenas um aperfeiçoamento nos procedimentos técnicos e releituras. Com isso, vários filmes utilizaram de forma engenhosa a junção de diversos elementos animados por computador, fotografias, tipografias animadas e montagem.

Claro que ainda temos bons exemplos de aberturas, como a montagem rítmica, fragmentada e colorida em *Crown, o magnífico* (Norman Jewison, 1968), o minimalismo tipográfico em *Alien – O 8.º Passageiro* (Ridley Scott, 1979), o passeio virtual pelo símbolo do *Batman* (Tim Burton, 1989) e a estética *grunge* e pós modernista de *Seven - os sete crimes capitais* (David Fincher, 1995). *Seven*, inclusive foi um marco na mudança para nossas condições atuais nas aberturas cinematográficas, pois com as novas tecnologias e graças à popularização do computador e de *softwares*, a arte presente nos créditos foi revigorada.

O estilo de animação que havia começado em nos anos 1960 e teve uma continuidade discreta até então, voltaria repaginado e se ramificaria para todo o audiovisual.

O filme é uma arte visual. Designers de *motion graphics* devem pensar tanto como pintores e tipógrafos como animadores e cineastas. Uma sequência de movimento é desenvolvida através de uma série de *storyboards*, que transmitem as principais fases e movimentos de uma animação. Um quadro de referência serve para estabelecer os elementos visuais de um projeto, como suas cores, tipos de letra, componentes ilustrativos e muito mais. Esses quadros devem ser projetados com a mesma atenção à composição, escala, cor e outros princípios como qualquer trabalho de design. Além disso, o *motion designer* leva em conta sobre como todos esses componentes vão mudar e interagir uns com os outros ao longo do tempo (LUPTON; PHILLIPS, 2015, p. 232).

O *motion graphics* passa a ser cada vez mais presente não só no âmbito cinematográfico como cada vez mais se ramifica para a televisão em seus mais diversos propósitos: aberturas de programas, infografia animada, jornalismo e publicidade para citar alguns.

## O que entendemos por *motion graphics*

A animação é uma das primeiras coisas à qual somos apresentados na nossa infância. Dificilmente uma criança não se encanta com desenhos animados ou filmes de animação. Além disso, temos toda uma dimensão imagética que se apresenta aos nossos olhos como comerciais, historinhas musicadas e jogos, por exemplo; é bastante ampla a utilização da animação permeando a nossa realidade. Dentro da história da ascendência das imagens podemos dizer que a visão de mundo do homem primitivo o levou para as pinturas rupestres, evoluindo para os quadros, fotografia, e, por fim, em imagens em movimento, aqui, poderíamos elencar o cine-

ma e toda a sua genealogia. Em algum ponto desse momento onde o cinema se transforma em uma linguagem com todos os seus fenômenos, os *motion graphics* se tornam evidentes, sendo um derivado da própria animação cinematográfica com fortes influências estéticas e narrativas dos mais diversos movimentos estéticos do cinema, assim, o *motion graphics* acaba sendo uma estrutura de técnicas que utiliza a lógica onírica da animação e do design no contexto cinematográfico sendo amplamente utilizado em créditos de abertura e encerramento, em contextos de narrativas fílmicas, vídeo clipes, publicidade, jornalismo, jogos, aplicativos e uma grande diversidade de aplicações. Aqui, sua focalização será no cinema, onde a sua configuração de imagem é uma representação visual de algo tangível, explícito e imaginável.

Optamos aqui por utilizar a terminologia *motion graphics* pois consideramos mais abrangente e de maior compreensão diante das várias nomenclaturas como é conhecido: *graphic animation*, *motion design*, *motion graphic design*, *MoGraph*, *motion*, *broadcast design*, dentre outras.

À primeira vista, tratar o termo *motion graphics* gera bastante confusão não só em como defini-lo, como também qual a sua função. Se traduzirmos de forma literal, dizer que são “gráficos em movimento” seria algo muito reducionista, tendo em vista todo potencial imagético e narrativo que o *motion graphics* pode oferecer.

Sendo a animação um poderoso instrumento de comunicação, podemos entender que os *motion graphics* são uma abordagem estilística que tem o seu *background* ancorado no design gráfico (tanto que ainda é chamado de *motion graphics design*) e sua convergência para o audiovisual como um processo único de nar-

rativa onde são combinadas as técnicas do design que focam em uma idealização visual, passando pela teoria das cores, composição de imagens, fotografia, ilustração e tipografia para transmitir mensagens, atrelado a isso, com os variados métodos de animação, o resultado é um estilo único, focado majoritariamente em uma estética gráfica animada, na qual a principal característica dessa tendência são filmes curtos, com uma animação que possui enorme significação visual, um desenvolvimento fluido, e o seu enfoque principal é em uma narrativa que oferece novas possibilidades de comunicação e interação visual para o espectador.

Esse ecossistema de conteúdos indicados como os pilares da construção dos *motion graphics* são os mesmos que fazem a audiência ficar confusa sobre o que é ou não *motion graphics*. Essa ambiguidade acontece pelo seu caráter multimídia e por conta das suas variadas vertentes, sobreposições e aparentemente uma ausência de fronteiras e interdisciplinaridade em sua construção e utilização.

A teoria contemporânea precisa contemplar as novas tecnologias audiovisuais e de computação, não apenas porque os novos meios levarão inevitavelmente à produção de novas formas de intertextualidade, mas também porque diversos teóricos já vêm postulando uma espécie de “correspondência” entre a própria teoria contemporânea e as novas tecnologias midiáticas e informáticas (STAM, 2003, p. 355).

Estando inserido no campo da pós-produção, é comum julgarmos os *motion graphics* como efeitos visuais, mas eles não são, tanto pela sua abordagem estética tanto pelo seu caráter narrativo; entendemos por efeitos visuais o conjunto de processos digitais aplicados às imagens filmadas por meio da manipulação

digital na pós-produção, onde a principal função desses efeitos é retirar elementos como fios, cabos, objetos indesejados na cena, ora criar algo que não existe no mundo real, como personagem, objetos e ambientes, por exemplo, ou que não foram capazes de terem sido filmados no *set* por limitações técnicas. Efeitos visuais, majoritariamente vão englobar tudo que possa criar a ilusão de que o que assistimos na cena em questão existe ou estava lá no momento da sua gravação, combinando imagens gravadas com imagens geradas em computador para criar cenas que possuam um realismo fotográfico.

Com isso, fica mais evidente que os *motion graphics* não são efeitos visuais. Por vezes, os *motion graphics* também podem ser utilizados para construções visuais integrado à imagem filmada, porém, quando esse tipo de hibridização acontece, normalmente é atrelado a conceitos futuristas, tecnológicos ou computacionais nos personagens envolvidos, e, nesse caso, ele é um acessório na composição da narrativa da cena como um artefato visual complementar.

Uma definição bastante assertiva sobre os *motion graphics* é dada por Okun e Zwerman (2010, p. 869): “imagens gráficas animadas feitas principalmente para alcançar um design visual específico, em vez de produzir imagens fotorrealistas”. Para Stam (2003, p. 134) “o cinema tornou-se um discurso, afirmou Metz, ao se organizar como narrativa e produzir, assim, um conjunto de procedimentos significantes”, e, indo além, também que podemos tratar os *motion graphics* como uma linguagem.

Chomsky (1980, p.47) afirma que “a linguagem é o sistema comunicativo por excelência, e é “estranho e excêntrico” insistir no estudo da estrutura da linguagem separando-a de sua função



comunicativa”, se transportamos isso para o âmbito onde a animação não pode ser dissociadas da linguagem cinematográfica e das suas raízes no design gráfico, faz um completo sentido, afinal, não estamos estudando apenas a animação ou sua narrativa com viés cinematográfico, estamos estudando o conjunto imagético e narrativo que compõe a formação dos *motion graphics*.

Apesar da ampla utilização no audiovisual, no contexto fílmico, os *motion graphics* aparecemna maioria das vezes em sequências de títulos de abertura ou nos créditos finais dos filmes, sempre combinados com uma trilha pontual e efeitos sonoros, trazendo uma característica a esse tipo de utilização como minifilmes. Assim, ele se torna um produto polissêmico, composto por narrativa, processos próprios de construção imagética e códigos que atuam para uma função comunicacional. Não pode apenas reduzido apenas a um ornamento na sua utilização, pois, dessa amplitude de combinação entre elementos visuais e linguagem própria, os *motion graphics* oferecem uma experiência visual abrangente e que possibilitam convergências e conexões. Para Stam (2003 p.140), “a linguagem cinematográfica é a totalidade dos códigos e subcódigos cinematográficos, desconsiderando-se, por ora, as diferenças que separam esses vários códigos, a fim de tratar o conjunto como um sistema unitário”.

É válido elencar que a questão da nomenclatura “*motion graphics*” para o tema deriva da empresa *Motion Graphics INC.* de John Whitney (Wells, 2006, p. 122; Krasner, 2008, p. 19; Betancourt, 2013, p. 131; Macdonald, 2016, p. 38). Whitney foi um dos pioneiros na criação de imagens digitais, porém a utilização do

termo só se concretiza e expande com a influência do designer Saul Bass e o seu emprego nas aberturas cinematográficas.

## Diferenças entre *motion graphics* e animação

Ainda que seja um tanto nebuloso entender onde termina a animação e começa os *motion graphics* (ou vice-versa), é preciso que seja feita uma análise dos componentes que constroem as respectivas linguagens, uma vez que qualquer técnica que faça elementos estáticos ou imagens se moverem é uma animação. Logo, esses dois termos não são fáceis de definir.

Na prática, é impossível delimitar com exatidão o campo abrangido por um meio de comunicação ou forma de cultura, pois as suas bordas são imprecisas e se confundem com outros campos (MACHADO, 2010, p. 58).

Vários autores definem ao seu modo o que é animação. Wells (1998, p.10) diz que “se trata de um filme feito à mão, quadro a quadro, para proporcionar a ilusão de movimento que não foi diretamente gravado no sentido fotográfico convencional”; Selby define que (2013, p.6) “a animação é uma forma convincente e extraordinariamente adaptável de expressão audiovisual que é altamente eficaz na fusão de imagens em movimento e sons para contar histórias e explicar ideias”. Ambas parecem satisfatórias para balizarmos nosso estudo sobre o que podemos dizer ser animação.

Por ser um termo bastante abrangente no horizonte das imagens em movimento, a animação pode ser dividida em vários grupos como: tradicional (*frame a frame*), animação 3D, ani-

mação 2D, rotoscopia, *stop-motion* e animação digital. Dentro desses grupos coabitam vários outros estilos de animação que acabam sendo vertentes dessas categorias, por assim dizer, principais. Sendo assim, os *motion graphics* estariam enquadrados em “animação digital”, pois são necessários não apenas profissionais, mas também softwares para que sua criação seja exequível. Além disso, com os *motion graphics* é possível englobar todos os estilos e panoramas já citados.

Apesar de ambos os estilos poderem combinar em suas animações, som, texto, gráficos, símbolos para transmitir informações visuais, no *motion graphics* a animação se concentra em dar movimentos aos elementos do design gráfico como formas, símbolos, objetos ou texto.

Com seu potencial para distorção e desenho puro, a animação se presta com prazer também ao cinema experimental. Muitas animações experimentais clássicas utilizam forma abstrata ou associativa. Por exemplo, Oskar Fischinger e Norman McLaren fizeram filme com uma peça de música selecionada e formas abstratas organizadas que se moviam ao ritmo da trilha sonora (BORDWELL, 2013, p. 581).

Sobretudo em suas origens, quando sua utilização começa nas sequências de abertura, poderíamos dizer que o objetivo maior era dar vida (animação) ao design visual (gráfico) do filme, e não contar a história de um personagem. Por isso, as principais referências da animação no *motion graphics* não são necessariamente do desenho animado, mas sim dos filmes e animações experimentais.

O filme de vanguarda dos anos 1920, na Europa Ocidental é dominado na Alemanha pelos filmes de animação gráfica de Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger e Viking Eggeling (um sueco), inspirados e motivados pela pintura, gráficos, música em um período comum de uma atmosfera experimental. Partindo paralelamente a esta atividade, havia uma vanguarda francesa enraizada nos moldes do Dada e Surrealismo. Leger, Duchamp, Man Ray (...) lideraram esses artistas (O'PRAY, 2003, p. 9).

Esse tipo de abstração e experimentação também foi utilizado por Len Lye em suas obras, mas especificamente em *Rainbow dance* (1936) quando utiliza imagens reais filmadas e faz a colorização pintando a própria película. As animações propostas por Len Lye eram basicamente formas geométricas e cores que combinavam com a música, como o que chamamos hoje de videoclipe.

A história da música colorida, a primeira tentativa de criar tal arte e sua descendência mais contemporânea, música visual, estabeleceram as maneiras pelas quais som e imagem podem se relacionar em um meio visual, como o cinema (BITTENCOURT, 2013, p. 11).

É notório que estilisticamente todas as aberturas da série *007* possuem influências desses movimentos, mas como o foco é nos anos 1950-1960, vamos nos ater a esse recorte temporal específico e utilizar como exemplo a obra *Lichtspiel: Opus I* (Walter Ruttmann, 1921) e a sua influência na abertura de *007 contra o satânico Dr. No* (Terence Young, 1962), para ao menos citar uma abertura desse período. Já as obras *Rhythmus* (Hans Richter, 1921) e *As aventuras do príncipe Achmed* (Walter Ruttmann, 1927) são bastante referenciadas nas primeiras criações de Saul

Bass para o cinema. Bass, como veremos adiante, foi o designer que mudou o olhar sobre os créditos iniciais.

Sendo o *motion graphics* uma evolução natural dos princípios do design gráfico incorporado à animação, se pensarmos em questões tecno-estéticas, isso faz toda a diferença na comparação com a animação (tradicional, por assim dizer), até porque a sua nomenclatura toma forma por conta da utilização de computadores para tal feitos, sendo o *motion graphics* uma animação obtida pela junção do artista visual criando através de softwares. Para Stam (2003, p. 352), “as novas tecnologias também têm uma clara repercussão sobre a produção e a estética”. O que antes era fotografado ou filmado em película, por exemplo, se tornou gradativamente em desuso por conta dos computadores, nos quais as possibilidades imagéticas são cada vez mais complexas.

As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador (MACHADO, 2010 p. 69).

Seus elementos animados são efêmeros e mudam com o tempo, evoluindo e se desdobrando em outras imagens, dimensões e profundidade espacial. Nos *motion graphics* o tempo das animações não funcionam como na animação tradicional; suas animações geralmente são mais rápidas, fluidas e dinâmicas. Por serem curtos, a experiência visual é cronometrada, igual a um filme. Assim como no cinema, o tempo é um elemento-chave para a sua narrativa. Na animação tradicional, é comum termos uma obra

imagética mais voltada para um viés ficcional ou documental, nos quais de fato temos um enredo e o desenvolvimento sobre algum personagem ou jornada.

Os *motion graphics* são diretos e melhores para delinear, enfatizar e ilustrar pontos específicos em uma sequência clara e atraente de textos, imagens e sons buscando sempre experimentações e infinitas possibilidades em suas configurações visuais. Dito isso, podemos elencar algumas diferenças pontuais entre os *motion graphics* e a animação tradicional: (1) são menores e mais informativos; (2) possuem um universo visual único; (3) têm características narrativas abstratas que podem explicar um conceito ou contar uma história; (4) possuem alto impacto visual.

A linha tênue que separa os *motion graphics* da animação é o conteúdo. Uma vez que os *motion graphics* se preocupam mais em dar movimento a um design do que evidenciar um personagem específico, além disso, a hibridização linguagens audiovisuais se configuram e convergem para uma configuração e linguagem própria, pois, uma vez que entendemos o que são *motion graphics* vamos nomeá-lo assim e não como animação e suas mais variadas vertentes.

## Reconhecendo Saul Bass

A função dos créditos de abertura não apenas apresenta elenco e equipe técnica, mas precisa envolver o público e captar sua atenção. É com base nesses títulos que sabemos efetivamente que um filme tem início. Historicamente, até os anos 1990 os filmes começavam com créditos iniciais. A partir de então, eles

passaram a ser transportados para o final do filme; até entendermos que “estamos no filme” pode levar um certo tempo, já que não fomos “transportados” para aquele universo fílmico em questão – uma das funções dos créditos de abertura. Diversos filmes trabalham de forma magistral a sua abertura, seja em tipografia, iconografia, imagens fotografadas, filmadas, ilustradas, animadas e até com a própria montagem. Cada década do cinema mundial foi influenciado por uma dessas vertentes. Como o estudo versa sobre o sobre *motion graphics* e a sua condição nos créditos de abertura, nosso foco será a década de 1950.

A delimitação é feita para poder contextualizar o *motion graphics* como um elemento fílmico, uma vez que suas raízes antecedem a cinematografia (BETANCOURT, 2003). O motivo de escolha desse marco histórico se fundamenta por conta das aberturas de artistas pioneiros como os irmãos John e James Whitney, Saul Bass, Pablo Ferro, Wayne Fitzgerald, Paul Julian e tantos outros que revolucionaram a forma como os créditos de abertura eram apresentados.

O foco da escolha ser Saul Bass para esse comparativo se dá por conta da autoria de obras que quebraram paradigmas de créditos estáticos e uniformes. Dentre suas obras estão os títulos de abertura de filmes como *O Homem com o braço de ouro* (Otto Preminger, 1955), *O Pecado mora ao lado* (Billy Wilder, 1955), *Um corpo que cai* (Alfred Hitchcock, 1958), *Como nasce um bravo* (Delmer Daves, 1958), *Anatomia de um crime* (Otto Preminger, 1959), *Intriga internacional* (Alfred Hitchcock, 1959) e *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960). Bass continuou a contribuir com a indústria cinematográfica até meados da década de 1990.

A sua construção imagética nos títulos de abertura prezava pela utilização de formas geométricas simples e pelo simbolismo que elas carregavam, transmitindo conceitos gerais e significados mais complexos em um formato mais elementar, evocando o sentido do filme durante os créditos iniciais, trazendo um potencial artístico e sequências até então inovadoras. Como os títulos de abertura são as primeiras imagens que o público terá acesso fora os posters e toda publicidade previamente divulgada, as aberturas precisam ser bem trabalhadas para poder estabelecer expectativas em quem estiver assistindo.

Saul Bass estendeu as fronteiras do design gráfico em meados do século XX, criando uma nova abordagem para a embalagem e o marketing de filmes. Ao descobrir paralelos entre a identidade visual do cinema e outros produtos industriais, ele mudou permanentemente o caráter da publicidade, ao mesmo tempo que deu aos filmes em que trabalhou um aspecto forte e memorável (AYNSLEY, 2001, p. 104).

Dentro da concepção de imagem de Bass, os elementos animados por ele nas aberturas tinham umas características visuais próprias, como é o caso de *O Homem com o braço de ouro* e *Anatomia de um crime*, a partir do qual faremos a devida comparação com o filme *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2003). Nos três casos o que prevalece é a animação pura, sem junção com atores ou cenários filmados (*live action*), toda a abertura é composta por elementos gráficos e tipografia.

Nas últimas duas décadas, os *motion graphics* tornaram-se fortemente usados como um dispositivo para tornar as informações complexas palatáveis. Oriundo das formas estáticas do design grá-



fico, os *motions graphics* conseguiram evoluir eficientemente no contexto cinematográfico para as novas fronteiras na animação, tornando essas peças visuais um conteúdo fácil de absorver.

A grande sintagmática do cinema não é imutável; ela tem a sua diacronia. Ela evolui muito mais depressa do que as línguas, o que se deve ao fato de que a arte e a linguagem se interpenetram muito mais no cinema do que no domínio verbal (METZ, 1972, p. 157).

Com o passar dos anos a variedade de soluções visuais para os créditos de abertura foram incorporando mais elementos, se reinventando e sendo atualizadas pelas novas tecnologias e facilidades entre as décadas seguintes, uma vez que todas as esferas da indústria do cinema foram afetadas pelos computadores. Para compreendermos melhor essa quimera – aqui fazendo alusão ao monstro mitológico – que é o *motion graphics*, não devemos ignorar a utilização de computadores e *softwares* para a sua criação.

Embora precedentes selecionados para os *motion graphics* contemporâneos já possam ser encontrados nas décadas de 1950 e 1960 nas obras de Saul Bass e Pablo Ferro, seu crescimento exponencial a partir de meados da década de 1990 está diretamente relacionado à adoção de *softwares* para design de imagens em movimento (...). A remixabilidade profunda é fundamental para a estética dos *motion graphics*. Ou seja, a maior proporção de projetos de *motion graphics* feitos hoje em todo o mundo deriva seus efeitos estéticos da combinação de diferentes técnicas e tradições de mídia – animação, desenho, fotografia tipográfica, gráficos 3D, vídeo etc. – de novas maneiras. Como parte da minha análise, vejo como funciona a produção típica baseada em software (MANOVICH, 2013, p. 46).

A utilização do computador aumentou consideravelmente a utilização de recursos para ampliar a linguagem visual. Essa liberdade em explorar as possibilidades visuais e comunicativas é um dos pontos fortes e mais atraentes do emprego do *motion graphics*, tendo em comum as fortes metáforas visuais e uma narrativa empolgante em suas sequências e ainda assim, ser cinema. Para Bordwell (2003, p. 105) “(...) o cinema pode existir perfeitamente bem sem a fotografia. Temos os desenhos, que são animados, desenhados diretamente na película ou gerados em computadores”.

A quantidade de precedentes elencados aqui revela que os *motion graphics* traçam conexões entre as inovações visuais e se renovam, muitas vezes com a ajuda da tecnologia digital, tanto que visualmente existem familiaridades entre as aberturas analisadas, porém, a técnica mudou. Como um exemplo, devido a sua flexibilidade os *motion graphics* podem ser utilizados em diferentes vertentes, não apenas no eixo audiovisual; jogos e aplicativos também se beneficiam nesse contexto da complexa galáxia das animações graças à tecnologia.

### As influências em *Prenda-me se for capaz*

Todo o trabalho de Bass era manual. Em uma época que a utilização de computadores ainda estava começando, ele criava formas geométricas simples e sólidas, buscando uma objetividade dentro da sua simplicidade visual e tornando-a, desse modo, funcional. Essa simplicidade sempre evocada por Bass visava o entendimento do espectador e premeditando um conceito que seria transmitido no decorrer do filme.

O seu design consistia em uma mescla de estilos que evocavam o construtivismo russo (utilização constante de elementos geométricos, cores primárias, fotomontagem e a tipografia sem serifa), a escola suíça ou Estilo Tipográfico Internacional (organização assimétrica dos elementos com informações visuais e verbais de maneira clara, sem apelos exagerados da publicidade e propaganda) e a Bauhaus (a simplificação dos volumes, geometrização das formas e predomínio de linhas retas, em tudo que era produzido).

Essa junção de elementos em um produto cinematográfico deveria determinar e guiar a audiência para o viria a seguir.

Bass possuía uma extraordinária habilidade para expressar o núcleo de um projeto com imagens que se tornam glifos, ou sinais figurativos elementares dotados de grande força sugestiva (...) existe uma energia robusta em suas formas e uma qualidade quase casual em sua execução. Embora as imagens sejam simplificadas a uma expressão mínima, falta-lhes a exatidão da medida ou construção que poderia torná-las rígidas (MEGGS, 2009, p. 494).

O seu legado artístico foi lembrado diversas vezes, como nas séries *Archer* (Adam Reed, Matt Thompson, 2000) e *FEUD* (Ryan Murphy, Jaffe Cohen, Michael Zam, 2017), e nos filmes *Beijos e Tiros* (Shane Black, 2005) e *Monstros S.A.* (Pete Docter, 2001), *As Aventuras de tintin: o segredo do Licorne* (Steven Spielberg, 2012) e tantos outros.

Em *O homem do braço de ouro* (1955), a construção da imagem como um modelo único que irá dramatizar do vício do personagem nas drogas é apresentada por meio de um braço, torto, deformado, sem vida. A imagem desse braço está em todo o material de do filme.

Decupando a abertura, temos linhas brancas, grossas e assimétricas que entram e saem de tela em uma montagem simples, em conjunto com os nomes do elenco e do corpo técnico do filme, ao som de uma trilha de jazz instrumental. A música tema começa de forma harmônica e agradável, passando a acelerar durante a exibição dos créditos, e culminando em uma enorme agitação entre os metais e bateria ao final da sequência.

A primeira linha que surge faz referência ao diretor, Otto Preminger, e as demais linhas que se juntam a ela, ao trio principal do elenco. Logo após, essas linhas saem e outras entram, direcionando o olhar do espectador para o centro da tela; ali, encurralado entre as linhas, surge o título do filme.

A forma como o título é mostrado sugere que o personagem estava sempre encurralado de alguma maneira, pois “o homem com o braço de ouro” era como o personagem Frankie (Frank Sinatra) era conhecido. As quatro linhas que formam o título do filme também podem ser entendidas como os principais pilares que afetam o personagem: a esposa, o vício em heroína, o desejo em seguir carreira como baterista e seu antigo amor. Esses quatro elementos são essenciais para estabilizar e desestabilizar o personagem durante o filme.

Figura 1: Frame dos títulos do filme *O homem do braço de ouro* (1955)



Fonte: Blu-Ray

Entendemos que essas linhas brancas simbolizam a heroína, droga à qual o personagem recorre a cada frustração ou crise de ansiedade em sua vida. Com o passar do tempo, o que era apenas “a última dose” sempre avança cada vez mais para uma nova “última dose”. A droga é injetada em seu braço; logo, em algum momento da abertura temos várias linhas brancas que se cruzam antes de formar o braço, e conseguimos entender esse emaranhado de linhas podem também serem vistos como veias, uma vez que, logo em seguida, elas se juntam e formam um braço deformado e grosseiro, representando que o personagem está completamente sucumbido pela droga. Além disso, por diversas vezes durante o filme Frankie evidencia seu braço esquerdo, chegando ao ponto de mostrar como ele “é forte”.

A representação do braço ao final da abertura é importante pelo próprio enredo, pois o personagem é um crupiê e aspirante a

baterista; logo, a presteza nos braços é de suma importância para seus trabalhos. Não por menos, o ícone do braço deformado ao final, junto com a assinatura e o nome do filme, é o mesmo braço esquerdo que o personagem utiliza para aplicar a droga.

Figura 2: Frame dos títulos do filme *O homem do braço de ouro* (1955)



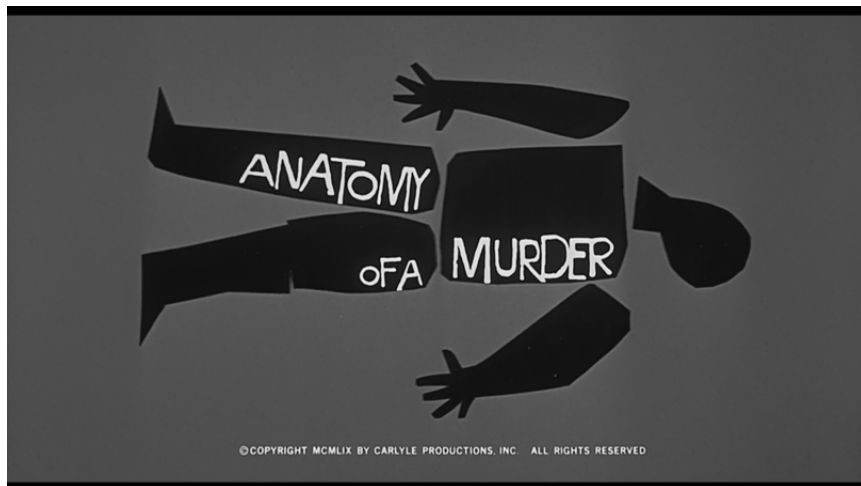
Fonte: Blu-Ray

Em *Anatomia de um crime* (1959), Bass novamente utiliza cores sólidas: o cinza como fundo, o preto para os elementos animados e o branco para a tipografia; a trilha sonora, assim como em *O homem do braço de ouro* é novamente um jazz instrumental.

Os pedaços de um corpo aparecem em sequência até montar a silhueta de um homem com o título do filme em seu corpo, distribuídas entre as pernas e o tronco. A imagem alude um corpo estendido no chão, o típico contorno feito pela perícia criminal da figura humana que foi vitimada na cena do crime. A própria abertura é um trocadilho com o título do filme, sendo assim uma metáfora visual.

(...) é por força de uma ideia na mente do usuário que o símbolo se relaciona com seu objeto. (...) A relação entre o símbolo e seu objeto se dá através de uma mediação, normalmente uma associação de ideias que opera de modo a fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo àquele objeto (NÖTH, SANTAELLA, 1998, p. 63).

Figura 3: Frame dos títulos de abertura do filme *Anatomia de um crime* (1959)

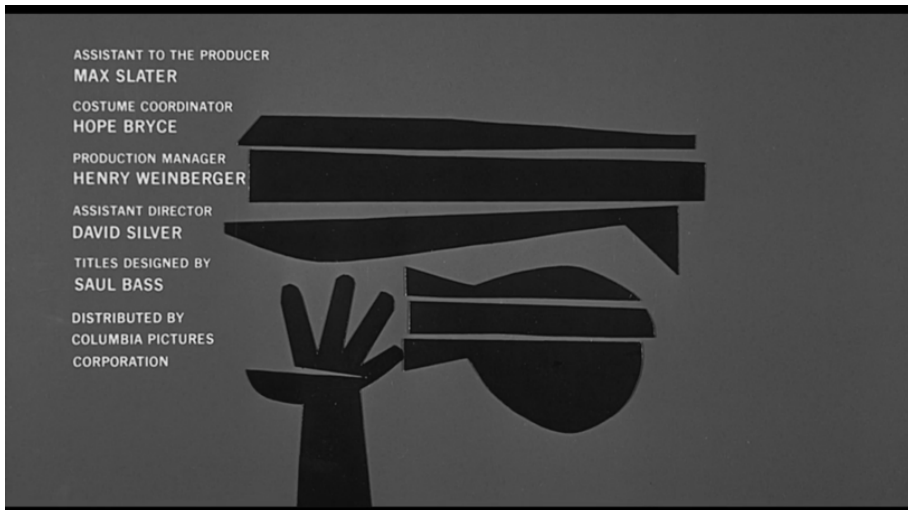


Fonte: Blu-Ray

Após mostrar o corpo completo, Bass começa a desmembrar anatomicamente o corpo como um quebra-cabeça; as partes (pernas, braços, mãos, tronco e cabeça) se alternam em seu surgimento, entrando e saindo de tela, além de usar os elementos da linguagem cinematográfica como plano geral, close e close up extremo para apresentar, nos membros dissecados, os atores e a ficha técnica do filme. Quando os nomes chegam às equipes técnicas, como figurino, maquiagem, editor e produção, por exemplo, maior é a fragmentação dos membros da figura humana em pedaços menores, dando a entender que as várias partes (ou pe-

daços) são necessários para algo completo; nesse caso, uma outra analogia com a própria obra cinematográfica.

Figura 4: Frame dos títulos de abertura do filme *Anatomia de um crime* (1959)



Fonte: Blu-Ray

Por fim, chegamos a *Prenda-me se for capaz* (2003). Cerca de 50 anos separam as obras, mas é possível vermos a abordagem estilística e a homenagem a Bass nos créditos de abertura. Capturando a essência que Bass sempre pregou em suas criações, os créditos não só atuam como um preâmbulo do filme, mas também como um resumo do próprio filme, além de ser também, para Bordwell (2013, p. 174), “uma homenagem afetuosa às sequências de créditos animadas do período em que o filme se passa”.

A trilha instrumental utilizada na sequência, assim como os já citados *O Homem do braço de ouro* e *Anatomia de um crime* é um jazz sessentista que acaba dando o tom e o ritmo da montagem. Todos os elementos imagéticos são apresentados por meio



silhuetas: pessoas, locais, objetos e veículos; e os ambientes por um minimalismo iconográfico e colorido.

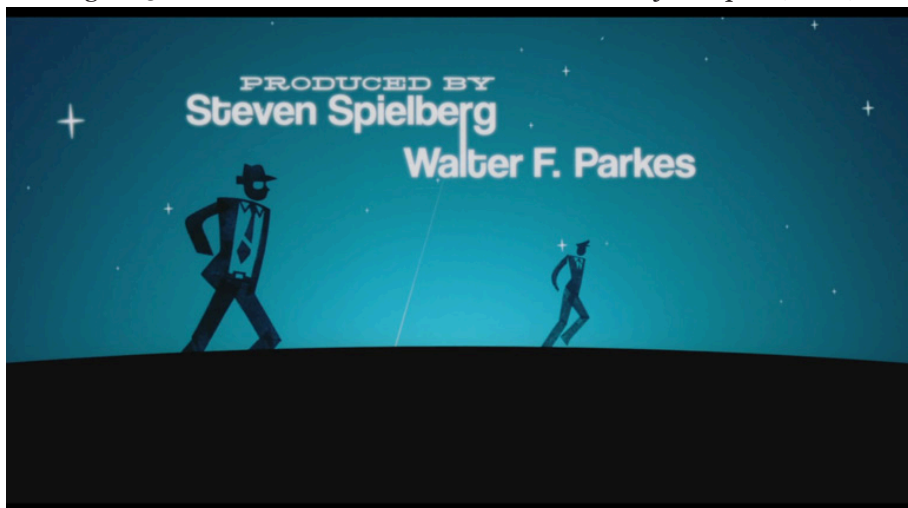
Durante a construção da narrativa, observamos que existem dois personagens principais: um é o homem em fuga, o outro um detetive que o persegue. Apesar de não sermos apresentados formalmente a esses personagens, suas vestes trazem tal indício, principalmente quando o homem em fuga começa a ser acompanhado de perto pelo detetive. A capacidade de adaptação do homem em fuga é sempre alterada de acordo com o ambiente onde ele está, mudando suas vestimentas em cada ocasião: piloto de avião, turista, médico, executivo e por último, um traje de gala. Entendemos durante essa trajetória que ele é um golpista.

Sendo um trabalho minimalista, a utilização das cores é de suma importância para dar o tom espacial e temporal nos cenários onde ele passa: no aeroporto, a cor utilizada é a azul, remetendo ao céu; nas ruas, o preto e branco da cidade; no resort, amarelo e laranja, fazendo uma alusão direta ao verão e a um ambiente de férias; as tonalidades de verde são utilizadas durante sua passagem por um hospital, simbolizando a esperança e a harmonia; as cores sóbrias resultantes do contraste do vermelho com preto remontam a um lugar sério, um escritório; próximo ao final, um degradê em tons de rosa dão um ar de glamour, já que o ambiente é uma noite de festa, e ao término da sequência, um degradê de azul com preto, simbolizando um céu de fim de noite.

A cor é a alma do design e está particularmente arraigada nas emoções humanas. Através do tempo, a cor é aplicada de muitas formas. Em sua função prática, a cor distingue, identifica e designa um determinado status, em sua função simbólica, pode

refletir, por exemplo, amor, perigo, paz etc., e finalmente dentro da função indicial e sinalética é aplicada tanto em sinais informativos, como proibições ou advertências, quanto em muitas outras aplicações. Os desenhistas usam a cor de forma estratégica para criar condições visuais de unidade, diferenciação, sequência etc. Com a cor é possível gerar sentimentos, sugerir ações e criar efeitos (FARINA, 2003, p. 127).

Figura 5: Frame dos títulos do filme *Prenda-me se for capaz* (2002)

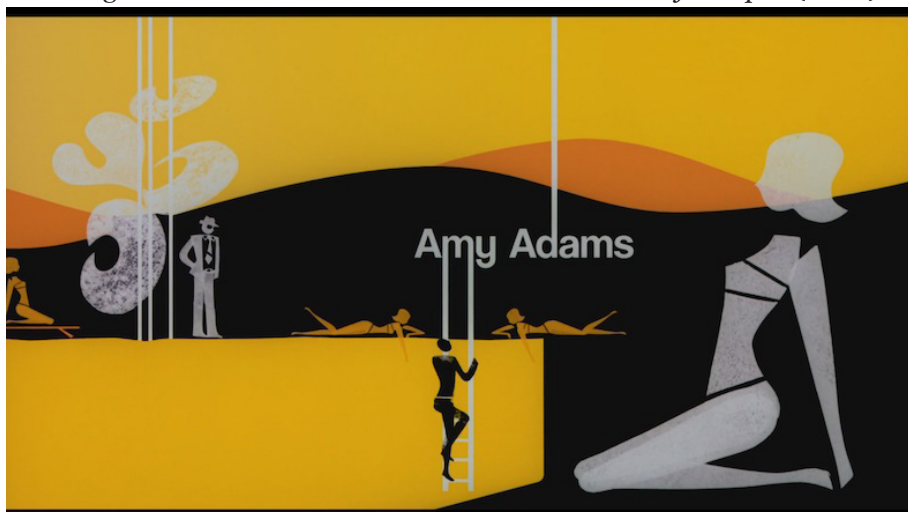


Fonte: Blu-Ray

Embora exista essa dinâmica de cores, a composição majoritária das imagens é um fundo predominantemente preto, criando um grande contraste sobre o que é ou não evidenciado. Inclusive o preto serve como uma passagem “entre as sombras” para o fugitivo, mas não só isso, uma vez que a transição do personagem em fuga entre os ambientes se dá de forma fluida, sempre utilizando a tipografia ou elementos das cenas (táxi, copo de bebida, salto alto, por exemplo) como um elemento de escape entre os locais. É interessante notar que a tipografia faz parte da com-

posição imagética do cenário e dos personagens, ela não só tem a função pragmática de informar como também é um elemento necessário para o desenrolar da trama na abertura.

Figura 6: Frame dos títulos do filme *Prenda-me se for capaz* (2002)



Fonte: Blu-Ray

Por fim, é imprescindível notar como os elementos que compõem a totalidade da condição de imagem e som dos créditos iniciais estão interligados. Os elementos animados, a tipografia, as cores e a trilha sonora pertencem a um mesmo universo imagético que se entrelaça e se reconfigura para dar clareza a narrativa.

### Considerações finais

Em comum com as três aberturas aqui apresentadas, temos um conjunto adequado de conceitos que utiliza padrões harmônicos de formas, cores, movimentos, sons, tipografia e ilustração

onde cada detalhe é dotado de significação para criar um fluxo constante de informações prévias à estrutura narrativa do filme, fazendo valer de uma imaginação inexplorada para podermos visualizar o que virá a seguir.

Graças a Saul Bass, em grande parte, a arte das aberturas foi reformulada, indo além de uma mera apresentação estática das informações técnicas do filme para um formato animado, claro e memorável. Com a reformulação dos créditos de abertura, Bass intencionalmente criava uma imagem única que simbolizasse a temática do filme, e essa imagem servia como uma unidade visual que unificava tanto o cartaz quanto as sequências de título.

A proposta de animação do *motion graphics* torna a estrutura de linguagem visual resultante em um filme gráfico através de elementos estáticos como gráficos, imagens, textos e logotipos em animação que servem para capturar a atenção dos espectadores. Essa essência utiliza um formato de narrativa composto por transições fluidas em um espaço muitas vezes contínuo, conectado por imagens metafóricas que se afunilam em um espaço visual único, atrelado a uma estética particular. Sendo uma linguagem que está em uma constante e crescente evolução graças à tecnologia e às amplas possibilidades de criação de imagem digital, que promovem releituras dos pilares da concepção imagética de Bass a outro novo patamar.

O sentido pode ser produzido não pelo impulso e determinação do desejo individual contido em uma narrativa linear, mas, em vez disso, por um entrelaçamento de camadas reciprocamente relativizadoras de som, imagem e linguagem (STAM, 2003, p. 354).

Os *motion graphics* podem ser entendido como uma fusão de linguagem e técnica em um momento de transformação de hábitos da sociedade contemporânea, sendo também o ponto inicial na sua difusão para a condição atual de visualidade não só no cinema como também nos seriados, para citar algumas de suas versatilidades. Tanto que o termo *broadcast design* surge na década de 1960 por conta das animações gráficas de vinhetas, transições e efeitos para a televisão. Já influenciados pela estética do cinema, eles adquiriram um forte valor visual, no qual a importância e a eficácia da sequência do título se tornaram fundamentais.

Em conjunto com a utilização de elementos da linguagem cinematográfica, é possível dramatizar ou intensificar a sua ideia central de forma criativa, uma vez que as suas qualidades estéticas e a capacidade de significação exercem um papel essencial para construir uma relação com a audiência já nos títulos de abertura.

## Referências

AYNSLEY, Jeremy. **A century of graphic design**: Graphic design pioneers of the 20th century. London: Mitchell Beazley, 2001.

BETANCOURT, Michael. **The history of motion graphics**. [s.l.] Wildside Press, 2013.

BORDWELL, David; KRISTIN, Thompson. **A arte do cinema: Uma introdução**. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

KRASNER, Jon S. **Motion Graphic Design**: applied history and aesthetics. New York: Focal Press, 2008.

MACDONALD, Iain. **Hybrid practices in moving image design**: Methods of heritage and digital production in motion graphics. Cham: Springer International Publishing, 2016.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2010.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**: Extending the language of new media. [s.l.] Bloomsbury Publishing, 2013.

MEGGS, Philip B. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009

METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva. 1972.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

OKUN, Jeffrey A. ZWERMAN, Susan. **Industry Standard VFX Practices and Procedures**. New York: Focal Press; 2010

SELBY, Andrew. **Animation**. London: Laurence King Publishing, 2013.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema** Campinas: Papirus, 2003.

WELLS, Paul. **The fundamentals of animation**. Lausanne: AVA Publishing, 2006.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 2013.

## Os autores

### Rodrigo Carreiro

Professor do PPGCOM e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPE, onde cursou Mestrado (2003) e Doutorado (2011) em Comunicação (Cinema). É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 2. Pesquisa sobre sound design e gêneros fílmicos, especialmente horror. É autor dos livros *Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone* (Estronho, 2014), *A pós-produção de som no audiovisual brasileiro* (Marca de Fantasia, 2019), autor e organizador do livro-texto *O som do filme: uma introdução* (EdUFPR/EdUFPE, 2018). E-mail: rodrigo.carreiro@ufpe.br.

### Ludimilla Carvalho Wanderlei

Doutora e mestre em Comunicação pela UFPE. Especialista em Fotografia e Imagem (SORECH/PE) e graduada em Comunicação Social – Radialismo e TV (UFPE). Foi bolsista CNPq (mestrado), FACEPE (doutorado) e CAPES (doutorado-sanduíche). Produtora com atuação em televisão, rádio e cinema. E-mail: ludimillacw@gmail.com.

### Roberta Coutinho

Doutoranda no PPGCOM da UFPE, onde desenvolve pesquisa intitulada “O papel do efeito sonoro no cinema contemporâneo”. Bolsista do programa de Doutorado Sanduíche da CAPES na McGill University (Montreal, CA) em 2019 e 2020. Mestre em Comunicação também pelo PPGCOM-UFPE. Graduada em jornalismo e especialista em estudos cinematográficos pela UNICAP-PE.

## Inana Sabino

Mestranda pelo PPGCOM da UFPE, desenvolve pesquisa sobre design de som e ficção científica. Formada em Cinema e Audiovisual pela UFPE em 2018, recebendo a láurea acadêmica. Desenvolveu pesquisas de iniciação científica, dentre elas um estudo sobre o som em filmes de ficção científica *lo-fi*. Foi estagiária em mediação cultural no Museu do Homem do Nordeste e em seguida também trabalhou como educadora na Coordenação de Artes Visuais da Fundação Joaquim Nabuco.

## Bruno Alves

Técnico de som direto, editor de som e músico. Piauiense radicado na Paraíba desde 2007, é bacharel no curso de Radialismo pela UFPB, tem formação técnica em captação e pós-produção de som para TV, Cinema e Publicidade pelo IATEC, do Rio de Janeiro. Tem realizado captação e pós-produção de som de diversas produções na Paraíba e em Pernambuco. Ministra cursos e oficinas sobre som em projetos de interiorização do cinema nps dois estados. Faz mestrado no PPGCOM da UFPE, onde investiga o processo criativo das equipes de som nos filmes contemporâneos de Pernambuco.

## Paulo Souza dos Santos Júnior

Doutorando em Comunicação no PPGCOM-UFPE. Professor da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap). Mestre em Comunicação pelo PPGCOM-UFPE (2018). Especialista em Fotografia e Audiovisual pela Unicap (2017). Graduado em Fotografia também pela Unicap (2015). Pesquisador, fotógrafo documental e realizador audiovisual de Recife. Funcionário de carreira do Banco do Brasil desde 2009. Especialista em Gestão de Empresas (2013) e graduado em Gestão Financeira (2011) pela Unisul. Tem interesse acadêmico nos estudos ligados sobretudo aos efeitos do real no cinema, experiência estética, cinema de gênero e fotografia. E-mail: [pspouzamail@gmail.com](mailto:pspouzamail@gmail.com).



## Filipe Falcão

Doutor em Comunicação pela UFPE, Jornalista, professor universitário e pesquisador de cinema de terror. Autor dos livros *A aceleração do medo: o fluxo narrativo dos remakes de filmes de terror do século XXI* (2019), *Fronteiras do medo: quando Hollywood refilma o horror japonês* (2015), co-autor do livro *Medo de palhaço: a enciclopédia definitiva sobre palhaços assustadores na cultura pop* (2016). Possui capítulos publicados nos livros *Fotografia e audiovisual: imagem e pensamento* (2020) e *I Estudos de cinema Intercom* (2015). Professor pesquisador do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Católica de Pernambuco, com a pesquisa *Cinema pernambucano contemporâneo: identidade, fotografia, encenação, pós-produção e som*, para o biênio 2020-2022. E-mail: filifalcao@gmail.com.

## Matheus Arruda

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE, instituição pela qual também tem Bacharelado (2018), ambos em Comunicação (Cinema). É bolsista da Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE) desde 2019. Pesquisa sobre fisicalidade no cinema e gêneros fílmicos, especialmente ação e horror.

## Raphael Guaraná Sagatio

Jornalista formado pela Universidade Católica de Pernambuco (2008) e mestre em comunicação pela UFPB (2018). Atualmente é doutorando em comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco e bolsista pela Facepe. Atua como professor convidado na especialização “As Narrativas Contemporâneas da Fotografia e do Audiovisual” na Universidade Católica de Pernambuco. Pesquisa sobre interseções entre design e cinema, mais especificamente os *motion graphics*. Possui experiência nas áreas de montagem, *motion graphics*, animação 2D e direção. E-mail: sagatio@gmail.com.

Leia também pelo Laboratório de Pesquisa de Imagens e Sons (LAPIS)



Por meio de entrevistas com profissionais de cinco capitais brasileiras (Recife, Rio de Janeiro, São Paulo, Curitiba e Porto Alegre), o estudo mapeia as diferenças e semelhanças no mercado de trabalho dessas cidades, na rotina de trabalho de editores de som, mixadores e proprietários de post houses sonoras, e na organização estilística de filmes e séries de TV, na área do som.

Disponível aqui: [A pós-produção de Som no audiovisual brasileiro](#)



Marca de Fantasia