

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO – CAC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Roberta Ambrozio de Azeredo Coutinho

A representação dos sons do mundo no cinema de Lucrecia Martel: *Imersão em um universo sonoro*

Recife
2017

Roberta Ambrozio de Azeredo Coutinho

A representação dos sons do mundo no cinema de Lucrecia Martel: *Imersão em um universo sonoro*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito obrigatório para a obtenção do título de Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação do Prof. Dr. Rodrigo Carreiro.

Recife
2017

Catálogo na fonte

Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

C871r Coutinho, Roberta Ambrozio de Azeredo

A representação dos sons do mundo no cinema de Lucrecia Martel: imersão em um universo sonoro / Roberta Ambrozio de Azeredo Coutinho. – Recife, 2017.

220 f.: il., fig.

Orientador: Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2018.

Inclui referências e filmografia.

1. Experiência sonora. 2. Estudos do som cinematográfico. 3. Análise fílmica. 4. Lucrecia Martel. 5. *Nuevo cine Argentino*. I. Carreiro, Rodrigo Octávio D'Azevedo (Orientador). II. Título.

302.23 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2018-28)

ROBERTA AMBROZIO DE AZEREDO COUTINHO

TÍTULO DO TRABALHO: “A REPRESENTAÇÃO DOS SONS DO MUNDO NO CINEMA DE LUCRECIA MARTEL. *IMERSÃO EM UM UNIVERSO SONORO.*”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito obrigatório para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em: 03/03/2017

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Octávio D’Azevedo Carreiro (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Thiago Soares (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Filipe Barros Beltrão (Examinador Externo)
Universidade Federal da Paraíba

Para Roberto (Boby), Waldênia e Nina.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Roberto Coutinho e Waldênia Coutinho, por serem os maiores incentivadores dos meus sonhos e dos meus projetos de vida, e por todo esse amor incondicional que me apoia e fortalece sempre.

À minha mãe-irmã-amiga, Nina, por todo carinho e apoio durante esta jornada, e por ter incutido em mim desde pequena o interesse pelas artes.

Ao professor Rodrigo Carreiro, pela orientação atenciosa e generosa durante o processo de produção do presente trabalho e por todos os ensinamentos que me passou neste período, fundamentais tanto para a confecção desta dissertação, quanto para meu crescimento enquanto pesquisadora.

À Isis Cavalcanti, por todo apoio e incentivo para que eu concluísse de maneira tranquila mais esta etapa da minha trajetória acadêmica, e por ter me ajudado com suas palavras e presença nos momentos mais difíceis.

À Dra. Nadja, pelo trabalho terapêutico essencial para que este momento da escrita do texto, naturalmente tenso e desgastante, fosse mais leve e saudável.

A Thiago Soares e Filipe Beltrão pelas sugestões e orientações valiosas prestadas na banca de qualificação as quais eu acredito que contribuíram muito para o crescimento deste trabalho, e por terem aceitado o convite para participarem como membros titulares desta banca final.

Aos companheiros que entraram comigo na turma de 2015 - Manuela Salazar, Olga Wanderley, Filipe Falcão, Maiara Mascarenhas, Ludimila Carvalho e Mariana Lins - por toda a troca frutífera de conhecimento durante as aulas e em conversas informais.

A Felipe Burguer e Damyler Cunha por terem me passado o contato de Guido Berenblum, Diretor de som dos filmes de Martel, e, sobretudo, à Joice Scavone, pela disponibilidade em me ajudar nas tentativas de me contactar com ele.

À pesquisadora Natália Barrenha, pela enorme generosidade em compartilhar comigo diversas bibliografias que foram fundamentais para a estruturação deste trabalho.

À Hayana Arruda, por ter aceitado e cumprido a missão de revisar este texto e ajustar sua formatação em um prazo tão curto.

Aos meus colegas do Tribunal de Justiça de Pernambuco pela compreensão acerca das mudanças no horário da jornada de trabalho e na escala de férias, e pelo apoio sincero e torcida constante pelo desenvolvimento da minha trajetória acadêmica.

A grande amiga Marina Didier pela sua ajuda fundamental na elaboração do anteprojeto que originou esta dissertação, aspecto determinante para a minha aprovação na seleção do Mestrado, e pela presença e energia positiva no dia da defesa.

Aos meus amigos – Natália Mesquita, Marília Azevedo, Gabriel Prates, Clarissa Lopes, Anamaria Lima, Emerson Granja, etc – pela troca de afeto, energia e força, e por levantarem meu astral nos momentos mais desgastantes.

“(...) No exercício de evitar o óbvio, eu descobro outras coisas (...)”

Lucrecia Martel

“Se você quer um filme que lhe dê tudo, esse filme falha. (...). Eu não quero te mostrar. Eu realmente quero compartilhar alguma coisa (...)”

Lucrecia Martel

RESUMO

Esta pesquisa se propôs a realizar um estudo sobre a representação dos sons do mundo na cinematografia da diretora argentina Lucrecia Martel. Partiu-se da problemática de que estas sonoridades cotidianas – produzidas pelos diversos ambientes, pelo homem e, também, pelo contato entre eles –, as quais são convencionalmente representadas no cinema contemporâneo enquanto meros acessórios figurativos da imagem, assumem papéis autônomos e determinantes na concepção narrativa e estética da obra da cineasta. O enfoque teórico deste trabalho se concentrou no conceito de *hiper-realismo sonoro* e no modelo conceitual denominado *Tri-círculo*, do pesquisador Michel Chion, o qual busca dar conta da movimentação dos sons pelo espaço do quadro fílmico. A análise do último capítulo baseou-se no estabelecimento de um diálogo entre a perspectiva teórica adotada ao longo do texto e a investigação acerca dos recursos estilísticos explorados na criação da matéria sonora, especificamente daquela que não é voz e nem música, nos três longas-metragens da diretora. Desta maneira, buscou-se problematizar e compreender como o som é um componente fundamental nos engendramentos de sentido dos filmes analisados e na consequente caracterização da identidade peculiar que demarca o estilo autoral de Martel.

Palavras-chave: Experiência sonora. Estudos do som cinematográfico. Análise Fílmica. Lucrecia Martel. *Nuevo cine Argentino*.

ABSTRACT

This research proposes to perform a study on the representation of the sounds of the world in the cinematography of the Argentine director Lucrecia Martel. It starts from the problematic that these everyday sounds - produced by the different environments, by man, and also by the contact between them -, which are conventionally represented in the contemporary cinema as mere figurative accessories of the image, assume autonomous and determinant roles in the narrative and aesthetic conception of filmmaker work. The theoretical approach of this work focuses on the concept of hyper-realism sound and on the conceptual model called Tri-circle, by the researcher Michel Chion, which seeks to account the sounds movement by the space of the film frame. The last chapter's analysis is based on the establishment of a dialogue between the theoretical perspective adopted throughout the text and the investigation about the stylistic resources explored in the creation of the sonic matter, specifically that one which is neither voice or music, in the three director's movies. In this way, we try to problematize and to understand how the sound is a fundamental component in the sense engenderings of the films analyzed and in the consequent characterization of the peculiar identity that demarcates the authorial style of Martel.

Keywords: Sound experience. Cinematographic sound studies. Film analysis. Lucrecia Martel. New cinema Argentino.

LISTA DE FIGURAS

Figura		Pág.
1	Sequência das garotas cantando em frente ao ventilador em <i>O Pântano</i>	71
2	Modelo básico do <i>Tri- Círculo</i> .	106
3	Modelo do Tri-Círculo com suas exceções.	108
4	Nesta sequência de <i>O Pântano</i> , José percebe sonoramente que a mãe se aproxima ao ouvir o tilintar específico que frequentemente acompanha a movimentação da personagem durante todo o filme (A) e finge dormir, pois não quer ser incomodado. O espectador compartilha do ponto de escuta de José, intuímos assim a presença de Mecha, que só aparece no quadro (B) instantes depois de ser anunciada pelo som específico do atrito do gelo no copo de vidro com vinho.	110
5	Os dois primeiros planos revelando o céu que encobre a fazenda.	137
6	Créditos iniciais.	138
7	Objetos manipulados por Mecha.	138
8	Movimento da mão de Mecha que dá origem ao som produzido pelo atrito do gelo no vidro.	138
9	(A) Ruído intensamente forte e alto chamando a atenção de uma das convidadas da protagonista (B) Ponto para o qual sua atenção visual estava dirigida.	139
10	Mais um quadro de créditos projetado. A sonoridade do atrito do gelo na taça permanece discretamente até ser totalmente anulado pelo som das cadeiras sendo arrastadas.	139
11	Partes dos corpos dos personagens que arrastam suas cadeiras em volta da piscina em um movimento lento e aparentemente sem sentido.	140
12	Créditos de abertura.	140
13	Mesmo quando os créditos de abertura entrecortam as imagens, continuamos a ouvir o rumor intenso das cadeiras sendo arrastadas.	141
14	(A) Enquadramento da mão de Amália passando a mão no toldo-cortina que isola a área da piscina, emitindo uma sonoridade agonizante provocada pelo atrito de seus dedos com o material de plástico. (B) Plano enquadrando o rosto da adolescente por detrás desta estrutura de onde ela começa a espreitar o médico.	148
15	Enquadramento da piscina onde vemos em primeiro plano Jano relaxando, ainda sem ouvir o “chamado sonoro” de Amália, e no fundo dois outros homens conversando.	149
16	Perspectiva sonora do médico que acaba “despertando” do seu relaxamento ao perceber o ruído produzido por Amália.	150
17	(A) Momento em que Jano lança um olhar mais atento em direção à fonte do ruído que chama sua atenção e confirma sua suspeita perturbadora de que aquela garota que está o espreitando é a mesma que ele molestou dias atrás em frente ao hotel. (B) O médico se vira de costas para evitar o contato visual com a adolescente.	151

18	O médico volta a olhar para Amália.	152
19	(A) Percebe-se visualmente e auditivamente que ela retoma a emissão de seu sinal sonoro. (B) Jano volta a evitar o contato visual. (C) Em meio ao som ambiente que continua o mesmo durante toda a sequência, ouvem-se os passos da adolescente se afastando daquele local. (D) Jano não os ouve, tanto que, no quadro seguinte, em um notório impulso, ele se vira novamente em direção à garota.	153
20	(A) Amália entrando no quarto de Jano com as chaves já silenciadas. (B) A garota fica observando o médico dormir.	158
21	(A) Vemos Jano acordar sobressaltado. (B) Jano, intrigado pelos sons, procura se tem alguém no quarto.	159
22	(A) O médico escuta passos no corredor que não são somente os seus, olha de relance, mas não chega a parar. (B) Quando Jano começa a abrir a porta, mais uma vez os passos se fazem presentes. (C) O médico entra no quarto, mas fica perto da porta, silencioso, a espreita da perseguidora. (D) No momento em que ele percebe sonoramente que Amália se aproximou, consegue dar o bote e abordar a menina.	160
23	(A) No plano inicial da sequência, a câmera oferece ao espectador a visão da estrada a partir de um ponto de vista objetivo. (B) O toque do celular promove o deslocamento da câmera para dentro do carro, focalizando Vero, fazendo assim com que o espectador assumira a perspectiva de alguém que estivesse no banco do carona olhando para o motorista. (C) Ela baixa a cabeça para procurar melhor o telefone, e é quando ouvimos o estrondo de uma batida.	164
24	Ao permanecermos na mesma perspectiva da figura 23, ao invés de vermos o que aconteceu na estrada, assistimos o corpo de Vero sacolejar por conta do forte impacto, e ouvimos os ruídos produzidos por este chacoalhamento.	165
25	(A) a protagonista olha de longe o retrovisor. (B) Faz um movimento como se fosse descer do carro para checar o que aconteceu. (C) Permanece alguns segundos com a expressão de quem está pensando no que vai fazer, até que pega os óculos caídos e começa a se restabelecer para seguir.	166
26	Enquadramento do vidro traseiro do carro a partir do qual vemos a silhueta da vítima estirada no chão.	167
27	Ela tira os óculos, respira fundo, mas parece não conseguir se restabelecer do choque. No campo sonoro, continuamos a ouvir apenas os sons do carro e da rodovia, já que Vero desligou o rádio.	167
28	Neste momento, a câmera, até então imóvel, faz um leve movimento.	168
29	Enquadramento fixo da protagonista andando sem direção certa, entrando e saindo do quadro.	168
30	A câmera não se move para enquadrar o rosto de Vero, que fica estática e com a cabeça fora do enquadramento. A chuva que começara a cair durante sua peregrinação sem sentido, torna-se mais forte, inundando o para-brisa e dificultando nossa visibilidade.	168
31	O enquadramento retratado na figura 30 permanece assim por alguns segundos até que surge na tela preta o título do filme, já embalado pelo som fora de campo da próxima	169

	cena.	
32	A mesma estrada do acidente aparece nessa cena inicial do filme, onde algumas crianças e um cachorro aparecem correndo e brincando.	171
33	(A) Quando perguntada pelo irmão e pela cunhada sobre o a moosa do carro, (B) Vero responde, sem nenhuma convicção, que bateu em um cachorro.	172
34	Vero confessa ao marido na fila do supermercado que matou alguém na estrada.	172
35	Sequência com uma série de estrondos.	175
36	(A) Vero é surpreendida pelo ruído fora de campo produzido pelo choque de uma bola de couro sobre o alambrado de ferro. (B) Tal estrondo impactante, somado à imagem do corpo de um garoto estendido no chão, evoca o instante do atropelamento na memória da protagonista. (C) Vero em crise de choro no banheiro do clube após o acontecido.	176
37	(A) Quando o grupo se aproxima para cruzar a pista por onde passa um ônibus em alta velocidade, o silvo se torna mais potente. (B) Na continuidade do plano-sequência o grupo continua correndo pela margem da estrada e voltamos a escutar aquele mesmo timbre ameaçador.	179
38	(A) A protagonista desce como quem vai buscar o tênis, no entanto fica paralisada ao ver um carro se aproximar em alta velocidade. (B) Um dos garotos na corrida em direção ao objeto acaba se colocando bem na mira do veículo que se aproxima.	180
39	(A) Automóvel que aparece no quadro justamente quando Vero sai do nosso campo de visão. (B) momento em que o som sai da esfera visualizada do quadro e passa a habitar o espaço fora de campo, potencializando a agonia do espectador.	183
40	O latido do cachorro dificulta a conversa de Tali ao telefone..	189
41	Augustina, que está na sala onde Tali fala ao telefone, é incomodada por este mesmo som ao ponto de parar o que está fazendo (A) para ordenar que o cachorro se cale (B).	189
42	Luchi, que neste momento está na cozinha, olha em direção a origem do latido, é a primeira vez no filme que ele escuta esse som. No quadro da figura 41B é possível vermos o muro para o onde o garoto olha quando é atraído pelo latido.	189
43	Quadro onde Vero começa a contar a lenda da “rata-africana” aos primos. A boca da garota está encoberta pela boia o que reforça a entonação de mistério que ela imprime ao narrar a lenda.	191
44	Luchi impressionado com a narrativa da prima. Nestes quadros vemos o corpo de Augustina que está molhando a cabeça do garoto com uma mangueira produzindo assim uma sonoridade que se mistura ao som ambiente dominante, qual seja, o som das cigarras.	191
45	Quadro onde vemos e ouvimos os cachorros que ficam circulando entre os jovens no momento em que Vero narra a lenda. Neste mesmo quadro é possível vermos José, o mais velho entre os primos, prestando atenção na história que a irmã está contando.	192
46	Momi também atenta e quieta escutando a lenda da “rata-africana”.	192

47	(A) Luchi andando em direção à vaca que atolou na “cienága” e morreu. (B) Os garotos empunham as armas, miram no alvo e pedem para que Luchi saia da frente para que eles possam atirar. O garoto que está no fundo do quadro é Joaquín, filho caçula de Mecha e primo de Luchi, já o menino em primeiro plano é Martín, filho mais velho de Tali e irmão de Luchi.	194
48	Planos distintos, bastante curtos e sucessivos, de Joaquin e Martin engatilhando as armas para atirar depois de Luchi ter se afastado muito pouco da mira deles (a vaca).	194
49	Luchi ouve os “cliques” emanados pelas armas ao serem engatilhadas e se vira para olhar os tiros serem disparados.	195
50	Enquadramento de Momi, que um pouco mais distante assiste a tudo. A garota está com uma expressão preocupada.	195
51	Plano geral e alto do morro. É neste quadro onde ouvimos os estampidos dos dois tiros que foram disparados por Joaquin e Martin.	196
52	Planos distintos de Luchi em cima da mesa da sala sendo alimentado pelo pai e assistindo a TV.	198
53	Ao ouvir os latidos do cachorro que invadem a cozinha onde ele está com o pai, Luchi fica com o olhar vidrado em direção ao quintal da casa.	198
54	Tali de frente ao muro comum com o vizinho. Neste quadro permanecemos ouvindo os sons emitidos pelo cachorro que está do outro lado deste muro.	199
55	Luchi procura abrigo na mãe.	199
56	Tali dá marteladas em um prego na parede e o barulho emitido atíça o cachorro do vizinho que até então estava quieto. É neste quadro, portanto, que recomeçamos a ouvir os sons acusmáticos produzidos pelo cachorro.	200
57	Luchi olha para cima e abre e fecha os olhos como se estivesse imaginando a figura do animal assustador do qual ele só ouve os latidos. Estes quadros fazem parte de um mesmo plano contínuo.	201
58	As irmãs de Luchi que até então estavam escondidas dentro de casa, invadem o quadro com objetos na mão que simulam armas apontando para ele e gritando freneticamente que o garoto está morto. Estes dois quadros são planos distintos, bastante curtos e sucessivos.	201
59	(A) O garoto toma um susto tremendo com a brincadeira das irmãs e se agarra na mãe. (B) Luchi já deitado no chão se fingindo de morto e atento aos latidos fora de campo.	202
60	(A) Ao se fingir de morto, Luchi é enquadrado de longe e percebemos que ele está praticamente no mesmo local de sua queda fatal (B) que ocorre em uma cena já no fim do filme a qual será analisada mais adiante neste texto.	203
61	Luchi prendendo a respiração.	203
62	Em um momento de distração de Tali, as irmãs de Luchi sobem correndo a escada para olharem o cachorro do outro lado do muro.	204
63	Luchi com o rosto assustado após escutar as irmãs dizerem que o cachorro do lado é	204

uma “rata africana”.

- | | | |
|-----------|---|-----|
| 64 | Luchi pega o velocípede e a mãe pede silêncio para poder continuar se deleitando com aquela canção nostálgica que invadiu o espaço do quarto. | 206 |
| 65 | Luchi empurrando o carrinho em direção ao quintal. No fundo do quadro já é possível visualizar a escada que acaba provocando a queda do menino. | 206 |
| 66 | O garoto entrando no quintal após ser atraído pelos latidos do cachorro. | 207 |
| 67 | Luchi burla o obstáculo colocado por Tali para impedir a subida das crianças na escada e começa a subi-la. Estes quadros fazem parte de um mesmo plano contínuo. | 208 |
| 68 | (A) Início da queda de Luchi após a madeira do último degrau ceder e partir. (B) Trata-se do mesmo plano. Como a câmera permanece estática, não vemos o corpo de Luchi no chão, apenas ouvimos o estrondo fora de campo que emana desta batida. | 208 |
| 69 | Sucessão de quatro planos distintos, curtos e sucessivos, com os cômodos da casa vazios e silenciosos. Apenas o último plano (D), que explora o mesmo enquadramento em profundidade daquele inicial (Figura 66) onde o garoto é fisgado pelo latido acusmático, revela, no fundo do quadro, o seu corpo sem vida. | 210 |

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	15
2 O UNIVERSO SONORO DE LUCRECIA MARTEL	35
2.1 MARTEL E O <i>NUEVO CINE ARGENTINO</i>	35
2.1.1 As cenas anteriores	38
2.1.2 O <i>nuevo cine argentino</i>	44
2.2 MARTEL E O SOM.....	68
3 AS DIMENSÕES NARRATIVAS E ESTILÍSTICAS DOS SONS MUNDANOS NO CINEMA FICCIONAL CONTEMPORÂNEO.....	92
3.1 AS COMPOSIÇÕES ASSINCRÔNICAS: CODIFICAÇÕES SONORAS NA CONSTRUÇÃO FÍLMICA	92
3.2 O HIPER-REALISMO SONORO: A SUBJETIVAÇÃO DOS SONS DO MUNDO.....	120
4 A ANÁLISE: IMERSÃO NO UNIVERSO SONORO DE LUCRECIA MARTEL ...	134
4.1 AS SONORIDADES HIPER-REALISTAS: PARA ALÉM DA FIGURAÇÃO IMAGÉTICA	134
4.2 OS SONS ACUSMÁTICOS: A IMENSIDÃO SONORA QUE TRANSCENDE O CAMPO VISUAL	162
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	214
REFERÊNCIAS.....	218

1 INTRODUÇÃO

O pesquisador Michael Chion (2011, p. 11) inicia o primeiro capítulo de seu livro *A audiovisão* com uma descrição do prólogo do clássico *Persona* (Ingmar Bergman, 1966) seguida por uma proposta do escritor ao leitor: “Rebobinemos o filme de Bergman desde o início e, muito simplesmente, cortemos o som, para tentar ver o filme esquecendo aquilo que vimos antes. Agora, aquilo que “vemos” é outra coisa”. Ao realizarmos a experiência sugerida por Chion, seja no filme de Bergman ou em qualquer outro que trabalhe o som como um elemento autônomo, apto a engendrar sentidos na diegese que vão além da convencional valoração figurativa da imagem, percebemos o quanto a banda sonora é capaz de influenciar não só a nossa percepção acerca da dimensão visual, como nosso contato frutivo com a significação do universo ficcional como um todo.

Quando iniciei meus estudos acerca da composição acústica da obra de Lucrecia Martel, por volta de 2014, resolvi aplicar o experimento de Chion à sequência inicial¹ do primeiro longa-metragem da diretora: *O Pântano* (*La ciénaga*, Lucrecia Martel, 2001)². O resultado foi impactante. Muitas das impressões e sensações que constantemente me invadiam nas reiteradas vezes em que assisti e escutei esta cena, não me acometeram, foram substituídas por outras, de tal forma que senti como se estivesse pela primeira vez diante daquele prólogo. Só que agora, sem a sinistra ambiência acústica, eu já não sentia tensão e suspense, estava segura; o gesto “sonoramente” encarnado de Mecha me pareceu despreziosamente casual; o “arrastar” silencioso das cadeiras não me trouxe a sufocante energia de inércia, apenas uma leve sensação de cansaço, e, mormente, tudo que me era tão enigmático, pareceu-me nitidamente tangível.

Esta experiência tornou mais palpável a intuição que me levou a mergulhar no aspecto sonoro dos filmes de Martel, qual seja, a de que o estilo³ autoral da cineasta, impresso por meio da construção de universos diegéticos peculiares, se sustenta, sobretudo, na maneira com que ela concebe a trilha de áudio. Algum tempo depois, quando ainda maturava os resultados do teste aplicado na abertura de *O Pântano*, deparei-me com a seguinte declaração da pesquisadora Natália Barrenha, que por duas vezes teve a oportunidade de entrevistar a

¹ A composição sonora desta sequência será detalhadamente analisada em tópicos posteriores do presente texto.

² É importante esclarecer que neste trabalho qualquer filme mencionado trará o título em português, e exclusivamente na sua primeira menção é que o título original será colocado entre parênteses, junto com o diretor e o ano. Aqueles que não foram distribuídos no Brasil serão referenciados pelos títulos originais.

³ A utilização do termo “estilo” nesta dissertação refere-se ao conjunto de práticas narrativas e estilísticas recorrentemente operadas por um diretor para engendrar a produção de sentido de suas diegeses (BORDWELL, 2009).

cineasta Argentina: “Lucrecia afirma que suas produções, se ouvidas com atenção, podem resultar em autênticos filmes de horror, herança de uma paixão que ela tem pelo gênero” (BARRENHA, 2011, p.1).

Intrigada e entusiasmada com o que acabara de ler, decidi prontamente fazer o experimento inverso àquele do *mute*, utilizando a mesma cena, e, assim, diante da tela do computador, já com o *headphone* posicionado, apertei o *play* no prólogo de *O Pântano* e fechei os olhos. A repercussão na minha zona perceptiva foi tão marcante quanto à do primeiro teste. De fato e sem exageros, se eu nunca tivesse assistido àquela sequência provavelmente não teria dúvidas de que estava diante de um filme de horror, ou no mínimo, de suspense. A partir daí, o que era pressentimento, foi tomando o formato de uma convicção, já que eu percebi de maneira muito clara que a particularidade da obra de Martel provém da concepção de uma banda sonora potencialmente sensorial, que não se limita a confortar a necessidade mimética da imagem, pelo contrário, a ressignifica.

Ademais, realizar as duas experiências associadas na percepção de uma mesma cena, tornou o conceito de audiovisual, primordial para este estudo, mais concreto para mim. “(...) no contrato audiovisual, uma percepção influencia a outra e a transforma: Não vemos a mesma coisa quando ouvimos; não ouvimos a mesma coisa quando vemos” (CHION, 2011, p.7). A ideia de que a produção de sentido em um produto audiovisual não emerge apenas da dimensão visual ou da sonora, mas se realiza justamente da significação genuína evocada pela ação recíproca dessas duas instâncias, se traduziu na minha consciência a partir da conjunção daqueles dois experimentos. Percebi que assistir aquelas imagens e ouvir aqueles sons de maneira isolada não era suficiente para que eu acessasse as codificações diegéticas que me permitiriam imergir na história.

Em outra entrevista (JIMÉNEZ, 2009), o tema do horror volta às declarações da cineasta quando ela revela um desejo artístico, de certa forma frustrado: o de escrever contos de horror. De fato, o fascínio da cineasta por esta vertente criativa, não a levou a se aventurar pelos caminhos literários, e embora ela também se declare fã das produções cinematográficas desta categoria - *A noite dos mortos vivos* (George Romero, 1968) é um de suas películas preferidas desde a infância (BARRENHA, 2011) – tampouco produziu filmes que possam ser enquadrados nas convenções muito particulares deste gênero. No entanto, Martel parece ter encontrado na criação sonora fílmica uma forma de explorar o que mais a atrai no horror: a possibilidade de imposição de uma camada de irrealidade que se esconde por trás da capa trivial a qual encobre a construção das histórias.

Em seus três longas, nos deparamos com enredos corriqueiros, personagens ordinários, cenários comuns, onde nada parece se encaixar nos códigos diegéticos do horror fílmico. No entanto, o contato recorrente com sonoridades não tão “normais” assim, trava o nosso reconhecimento pleno acerca daquele universo ficcional apresentado. Algo não nos soa bem, mesmo que aparentemente tudo diga o contrário. Neste sentido, a ambiência acústica se contrapõe em distintos momentos ao que a banda imagética revela, e isto provoca no espectador uma fruição dominada ao mesmo tempo pela identificação e pelo estranhamento. Esta composição particular se propõe a nos vulnerabilizar racionalmente para que fiquemos mais abertos à conexão sensorial com a diegese. É precisamente no engendramento de uma produção de sentido que nos aproxima visualmente, ao mesmo tempo em que nos afasta sonicamente daquilo que reconhecemos, que a peculiaridade da composição fílmica de Martel parece se traduzir, como problematizaremos ao longo deste texto.

Desta forma, gostaríamos de frisar que, embora a diretora faça um uso bastante particular e expressivo de todos os elementos da banda de áudio, o interesse deste trabalho recai sobre a faceta acústica de seus filmes que não está nem sobre o domínio da voz, nem da música, mas sim aquela formada pela representação dos eventos sonoros cotidianos inerentes às ambiências mundanas diegeticamente concebidas. Para esclarecermos o porquê deste recorte, voltemos ao ano de 2013, primeira vez em que assisti a um filme de Martel.

Neste período, eu cursava uma especialização em estudos cinematográficos (Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP) e, em conjunto com alguns colegas de sala, organizava um cine clube bastante informal que servia, sobretudo, para assistirmos e discutirmos filmes que de certa forma dialogassem com os assuntos que estavam sendo abordados nas aulas. Como programação de uma das sessões, decidimos exibir uma produção emblemática de um dos ciclos produtivos contemporâneos que vínhamos estudando, e por unanimidade, elegemos o segundo longa de Martel, *A Menina Santa* (La Niña Santa, Lucrecia Martel, 2004), produção ícone do *Nuevo cine Argentino*.

Até este momento, tudo que eu sabia sobre o estilo da diretora se resumia à sua predileção em explorar o espaço da piscina⁴ como um cenário recorrente, nada mais. Durante a projeção, algo inédito para minha experiência de espectadora aconteceu: Eu comecei a prestar atenção em cada mínimo som que provinha das ações. Isto porque me parecia, ainda

⁴ A piscina é um cenário presente nos três filmes de Lucrecia Martel. Em entrevista a pesquisadora Natália Barrenha (2011), a cineasta comenta que nunca entra em piscinas por sentir nojo, contudo, são espaços de socialização fascinantes para ela. “Não sei por quem passou pela cabeça um quarto cheio de água metido na terra. A particularidade da piscina é de que em volta dela há pessoas desnudas e certa promiscuidade. Isso é visto de maneira totalmente diferente se as pessoas estivessem em qualquer outro lugar, como na sala, onde a situação seria completamente absurda” (BARRENHA, 2011, p. 54).

de maneira muito intuitiva, mas não menos impactante, que estes elementos carregavam informações diegéticas que definitivamente não estavam nas imagens.

Os sons peculiares de *A menina santa* – o rumor aquoso produzido pela movimentação dos personagens na piscina, o vozerio dos hóspedes reverberando no saguão hotel, a melodia enigmática do teremim, os sussurros de Amália e José durante a troca juvenil de confidências, a profusão dos passos dos hóspedes, a sinfonia dos objetos da louça nos instantes das refeições coletivas, os ruídos das TVs, telefones e campainhas etc. – me despertaram sensações, ativaram emoções, que me envolveram de uma maneira quase que hipnótica naquela narrativa. Até então, de fato, como a maioria esmagadora do público, meu interesse pelo som cinematográfico era quase inexistente, já que minha atenção tanto de espectadora, quanto de estudante de cinema, se concentrava nos aspectos imagéticos dos filmes, os quais, para mim, eram os responsáveis legítimos pelo envolvimento espectral com o universo diegético.

Lembro-me que ao final da sessão, vários colegas relataram certo desconforto com a representação sonora do filme, frisando seu aspecto antinatural, já outros, como eu, pareciam entusiasmados com aquela descoberta de uma composição sonora tão peculiar que fazia desmoronar toda uma crença enraizada que legitimava o domínio do reino visual sobre a fruição fílmica. A discussão sobre ciclos do cinema contemporâneo, nossa intenção primária, foi totalmente deixada de lado e durante quase duas horas discutimos sobre a peculiaridade acústica daquela produção. Na mesma semana, tratei de assistir os outros dois longas de Martel, *O Pântano* e *A Mulher sem cabeça* (*La mujer sin cabeza*, Lucrecia Martel, 2008), os quais me soraram tão impactantes e envolventes quanto *A Menina Santa*.

A partir daquela semana, passei de espectadora à “audioespectadora” (CHION, 2011) consciente. Era impossível não prestar atenção nas trilhas de áudio das dezenas de películas que assisti ao longo de 2013, e a filmografia de Martel continuava servindo como uma forte referência. Contudo, nada me impactou tanto quanto seus filmes, e no ano seguinte, já bastante fascinada pelo âmbito acústico da linguagem cinematográfica, na hora de eleger o objeto da monografia não tive a menor dúvida em optar pela análise da construção da banda sonora na obra da diretora.

O resultado foi o trabalho de conclusão de curso intitulado “O Universo sonoro do cinema de Lucrecia Martel”, onde busquei mapear e problematizar estratégias sonoras recorrentes nos filmes da cineasta como uma maneira de compreender quais os papéis que a trilha de áudio pode exercer na linguagem fílmica para além de uma convencional função passiva, determinada sempre pela condução imagética. Foi justamente durante a confecção

deste estudo que realizei as experiências relatadas no início deste texto, as quais intensificaram minha confiança de que a criação sonora consistia no aspecto fundamental do reconhecido estilo autoral da cineasta Argentina. Contudo, esta crescente convicção, abriu espaços para novos e inquietantes questionamentos, os quais, por questões de limitação de prazo e de pesquisa bibliográfica, não poderiam ser completamente respondidos na Monografia. Quais eram as especificidades temáticas, narrativas e estilísticas que tornavam os filmes da diretora tão originais? Que tipos de experiências fruitivas a diretora buscava evocar nos espectadores a partir de uma composição diegética que torna nebulosa nossa identificação? Como nossa identificação é corrompida em seus filmes? De que maneira a concepção da trilha de áudio contribui para essas operações de sentido? Como se daria essa concepção, a partir da subjetividade da diretora ou viria de aspectos externos? E em termos técnicos, como seria a criação das estratégias sonoras aplicadas recorrentemente em sua obra?

Entreguei o trabalho com a nítida sensação de que gostaria de ter ido mais fundo naquela imersão sonora na obra de Martel. A oportunidade de concretizar este desejo surgiu tão rápido que mal pude acreditar. Na mesma segunda-feira da entrega da monografia, descobri que o edital de seleção deste Mestrado estava aberto há apenas três dias. Novos desafios se apresentavam. O tempo para a apresentação do anteprojeto era curto, pouco mais de um mês, e meu assunto era amplo demais para uma dissertação. Eu precisava de um recorte.

Reli com dedicação a monografia e assisti novamente (mais de uma vez) os filmes em busca de acessar informações novas, que me apontassem um foco em meio ao amálgama de pensamentos e impressões que me tomavam durante a experiência de assisti-los e ouvi-los, os quais foram lançados de maneira ainda muito crua naquela pré-fase do presente estudo. Um norte que me aproximasse da resolução das dúvidas que tanto me instigavam a ir mais fundo no universo sonoro de Martel como uma forma de decodificar sua peculiar construção diegética.

Após este curto, porém, intensivo exercício de análise, percebi de maneira bastante nítida, algo que intuitivamente eu já desconfiava: os elementos sonoros que me suscitavam a conexão, sobretudo, afetiva com as tramas, aspecto fundamental para o processo de imersão, não eram tanto as vozes articuladas em diálogos, nem as poucas canções que se faziam presentes, mas sim as sonoridades que emergiam do ambiente da ação, tanto aquelas inerentes a ele ou colocadas sobre ele, quanto as resultantes da interação dos personagens com aquele meio. A partir desta percepção, os contornos da pesquisa se tornaram mais tangíveis. O resultado foi a submissão de um anteprojeto cuja proposta consistia no estudo analítico da

representação desses sons específicos no cinema de Martel como o caminho para compreendermos o movimento de produção de sentido de seus filmes.

Cheguei ao fim desta pesquisa com este objetivo básico mantido, no entanto, como é de se esperar, ao longo desses dois anos de mestrado, novos questionamentos, novas perspectivas, e, sobretudo, novos interesses foram surgindo e se integrando ao pretendido estudo. Destacamos aqui um movimento determinante para o resultado final da dissertação: o aprofundamento significativo no conhecimento acerca do fenômeno sonoro circundante.

A necessidade disto se tornou evidente para mim logo no início do mestrado, algo travava minhas análises, não me deixava ir muito além das impressões, era, sobretudo, a falta de um saber mais completo e consistente acerca do som fílmico. Passei a mergulhar neste objeto, desde o contato com questões que precedem sua representação em um produto audiovisual, como as especificidades físicas da matéria sonora (potências, timbres, tons), até o estudo de ordem técnica e estética sobre a criação acústica no cinema (pré-produção, captação, edição, mixagem e reprodução), inclusive participando de algumas oficinas na área.

Neste percurso me deparei com um problema aparentemente simples, mas de difícil solução. Como nominar o grupo de sons fílmicos sobre o qual eu estava me debruçando? Ao contrário das vozes e da música, as sonoridades inerentes aos espaços diegéticos ou criados especificamente para compô-los não possuem um nomenclatura conceitual estável. Em termos técnicos, seus componentes possuem designações distintas e já bem demarcadas no contexto produtivo, quais sejam, som ambiente, *foleys* e *sound effects*, categorias definidas para o leitor um pouco mais a frente nesta introdução. No entanto, esta vertente da banda sonora carece de uma terminologia unificadora de suas partes para além dos jargões profissionais convencionados. Quanto mais pesquisas do âmbito do som fílmico eu lia, mais me deparava com termos distintos se referindo a este conjunto, contudo, os mais recorrentes eram “ruídos”, “efeitos sonoros”, “efeitos”, e simplesmente “o som do filme”.

Em relação aos três últimos eu tenho restrições mais diretas. Enquanto “efeitos sonoros”, ou “efeitos”, para o leitor que não tenha um conhecimento mais consistente acerca da logística da pós-produção de som, podem acabar conotando uma confusão classificatória com um dos componentes desta categoria mais ampla a que estamos nos referindo, parecendo se referir a apenas uma de suas partes, os *sound effects*, a expressão “o som do filme” é totalitária demais, já que todos os componentes audíveis podem ser facilmente incluídos neste âmbito por um leitor mais leigo. Neste sentido, o ruído é o termo que mais se aproxima da perspectiva deste estudo, no entanto, a questão não se resolve aí, já que ruído não é somente uma terminologia explorada no glossário fílmico, mas sim um conceito que transcende a

linguagem cinematográfica. Ademais, trata-se de uma noção conceitual extremamente ambígua em função de transitar por distintas áreas do conhecimento (acústica, comunicação, antropologia etc.) suscitando diversas apreensões consequentes das especificidades de cada âmbito.

Esta faceta multidisciplinar e ambígua confere uma intensa instabilidade cultural à noção de ruído, elemento que carece de uma perspectiva ontológica delineada para além do cinema. Esta situação dificulta sua apropriação teórica por parte dos estudos do som fílmico, onde tal movimento necessariamente depende de uma problematização conceitual abrangente deste objeto. Neste sentido, como o desenvolvimento de tal problemática não é foco desta pesquisa, pelo menos não nesta etapa do mestrado, quando o termo ruído for utilizado no texto não estamos nos referindo ao conceito, mas sim a uma das nomenclaturas convencionadas na esfera, sobretudo, teórica do cinema a qual se refere ao conjunto formado pelos *foleys*, *sound effects* e sons ambientes.

Aproveitemos esta nova menção para definirmos sucintamente estes componentes cinematográficos, já que por vezes essas denominações técnicas aparecerão ao longo do texto. Os primeiros seriam “(...) os 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” (OPOLSKI, 2013, p.32). Os *foleys*, portanto, operam como gestos sonoros e por mais que os artistas de *foley* se baseiem no som direto das cenas, eles não se limitam a uma imitação fidedigna dos atores, mas sim, recriam estes eventos acústicos resultantes da interação dos personagens com o ambiente cenográfico e com os objetos de cena, impondo toda uma dramaticidade a esses sons, inclusive muitas vezes utilizando fontes emissoras distintas daquelas presentes no som captado no instante da filmagem.

Os *sound effects* seriam eventos acústicos que não estão associados a nenhuma fonte concreta presente na cena, são, portanto, sonoridades extra-diegéticas, aquelas que não provêm do universo ficcional. Sem a obrigatoriedade de se referirem a uma origem emissora tangível, esses efeitos são concebidos, sobretudo, para comporem atmosferas e engendrarem climas, evocando sensações e impressões no espectador que os conecta com a trama. São criados basicamente de duas formas distintas: “por processamento e manipulação de sons naturais com o intuito de modificar as características físicas dos mesmos (...); por manipulação e criação de ondas sonoras provenientes de fontes eletrônicas ou digitais” (OPOLSKI, 2013, p.48-49).

No primeiro caso, embora não sejam pontualmente referenciais, essas sonoridades são criadas a partir da matéria sonora mundana, ou seja, são efeitos baseados em sons tangíveis, no entanto metamorfoseados para não evocarem nenhum motivo emissor concreto. Mesmo no segundo formato, na criação a partir de “ondas sonoras”, a inspiração do técnico-artista para alcançar determinados timbres e tons não parte do nada, mas sim de seu repertório prévio de sons do mundo, e das sensações culturalmente e socialmente relacionadas a esses eventos sonoros.

Por fim, o som ambiente, tecnicamente denominado de grupo *BG* (*background*) no jargão profissional (OPOLSKI, 2013), consiste no conjunto de várias camadas de sonoridades típicas de determinada paisagem. Geralmente estas são captadas nas locações das cenas, ainda que em momento posterior ao da filmagem, ou são resgatadas em banco de sons disponíveis na internet. Trata-se de uma massa sonora contínua que compõe as distintas ambientações de um filme, funcionando como uma espécie de pano de fundo sonoro. Contudo, frequentemente, eventos pontuais⁵ se destacam em meio a esse amálgama sônico coeso e passam a figurar em primeiro plano.

⁵ Esses eventos pontuais seriam os *efeitos do som ambiente* (OPOLSKI, 2013) – tecnicamente chamados de *BG-FX* (*background-effects*), que se diferenciam dos *sound-effects* (*SFX*) por serem sons tangíveis e referenciais, uma vez que provêm de fontes diégéticas, que podem estar dentro ou fora de quadro, mas que de todo modo pertencem ao universo ficcional -, e os *Hard-effects* (OPOLSKI, 2013), que seguem a mesma lógica dos *efeitos do som ambiente* no que diz respeito ao não pertencimento ao grupo *sound-effects*. O que diferencia os *BG-FX* dos *hard-effects*, ambos eventos pontuais que se destacam em meio à ambiência sonora das cenas, é o fato de provirem ou da natureza ou da ação humana e da maquinaria produzida e operada por ela. No primeiro caso, do *BG-FX*, seriam sonoridades próprias da natureza que se sobressairiam – um trovão mais estrondoso, um ruído mais intenso de algum animal, um “uivo” de vento etc. – já na segunda modalidade, do *hard-effect*, seriam os sons típicos dos espaços urbanos e industriais que se destacariam – uma buzina mais forte em meio ao trânsito, um motor de avião, um tiro etc. Nesse sentido, em uma mesma cena, dependendo da ação encenada e do espaço representado, essas duas modalidades de efeitos podem coexistir no mesmo pano de fundo sonoro. Para um aprofundamento sobre o assunto, recomendamos a leitura do livro “Introdução ao desenho de som”, da pesquisadora Débora Opolski, o qual serviu como referência basilar para este texto, sobretudo, no que diz respeito à categorização dos componentes sonoros a partir da lógica da pós-produção de som, contribuindo assim para a operacionalização da análise fílmica aqui proposta. Válido salientar, inclusive para evitar uma confusão por parte do leitor, que, embora a classificação proposta no livro supramencionado tenha nos servido como referência, optamos por adotar uma terminologia variável, nem sempre coincidente com a utilizada pela autora. Sendo assim, enquanto para Opolski (2013), *foleys*, *som ambiente*, *efeitos de som ambiente*, *hard effects* e *sound effects*, são partes do grupo maior denominado de “efeitos”, para os fins desta pesquisa, ora utilizaremos este termo ou “efeitos sonoros”, ora optaremos pela nomenclatura “ruídos”, e ora lançaremos mão de expressões mais genéricas e menos técnicas como “sons do mundo” para nos referirmos a esta categoria mais ampla. Tal divergência pode ser explicada pelos motivos já expostos nesta introdução, e também pelo fato de a presente pesquisa ter se desenvolvido dentro de uma perspectiva de ordem mais teórica do que prática, diferente do caso do livro que, não obstante o consistente embasamento teórico, se debruçou primordialmente sobre a faceta prática-profissional da criação sonora cinematográfica.

Embora estejamos até agora nos referindo a aspectos da pós-produção sonora, todos os elementos citados, com exceção dos *sound effects* os quais são necessariamente criações posteriores, podem também ser captados no instante da rodagem das cenas pela equipe de som direto. Contudo, o barulho inerente e incessante que geralmente caracteriza um set de filmagem, além do ritmo frenético das tomadas, faz com que em muitas cenas este som não seja captado com qualidade suficiente até para ser discernível, caso em que ele serve mais como um guia para a equipe de pós-produção, que pode aproveitá-lo fazendo ajustes que julgar necessários, ou recriar a partir dele ou até conceber eventos que não estejam contemplados ali.

Não obstante a relevância deste esclarecimento de ordem técnica-operacional para situarmos o leitor, é importante salientar o fato de que a presente pesquisa se propõe a problematizar a representação dos sons do mundo na obra de Martel, seja quando ela aconteça por meio da captação direta ou resulte de um trabalho de pós-produção, isto porque consideramos o desenho de som é um processo intensamente orgânico onde as distintas etapas⁶ se influenciam mutuamente.

Nesse sentido, a análise fílmica proposta como metodologia deste trabalho não está interessada em realizar uma classificação técnica dos eventos sonoros das cenas, aspecto secundário para os fins deste estudo, e, embora em determinados momentos essa abordagem mais operacional possa ser explorada, ela será sempre feita como uma forma de nos auxiliar na decodificação da produção de sentido que emerge dessas representações sonoras, real foco da problemática que pretendemos desenvolver ao longo da dissertação.

Se olharmos para fora do cinema, o motivo que faz com que esta vertente da trilha sonora fílmica que não é nem voz, nem música, não possua uma categorização estável para além da cadeia produtiva, parece começar a se insinuar de maneira mais clara em nossa percepção. Não apenas na instância cinematográfica, como também na realidade tangível, esses sons mundanos carecem de uma classificação cultural estável e definidora. Não sabemos

⁶ O desenho sonoro é uma instância que se configura em um todo a partir da interferência mútua entre suas distintas etapas, as quais seriam, em termos de produção: a captação direta ou a gravação posterior nas locações. No que diz respeito a pós-produção, as fases são as da edição e da mixagem. Na primeira, além do som captado e gravado, também são colocadas e ajustadas nas cenas as sonoridades conseguidas em bancos de dados pela equipes de som ambiente e *hard-effects*, e aquelas criadas pelas equipes de *foley* e de *sound effects*. Basicamente falando, é nesta etapa que o som guia aproveitável passa por uma limpeza e refinamento, e que os eventos sonoros inseridos a posteriori são sincronizados as imagens, ou colocados de forma assíncronica, a depender da composição pretendida. Já na mixagem os eventos são alterados ou ajustados no que diz respeito à sua potência e frequência (equalização), além de serem especializados nos canais disponíveis, onde o arranjo depende do efeito desejado no momento da exibição-reprodução no espaço acústico das salas de cinema. Para maiores informações sobre estas etapas do desenho de som fílmico reiteramos a recomendação de leitura do livro “Introdução ao desenho de som” (OPOLSKI, 2013).

seguramente como nos reportar a eles, e quando o fazemos, é na base do senso comum onde se encontra enraizada a ideia de tratá-los como ruídos, no entanto, a partir de uma perspectiva social hegemônica que associa ruído instantaneamente a ideia de barulho, ou seja, de um som indesejável, incômodo para o ouvinte.

Contudo, tal concepção possui um caráter intensamente subjetivo, se relacionando mais com as propriedades físicas do fenômeno sonoro (intensidade, timbre, frequência) que atingem de maneiras distintas os indivíduos, e até mesmo as gerações. Nesse sentido, continuamos distantes da real natureza desses sons, de sua linguagem própria, de seus aspectos culturais e sociais, diferente das vozes e da música que possuem toda uma tradição culturalmente reconhecida e cientificamente explorada. Diante deste quadro de indefinição, que requer todo um resgate ontológico da matéria sonora desta ordem, e para os fins desta pesquisa, adotaremos algumas expressões como “sons do mundo”, “sons do entorno”, “sons circundantes”, para nos referirmos a estes eventos acústicos cotidianos da realidade tangível, os quais fazem parte da representação das instâncias ficcionais fílmicas.

Diante desta conjuntura brevemente traçada, a tarefa de nominar conceitualmente a representação destes sons do mundo na linguagem cinematográfica mostra-se bastante complexa e requer um acurado envolvimento científico, o qual escapa aos objetivos mais específicos deste trabalho, já delimitados anteriormente nesta introdução. Contudo, este desafio teórico que aos poucos foi me envolvendo durante o mestrado, se apresenta enquanto o combustível fundamental da extensão desta pesquisa que já começa próximo mês, com o início do doutorado.

Nesta etapa subsequente e já imediata, movida por todas estas incertezas, parto da hipótese de que a vertente da banda sonora fílmica aqui analisada em um contexto micro vem ganhando um espaço expressivo sintomático na cinematografia dos últimos vinte anos. O objeto de estudo passa a ser, então, a problematização da esfera conceitual e multidisciplinar do ruído que nos leve além do seu sentido convencional e deturpado de som indesejado. Neste momento ainda bastante intuitivo, entendemos tal perspectiva como o caminho para buscarmos acessar uma ontologia dos sons do mundo, elementos que na nossa concepção se fundem com a noção de ruídos. Assim, nos propomos a compreender e problematizar o papel destes elementos no cinema contemporâneo como um todo.

Após este trajeto pelo delineamento da pesquisa e de suas possíveis reverberações, vejamos a estrutura da dissertação. O texto está embasado em perspectivas conceituais, técnico-produtivas, históricas e analíticas, que transitam com mais ou menos ênfase pelos três capítulos que compõem esta dissertação. Esta dosagem é determinada pelos objetivos

específicos de cada uma dessas partes. No capítulo inaugural, em um primeiro momento, propomos a apresentação de Lucrecia Martel a partir do entrelaçamento entre seu percurso no cinema e a formação da cena contemporânea do *Nuevo cine Argentino*, seu lugar de fala. Procuramos, sobretudo, problematizar as aproximações e distanciamentos da diretora para com este âmbito, em termos produtivos, temáticos, narrativos e estilísticos, como uma maneira de nos apropriarmos de forma mais consistente dos aspectos que delineiam seu arrojado estilo autoral.

A questão principal deste trecho consiste na problematização da ideia de *despertencimento* que a diretora sustenta em relação a esta *nueva onda*, que para ela consistiria mais em uma coincidência geracional do que um movimento fílmico declarado. Contudo, a noção do *Nuevo cine argentino* enquanto um proeminente ciclo produtivo da contemporaneidade, e o nome de Martel como um dos mais emblemáticos deste contexto, são aspectos intensamente disseminados pela crítica e difundidos no contexto acadêmico. A partir do contraponto entre esses dois posicionamentos dissonantes, tencionamos compreender as características mais particulares da obra da diretora e as possíveis influências e desvios do seu âmbito de origem neste enfoque.

É aqui também que de maneira introdutória apontamos a composição acústica da filmografia da cineasta como o aspecto proeminente de seu estilo, já que, embora seja possível identificarmos certos pontos em comum entre a sua perspectiva sônica e a típica construção sonora compartilhada por grande parte dos filmes do NCA, já sinalizamos alguns traços que entendemos como determinantes para a concepção única da banda sonora “Lucreciana”.

Na segunda parte deste capítulo, a problematização em torno do estilo próprio da diretora portenha se aprofunda. A partir do acesso a algumas entrevistas de Lucrecia concedidas à imprensa e a outros pesquisadores, percebemos que sua obra é intensamente impregnada pela sua biografia e pelas suas percepções mundanas. No entanto, não estamos diante de filmes autobiográficos, já que Martel parece processar esta reverberação interior, transformando-a em um regime estético singular. Sob esta óptica direcionadora, focamos, sobretudo, nos aspectos sonoros.

No mundo tangível, a massa sonora cotidiana é convencionalmente ignorada pelos indivíduos. Embora seja onipresente e omnidirecional, permeando incessantemente nossa rotina, influenciando nossos sentidos e sendo retido por nossa memória, o som circundante parece não ser levado conscientemente em consideração enquanto elemento cultural, social e estético, pelo contrário, é desvalorizado em todas essas acepções (CHION, 2011; SCHAFER,

2001). Destoando do senso comum, Lucrecia Martel confere uma atenção especial à matéria sonora mundana, e esta relação particular se reflete diretamente no seu fazer cinematográfico.

Para adiante da questão física do som, desde que estamos na barriga de nossa mãe o mundo que nos circunda é o dos sons: os ruídos do corpo da mãe e que o cercam. Antes de nascer já estamos envoltos por uma quantidade de sons gerados pela humanidade ou não, e isso me parece uma peça interessantíssima na qual prestar atenção para pensar estruturas narrativas (BARRENHA, 2011, p. 73).

Neste tópico, portanto, propomos um mergulho nas nuances da íntima relação que a diretora tem, desde a infância, com a matéria sonora e, primordialmente, buscamos identificar de que forma as subjetividades engendradas a partir de sua experiência de contato com os sons do mundo repercutem na maneira como ela representa esses elementos em sua cinematografia. Outro aspecto que também será discutido neste ponto, é como se dá o processo de concretização do pensamento sonoro da diretora na hora de propriamente realizar os filmes. Martel costuma conceber o desenho de som desde antes de escrever o roteiro, e como roteirista de todas as suas películas, ela já coloca indicações muito precisas acerca da composição acústica das cenas. Ademais, em mais uma postura dissonante das convenções cinematográficas, Lucrecia é uma diretora que acompanha de perto toda a produção e pós-produção da trilha de áudio.

Contudo, ela acompanha e interfere neste processo, mas quem o coordena e opera é o diretor de som Guido Berenblum que está na equipe da diretora desde seu primeiro longa. Por meio do acesso à transcrição de uma mesa redonda⁷ em que os dois participaram na Universidad de Buenos Aires (UBA), onde foram debatidos diversos assuntos relacionados à construção do desenho de som da filmografia de Martel, e também, a partir do acesso a entrevista de Guido concedida à pesquisadora Danyller Cunha (2013) em 2012, foi possível acessarmos aspectos da relação profissional entre os dois fundamentais para conhecermos os distintos recursos estilísticos adotados, e como eles são articulados na materialização da trilha de áudio previamente concebida pela diretora.

O contato com o material referenciado nos permitiu perceber que não estamos falando de uma relação estritamente operacional, onde o diretor de som se limitaria a traduzir nas sequências a idealização sonora de Martel, mas sim de uma genuína parceria criativa frutífera, onde os dois trocam ideias e compartilham experiências, e experimentos, desde a etapa de

⁷ Transcrição do debate entre Lucrecia Martel, Guido Berenblum, o professor Alejandro Seba e alunos da Universidad de Buenos Aires, em uma mesa redonda promovida pelo referido professor como atividade da disciplina de *Sonido I* do curso de *Diseño de imagen e sonido, integrante*.

pré-produção dos filmes. Nesse sentido, o trabalho de Guido consegue ir além do domínio técnico, de seguir a risca algo pré-determinado, uma vez que ele, em constante sintonia com a diretora, goza de intensa autonomia criativa.

Ademais, o conteúdo das conversas também tornou nítida para esta pesquisa o quão é ativa e determinante a participação de Martel nestas etapas de realização sonora das películas. Ao diagnosticarmos este sintoma latente da importância que a diretora atribui ao som, somada a descoberta de que a inspiração do seu cinema é, primordialmente, proveniente de origens sônicas, a hipótese de que ela confere conscientemente a este elemento um papel preponderante, e raro, de condutor de sentido de seus universos ficcionais, ganhou força e tornou-se plausível.

Neste ponto do texto gostaríamos de frisar que, não obstante a contribuição deste conteúdo de qualidade proveniente das entrevistas citadas para a confecção deste trabalho, tentei desde meados de 2016 me comunicar com Guido Berenblum para entrevista-lo, como uma forma de aprofundar e incrementar a problemática ora proposta. Estranhei a falta de se quer um “não” como resposta por parte do diretor de som, já que alguns pesquisadores e profissionais que eu conheço, e que tiveram a oportunidade de estar com ele, sempre enfatizaram o fato de Guido ser uma pessoa acessível. Desconfiei então que ele estivesse completamente imerso no novo projeto de Martel, o filme *Zama*, o qual se encontra em fase de pós-produção.

Minha desconfiança se confirmou quando a pesquisadora Joice Scavone, a quem eu recorri em mais uma tentativa de contatá-lo, gentilmente se propôs a enviar minhas perguntas para Guido, pois já o conhecia do circuito profissional. Semanas depois, ele respondeu a ela (via Facebook) de maneira breve, porém muito educada, inclusive desculpando-se pelo silêncio prolongado, comentando que estava muitíssimo ocupado e esgotado com o trabalho exaustivo de pós-produção sonora de *Zama*, mas que assim que tudo se acalmasse ele tentaria responder ao meu questionário. Diante dos prazos, não pude ficar no aguardo de seu retorno para continuar a produção deste trabalho, mas, caso ele venha a responder em tempo hábil, pretendo aproveitar este material na versão final do presente texto.

Prosseguindo, chegamos à base teórica da pesquisa, concentrada principalmente no segundo capítulo, onde propomos a problematização de dois conceitos-chaves para o estudo das operações narrativo-estéticas capazes de serem empreendidas pelos elementos sonoros em um produto cinematográfico. No primeiro tópico, nos debruçaremos sobre o modelo conceitual do *Tri-círculo*, elaborado por Michel Chion em seu livro *A audiovisão* (2011),

bibliografia emblemática para os estudos do som no cinema, e já referenciada no início desta introdução.

O pesquisador empreende esforços científicos que buscam dar conta dos possíveis posicionamentos que os elementos sonoros podem ocupar em uma ação fílmica. Tomando o campo imagético como referência, Chion (2011) trabalha com a ideia de que a convenção do sincronismo audiovisual, hegemônica na narrativa clássica e continuamente reproduzida no cinema contemporâneo, só se configura na zona visualizada do quadro, apenas uma de suas vertentes. Assim ele nos apresenta a zona acusmática⁸ desta instância, extensão do espaço diegético para além daquilo que vemos, local por onde as composições assíncronas transitam. É a partir desta esfera invisível e por isso, potencialmente acústica, que os sons, separados de suas fontes emissoras, invadem o âmbito das ações.

A partir de um modelo básico composto pelas esferas *in\off\fora de campo*, distribuídas entre a zona visualizada e as zonas acusmáticas do quadro, o autor aponta fronteiras entre essas regiões e, sobretudo, trata de apontar seus limites tênues constantemente subvertidos por composições audiovisuais que não se encaixam em uma única esfera. Neste tópico, esmiuçaremos este modelo e suas exceções, além de apontarmos novas possibilidades não contempladas ali. Este exercício será empreendido como uma forma de nos apropriarmos das estratégias sonoras experimentadas nos filmes de Martel, tendo em vista que a cineasta privilegia trajetos sonoros peculiares, que muitas vezes transgridem a maneira convencional com que os sons são distribuídos nas cenas, sobretudo, na linguagem clássica dominante.

⁸ A pesquisadora Virgínia Flores que em sua tese “Além dos limites do quadro” se propôs a investigar e problematizar a utilização pela linguagem fílmica deste som que não está em sincronia com a imagem, mas sim que provém de fontes que estão fora do quadro visual, traz uma explanação elucidativa acerca do fenômeno da acusmática:

Acusmática é um termo que deriva do grego e que vem de uma experiência desenvolvida por Pitágoras com seus discípulos na Grécia antiga. O mestre dava suas aulas atrás de uma cortina, para que não houvesse distração, por parte dos alunos, pela visão de sua aparência e expressão corporal. A experiência acusmática torna o auditor consciente de sua atividade perceptiva exigida, nesse caso, a escuta. Todo som que se escuta sem que se veja a causa de onde provém, pode-se dizer que se trata de um som acusmático. Esse termo foi retomado por Pierre Schaeffer e Jérôme Peignot, em 1952, para designar a escuta de sons provenientes de alto-falantes, empregado mesmo como sinônimo de música concreta: música acusmática, aquela em que não vemos os instrumentos sendo tocados ao vivo.

Problematizando a noção de acusmática desde seu livro, *Guide des objets sonores*, foi na sua obra mais estudada no campo do Cinema, *A Audiovisão*, que o pesquisador Michel Chion se apropriou do termo, bem como da noção conceitual de acusmática, e os aplicou à conceituação da linguagem cinematográfica para se referir à zona do quadro fílmico que não pode ser vista, mas pode ser ouvida pelo espectador. Válido esclarecer ao leitor que esta nota de rodapé traz apenas uma introdução acerca do assunto, uma vez que ao longo do texto, sobretudo no tópico 2.1, nos debruçaremos de maneira mais incisiva e aprofundada sobre esta questão.

Ademais, até mesmo quando esses trajetos são coincidentes, os efeitos buscados se apresentam notoriamente dissonantes.

A cineasta explora o jogo audiovisual, primordialmente, a partir das zonas acusmáticas do quadro, uma composição geralmente evitada na narrativa tradicional por evocar uma percepção de ordem mais sensorial e intuitiva no espectador em detrimento de acepções lógicas, pautadas, sobretudo nas operações que visam o alcance da identificação naturalista. É possível adiantarmos ao leitor, que a exploração de elementos sonoros divorciados de suas fontes imagéticas no arranjo das cenas, se apresenta, portanto, enquanto um recurso estilístico recorrente na cinematografia da diretora que os utiliza a favor do engendramento de uma experiência cinematográfica potencialmente abstrata. Dessa maneira, tencionamos por meio da problematização do paradigma teórico de Chion (2011) avançar na decodificação dos enigmáticos e peculiares universos diegéticos da obra de Martel construídos sob uma base acústica definidora.

Além disso, neste percurso, ao confrontarmos a proposta narrativo-estética da cineasta em relação àquela enraizada na narrativa fílmica tradicional, sob a perspectiva do aproveitamento expressivo da trilha de áudio, delinearemos concomitantemente uma trajetória da representação dos sons do mundo no contexto cinematográfico desde o período clássico até o contemporâneo. Para este fim, nos concentraremos tanto nos aspectos tecnológicos, quanto naqueles relativos às transformações de linguagem, como uma forma de compreendermos de que maneiras o cinema corrente desbrava as composições sincrônicas e assincrônicas, e, assim, nos aproximarmos do entendimento de quais são os efeitos perceptivos buscados em cada uma dessas explorações.

O hiper-realismo sonoro consiste no segundo conceito alicerçador da pesquisa, e embora seja proveniente das artes plásticas, vem sendo recorrentemente adaptado à esfera cinematográfica. Neste âmbito, se propõe a dar conta da significação distinta que emerge do composto audiovisual quando os elementos sonoros, mesmo em total sincronia com as imagens, não são utilizados como acessórios que acentuam a mimese visual, mas sim como componentes autônomos que evocam sentidos que estão além daquilo que vemos. Esta noção conceitual se traduz no interior de uma cena quando as representações sonoras rejeitam à camada de verossimilhança, subvertendo, assim, a pactuada relação espectral de identificação com a diegese para, ao invés disso, propor sua “hiperamplificação perceptiva” (CAPPELER, 2008).

A transposição deste aporte teórico para os estudos do áudio fílmico está intensamente imbricada a revolução tecnológica digital operada em todas as etapas do desenho de som,

desde a captação direta até a reprodução nas salas de cinema. A partir da década de 1990, com este tratamento já totalmente digital, as possibilidades de modificação das propriedades físicas dos eventos acústicos foram intensamente incrementadas e facilitadas, o que contribuiu para uma certa massificação dos experimentos de manipulação da matéria sônica, sobretudo, no âmbito do cinema comercial hollywoodiano. O uso de sonoridades “metamorfosadas” com o intuito não de reforçar, mas sim de subverter, a carga de verossimilhança da banda imagética, passou a ser uma recorrência estilística demarcada no gênero fantástico e em suas ramificações (ficção científica, aventura, horror), pautados na criação de uma diegese de contornos irrealis.

No entanto, o hiper-realismo sonoro vem se fazendo presente fora deste eixo, de modo que o percebemos nitidamente como uma estratégia basilar na composição ficcional dos filmes de Martel. Ao apostar na exploração de eventos sonoros cotidianos, mas que, ao mesmo tempo, soam estranhos a nossa percepção auditiva, em um contexto dramático banal, o mundo ficcional parece se propor a afastar o espectador de uma noção de reconhecimento para lançá-lo em uma experiência intensamente subjetiva. O som não necessariamente contesta o sentido da dimensão visual, mas o circunscreve em uma zona etérea, evocando significados que somente aparecem a partir desta conjunção imagem-som. Nos filmes aqui analisados, esses eventos essencialmente insólitos nos cativam afetivamente ao mesmo tempo em que nos desamparam em nível racional.

Tendo em vista que a obra da diretora está localizada fora do âmbito hegemônico de utilização deste recurso, propomos também uma comparação analítica entre as diferentes apreensões do hiper-realismo na obra de Martel e no cinema de gênero norte-americano. Ademais, é importante frisar que o artigo de Ivan Cappeler (2008), “Raios e trovões: hiper-realismo e *sound design* no cinema contemporâneo”, além dos dois de Fernando Morais da Costa (2010; 2011), “Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?” e “Pode-se dizer que há algo como um hiper-realismo sonoro no cinema argentino?”, são textos fundamentais para a transposição do conceito de hiper-realismo para o âmbito cinematográfico, e que, portanto, consistem no suporte bibliográfico desta seção do texto.

Por ora, também gostaríamos de esclarecer que, embora os dois conceitos apresentados sejam primordiais para os contornos deste estudo, outras noções teóricas também permearam a formação de nossa problemática. A perspectiva tecnológica trazida por Mark Kerins (2006) em seu artigo “Narration in the cinema of digital sound” traz uma intensa contribuição para o esclarecimento dos nossos questionamentos técnico-estilísticos, além de

tornar mais límpida para nós a influência da tecnologia sobre a linguagem cinematográfica, aspecto recorrentemente abordado neste texto. Já o livro “Introdução ao desenho de som” da pesquisadora Débora Opolski (2013), citado anteriormente nesta introdução, foi fundamental para compreendermos a cadeia produtiva do desenho sonoro contemporâneo, operando enquanto conhecimento estruturante para o presente estudo.

Por sua vez, a tese de Virgínia Flores (2013), “Além dos limites do quadro” nos possibilitou encontrar novas subversões ao modelo basilar do *Tri-círculo* e fomentou nosso entendimento sobre a potencialidade das composições audiovisuais assíncronas. O artigo “Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo” de Rodrigo Carreiro (2011) nos munuiu de um saber basilar para compreendermos as estratégias sonoras de Martel na criação de suas diegeses potencialmente enigmáticas. Em termos de ensinamentos acerca do processo criativo e produtivo de Lucrecia Martel, sobretudo, no que diz respeito à composição da banda sonora, destacamos a contribuição primordial da dissertação da autora Natália Barrenha (2011) intitulada “A experiência do cinema de lucrecia martel: resíduos do tempo e sons à beira da piscina”. Por fim, o livro “Nuevo cine Argentino: De Rapado a Histórias Extraordinárias” de Augustín Campero (2009), nos possibilitou mergulhar na formação deste ciclo. Isto para citarmos os suportes mais incisivos, já que cada bibliografia trabalhada teve uma relevância para a concretização desta pesquisa.

Munidos deste arcabouço teórico e de um amálgama de informações acerca da trajetória de Martel no cinema e das especificidades de seu processo criativo, no último capítulo nos lançamos no estudo de sequências pertencentes aos três filmes da cineasta portenha, já citados no início deste texto. O método proposto para este fim consiste no conjunto de procedimentos que estruturam a análise fílmica, os quais operam uma espécie de desintegração das cenas, plano a plano, como uma forma de tornar mais acessível tanto a significação que emerge deste composto de ações, quanto sua influência no processo de imersão do espectador. Tendo em vista nosso objeto, o foco analítico se concentra na representação sonora.

Como uma primeira etapa, descrevemos de maneira geral a situação encenada, identificando seu contexto narrativo-estético, como uma forma de pontuar sua intervenção no espectro mais amplo da trama. Em seguida, é o momento de destrinchar os planos para isolar os sons mundanos ali presentes, já demarcando que tipos de relação - Sincronismo x assincronismo; Composições verossimilhantes x hiper-realistas – eles estabelecem com a dimensão visual. Isto posto, e de acordo com a perspectiva conceitual adotada, elegemos os eventos sonoros que se destacam na cena e propomos, sob uma luz teórico-analítica -

interpretativa, a investigação das ferramentas estilísticas utilizadas em suas representações. Por fim, buscamos problematizar a produção de sentido evocada a partir da exploração de tais recursos como uma forma de decodificar as subjetividades e as significações que nos permitem imergir na diegese.

Vale salientar, que ainda que estejamos falando de análises de cenas, não se trata de uma observação isolada do todo dos filmes, pelo contrário, este estudo micro só se constrói na articulação com o universo ficcional pleno. Com o intuito de aplicar os conceitos estudados ao longo do texto à análise fílmica, optamos por dividir esta seção em dois tópicos imbricados com os do capítulo teórico: os sons acusmáticos e as sonoridades hiper-realistas⁹. O método analítico aplicado é o mesmo para ambos e em cada um, trabalhamos com duas sequências principais, porém, constantemente relacionadas com outras cenas nitidamente conexas em virtude da exploração comum dos recursos estilísticos sonoros problematizados.

No primeiro caso, utilizando como norte o *Tri-círculo* de Chion (2011), vamos mapear os posicionamentos dos sons em relação ao campo visual com ênfase naqueles provenientes das zonas acusmáticas do quadro. Recorrentemente as cenas de Martel são cercadas por uma incessante profusão de sons acusmatizados, que são motivos de perturbação da *mise-en-scène* e de desconforto para os personagens. Trovões, latidos de cachorro, revoadas de pássaros, estrondos indiscerníveis, zoadas de máquinas, ruídos do trânsito, de veículos passando na estrada, batidas de carro, de portas, tiros, zumbidos de moscas, entoação concomitante de inúmeras cigarras, vozerio, passos, tempestades, barulhos de objetos que caem, que são

⁹ A fim de tornar mais nítida a relação entre embasamento conceitual e análise fílmica, proposta metodológica estruturante da construção científica deste trabalho, e assim, facilitar a fluidez da leitura e a compreensão do conteúdo por parte do espectador, optamos por adotar ao longo do texto e, sobretudo, no último capítulo de caráter mais analítico, categorias de análise cujas nomenclaturas evoquem as noções conceituais de hiper-realismo sonoro e de acusmática, no sentido pensado por Chion, alicerces teóricos desta pesquisa. Desta maneira, quando usarmos os termos sonoridades hiper-realistas e sons acusmáticos, estamos nos referindo a eventos sonoros classificáveis nos modelos narrativo-estéticos de representação audiovisual proposto pelas perspectivas teóricas supracitadas. No capítulo teórico essas categorias serão definidas de maneira mais aprofundada, mas por ora, podemos dizer de maneira geral, que sonoridades hiper-realistas seriam eventos sonoros altamente definidos, ou seja, refinados/modificados em suas propriedades físicas (frequência e/ou amplitude) durante a fase de pós-produção com o intuito de agirem não em subordinação, mas em complementaridade expressiva com a instância imagética, integrando assim um composto audiovisual que opera sentidos diegéticos para além da correspondência figurativa som-imagem, formato clássico e ainda dominante de exploração da matéria sônica na linguagem fílmica. Já os sons acusmáticos, seriam aqueles audíveis nas cenas, mas cujas fontes emissoras estão fora do nosso campo de visão. Ou seja, diferente do convencional sincronismo audiovisual que caracteriza a representação de componentes sonoros na narrativa cinematográfica, ouvimos o evento acústico, mas não enxergamos sua origem imagética, já que ou ela está nas bordas do quadro (sons fora de campo), ou se quer faz parte do universo diegético (sons *off*).

arrastados ou se quebram, rangidos de cama, além dos sons misteriosos ouvidos apenas pelo público e de tantas outras sonoridades aqui não elencadas.

O foco é investigar como estes elementos contribuem para a imposição de uma narrativa sugestiva, que por meio de insinuações e provocações acústicas aguça o envolvimento do espectador. Esses eventos sonoros “invisíveis” nos enchem de dúvidas nos aproximando do ponto de escuta desnortado dos indivíduos envolvidos na ação, e é nessa desorientação que somos levados a sentir a diegese, compartilhar experiências, em detrimento de necessariamente compreendermos racionalmente a trama.

Na seção das sonoridades hiper-realistas, enfatizaremos aspectos relacionados às características físicas dos sons triviais ali representados, sobretudo, variações de amplitude e frequência, para buscarmos conceber sua transmutação em eventos incomuns, enrarecidos. O foco recai sobre a camada sônica emitida pelos gestos banais dos personagens, quais sejam, o “balançar” de uma taça de vinho repleta de cubos de gelo promovido pela protagonista *Mecha* na abertura de *O Pântano*, o “arrastar” de cadeiras de alumínio sobre o chão de cimento causado pelo movimento lânguido dos seus convidados, e a batida arrítmica e descompassada do anel de metal sobre a pilastra de ferro provocada por Amália em *A Menina Santa*.

Ao transgredirem os códigos da exatidão mimética, essas representações acústicas operam sentidos autônomos, confundindo o senso de identificação do espectador para envolvê-lo emocionalmente. As imagens ficam permeadas por uma áurea sensorial e apesar de reconhecermos a taça, as cadeiras e o anel, somos tomados por impressões que estão além da figuração desses objetos cênicos. Os sons hiper-realistas emitidos por eles parecem expressar as sensações dos personagens que conduzem aqueles gestos sonoros, propondo o compartilhamento entre suas subjetividades e as nossas.

Julgamos importante salientar para tornar nosso método analítico mais límpido para o leitor, que no momento da descrição das cenas plano a plano lançaremos mão do artifício do *frame*, o qual consiste em colocarmos no corpo do texto imagens fixas da ação descrita, como uma maneira de auxiliar a compreensão das análises. Consideramos que este mecanismo isolado não é o ideal na concepção desta pesquisa, mas é o mais adequado diante de circunstâncias externas. Gostaríamos de poder associá-lo à visualização da onda sonora dos eventos acústicos analisados, no entanto, embora possível, trata-se de uma tarefa um tanto quanto complexa. Vejamos.

Seria necessário reproduzirmos as cenas em algum programa de edição de áudio, como o *Protools*, e tirarmos *prints* da tela que torna visível as variações de amplitude e frequência das ondas sonoras dos elementos audíveis. No entanto, isto requer, além de um

domínio técnico que escapa a esta pesquisadora, que tenhamos acesso ao material original do desenho de som dos filmes que foi manipulado nestes programas (outra missão difícil), pois apenas reproduzindo a película no *software*, muitas informações tornam-se inacessíveis ou limitadas. Portanto, o frame se mostra eficiente diante das possibilidades viáveis. Ademais, a dimensão visual também será observada e investigada ainda que correlacionada com a análise das sonoridades que dela provém, o que torna ainda mais pertinente o uso deste recurso.

A título de conclusão, e pegando a deixa da concomitante observação das imagens que será empreendida, ainda que em função do áudio, destacamos o fato de que esta pesquisa ao se propor a problematizar as potencialidades dos componentes da banda sonora, convencionalmente renegadas a uma função meramente utilitário-figurativa na linguagem fílmica hegemônica, não está emitindo um juízo de valor que proponha que a dimensão sonora é mais importante que a dimensão visual. O que nos disponibilizamos a discutir é que na essência de qualquer linguagem audiovisual, a subordinação da faceta sonora à imagética limita a força criativa e o efeito perceptivo dos produtos gerados sob a égide desta linguagem.

Neste sentido, o conceito de “Audiovisão” (CHION, 2011), o qual ancora a ideia de que em uma experiência fílmica aquilo que vemos é totalmente influenciado pelo que ouvimos, e vice-versa, se apresenta como a perspectiva teórica alicerçadora deste estudo, sendo encontrada na estrutura de todas as outras noções conceituais aqui problematizadas. Dessa maneira, é a partir desta perspectiva que propomos confirmar nossa hipótese de que o que torna o estilo de Martel único e arrojado é a forma como a diretora concebe e articula as composições audiovisuais de seus filmes, retirando os sons da sombra das imagens e fazendo com que eles incrementem e até ressignifiquem a esfera visual.

Assim, partimos do pressuposto de que as peculiaridades estilísticas que tornam suas narrativas instâncias singularmente sugestivas e intuitivas, e que constroem atmosferas e áureas potencialmente enigmáticas e sensoriais, são frutos de um arranjo onde sons e imagens se complementam expressivamente a cada frame. E é a partir desta construção diegética singular que o espectador é convidado a experimentar uma fruição intensamente imersiva.

2 O UNIVERSO SONORO DE LUCRECIA MARTEL

2.1 MARTEL E O *NUEVO CINE ARGENTINO*

O cenário do cinema contemporâneo é palco de uma espécie de retomada da produção latino-americana que tem a década de 1990 como seu marco inicial. Após os frutíferos anos 1960¹⁰, marcados por um intenso fluxo produtivo resultante da efervescência dos movimentos modernos que encontraram terreno fértil no continente, a América Latina enfrentou um longo período de estagnação no âmbito da realização cinematográfica. Questões de instabilidade política e de consequentes crises econômicas e sociais interferiram diretamente neste panorama apresentado, sobretudo, nos países marcados por regimes ditatoriais, como o caso do Brasil e da Argentina.

A censura, a falta de suporte dos mecanismos públicos, e a crescente desvalorização das moedas locais provocaram um estancamento na atividade cinematográfica desses lugares de tal forma que alguns pesquisadores da área utilizam a expressão “Décadas cinzas”¹¹ para referirem-se a era 1970-1980 do cinema latino-americano (AMIOT, 2007; AGUILAR, 2006). Dentro desta perspectiva, a partir do último decênio do século XX, uma série de novas estratégias mercadológicas começaram a ser implantadas pelos cineastas como uma forma de driblar a crise do período anterior, que embora com menos força, continuava assombrando o setor artístico.

O barateamento dos custos de realização com a utilização de equipamentos mais acessíveis, a parceria com canais de televisão e o sistema de coprodução com potências europeias, são alguns dos formatos de financiamento alternativo que o cinema independente latino-americano recorreu para voltar a produzir. “(...) Depois de um período bastante longo de dificuldades, observa-se desde meados dos anos 1990 um dinamismo excepcional na

¹⁰ Os ideais de transgressão ao cinema norte-americano hegemônico compartilhados pelas vanguardas modernas europeias, sobretudo, *o Neorealismo italiano e a Nouvelle Vague*, reverberaram intensamente na geração de realizadores latino-americanos dos anos 1960. A contraposição ao elitista “sistema de estúdio” e aos moldes engessados da narrativa clássica, também era um desejo latente dos cineastas modernos da América Latina.

¹¹ Amiot (2007) aponta a resistência do público em aderir ao cinema social-militante dos anos 1960 como outro fator determinante para este longo período de estagnação produtiva do cinema latino-americano das duas décadas posteriores. O fracasso comercial e a impossibilidade de aderência ao já bastante defasado “sistema de estúdios” contribuiu para o desmantelamento da atividade cinematográfica no continente. O processo de retomada dos anos 1990, portanto, além de se basear em transformações no setor produtivo, também se apoiou em um movimento de reaproximação com o público, guiado pela concepção de filmes que abordavam a reflexão social de forma mais sutil e distante (sem militância e radicalismo) a partir da abordagem de narrativas cotidianas e potencialmente frutivas. Problematizaremos esta questão de forma mais completa quando nos aprofundarmos nos aspectos do “Nuevo cine argentino”.

atividade cinematográfica na América Latina” (AMIOT, 2007, p.29).¹² Tal fenômeno de ressurgimento destas cinematografias, embasado, sobretudo, neste processo de reciclagem do setor produtivo, fez com que os realizadores que compartilhassem desta nova lógica fossem colocados, tanto pela crítica como pela academia, como partes de um mesmo movimento, aquele dos “novos cinemas”.

No entanto, a intensa heterogeneidade estilística que circunda a produção dos realizadores latinos, aliada a falta de uma ideologia hegemônica que influencie a criação, faz com que esta categorização seja questionável. Como aglutinar sob um mesmo rótulo filmes tão distintos em seus formatos? Como aproximar cineastas, que mesmo compartilhando de um mesmo *modus operandi*, possuem perspectivas estético-narrativas peculiares? Para Amiot (2007), embora a questão da diversidade formal seja factível, e admitindo não ser suficiente a citada confluência produtivo-mercadológica, a esfera temática apresenta-se como determinante para a problematização dessas cinematografias contemporâneas enquanto movimentos.

Além dessa inevitável diversidade estética, se mantêm temáticas constantes, que vêm configurando a personalidade do cinema latino-americano desde os anos 1960: Preocupações sociais, políticas e éticas, que se manifestam na maioria dos filmes mais recentes, quaisquer que sejam os gêneros ou as estéticas em que se inscrevem. Em cada país, o cinema tende a refletir os grandes problemas do momento: dificuldades materiais e exílio em Cuba; Violência econômica e social no Brasil; Aproximação dos grandes problemas sociais da crise econômica e da memória da ditadura a partir da perspectiva de histórias pessoais e anedotas na Argentina e no Uruguai (AMIOT, 2007, p. 33).

Segundo a autora, esta concepção majoritária entre os realizadores latinos de enxergar o cinema enquanto veículo de comunicação que reflete e age sobre a realidade social em detrimento de uma visão que privilegia e exalta seu aspecto meramente lucrativo, é o que possibilita aglutiná-los sob o rótulo de “nuevos cines”. No entanto, a confluência temática e o compartilhamento de uma mesma lógica de produção, parecem não dar conta da estabilidade desta proposta taxonômica, nem em termos de um “nuevo cine latino-americano”, nem no domínio de cada país.

Nesse sentido, ao nos voltarmos para o nosso âmbito de análise, é possível perceber uma forte resistência por parte da crítica portenha especializada em compreender a produção

¹² Tradução nossa. Esclarecemos ao leitor que, para facilitarmos a compreensão deste texto e a fluidez de sua leitura, optamos por traduzir todas as citações de textos em língua estrangeira incluídas no corpo da presente dissertação. No entanto, a nosso ver, sempre que a tradução puder causar alguma inconsistência na apreensão do conteúdo exposto, a versão na língua original do trecho traduzido será colocada como nota de rodapé.

nacional contemporânea a partir da concepção de movimento. Segundo o crítico, e também pesquisador, Sérgio Wolf (2011 *apud* Verardi, 2010, p. 71) “Há algo que é indubitável: o novo cinema argentino não é um movimento, porque carece de programa, de ideário”.

Tal argumentação não é exclusiva da crítica, sendo defendida de maneira ainda mais veemente pelos próprios realizadores. É comum encontrarmos nas declarações dos cineastas uma rejeição à noção conceitual de um *Nuevo Cine Argentino*, sentimento que parece refletir um incômodo em relação ao apagamento das diferenças - autorais e circunstanciais – operado neste processo de categorização da produção mais recente do país. Além disso, para Lucrecia Martel, a configuração de um movimento cinematográfico exige algum tipo de articulação consciente entre seus membros, algo que no seu entendimento não aconteceria no cenário Portenho.

Parece que houve um exercício da imprensa de chamar isso de uma onda, enquanto os filmes são diversos e possuem interesses diversos. Depois da ditadura, e no início da democracia, a instituição que cuidava de cinema no país estava desmantelada; (...) Dez anos de democracia foi o tempo para reorganizar o cinema. Isso não significa que os diretores sejam entre si uma onda. Porque, quando pensamos em uma onda, pensamos em diretores que compartilham ideias políticas, ideias estéticas, ou pelo menos discutem questões narrativas, e isso não ocorre entre os diretores argentinos. Está cada um lutando por seu filme, sem nenhuma idéia de movimento. O que há não é um movimento, é uma coincidência (entrevista de Lucrecia Martel, 2008, a BARRENHA, 2011, p. 34).

Para além dessa discussão sobre a produção contemporânea do país configurar-se, ou não, em uma vanguarda, o que é possível perceber de maneira muito clara ao analisarmos o cinema argentino dos anos 1990 para cá é um processo de transformação desta atividade artística em todas as suas nuances. Este movimento de reorganização pós-ditadura, citado por Martel, não se limitou ao setor institucional, uma vez que novos meios alternativos de produção e exibição foram explorados pelos realizadores, assim como também foram subvertidas diversas convenções narrativas e estéticas que permeavam a linguagem fílmica do cinema precedente. Neste sentido, este ímpeto generalizado de renovação, embora expressado estilisticamente de maneira heterogênea, evoca uma aproximação, ainda que inconsciente e desarticulada, entre os cineastas deste período.

Tanto os novos cineastas como a crítica cinematográfica dos anos 1990 consideravam não representativo o cinema imediatamente anterior, aquele que vinha sendo realizado durante a década de 1980 desde o retorno da democracia, por isso a irrupção do novo fenômeno foi vista como uma necessária e esperada renovação (VERARDI, 2010, p. 72).

A problemática em torno deste *Nuevo cine Argentino* é recorrente no âmbito acadêmico e nos interessa apreendê-la como uma forma de compreendermos de forma mais nítida e completa a composição da obra de Martel. Como a produção da diretora dialoga com seu contexto cinematográfico de origem? Que contexto seria este? (movimento ou mero pertencimento geracional?) Que pontos a aproximam e\ou a afastam da produção Nacional coexistente? De que maneira a peculiaridade sonora que parece modelar o estilo da cineasta se comunica com este panorama circunstancial? Tais entendimentos nos trarão chaves determinantes para a decodificação do papel dos elementos sônicos nas ficções de Martel. Na busca por respostas aos questionamentos lançados, a presente pesquisa propõe uma análise do processo de formação do cinema contemporâneo Argentino a partir da perspectiva do surgimento de uma nova e pulsante tendência artística.

2.1.1 As cenas anteriores

Em um lapso de dez anos, 1966-1976, o país sofreu dois golpes militares¹³ que influenciaram diretamente no gradual desaparecimento da vanguarda moderna do cinema Portenho, também denominada de *Nuevo Cine Argentino*. O anseio por fazer filmes que problematizassem a realidade social do país, que servissem ao propósito de despertar a consciência crítica do espectador, fez com que essa geração de 60 sofresse as retaliações típicas de um momento político ditatorial. Os mecanismos de censura minaram a circulação dos filmes, enquanto que o setor da realização teve que lidar com a falta de apoio do governo que travou o acesso de projetos afinados com a concepção desta *Nueva onda* às verbas públicas. Ademais, e ainda mais grave, foi o quadro de perseguição, mortes e imposição de exílios forçados aos profissionais cinematográficos, provocando um esvaziamento criativo do setor (BARRENHA, 2011).

Envoltos em uma crise cultural onde a liberdade de expressão era veementemente tolhida, e sem condições de enfrentarem, sem nenhum suporte público, a crise financeira do mercado interno, os cineastas do *Nuevo cine* que não foram presos, expulsos do país ou mortos, buscaram meios alternativos na tentativa de manter a atividade do movimento. As produções eram independentes, feitas em uma lógica de colaboração que contava com os

¹³ Ao longo do século XX, a Argentina sofreu seis golpes militares: 1930, 1943, 1955, 1962, 1966 e 1976. No entanto, os dois últimos foram os mais longos (sete anos cada) e severos. Isto porque já não se colocaram enquanto governos provisórios como os quatro golpes anteriores, mas sim como ditaduras permanentes. O de 1966, autodenominado de “Revolução Argentina”, foi liderado pelo General Juan Carlos Onganía, já o de 1976, foi liderado por uma junta Militar que o batizou como “Processo de Reorganização Nacional”.

escassos recursos dos próprios realizadores, e os filmes exibidos em discretos cineclubes ou em festivais internacionais. No entanto, tais mecanismos de resistência não foram suficientes e a vanguarda moderna entrou em total ostracismo durante a década de 1970. “(...) a ausência de uma política que permitisse a continuidade da produção e exibição foi minando as possibilidades de gestão e circulação dos filmes e a geração de 1960 foi lentamente desaparecendo” (VERARDI, 2010, p. 64).

Neste momento, ressurgiu como protagonista justamente o cinema que fora combatido pela *Generación del 60*¹⁴, o qual replicava a fórmula hegemônica hollywoodiana, baseando-se, portanto, em um sistema produtivo de estúdios, em uma linguagem narrativa clássica e em uma proposta temática que privilegiava roteiros com histórias espetaculares e universais em detrimento daquelas que se voltavam para o cenário nacional. Neste sentido, o ideal de subversão a este modelo foi o combustível para a vanguarda moderna portenha, assim como encontramos um correspondente ímpeto de renovação de antigas estruturas permeando o cinema contemporâneo sobre o qual nos debruçaremos. Embora este contraponto entre os *Nuevos cines* de 1960 e 1990, que por ora parecem compartilhar outros aspectos além da denominação, seja eficiente para o conhecimento almejado, o deixaremos para um momento mais oportuno desta seção onde o resgataremos munidos de um desenvolvimento historiográfico mais completo.

Retomando a observação sobre a produção fílmica que se desenvolveu durante este longo período de estado de sítio do tipo permanente (1966-73; 1976-83), destacamos o fato de que este cinema de tendência comercial e tradicional surgiu durante os anos 1950, espelhando-se na fórmula comercial de sucesso da era de ouro hollywoodiana, momento em que dominou o cenário nacional. Na década seguinte, mesmo dividindo espaço com a vanguarda moderna que destituiu o seu domínio ao propor um *nuevo cine*, esse ciclo produtivo permaneceu e consolidou-se durante o período ditatorial da *Revolução Argentina* (1966-1973).

Em meados de 1970, com o fim do *Nuevo cine* e com a ascensão do último governo Militar (1976-1983), a cinematografia Portenha nos moldes clássicos voltou a figurar absoluta em primeiro plano, no entanto, com uma produção mínima e baseando sua sobrevivência em meio à crise no estabelecimento de uma aliança temática com os princípios ditatoriais. “(...) o parco cinema sob a ditadura que se estabeleceu a partir de 1976 se dedicou a três ideias

¹⁴ Outra denominação para o *Nuevo cine Argentino* da década de 1960 (BARRENHA, 2011).

primordiais: a mitificação de um tempo longínquo, o país como estabelecimento reeducacional, e a anedota moralizante” (BARRENHA, 2011, p. 21).

A redemocratização definitiva do país a partir de 1983, sob o comando do presidente Raúl Afonsín (1983-1989), demarca um breve período de prosperidade para o cinema Argentino proporcionado tanto pelo fim da censura, e pelas revisões democráticas das legislações repressivas, quanto pela volta de investimento do setor público na produção nacional. Determinante para este último ponto, foi o fato da gestão do Instituto Nacional de Cinema – INC¹⁵ ter sido entregue ao cineasta Manuel Antín¹⁶ que, além de reabrir escolas de cinema fechadas durante a ditadura e fundar novas instituições voltadas para o ensino da prática cinematográfica, também alavancou a produtividade do setor.

Com a gestão de Manuel Antín no INC, se recuperaram os ingressos próprios para o fomento cinematográfico mediante a aplicação de um imposto único de 10% sobre o preço das entradas vendidas. Com este fundo de fomento voltaram a filmar diretores que estavam proibidos e muitos diretores novatos. Duplicou-se a quantidade de filmes produzidos mediante o financiamento estatal, entre os quais predominou o cinema de autor. Em 1985 se chegou ao recorde de produção de 52 filmes, e durante toda a gestão de Antín, mesmo com profundas crises econômicas, nunca foram feitos menos de 32 por ano (CAMPERO, 2009, p. 20).

Tais “profundas crises econômicas” intensificaram-se durante o início do governo de Carlos Menem (1989-1999) que por meio de uma política neoliberal beneficiava o capital estrangeiro em detrimento do interno, além de pregar uma privatização geral do setor público. Neste contexto, o apoio governamental ao setor cinematográfico praticamente cessou e as produções independentes, principais beneficiadas durante a gestão de Antín no INC, foram as mais prejudicadas, tendo em vista que o financiamento deste ente público passou a ser cada vez mais restrito, contemplando primordialmente, em nome do lucro da bilheteria, filmes de diretores já consagrados e realizados por grandes conglomerados de comunicação que, portanto, não careciam de aportes significativos.

¹⁵ O INC, antecessor do atual *Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales* (INCAA), foi criado em 1957 como parte do processo de institucionalização de diversos setores da economia promovido durante a *Revolução Libertadora, governo ditatorial que comandou o país de 1955 a 1958*.

¹⁶ Manoel Antín é considerado uma figura primordial para o início do processo de retomada empreendido pelo *Nuevo Cine*, não só por ter alavancado recursos financeiros para o setor, como por ter investido na promoção de interesse pelas carreiras cinematográficas. “Al inicio de la gestión de Manuel Antín, en la Escuela de Cine del INC se habían inscripto menos de cien aspirantes. Seis años después, se inscribieron más de mil” (CAMPERO, p. 20, 2009). E mesmo depois de se afastar da gestão do INC, ao fim do governo de Afonsín, Antín continuou apoiando a renovação artística do âmbito cinematográfico ao criar em 1991 a FUC (Fundación Universidad del Cine) que continua sendo até hoje uma instituição que forma e lança no cenário nacional argentino jovens e talentosos diretores de cinema.

No entanto, a crise também atingiu a esfera privada de modo que nem mesmo o cinema comercial escapou deste quadro de recessão. “A crise que vinha experimentando a indústria cinematográfica aprofundou-se ainda mais no começo da década. Em 1991 o número de estreias locais se reduziu a dezesseis, enquanto que no ano seguinte foram lançadas dez películas argentinas (...)” (VERARDI, 2010, p. 66). Ademais, o circuito exibidor foi igualmente atingido, já que centenas¹⁷ de salas foram fechadas pelo país. À crise financeira da população que compromete imediatamente a cultura e o lazer, somam-se as invasões dos mercados estrangeiros das TVs a cabo e dos videocassetes apoiadas pelo neoliberalismo, como os principais motivos para a derrocada deste setor (CAMPERO, 2009).

Durante este período inicial de redemocratização até 1995, ano que se convencionou na teoria como sendo o marco inicial do *Nuevo cine Argentino* contemporâneo, a produção Nacional em termos temáticos voltou-se tanto para uma reflexão social e coletiva acerca das mazelas da ditadura, quanto para a apropriação dos motivos e conteúdos típicos dos gêneros hollywoodianos. Enquanto o primeiro caso refere-se a um circuito majoritariamente autoral e independente que visa mais à função social do cinema do que sua faceta de entretenimento, o segundo afina-se com a proposta dos conglomerados midiáticos que priorizam os aspectos mercadológicos dos filmes.

No entanto, nos dois casos, é apontada uma espécie de estagnação criativa tendo em vista a falta de experimentação narrativa e estilística que permeavam estas produções. No caso do cinema comercial isto é mais facilmente previsto tendo em vista a sua propensão a reproduzir estruturas de linguagem de filmes lucrativos em termos de bilheteria. Contudo, a outra vertente, de onde se espera uma maior inventividade, não trouxe contribuições significativas para o desenvolvimento de uma cinematografia genuína, seguindo, primordialmente, certas convenções clássicas pautadas no ideal da transparência diegética, como a primazia do roteiro e a construção de personagens estereotipados que automaticamente cativam a empatia do espectador, e que por meio de seu discurso roteirizado nos guiam pela história à maneira que o filme quer.

¹⁷ A crise que vinha assombrando a esfera da exibição desde os anos 1960, década marcada pelo fracasso comercial da *generación del 60* e pelo início do enrijecimento das ditaduras, se agudizou na primeira década da democracia, momento em que o país tentava com muita dificuldade se reorganizar em termos políticos, econômicos e sociais, após os sucessivos golpes militares. “entre el 85 y el 90 se cerraron 488 salas de cine, que llegaron a 427. (...) en 1994 había 326 salas, casi un tercio de las que había diez años antes” (CAMPERO, 2009, p. 31)

Em sua vocação didática era um cinema, ademais, tautológico. Sublinhava com as palavras o que já havia sido dito em imagens, de modo repetitivo e sem intenção de trabalhar com sua sincronia. Os diálogos eram inverossímeis e grandiloquentes, escritos como um *slogan* para terem ressonância histórica. Em lugar de priorizar a *mise-em-scene*, a ideologia do diretor se depositava no que dizia o personagem sobre o qual o espectador podia descansar, depositário tanto da correção ideológica quanto da possibilidade de corrigir injustiças históricas (CAMPERO, 2009, p. 22)¹⁸.

Em meio a este contexto de crise tanto financeira, quanto criativa, no setor cinematográfico, surge uma produção que se propõe a subverter cada vertente desta estrutura inerte. *Rapado* (Martín Rejtman, 1992) vai de encontro ao esquema estético-narrativo-temático do cinema feito desde a redemocratização, o qual subordinava os recursos estilísticos a uma narrativa centrada no texto, onde os roteiros, de forma bastante homogênea, comandavam a construção diegética em torno da criação de personagens e discursos que pareciam insistir em uma mesma ideia, qual seja, incutir por insistência e retórica, e não por reflexão e conhecimento, uma ideologia no público de aversão à ditadura e de recuperação de uma dignidade coletiva.

Dessa maneira, o filme de Rejtman aposta em transgredir este modelo, que segundo o próprio diretor, parecia ultrapassado, sem alcançar uma conexão com o presente. “(...) Eu não podia absorver nada do cinema argentino. Nem as atuações, nem os enquadramentos, nem a montagem, nem o uso da música. Não fiz nenhuma análise, mas tinha a impressão de que o cinema argentino não era contemporâneo.” (entrevista de Rejtman a RICAGNO e QUINTÍN, 1996, *apud* CAMPERO, 2009, p. 24)¹⁹. Neste ímpeto de renovação, a obra pioneira do estreante diretor, aborda uma trama particular, contada em uma narrativa cotidiana que se desenvolve a partir da rotina de personagens comuns, e onde o discurso perde espaço permitindo que outros componentes, como a luz e o som, despertem a fruição do espectador.

Rapado nos apresenta uma breve passagem na vida do adolescente Lúcio, que ao ter sua moto roubada logo na primeira cena do filme, passa a caçar pelas ruas de Buenos Aires uma oportunidade de furtar qualquer motocicleta alheia e assim não ficar no prejuízo. O personagem não é delinquente, nem, do contrário, jovem promissor, mas sim um típico adolescente que vive um momento ocioso e infrutífero, revezando suas atividades entre o

¹⁸ “En su vocación didáctica era un cine, además, tautológico. Subrayaba con las palabras lo que ya había sido dicho en imágenes, de modo repetitivo y sin intención de trabajar con su sincronía. Los diálogos eran inverosímiles y grandilocuentes, escritos como consigna para tener resonancia histórica. En lugar de priorizar la puesta en escena, la ideología del director se depositaba en lo que decía el personaje sobre el cual el espectador podía descansar, depositario a la vez de la corrección ideológica y de la posibilidad de corregir las injusticias históricas”

¹⁹ “No podía agarrar nada del cine argentino. Ni las actuaciones, ni la puesta de cámara, ni el montaje, ni el uso de la música. No hice ningún análisis, pero tenía la impresión de que el cine argentino no era contemporáneo.”

vídeo game e alguns tragos de cigarro, tomado por uma aparente apatia em relação ao futuro. Ainda que o filme toque, de maneira sutil, na questão da falta de perspectiva da geração de 1990 em meio à crise política e financeira que assolava o país, tal temática se desenvolve a partir do âmbito individual, particular, em detrimento de uma representação hegemônica do coletivo construída a partir de histórias repletas de grandes acontecimentos.

Dentro desta perspectiva de renovação, a narrativa não segue os moldes clássicos, propondo uma diegese do agora que não tem, portanto, a obrigatoriedade de ter começo e fim determinados, além de não se prender às amarras do tradicional esquema causa-efeito na articulação das ações. Dentro desta perspectiva, o filme desloca o centro da narrativa do diálogo (o conteúdo proferido pelos personagens já não domina a decodificação da trama) em direção tanto à composição minimalista da *mise-en-scène*, quanto ao despojamento da atuação de personagens cuja subjetividade, construída mais pelo viés da opacidade do que da transparência narrativa, é de difícil acesso. Ademais, já é possível perceber neste filme uma exploração mais autônoma e expressiva dos ruídos, onde estes componentes não se limitam a apenas repetir as informações imagéticas, sendo utilizados enquanto elementos significativos na produção de sentido da diegese, como veremos mais a frente nesta seção quando abordarmos de forma mais específica a questão sonora.

No âmbito da produção-exibição, o filme também inovou, uma vez que foi realizado de maneira independente, sem qualquer aporte público ou privado, contando apenas com o bolso da equipe realizadora, além do financiamento estrangeiro do Festival de Rotterdam, e circulando longe das salas comerciais em um circuito alternativo de festivais internacionais, cineclubes e de alguns poucos Ciclos exibidores locais que abriam espaço para a produção independente (VERARDI, 2010). É a partir desta proposta de reciclagem completa do cinema Nacional que o filme em questão é convencionalmente considerado, nos âmbitos da crítica e da academia, como o embrião da faceta contemporânea do cinema Portenho, a qual vem sendo problematizada neste texto a partir da noção conceitual de um *Nuevo Cine Argentino*. “*Rapado* tornou-se um filme de culto, gerador de uma grande influência em muitos dos diretores que começam a surgir no final dos anos 1990” (VERARDI, 2010, p. 68).

A Lei 24.377 de 1994, conhecida como *Ley del Cine*, traz uma colaboração significativa para o combate à forte recessão nas esferas da realização e da exibição que vinha assombrando o cinema Argentino desde a virada da década. Promulgada com o propósito de regulamentar e subsidiar a atividade cinematográfica, a legislação impõe normas que visam coletar aportes para alavancar a produtividade do setor. “(...) ao imposto das entradas de cinema somou-se um tributo de 10% sobre aluguel, venda e edição de vídeos, e 25% dos

ingressos que o Comitê Federal de Radiodifusão (COMFER) obtinha dos canais de televisão aberta e a cabo” (BARRENHA, 2011, p. 24). A autora também destaca a reativação da “cota de tela” que estabelece uma quantidade mínima de filmes nacionais nas grades de todas as salas de exibição do país.

Com a nova legislação, multiplicou-se o investimento do Estado na esfera cinematográfica que passou do aporte de oito milhões de dólares para 40 milhões (BATTLE, 2002 *apud* VERARDI, 2010). Ademais, uma onda de abertura de escolas especializadas em Buenos Aires, provocou uma reativação produtiva e criativa do cinema Nacional. “Além de institucionalizar a aquisição do conhecimento, (...), o crescimento das escolas interferiu na transformação das formas de produção, já que em muitos casos elas apoiaram, financiaram e permitiram a realização de vários dos filmes novos” (VERARDI, 2010, p. 73). Por fim, vale ressaltar, que o enfraquecimento da crise econômica Estatal influencia de perto toda essa onda de prosperidade, uma vez que o poder público passa a ter condições de investir mais no âmbito artístico e educacional e a população a dispor de mais recursos para a cultura, lazer e educação.

2.1.2 O nuevo cine argentino

Embora a *Ley del Cine* possua traços corporativistas²⁰, tendendo a favorecer projetos nacionais encabeçados por grandes conglomerados da comunicação, seu texto reservava, em menor escala, incentivos às produções independentes que estavam tentando ingressar no circuito. Este apoio manifestou-se não só pela concessão de uma maior verba ao INC, como também pela ampliação de sua autonomia enquanto instituição, tendo em vista que a partir desta lei o instituto passou a ser o INCAA (Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales). Tal cenário favorável conferiu a este órgão o acesso aos recursos necessários e a possibilidade de aplica-los no desenvolvimento de ações que oportunizaram a realização de projetos cinematográficos, que do contrário, dificilmente sairiam do papel. “(...) O INCAA pode oferecer empréstimos e subvenções para os filmes, estabelecer associações financeiras com produtores e conceder prêmios” (CAMPERO, 2009, p. 30).

²⁰ Sobre este aspecto CAMPERO (2009), comenta: “A la luz de la historia, la ley terminó favoreciendo a las corporaciones. Se creó un consejo asesor formado por sindicatos, organizaciones de directores y organizaciones de productores. Estas corporaciones nombran a los comités que evalúan y aprueban el presupuesto y los proyectos a financiar. Los miembros de los comités no están por méritos propios sino por representar a entidades, y esas entidades son las que deciden qué financiar. Es decir, se financian a sí mismas.

Foi neste contexto que surgiu o filme *Histórias Breves* (1995), também considerado uma produção determinante no delineamento dos contornos do cinema argentino contemporâneo, sobretudo, na visão da crítica especializada, como veremos a seguir. A obra em questão é o resultado de um concurso de roteiros para curtas-metragens, promovido pelo INCAA em 1994, que proporcionou aos oito vencedores, entre eles Lucrecia Martel, a realização de seus projetos. O filme, portanto, consiste em uma coletânea²¹ que se destaca pela inovação produtivo-estilística proposta por todos os curtas que a compõe. Tal ímpeto de transgressão ao cinema que vinha sendo feito, o qual já dava seus primeiros sinais em “Rapado”, é acolhido pela crítica que passa a movimentar e a difundir a ideia de o início de um novo ciclo contemporâneo no cinema Argentino.

O número 40 da *El amante*, correspondente a junho de 1995, e logo após a estreia de *No te mueras sin decirme a donde vas* (Eliseo Subiela, 1995) e de *Histórias breves*, intitulou em sua capa: “O Mal” (debaixo da foto do filme de Subiela) – “O Novo” (debaixo de uma foto de *histórias breves*). A capa “O Mal – O Novo” resumia uma tomada de posição radical contrária ao cinema daquele momento (um filme que resumia os vícios do velho cinema, um diretor consagrado, prestigiado e festejado, produção de um grande grupo midiático e financiamento a cargo do estado argentino) e uma aposta por propostas estéticas inovadoras, arriscadas e cinematograficamente rigorosas de um grupo de jovens cineastas desconhecidos e sem compromissos (CAMPERO, 2009, p. 28).

O filme, além de demarcar o início deste *Nuevo Cine*, marco estabelecido pela crítica especializada e acolhido por grande parte dos pesquisadores do Cinema Argentino (CAMPERO, 2009; AGUILAR, 2006; VERARDI, 2010), também foi responsável por deslanchar a carreira de vários jovens cineastas considerados hoje como figuras emblemáticas no contexto do cinema contemporâneo, à exemplo de Martel. Na época, ainda estudante de cinema, Lucrecia tinha feito alguns poucos curtas-metragem em um sistema arcaico e colaborativo, sem nenhum incentivo do governo ou da própria escola que frequentava, uma vez que neste período o país sofria as mazelas de uma forte crise econômica, como vimos anteriormente. Neste sentido, seus primeiros filmes não alcançaram uma visibilidade suficiente para que a cineasta pudesse desenvolver projetos mais audaciosos. Foi, portanto, a participação de seu curta *Rey Muerto* (Lucrecia Martel, 1995) na coletânea *Histórias breves*, que a tornou conhecida e requerida no meio audiovisual, sobretudo, pelo fato do filme ter

²¹ Curtas-metragens e respectivos diretores que integraram o projeto *Historias breves: La ausencia*, de Pablo Ramos; *Niños envueltos*, de Daniel Burman; *Ojos de fuego*, de Jorge Gaggero y Matías Oks; *Guariso ve, los olvidados*, de Bruno Stagnaro; *Dónde y como Olivera perdió a Achala*, de Andrés Tambornino y Ulises Rosell; *Noches áticas*, de Sangra Gugliotta; *Rey muerto*, de Lucrecia Martel y *Cuesta abajo*, de Adrián Caetano.

alcançado uma circulação significativa²² graças à mobilização dos próprios diretores (BARRENHA, 2011).

A trama relata a tentativa de fuga de uma mulher, junto com seus três filhos, do pequeno povoado onde mora, *Rey Muerto*, por conta da vida de maus tratos que leva ao lado do marido. No entanto, o homem não aceita o livre arbítrio da esposa e tenta a impedir de ir embora, provocando a reação da mulher, que tendo conseguido uma arma em seu caminho, atira contra os olhos de seu carrasco, conseguindo, assim, partir. A participação deste curta em um projeto eleito como pioneiro na definição do que seria o cinema contemporâneo Nacional dali para frente, automaticamente ligou o nome de Martel ao NCA²³. No entanto, *Rey Muerto*, apesar de notoriamente compartilhar um *modus operandi*, e certas predileções temáticas e estéticas, com os outros curtas, também já apresenta algumas indicações da particularidade estilística que virá a permear os próximos longas-metragens da diretora. De modo a tornar mais tangível este contraponto, vejamos alguns pontos de aproximação e distanciamento entre o filme e a tendência que o permeia.

Ao analisarmos o curta é possível identificar aspectos desta *Nueva onda* que se consolidarão enquanto recorrências definidoras do movimento ao logo de seu processo de estabilização. Como exemplo, podemos citar o motivo temático que relata uma história de potência social, porém relatada dentro de um âmbito cotidiano e particular, qual seja, a da mulher sufocada pelo domínio machista do esposo que foge desta situação sem nos dar a conhecer nada além do seu instante de fuga. Além disso, é possível apontarmos a exploração de uma narrativa não linear, e a quebra do verbocentrismo (CHION, 2011)²⁴ em detrimento de uma valorização da emanção da fala, como aspectos recorrentes na caracterização da cinematografia contemporânea Portenha já presentes em *Rey Muerto*. O Marido violento é verborrágico, mas o conteúdo dito por ele nos revela menos sobre a atmosfera e o discurso do filme do que a maneira com que literalmente ele cospe e esbraveja as palavras.

²² De acordo com Barrenha (p. 26, 2011): “*Historias Breves* logrou uma importante repercussão em crítica e público: 12 mil espectadores (pode parecer um número pequeno, mas era uma surpresa pelo fato de que a presença de curtas no circuito comercial era – e é – quase nula)”.

²³ Sigla convencionalmente utilizada nas pesquisas que se debruçam sobre o *Nuevo Cine Argentino*. Em alguns momentos do texto adotaremos esta nomenclatura para nos referirmos a este movimento.

²⁴ Trata-se de um conceito o qual problematiza a ideia de que a linguagem cinematográfica hegemônica centraliza a produção de sentido dos filmes nos textos dos diálogos, proferidos pelas vozes, em detrimento dos outros elementos da banda sonora. Neste sentido, se em um primeiro momento de sua conceituação, Chion (2011) fala de um *vococentrismo*, como uma referência a centralidade da voz nos filmes, logo ao desenvolver seu pensamento, o autor chega à conclusão de que o que de fato é hipervalorizado na condução das tramas fílmicas é o texto, o verbo enunciado de forma inteligível, e não as propriedades específicas da voz (timbre, tom, potência, emanção etc.), aspectos notoriamente secundários nas produções que seguem os padrões clássicos.

No entanto, em meio a este amálgama de coincidências, é possível identificar especificidades deste filme determinantes para a composição do estilo peculiar de Martel, o qual irá se desenvolver em seus próximos projetos, tais como a valorização dos sons do mundo enquanto componentes centrais nos engendramentos de sentido da diegese, e a criação de um universo ficcional reconhecível, porém estranho, a partir de atuações não naturalistas. Embora apareçam aqui de maneira ainda intuitiva, esses recursos estilísticos já sinalizam a formação de uma cinematografia de potência autoral. Após mapearmos ao longo do presente texto as características consideradas como definidoras do movimento ora problematizado, voltaremos a este paralelo entre a diretora e o NCA.

Retomando a análise sobre o processo de retomada do cinema argentino a partir de meados da década de 1990, após quase uma década de forte recessão, destacamos o fato de ele ter sido impulsionado, em grande medida, pelo fortalecimento dos canais de apoio à produção independente, que por sua vez, foi possibilitado pela atenuação da crise econômica que vinha estagnando o desenvolvimento do país desde a redemocratização. Dessa maneira, foi neste cenário de prosperidade, que o *Nuevo cine* começou a tomar os contornos de um movimento, sobretudo, a partir da promulgação da *Ley del Cine*, como vimos no tópico anterior.

No entanto, transformações no âmbito da exibição também foram determinantes para que esses novos filmes, convencionalmente colocados à margem do circuito comercial, pudessem ser assistidos pelo grande público. Dentro desta perspectiva, os festivais de cinema, nacionais e internacionais, foram de suma importância para que essas produções independentes, as quais rejeitavam tanto convenções de linguagem do cinema hegemônico, quanto sua perspectiva primordialmente mercadológica, conquistassem espaço e visibilidade. Foi neste contexto de circulação que ganharam notoriedade dois filmes os quais são considerados, por críticos e pesquisadores, como os responsáveis pela consolidação da *Nueva onda* que já vinha se formando desde *Rapado* (1992) e que já apresentou contornos mais firmes em *Histórias Breves* (1995).

O Prêmio Especial do Jurado concedido à *Pizza, birra, faso* de Adrián Caetano e Bruno Stagnaro no Festival internacional de Cinema de Mar del Plata de 1997, e os prêmios de melhor diretor e melhor ator conquistados por Mundo Grúa, de Pablo Trapero, no Festival de Cinema Independente da cidade de Buenos Aires, em 1999, somados ao interesse do público, contribuíram para consolidar e promover o *nuevo cine argentino*. Desta maneira, e apesar do panorama de exibição gerar alguns obstáculos para a circulação dos filmes do novo cinema, este conseguiu se introduzir no campo cultural da Argentina dos anos 90 e lentamente foi se afirmando como um dos fenômenos mais significativos da cena artística Nacional (VERARDI, 2010, pp. 70-71).

O filme de estreia de Pablo Trapero, um dos cineastas mais reconhecidos como integrante do *NCA*, foi feito com recursos limitados, em um formato de realização colaborativa entre amigos da cena independente, onde a improvisação para driblar os obstáculos da falta de financiamento fazia parte do rústico sistema produtivo. *Mundo Grúa* (Pablo Trapero, 1999), só recebeu um mínimo aporte público quando já estava praticamente pronto, de modo que a verba do INCAA serviu basicamente para pagar as dívidas contraídas durante a fase de execução e finalização do projeto (CAMPERO, 2009, p. 38). Além de seguir a linha produtiva independente que caracteriza a *Nueva onda*, a obra também compartilha de outros aspectos cruciais desta cena contemporânea. Vejamos.

A história é de natureza íntima e se desenrola a partir das ações triviais do protagonista. “Rulo” é um homem de meia-idade, solteiro, com uma saúde debilitada pelos maus hábitos, que vive em uma quitinete na capital, e conta com a ajuda de um amigo dos tempos juventude, época em que tinha uma banda e sonhava em ser famoso, para arrumar um emprego e, assim, poder se sustentar. No entanto, à falta de preparo para o mercado de trabalho, e a áurea de estagnação que o permeia, trazem dificuldades para que ele tenha sucesso nesta empreitada. Assim como os personagens de *Rapado* e *Pizza, birra e faso* (Bruno Stagnaro e Israel Adrián Caetano, 1997), Rulo é um homem simples, prosaico, sem nenhuma propensão a herói ou vilão, que almeja o básico para seguir sua vida: um emprego.

Nesse sentido, o filme reitera a fórmula da história mínima, presente nos filmes supracitados e em outros títulos desta onda de 1990, contrapondo-se assim diretamente ao modelo hegemônico da narrativa clássica hollywoodiana, adotado veementemente pelo cinema comercial Portenho, que se baseia em tramas mirabolantes construídas a partir de grandes acontecimentos de perspectivas universais e repleta de personagens estereotipados, cujos caracteres e contornos da personalidade geralmente são explícitos e de fácil identificação. Tudo que sabemos sobre Rulo vem da banalidade do seu dia-a-dia, durante este breve período

da sua vida que acompanhamos. A narrativa nos oferece o presente da diegese, e isso é o mais precioso que temos para fruir o filme.

A subversão ao verbocentrismo (CHION, 2011), já notável tanto nos curtas de *Histórias Breves*, como em *Rapado*, também é uma aposta narrativa de *Mundo Grúa*. O filme é repleto de diálogos, no entanto de conteúdo mínimo, corriqueiro, assim como a trama que os contém. As falas repletas de informações de enredo, meticulosamente estruturadas em um roteiro clássico que é tido como o “senhor” da história, são substituídas por conversas triviais, sem dados reveladores, as quais se afastam das normas do discurso e se aproximam de um despojamento típico da oralidade informal. Ademais, o filme não possui um desfecho, pois vemos apenas “Rulo” voltando para casa depois de mais uma experiência laboral frustrante, sem que isso signifique o fim da sua história. O que ocorre nesta forma de narrativa, fluída e aberta, é uma desconstrução da ideia de princípio e conclusão. O filme começou em um ponto qualquer, e é assim também que vai terminar. Tal formato, vale salientar, não era bem-vindo na tradição clássica onde o encadeamento ordenado, e, primordialmente, cronológico das ações, é uma convenção pouco desafiada.

A predileção destes cineastas de 1990 por histórias mínimas, não traz consigo a negação de uma abordagem do coletivo, pelo contrário, a reflexão acerca da realidade social reverberava, com intensidades diferentes, em seus filmes. Em *Rapado* e *Pizza, birra, faso* é abordada a questão de uma juventude ociosa e sem perspectivas de futuro, desesperançada pela crise Nacional, e que vê nos maus hábitos e na violência uma forma de se movimentar. *Rey Muerto* constrói um discurso feminista, de aversão ao machismo social que assombra a Argentina há décadas. Já *Mundo Grúa* toca nos pontos do desemprego e da exploração trabalhista. No entanto, tal reflexão acerca da problemática coletiva é suscitada a partir de histórias particulares, em uma proposta de individualização do drama social.

Nesta altura do texto, nos parece interessante retomar um sucinto contraponto entre os *nuevos cines* de 1960 e 1990. Já trouxemos a ideia de que ambas as gerações compartilhavam de um desejo de renovação das cenas cinematográficas antecessoras, quais sejam, as cenas de 1950 e 1980, cujas produções refletiam os formatos e conteúdos de um cinema comercial clássico e hegemônico. Tal renovação, em um espectro mais amplo, se expressava pela proposta de ressignificar o cinema nacional, explorado enquanto produto do mercado do entretenimento, para transformá-lo em um veículo comunicacional e artístico capaz de problematizar a realidade a qual pertence. A partir desse ponto maior em comum, estes *nuevos cines* também se aproximam nas maneiras de combater a lógica dominante que os mantinha a margem.

Nesse sentido, ambos pertenceram às cenas independentes de suas épocas, apostando em meios alternativos de realização e circulação para os filmes, além de compartilharem de uma temática Nacional, que negando abordagens universais, se voltava para a realidade social e cultural do povo argentino. Podemos ainda acrescentar, um semelhante ímpeto de transgressão à linguagem narrativa clássica, expressado, sobretudo, pelo enfraquecimento do roteiro em detrimento de uma valorização da mise-en-scène, tanto visual, quanto sonora; pelo embate ao verbocentrismo; pela predileção por uma condução narrativa não linear e de finais abertos; pela saída dos estúdios e adoção da cidade de Buenos Aires como locação principal.

Para Verardi (2010), o fato de pertencerem a distintos contextos sócio-político-econômicos, traz à tona diferenças entre esses movimentos, como o fato da geração de 1990 gozar de um profissionalismo e de um conhecimento técnico mais sistêmico, uma vez que diferente da de 1960, teve acesso às escolas, universidades e cursos de cinema que só começaram a existir no contexto Portenho a partir da década de 1970. Além disso, a cena contemporânea contou com subsídios do governo, enquanto que a vanguarda moderna era ignorada e rechaçada pelo Estado ditatorial, o que inclusive foi determinante para o completo desaparecimento do movimento, como vimos anteriormente. No entanto, segundo a autora, o mais sintomático para este paralelo entre os *nuevos cines*, é o fato de o movimento atual ter resgatado uma atitude crítica e ativa adotada pelo cinema moderno portenho, de conceber o filme em um diálogo permanente com as questões do seu tempo.

De fato este resgate aconteceu, porém, permeado pela distância contextual das referidas épocas. Em meio à situação política extrema de uma sucessão de ditaduras, o *nuevo cine* de meados do século adotou uma postura militante, partidária, fazendo de seus filmes veículos de uma ideologia contra o estado das coisas, seguindo assim toda uma lógica do transgressor movimento moderno ocidental. A mensagem política era explícita e circundada de motivos revolucionários. Já o novo cinema contemporâneo se constrói em meio a uma democracia ainda em consolidação, assombrada pelas pesadas heranças dos sucessivos períodos de estado de sítio, que luta para se estabilizar politicamente e economicamente, e que, portanto, traz suas próprias mazelas sociais.

O indivíduo não sofre mais uma opressão direta e explícita que o instigue a reagir, mas sim sofre frustrações pontuais e reiteradas, conseqüentes de problemas sociais mascarados, que vão lhe minando à vontade de mudar o que parece sem solução. É nesse contexto, que o *nuevo cine* de 1990 encontra como meio de expressão a particularização da problemática coletiva, tocando de forma sutil e sugestiva na questão social, propondo ao espectador, muitas vezes por meio de simbolismos e metáforas presentes em enredos intimistas, uma reflexão, e

não uma militância, frente à realidade a qual pertence. “Essa geração filma conflitos pessoais, da esfera do indivíduo, pequenas histórias da geografia íntima, nas quais sentimos o impacto da crise nacional, e quase sempre a apatia e a perplexidade em que ficou imersa a população (...)” (MOLFETTA, 2008, p. 177 *apud* BARRENHA, 2011, p. 35).

Mundo Grúa, como vínhamos analisando, sintetiza bem esta nova maneira do cinema de lidar com a realidade tangível, sendo considerada uma película emblemática para pensarmos a cena contemporânea portenha, e não apenas por isso, mas por uma confluência de fatores: reúne as características básicas de produção, linguagem e conteúdo de seus antecessores do *NCA*, e as difunde no contexto cinematográfico Nacional e Internacional ao vencer categorias importantes (melhor diretor e melhor ator) do I BAFICI (1999), e a partir daí alcançar uma circulação bastante expressiva²⁵. Assim, o filme fecha o ciclo de formação, iniciado com *Rapado* (1992) e levado adiante por *Histórias Breves* (1995), *Pizza, birra e faso* (1997), para citar os mais relevantes, do que viria a ser o cinema contemporâneo Portenho do século XXI.

A premiação de uma obra ícone para o *Nuevo Cine Argentino* na primeira edição do *Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independente* – BAFICI, sinaliza a importância do evento para a difusão e amadurecimento desta cinematografia. Ao longo da era 2000 o BAFICI exibiu centenas de filmes que traziam as características narrativas e estéticas definidoras deste cinema contemporâneo Nacional, funcionando como um compilador do movimento. Surgido em um contexto favorável para a subversão de antigos formatos, o festival abriu suas portas para o cinema independente e se propôs a ir de encontro ao esquema turístico, glamoroso, elitista e comercial que caracterizava os eventos de cinema na Argentina. Dessa maneira, movimentou a cena cinematográfica de seu tempo ao apoiar o novo.

A combinação escolas/universidades de cinema e arte e seus milhares de estudantes, a nova crítica, o teatro independente, as novas tecnologias e a “ampliação da quantidade de telas” permitiu o início e a multiplicação dos efeitos do BAFICI. Ele formou a cinefilia dos novos cineastas, facilitou a exibição no exterior do cinema independente argentino, alimentou e ampliou a nova crítica, multiplicou os espectadores, concedeu a possibilidade de exibição de obras que de outra forma jamais teriam sido realizadas, e por isso disponibilizou um quadro estimulante para a criação a partir de apostas alternativas às habituais. Excelentes filmes tem o BAFICI como único horizonte possível (CAMPERO, 2009, p. 46).

²⁵ *Mundo Grúa* atingiu uma média de 70 mil espectadores.

A era 2000 é palco de um período próspero para o *Nuevo cine*, uma vez que a cena independente passou a contar com maiores aportes do governo. Durante a década de 1990, a gestão do INCAA foi, primordialmente, filiada à política Neo-liberal do Presidente Carlos Menem (1993-1999), a qual, seguindo a tendência deste governo, priorizou investir em produções enquadradas em um sistema comercial e já mercadologicamente estruturadas, geralmente, financiadas por grandes corporações midiáticas, dentro de uma lógica corporativista, onde não havia muitos espaços para o apoio a filmes fora desse fôrma. No entanto, na virada do século, e com a mudança de governo²⁶, a situação começou a se modificar. “Mediante o decreto 531\2000, o INCA estabeleceu um limite para o montante de créditos e subsídios para que os filmes “grandes”, não levassem todos os fundos que o Estado destinava ao cinema.” (CAMPERO, 2009, p.41) Dessa maneira, mais projetos autônomos puderam ser contemplados com verbas públicas, o que impulsionou diretamente a produtividade da cinematografia independente Portenha.

Foi neste cenário de efervescência produtiva, que ocorreu em 2001, a terceira, e emblemática, edição do BAFICI. A esta altura, tendo consciência da consolidação de uma promissora onda contemporânea no âmbito cinematográfico Nacional, e gozando do prestígio de figurar entre os principais festivais de cinema da América Latina, o evento montou uma mostra especial em sua programação, denominada “Lo nuevo de lo nuevo” (O novo do novo), que reuniu diversos títulos alinhados com as características produtivas, temáticas e narrativas, do que estamos problematizando aqui como sendo o *Nuevo cine argentino*. Esta mostra explicitou a conexão em distintas camadas entre os filmes de sua grade e entre eles e tantas outras obras independentes realizadas neste período, conexão esta que vinha sendo anunciada e enaltecida pela nova geração de críticos desde meados de 1990. Ademais, a forte projeção do BAFICI no cenário ocidental contribuiu para a difusão desta perspectiva de um *nuevo cine* para o mundo, fazendo com que este ciclo se tornasse reconhecido internacionalmente.

Dentro desta perspectiva, e, sobretudo, a partir do século XXI, para grande parte do âmbito da crítica, bem como para o da academia, o *Nuevo cine argentino* trata-se de um

²⁶ Sobre o fim do *Menemismo*, CAMPERO (2009, p. 41) comenta: “Volviendo a 1999, la cinematografía menemista se despidió consumando la vergonzosa selección de *Manuelita* como película argentina que competiría en los premios Oscar. (...) y que había sido subsidiada por el Estado, a través del INCAA, en una cifra millonaria y escandalosa para la época: \$ 4.256.232 (convertibles a dólares). En la producción estaban involucrados, entre otros, Manuel García Ferré Entertainment y la gran empresa multimedial TELEFÉ. Si bien el cambio de gobierno nacional no trajo aparejado um cambio para el país (a grandes rasgos, Fernando De la Rúa continuó con la política económica de Carlos Menem), el cambio en la gestión del INCAA sí fue significativo. Quien estuvo a cargo del mismo fue el abogado José Miguel Onaindia. (...) y desde un primer momento se propuso apoyar al cine independiente y estimular las óperas primas. Una de sus primeras medidas fue obligar a los responsables de *Manuelita* a devolver parte del financiamiento que había obtenido”.

movimento consolidado, com notórias e inegáveis especificidades logísticas, narrativas e temáticas, sendo compartilhadas por um número cada vez maior de produções. Nas esferas da realização e da exibição, ao apoio governamental materializado por meio do INCAA, e ao eficiente mecanismo de colaboração entre os realizadores²⁷, podemos somar à coprodução com Fundações internacionais²⁸, ligadas aos principais festivais do mundo, como uma importante base estrutural para o movimento. No que diz respeito às coincidências narrativas e temáticas, problematizadas em momentos distintos deste texto, elas podem ser assim resumidas.

Finais abertos, ausência de ênfase, ausência de alegorias, personagens mais ambíguos, aversão ao cinema de tese, trajetória algo errática da narração, personagens zumbis imersos no que lhes passam, omissão de dados nacionais contextuais, oposição à demanda identitária e à demanda política: todas estas decisões que, em maior ou maior medida, se detectam nestes filmes, fazem a opacidade das histórias, que em vez de nos entregar tudo digerido abrem o jogo da interpretação (AGUILAR, 2006, p.27 *apud* BARRENHA, 2011, p.35).

Embora a heterogeneidade estética que distingue essas criações ficcionais, tão notória quanto à aproximação narrativo-temática citada por Aguilar (2006), seja igualmente admitida por críticos e estudiosos, alguns pesquisadores, sobretudo, na última década, vêm identificando traços estilísticos recorrentes nas produções do NCA, tais como um maior esforço na composição de uma *mise-en-scène* que contemple um realismo estético (BARRENHA, 2011; CUNHA, 2013), e a minuciosa construção sonora dos ambientes (AGUILAR, 2006; CAMPERO, 2009; CONSTANTINI, 2007).

Para o presente trabalho, interessa especificamente este último ponto, o qual nos parece não ser exclusivo do cinema contemporâneo argentino, tendo em vista que a revolução

²⁷ Principalmente no início do movimento, era comum a colaboração profissional entre os diretores. A título de exemplo: Em *Mundo Grúa* (Pablo Trapero, 1999), Lisando Alonso aparece nos créditos como assistente de som, em 2001, no longa de estreia de Alonso, *La Libertad*, Trapero figura como um dos produtores associados, junto com Martín Rejtman, diretor de *Rapado* (1992). Já neste último filme citado, Alejandro Agresti, diretor de *Buenos Aires Viceversa* (1996), outro título emblemático para o NCA, atua enquanto produtor. Isto para citar apenas alguns casos desta interseção.

²⁸ Barrenha (2011, p. 28) comenta que no caso do NCA essa coprodução com as fundações internacionais, geralmente ligadas aos principais festivais internacionais, é apenas financeira e não artística, e que estes órgãos costumam financiar parte dos filmes, e não a sua totalidade. A pesquisadora cita as mais recorrentes no apoio ao *Nuevo Cine Argentino*, inclusive são justamente estas que aparecem nos créditos de quase todos os filmes citados neste tópico. “Entre os parceiros contínuos, estão Hubert Bals Fund (criado em 1988 e vinculado a organizações governamentais holandesas e ao Festival de Rotterdam), *Fonds Sud Cinéma* (criado em 1984 pelo Ministério de Assuntos Exteriores francês, é dirigido à produção de países em desenvolvimento), Sundance Institute (criado em 1981 pelo ator Robert Redford, é uma organização norte-americana sem fins lucrativos dedicada à descoberta e ao desenvolvimento de novos artistas, responsável também pelo Festival de Cinema de Sundance) e Programa Ibermedia (fundo criado em 1997 com aportes espanhóis, portugueses e latino-americanos)”.

tecnológica fonográfica dos anos 1990, momento em que todas as etapas de construção sonora se tornaram digitais, repercutiu em distintas cinematografias ao redor do mundo. É possível perceber a partir daí uma onda generalizada de valorização da matéria sonora nos filmes, sobretudo, no que diz respeito aos ruídos. Isto porque a vertiginosa evolução técnica na área possibilitou a multiplicação dos recursos estilísticos sônicos exploráveis em relação aos referidos elementos (som ambiente, *foleys*, efeitos), cujo aproveitamento criativo na era pré-digital era dificultado pelas limitações tecnológicas.

Ademais, o cinema contemporâneo apostou na flexibilização de engessadas convenções clássicas, como a relativização do domínio do diálogo na condução do enredo e da soberania da música na mobilização emotiva do espectador, o que conferiu à representação dos sons do mundo um maior espaço no desempenho de papéis significativos para a construção diegética. Neste momento, julgamos importante pensar de forma contextual sobre este processo no ciclo contemporâneo do cinema Portenho, como uma maneira de iniciarmos nossa trajetória pelo universo sonoro de Lucrecia Martel.

A mudança de perspectiva em relação ao papel dos componentes audíveis no âmbito do *nuevo cine* é sintoma de um quadro mais amplo de renovação da linguagem fílmica adotada pelo cinema anterior, a qual era filiada à corrente clássica. Guiados pelo ideal da transparência e da verossimilhança na construção do mundo diegético, grande parte dos filmes do período da redemocratização explorava o ruído como um elemento secundário, fadado à missão de reforçar o caráter mimético da dimensão visual, limitando-se, portanto, a compor a imagem. “(...) parecia haver certa condenação a um naturalismo que aprisionava os recursos do som e da montagem, impedindo-os de expandir o discurso a outros horizontes.” (BARRENHA, 2011, p.38). À quebra a este naturalismo clássico proposta pela nova onda contemporânea, expandiu as possibilidades de criação dos sons mundanos nos filmes para além de uma função utilitária.

Nesse sentido, alinhados com uma perspectiva fílmica moderna de expansão da significação do filme por meio da concessão de grande liberdade fruitiva ao espectador, e com acesso aos avanços da tecnologia digital, os cineastas da *nueva onda* utilizavam os ruídos como elementos potencialmente significativos nos engendramentos narrativos e estéticos da diegese. A quebra da hierarquia e da estratificação que caracterizava a clássica construção audível foi empreendida, os diálogos foram retirados do topo, e os filmes passaram a ser compostos por um latente amálgama sônico, onde músicas, vozes, sons ambiente, *foleys* e efeitos eram harmonizados e valorizados em pé de igualdade no tolo da significação ficcional. Usando como exemplo *Rapado e Pizza, birra, faso*, Campero (2009) identifica tal

construção sônica nestes filmes a partir “(...) de um tratamento sofisticado das distintas camadas de som, onde tudo o que se escuta faz parte deliberada da *mise-en-scène*” (CAMPERO, 2009, p. 33).

A partir da observação de obras emblemáticas do NCA, como aquelas citadas ao longo deste texto, é possível estabelecer uma relação entre a peculiar predileção por enredos mínimos e um correspondente aproveitamento detalhista dos eventos sonoros mundanos. Embutidos dentro de uma narrativa cotidiana e contingencial, os sons que circundam os personagens se destacam enquanto componentes que constroem espaços, tanto quanto às imagens, além de invocarem dramaticidade às ações.

A potência sonora que nos cerca, primordialmente desvalorizada na realidade tangível enquanto elemento cultural e estético (SCHAFER, 2001; CHION, 2011), quando representada diegeticamente neste movimento, passa a compor ativamente a construção do universo fílmico, suscitando sentidos que permaneceriam ocultos em uma composição audiovisual redundante, onde o áudio apenas reitera o que já foi dito pela imagem. Se os sons do mundo são recorrentemente ignorados na realidade tangível, para os espectadores do NCA eles não passam despercebidos durante a experiência fílmica, já que frequentemente interferem na nossa percepção sobre a diegese.

Em *Rapado* o ruído característico do motor das motocicletas é um elemento onipresente que a todo tempo nos conecta com o drama vivido por Lúcio. Sem sua companheira inseparável o adolescente parece entregar-se ao ócio, perdendo o ímpeto de fazer qualquer outra coisa. Quando o protagonista resolve encontrar, por meios ilícitos, uma substituta para suas andanças, um evento sonoro específico demarca sua escolha, antes mesmo dele começar a agir. Isto ocorre na sequência em que ele vai raspar o cabelo, onde o ruído da máquina que é passada em sua cabeça evoca a sonoridade de uma moto, e este som, representado de forma alta e repetitiva, nos remete à sua determinação, desorientada, de possuir aquele veículo.

Já em *Mundo Grúa*, os estrondos emitidos pelos colossais equipamentos de construção compõem a paisagem sonora característica de uma metrópole, conferindo toda uma textura ao espaço urbano representado, elemento fundamental para o desenvolvimento da história cotidiana que se desenrola. A sonoridade imperiosa das máquinas evoca um contraste típico de países subdesenvolvidos, onde o desenvolvimento da cidade é acompanhado pela destoante intensificação da desigualdade social. Buenos Aires cresce, enquanto a situação de “Rulo” só piora. Ademais, o som da obra evoca a superioridade das máquinas em relação ao protagonista, que se mostra incapaz de operá-las. Assim, tais eventos sônicos remetem à

inadequação dele àquele ambiente opressor e desumanizado, e mesmo quando ele migra para o trabalho no campo, o som dominante do desenvolvimento maquinário continua a pontuar a estagnação de sua vida.

Destacamos dois filmes Portenhos do início do século que também trabalham criativamente com a representação dos sons do mundo, tanto na composição de espaços, como na construção de atmosferas específicas que revelam aspectos determinantes sobre a relação cotidiana do personagem com o seu meio. Em *La Libertad* (Lisandro Alonso, 2001), a quase ausência de diálogo potencializa a presença dos ruídos, e os sons que circundam o protagonista são meticulosamente ouvidos. “Misael” é um lenhador que passa os dias imerso na floresta, totalmente integrado com aquele ambiente, onde vive cada pequena ação de sua rotina. Os sons produzidos pelo personagem, desde os mínimos (passos, respiração, etc.) até os mais impactantes, como os que soam do choque entre seu machado e os troncos/galhos das árvores, se harmonizam com a acústica da natureza. Este amálgama sônico parece se propor a revelar uma relação orgânica onde homem e meio se influenciam mutuamente a todo tempo. Misael muda a paisagem e ao mesmo tempo é modificado por ela.

Em contrapartida, no longa *Bolívia* (Adrián Caetano, 2001), observamos um completo caos sonoro onde tal desarmonia pontua a dramaticidade da vida sofrida dos imigrantes ilegais. Freddy é Boliviano, recém-chegado em Buenos Aires, para onde veio em busca de trabalho e dignidade. Passa a ser empregado no bar de Henrique, que também emprega a paraguaia Rosa. Os estrangeiros trabalham em um ritmo desumano, por um salário miserável, enquanto são bombardeados por piadas xenofóbicas.

O filme se passa quase todo dentro do bar, locação principal, cuja *mise-en-scène* é permeada por uma incessante profusão de sons, advindos de distintas fontes ao mesmo tempo. Ao som da TV, sempre ligada, e ao burburinho de vozes, somam-se os inúmeros ruídos típicos de um bar, meticulosamente distribuídos e destacados na cartografia da cena, uma vez que o volume desses componentes consegue se sobrepor em vários momentos ao das músicas e vozes coexistentes. Tais sons ruidosos são frenéticos e onipresentes, uma vez que são produzidos pelo trabalho ininterrupto e estressante da dupla de imigrantes.

Esta construção sonora caótica engendra um sentido de opressão, como se os personagens fossem reféns daquela desgastante rotina auditiva. Ao entrarmos em contato com estes sons do entorno, somos convidados a compartilhar da atmosfera de turbulência e inconstância que permeia o cotidiano dos estrangeiros que vivem à margem. A morte de Freddy é a única cena silenciosa do filme, o que potencializa a carga dramática da sequência

que simboliza não apenas o fim de sua vida, mas, sobretudo, o fim da sua luta pela sobrevivência.

Retomando o ano de 2001, marco para a consolidação dos contornos do *Nuevo cine Argentino* com a representativa terceira edição do BAFICI, chegamos à estreia do primeiro longa-metragem de Lucrecia Martel: *O Pântano*. Tal coincidência de datas nos leva a contrapontos interessantes que permeiam a ligação entre a diretora e o movimento que a circunda, onde, nesta relação, é possível observarmos pontos de contato, tão notórios quanto às questões dissonantes. A própria Martel, como vimos no início deste capítulo, não se sente parte desta *nueva onda* que para ela seria mais um conjunto de coincidências do que um movimento artístico consciente. A não integração de seu filme à emblemática mostra *Lo nuevo de lo nuevo* do III BAFICI, festival vitrine desta cena contemporânea, já demonstra um desencontro entre a cineasta e o NCA.

Arriscamos afirmar que tal situação poderia ser explicada pelo fato do evento contemplar primordialmente o cinema independente, cuja esquemática de produção e exibição destoava daquela adotada em *O Pântano*. Enquanto os filmes exibidos no BAFICI eram realizados com baixos custos e tendo como principais fontes de financiamento o INCAA e as coproduções com as fundações ligadas aos festivais, o primeiro longa-metragem de Martel obteve um orçamento mais expressivo. Isto porque aos citados aportes governamentais do INCAA e de fundações estrangeiras²⁹ somou-se à parceria com produtoras de médio porte, entre as quais, as Argentinas Lita Stantic e Cuatro Cabezas, e a espanhola Wanda visión. Todo esse suporte facilitou a circulação do filme nos principais festivais do mundo, o que possibilitou projeção à carreira da diretora. “Ganhar o prêmio Alfred Bauer (concedido a um trabalho inovador) no 51º Festival de Berlim, em 2001, significou uma importante plataforma de lançamento internacional que se traduziu em mais galardões e estreia em salas europeias e norte-americanas” (BARRENHA, 2011, p.81).

A trama desenvolve-se a partir de dois acidentes banais que ocorrem no mesmo dia e unem as famílias das primas Mecha e Tali, que embora morem na mesma região, não conviviam há tempos. Não há nenhum grande acontecimento no roteiro, mas sim uma porção de pequenos fatos contingenciais que vão delineando a estranha convivência entre os parentes. A narrativa segue o fluxo do cotidiano dos personagens, sem se preocupar em estabelecer relações de causa-efeito entre as ações corriqueiras que desempenham. A temática coletiva é

²⁹ Nos créditos de abertura de *O Pântano*, além das produtoras associadas, aparece o apoio do INCAA e de diversas fundações internacionais: Fondazione MONTECINEMAVERITÁ; Fundación Octubre; Sundance Institute; Programa Ibermedia; Fonds Sud Cinéma.

incorporada ao núcleo familiar, onde se configuram, neste nível micro, as relações de poder que permeiam a vida em sociedade, como aquelas entre patrões e empregados, brancos e mestiços, ricos e pobres, velhos e jovens, homens e mulheres. Ademais, a decadência financeira e moral que permeia o núcleo de Mecha remete à crise econômica e política que atingiu milhares de argentinos durante a turbulenta década de 90. O negócio familiar da venda de pimentões vai de mal a pior e o pouco lucro que dá é fruto de uma relação nebulosa entre José, filho mais velho de Mecha, e Mercedes, ex-amante de seu marido e também sua ex-amiga.

Dentro desta perspectiva, *O pântano*³⁰ aproxima-se da tendência do *Nuevo cine* de abordar histórias mínimas por meio de uma proposta narrativa que constrói a diegese aos moldes da opacidade moderna, com a predileção por finais abertos, por personagens ambíguos e pela descontinuidade espaço-temporal, além de compartilhar do mecanismo temático de individualização do drama social em detrimento de uma tomada de posição politicamente engajada. Neste ponto, tal aproximação entre movimento e diretora pode ser entendida como fruto do compartilhamento, ainda que desarticulado, de um mesmo ímpeto de reciclagem do cinema Portenho anterior, fiel seguidor da tradição clássica. No entanto, mesmo aderindo a esses aspectos temático-narrativos mais homogêneos, a diretora lança mão de uma construção diegética que destoa daquela empreendida pelo movimento que a cerca. Segundo BARRENHA (2011), tal distanciamento seria influenciado pela divergência entre os esquemas produtivos adotados.

(...) seu estilo de filmagem rígido difere do da maioria dos outros participantes do NCA, onde os meios de produção determinam uma linha estética. Assim, neste ponto, o cinema de Lucrecia aproxima-se de padrões mais tradicionais, enquanto as ideias de um cinema independente no sentido artesanal marcam com força principalmente os primeiros filmes dessa nova onda – um espírito de captura dos acontecimentos de maneira crua que constantemente evoca o documentário (ou pela utilização de material documental, ou pela adoção de uma plástica própria do documental) (BARRENHA, 2011, p. 59).

Para além de um sistema produtivo mais consistente que proporciona a elaboração mais polida dos recursos estilísticos, em *O pântano* as nuances documentais, da maneira colocada por Barrenha (2011), não são, de forma alguma, buscadas. Pelo contrário, tudo no filme revela seu caráter poético, desde os sons hiper-realistas e dos enquadramentos axiais até

³⁰ Aspectos acerca do som deste filme serão problematizados de forma detalhada no último capítulo do texto, momento em que propomos a análise minuciosa da representação dos sons do mundo na filmografia de Martel.

a construção temporal que, por vezes, comprime ou dilata o instante da ação. A peculiaridade desta composição advém, sobretudo, pelo fato de se desenvolver no âmbito de uma narrativa cotidiana e ordinária, que, portanto, se apropria de elementos naturalistas.

Ademais, somos invadidos por sensações de tensão, suspense, aflição, primordialmente, evocadas pelos sons que circundam os personagens, contudo nada na trama esclarece os perigos implícitos que transitam neste espaço ficcional aparentemente corriqueiro. Este paradoxo envolve a fruição espectral em um amálgama de estranhamento e identificação que se apresenta como a chave da decodificação diegética. Não há um porto seguro para a nossa percepção que parece vagar livre pelo universo fílmico projetado e modulado por distintos guias.

(...) O olhar pessoal é recorrente e permanente, e os planos estão quase sempre compostos com as possibilidades visuais próprias de algum protagonista. O realismo de Martel se constrói a partir de sua própria subjetividade e experiência. Ao mesmo tempo, ao fazer tão subjetivo o ponto de vista e submeter à *mise-en-scène* às possibilidades de apreensão do real mas mediada pela subjetividade, põe em conflito e questiona a noção de realismo (...) Mostra que toda realidade é construída e assim constrói um olhar mais cirúrgico que panorâmico (CAMPERO, 2009, p.51).

Esta maneira específica de construir o universo fílmico, onde a naturalidade evocada é constantemente permeada por uma intrusa atmosfera irreal, também está presente nos outros dois filmes da diretora, apresentando-se como uma base sólida para o estabelecimento de seu estilo autoral. A espontaneidade, a perspectiva diegética orgânica e despojada, que norteia as ficções mais emblemáticas do NCA, na obra de Martel, serve apenas como isca para capturar nossa percepção e depois nos lançar em uma teia de sentidos, assim, a diretora recorre à “(...) uma cuidada aparência de naturalismo como um meio direto de baixar a guarda do espectador e introduzi-lo com maior facilidade em um plano profundamente subjetivo e desgarrado” (PEÑA, 2003, p.125).

Tal construção particular da instância ficcional que nos apresenta um mundo familiar permeado por uma áurea enigmática, afina a proposta de Martel com uma espécie de “realismo sensorial” (VIEIRA, 2013)³¹ que caracterizaria uma tendência da produção contemporânea, também referenciada a partir de outras denominações tanto por parte da crítica, quanto da esfera acadêmica.

³¹ “Yo prefiero que no se le vea la cabeza a los actores y tener las voces separadas para hacer una buena mezcla em determinadas escenas, eso lo podes ver en cualquiera de las tres películas, porque prefiero mucho mas la cualidad de la voz”.

Alguns (o jargão crítico da revista *Cahiers du Cinéma*, por exemplo, cristaliza o termo) se referem a esse conjunto como “cinema de fluxo” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010), outros como “minimalismo expressivo” (PRYSTHON, 2012), ou mesmo a partir do genérico rótulo de “world cinema” ou cinema mundial (PRYSTHON, 2013, p. 104).

Na perspectiva de construção da realidade diegética das produções sob a égide deste “realismo sensorial” o raciocínio sobre a trama não se apresenta enquanto forma de compreensão diegética, cedendo espaço para que sejamos guiados, sobretudo, por nossa experiência afetiva. Isto porque, indo de encontro à narrativa fílmica convencional, esses filmes não apostam no estabelecimento de uma relação incessante de causa e efeito que conectaria os eventos fílmicos, mas sim investem na vagueza do sentido do enredo, na opacidade dramatúrgica, para propor uma experiência frutiva mais sensória que racional. Assim, não é o pensamento lógico, 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).

Tal ambiguidade visual nos filmes de Martel, é operada, principalmente, por um minucioso jogo audiovisual, onde os sons, ao irem além do sentido instantâneo das imagens, engendram significados próprios que redimensionam aquilo que vemos. *Foleys*, sons ambientes e efeitos, são meticulosamente inseridos no universo fílmico para transcenderem a obviedade que demarca a verossimilhança da dimensão visual e assim suscitarem menos a compreensão objetiva, e mais a percepção sensorial do espectador a se conectar com as subjetividades que conferem sentido à diegese.

Na abertura de *O Pântano*, analisada detalhadamente no último capítulo, se fazem presentes dois recursos estilísticos sonoros determinantes para a composição deste estilo peculiar da diretora, quais sejam, o hiper-realismo sonoro e o uso de sons acusmáticos. Enquanto o primeiro propõe uma modificação nas propriedades naturais do arquivo sônico (amplitude, frequência) buscando potencializar sua força sensorial, assim como ocorre com o ruído peculiar da taça de Mecha e com o “arrastar” das cadeiras de seus convidados, o segundo dessincroniza o som de sua fonte imagética como uma forma de ampliar as possibilidades frutivas do conjunto audiovisual, a exemplo da queda da protagonista a qual não assistimos, mas escutamos.

Ambas as estratégias sonoras, recorrentemente explorados nas sequências de Martel, parecem não servir tão bem as intenções de ordem mais naturalista-documental que

predominam no *Nuevo Cine Argentino*. Embora, mesmo dentro desta perspectiva diegética mais crua, e que mesmo, de maneira geral, o movimento também proponha uma construção sônica autônoma e expressiva, capaz de acionar subjetividades, os caminhos tomados, ainda que por vezes se cruzem, não são os mesmos que a diretora, o que aponta outro ponto de distanciamento entre eles. Nas obras do NCA, o que predomina é a construção sincrônica do composto som-imagem, além da exploração de sonoridades hiper-realistas não se propor a criação de uma áurea enigmática que paira sobre universos ficcionais naturalistas, como no caso da filmografia de Martel. No próximo tópico, quando nos debruçaremos sobre a questão sonora como um proeminente traço estilístico da obra de Martel, esta particularidade acústica brevemente comentada aqui se tornará mais clara.

Por ora, continuemos nossa análise sobre a trajetória do cinema portenho contemporâneo. Após ter atingido o auge de seu amadurecimento em 2001, o *nuevo cine* entra em um momento de crise nos anos seguintes, demarcado pelas dificuldades de acesso ao apoio governamental o que contribuiu para um processo de homogeneização criativa do movimento. Este quadro é influenciado pelo contexto nacional, já que nos primeiros anos do novo século a Argentina sofria as sequelas econômicas, institucionais e sociais da política neoliberal que comandou o país durante toda a década de 1990³².

Neste momento de instabilidade, o INCAA, principal fonte de financiamento do cinema independente, passou a apoiar quase que exclusivamente filmes idealizados e produzidos dentro de um esquema comercial, sobretudo, a partir da gestão de 2003, quando a vertente mercadológica do cinema passou a guiar a ação deste órgão. O intuito maior era lucrar e assim combater a recessão que ameaçava o âmbito cinematográfico (CAMPERO, 2009). Nesse sentido, as produções independentes ou se encaixavam nesses moldes, muitas vezes tendo que abrir mão de opções narrativas e estilísticas para aderirem a um formato convencional que visava à garantia de lucro, ou tinham poucas chances de receberem

³² Durante 12 anos a Argentina foi comandada pela política neoliberal Menemista, de 1989-1999 pelo próprio Carlos Menem e de 1999-2001 por Fernando de La Rúa, aliado do governo antecessor. Este período em termos políticos foi marcado por inúmeros escândalos de corrupção, pela atenuação dos horrores da ditadura por meio da concessão do perdão do Estado a diversos militares que participaram dos sucessivos golpes que marcaram a história do país, e pela intenção de Menem de perpetuar sua gestão na Argentina mesmo que por meio de seus aliados. Em termos econômicos foi um período de privatizações, de diminuição da inflação, mas de um intenso aumento do desemprego, e sua consequente piora na qualidade de vida do povo. Este quadro levou a população a se rebelar e, em 2001, Fernando de La Rúa renunciou a presidência. No entanto, o caos político-econômico já era enorme e depois desta renúncia cinco presidentes em um período de duas semanas se sucederam no comando do país. A era 2000 Portenha, portanto, é marcada por uma intensa instabilidade política, econômica e social, herança da década anterior, que reverbera diretamente nos setores culturais e artísticos os quais dependem do apoio do poder público.

qualquer tipo de aporte. “O Instituto obrigou os filmes independentes a seguirem práticas e cânones industriais, a se disfarçarem de ‘filmes grandes’” (CAMPERO, 2009, p.83).

Diante desta situação, grande parte dos realizadores preferia ceder às exigências formais do INCAA para poder ter seus filmes produzidos e inseridos no circuito exibidor do que se manter a margem, sem perspectivas de circulação para suas produções. Este quadro se apresenta como sintoma da posição de inércia e conformismo adotada pelo movimento após seu amadurecimento enquanto tal. Ou seja, havia certo desânimo geral tanto na busca por novos meios de financiamento, quanto por novas apostas criativas. “O NCA, foi se acomodando ao seu próprio molde, se tornou previsível, e só foi capaz de dar as mesmas respostas que vinha dando. Muitas vezes os recursos e o estilo pareciam ter força de lei” (CAMPERO, 2009, p.83).

Em meio a esta crise, Martel lança seu segundo filme em 2004, *A Menina Santa*, cujo contexto produtivo mais uma vez destoa do caminho trilhado pela maioria dos integrantes do *Nuevo cine*. O filme, apesar de ter recebido verba do INCAA, não dependeu do setor público para ser realizado uma vez que foi produzido pela *El deseo*, produtora de grande porte gerida pelos irmãos Almodóvar, os quais atuaram como produtores executivos do longa, além de ter recebido aportes de fundações internacionais. Este suporte de realização mais consistente³³, reflexo também da projeção positiva alcançada pelo primeiro longa da cineasta, como vimos anteriormente, contribuiu para que este trabalho galgasse voos ainda mais altos, o que consolidou o nome da diretora no grupo dos principais realizadores latino-americanos da contemporaneidade.

O prestígio de Lucrecia continuou ascendente com *La niña santa*: o filme estreou na disputa principal do 57º Festival de Cannes, competindo pela Palma de Ouro; o *The New York Times* colocou-o entre os dez melhores lançamentos de 2005 nos Estados Unidos; e Lucrecia começou a ser incessantemente convidada para palestras, conferências e para fazer parte dos júris de grandes festivais (BARRENHA, 2011, p.103).

Nesta película, o enredo gira em torno de um insinuante, porém mal resolvido, triângulo amoroso entre Dr. Jano, Helena e sua filha Amália. Logo no início do filme, o médico, que está participando de uma conferência no hotel administrado por Helena e seu irmão, molesta Amália ao encostar-se com malícia em seu corpo durante uma apresentação

³³ O filme também recebeu suporte do governo Espanhol por meio do ICAA (Instituto e cinematografía y de las artes audiovisuales de España) e das Fundações internacionais Hubert Bals Fund e Fondazione MONTECINEMAVERITÀ. Além do apoio de produtoras de pequeno porte que trabalharam associadas a *El Deseo*.

musical que atrai uma pequena multidão para frente do hotel. O ato de Jano desperta o desejo da menina “santa”, que entende o ocorrido como um sinal divino. Esta reação é fruto do momento inquietante que a adolescente vive, dividida entre o despertar da sexualidade e as aulas de catecismo. A partir deste acontecimento pontual a trama se desenrola e passamos a acompanhar alguns dias atípicos na vida dos três personagens.

O padrão da história mínima volta a repetir-se neste segundo longa da diretora, onde uma ação aleatória envolvendo protagonistas triviais dá início ao enredo permeado por tantas outras ações desta natureza. A narrativa segue o fluxo da rotina do hotel, locação principal do filme, onde em meio aquele contexto corriqueiro acompanhamos o desenvolvimento enigmático de um inusitado jogo de desejos latentes e reprimidos. Ademais, recursos estilísticos experimentados em *O Pântano* reaparecem agora como traços autorais de Martel, sobretudo, em termos de composição sonora.

A Menina Santa (2004) fortalece seu tratamento de todos os elementos que compõem o filme, sobretudo do som, sobre o qual tem um cuidado obsessivo a respeito da construção de sentido a partir de suas capas distintas: palavras, ruídos, climas e criação de cosmos. Da reza sussurrada aos momentos em que o Teremim executa determinadas melodias. Para Martel, o som desta atmosfera define aonde vai a câmera. Busca, ademais, não ser redundante: A câmera não informa nada que tenha sido assinalado pelo som. Os diálogos tampouco têm o objetivo de dar informação, mas sim contribuem para a cosmogonia (CAMPERO, 2009, p.52)³⁴.

Martel segue apostando em uma exploração sônica que confronta à escuta natural do espectador, criando, assim, um mundo diegético reconhecível e irreconhecível ao mesmo tempo, cuja decodificação depende mais dos nossos sentidos do que de qualquer lógica. O enfraquecimento da força do texto na condução do enredo é acompanhado pela valorização dos ruídos enquanto componentes determinantes para os engendramentos de sentido emanados pela diegese. Dessa forma, a cineasta propõe um composto audiovisual onde o som traz informações autônomas, que independem de uma relação mimética com as imagens para serem compreendidas. Ao entrarmos em contato com sonoridades familiarmente estranhas, somos convidados a nos conectarmos com a faceta intangível dos personagens, aspecto fundamental para o alcance de uma imersão na história.

³⁴ *La niña santa* (2004) se endurece en su manipulación de todos los elementos que hacen a la película, sobre todo del sonido, sobre el cual tiene un cuidado obsesivo respecto a la construcción de sentido a partir de sus distintas capas: palabras, ruidos, climas y creación de cosmos. Del rezo susurrado a los momentos en que el Thereminvox ejecuta determinadas melodías. Para Martel, el sonido de esa atmosfera define dónde va la cámara. Busca, además, no ser redundante: la cámara no informa nada que ya haya sido señalado por el sonido. Los diálogos tampoco tienen por objeto dar información, sino que contribuyen a la cosmogonia

No decorrer dos anos 2000, a estagnação criativa continuou a assombrar o desenvolvimento do *Nuevo Cine* cuja tendência à homogeneização seguia mais forte do que a aposta no vigoroso experimentalismo de outrora. O INCAA permanecia apoiando, em uma aparente contradição, filmes de caráter mais comercial, já financiados por grandes conglomerados midiáticos, e que, portanto, não dependiam da verba Estatal. No entanto a garantia de retorno financeiro era o que delineava a zona de ação deste órgão, ou seja, produções fora da fórmula mercadológica dificilmente seriam contempladas com aportes públicos. Ou os cineastas se adaptavam a esta realidade ou seus filmes corriam o risco de serem vistos apenas em círculos de cinefilia.

Em meio a esta situação crítica, Campero (2009, p. 89) aponta 2008 como um ano especialmente fértil para a recuperação criativa do movimento. “2008 foi, talvez, o melhor ano do cinema argentino desde a volta da democracia, pela quantidade de filmes de alta qualidade, quase todos pertencentes ao paradigma do NCA (...) com a excelente edição do BAFICI número dez”. Ademais, neste mesmo ano emblemático, seis cineastas argentinos entraram na disputa do festival de Cannes, entre eles, Lucrecia Martel, única representante feminina, com seu terceiro e último filme finalizado³⁵: *A mulher sem cabeça*. Assim como em *A Menina Santa*, este longa contou com um sólido esquema produtivo e exibidor, fruto tanto de mais uma parceria com a *El Deseo* e do também reiterado apoio de diversas fundações internacionais, quanto da consolidação do nome de Martel no cenário internacional que em seu terceiro filme já contava com duas indicações à Cannes.

A potência contingencial que permeia o fluxo ordinário da realidade diegética e a constante evocação de subjetividades como o caminho mais adequado para a sua fruição, são aspectos recorrentes nas criações de Martel que se intensificam neste filme. Logo em umas das sequências iniciais do filme, vítima da força fortuita que paira sobre o mundo, a protagonista *Vero*, ao desviar o olhar da estrada por alguns segundos para atender o celular que toca insistentemente, acaba atropelando alguma coisa.

A cena se passa fora de campo de modo que também não sabemos ao certo o que de fato a personagem atropelou. Na batida, *Vero* leva uma pancada na cabeça o que a deixa em um estado mental confuso. A partir deste fato pontual, as ações parecem seguir o fluxo desconexo da mente dela, o que deixa o espectador igualmente perdido. A narrativa não nos

³⁵ O quarto filme de Lucrecia Martel, *Zama*, está em fase de pós-produção. A estreia está prevista para o segundo semestre deste ano. Antes mesmo de estrear, o filme já vem sendo bastante comentado pela crítica uma vez que se trata de uma narrativa épica, baseada no romance homônimo escrito em 1956 pelo escritor Argentino Antonio Di Benedetto, e que, portanto, destoa dos roteiros originais e das narrativas intimistas e cotidianas dos três primeiros longas da diretora.

dá nenhuma informação adicional, uma vez que tudo que sabemos advém dos instantes nada sóbrios vivenciados por *Vero*, uma mulher perturbada pela possibilidade de ter matado alguém.

Neste enredo mínimo, contado dentro de uma lógica narrativa de sucessão aleatória de pequenos fatos, os elementos audíveis mais uma vez são fundamentais tanto para o desenvolvimento da trama – a ação chave do filme só é disponibilizada acusticamente –, quanto para a materialização de sensações que pairam sob o universo diegético e instigam a nossa imersão perceptiva. A atmosfera sonora que circunda a personagem, meticulosamente arquitetada, propõe-se a revelar as obscuridades que atravessam sua lucidez, sobretudo, quando o hiper-realismo sonoro é explorado.

Já a experiência traumática, suscitada por meios diversos na sequência do atropelamento³⁶, é a todo tempo retomada pela repetição, em momentos distintos da história, dos ruídos acusmáticos que envolviam *Vero* no instante do acidente, a exemplo do toque do celular, dos trovões, do som específico produzido pelo atrito do pneu com a pista e do próprio estrondo da colisão. “Em *A Mulher sem Cabeça*, a alusão recorrente a elementos ligados ao plano da audição (...) indica que o som é o que persiste e retorna de um episódio do qual foi expressamente retirado o olhar” (VERARDI, 2010, p.109).³⁷

Após esta análise sobre a produção de Martel no âmbito do cinema contemporâneo portenho é possível percebermos a posição imprecisa ocupada por ela no cenário do *Nuevo cine*. Isto porque, embora a cineasta tenha começado sua carreira no contexto do início deste movimento e compartilhe com ele perspectivas temáticas e narrativas – a abordagem de histórias mínimas e a adoção de uma narrativa opaca – ela destoa deste conjunto em termos logísticos, já que seus três longas-metragens foram produzidos em um esquema que se aproxima mais da perspectiva comercial do que da cena independente. No entanto, mais determinante para esta noção de *despertencimiento*, é o sólido, peculiar e reconhecido estilo da cineasta que a conecta mais a uma proposta de trabalho autoral do que de ciclos produtivos. Como vimos no início desta seção, a própria diretora não se sente parte do *NCA* que para ela se quer seria um movimento, mas sim uma “coincidência”.

Coincidência ou não, o fato é que um ímpeto generalizado de renovação do cinema Portenho que era feito até então, acometeu distintos novos cineastas argentinos que iniciaram suas trajetórias durante a nebulosa década de 1990. Ainda que munidos de propostas

³⁶ A composição acusmática desta sequência será detalhadamente analisada posteriormente neste trabalho.

³⁷ “En *La mujer sin cabeza*, la recurrente alusión a elementos ligados al plano de la audición (...) indica que el sonido es lo que persiste y retorna de un episodio en el que expresamente se ha retirado la mirada”

estilísticas variadas, desenvolveram suas filmografias em uma nítida oposição as convenções clássicas mercadológicas e de linguagem que condenavam o cinema Argentino a repetir fórmulas estrangeiras em detrimento da busca por seus próprios caminhos, os quais inevitavelmente levariam a reflexão sobre a realidade Nacional, tanto em níveis sociais quanto particulares, como também a problematização acerca do cinema enquanto instrumento de comunicação social e não como mero entretenimento.

De certa forma, o NCA surgiu e cresceu “contra” algo: O Maneirismo de traço grosso, as formas rígidas dos filmes (que respondiam mais ao propósito de alimentar a estrutura de uma produtora que as necessidades de um filme), a “panelinha” hegemônica que dominava os corredores do INCAA, os limites naturalizados para a realização das obras, decorrentes de uma forte institucionalização que determinava aqueles que filmavam e como tinham que filmar. Também contra os costumes que obrigavam o cinema a falar de “temas importantes” sem refletir acerca de seus procedimentos (CAMPERO, 2009, p.92).³⁸.

Após mais de uma década de intensa produtividade e de um sólido reconhecimento para além das fronteiras da América Latina, nos últimos anos o *Nuevo Cine Argentino* vem se desestruturando enquanto movimento. Ao longo da era 2000, diante das dificuldades de financiamento estatal, e gozando de prestígio internacional, alguns diretores emblemáticos para o movimento conseguiram montar suas próprias produtoras o que contribuiu para a consolidação de estilos distintos, e de carreiras particulares, já outros, diante da conjuntura desfavorável, seguiram rumos que os distanciaram do cinema.

Por outro lado, a dispersão da *nueva onda* foi impulsionada tanto pela estagnação criativa daqueles que se acomodaram aos padrões do “estilo” independente imposto pelo INCAA, quanto pela falta de renovação do movimento, uma vez que diante do domínio comercial no setor cinematográfico, os cineastas fora dos padrões e que dependem da verba pública ao esbarrem nos obstáculos logísticos acabam ficando às margens do sistema, com poucas chances de projeção. Diante deste quadro, Barrenha (2011) identifica um esvaziamento latente no lugar de fala do NCA.

³⁸ En cierta forma, el NCA surgió y creció “contra” algo: el costumbrismo de trazo grueso, las formas rígidas de las películas (que respondían más al propósito de alimentar la estructura de una productora que a las necesidades de un film), la camarilla hegemónica que dominaba los pasillos del INCAA, los límites naturalizados para realizar las obras, que surgían por lo fuertemente institucionalizado que estaba determinado quiénes filmaban y cómo tenían que filmar. También contra las costumbres que ataban al cine a hablar de “temas importantes” sin reflexionar acerca de sus procedimientos (CAMPERO, 2009, p. 92).

O cinema argentino hoje – em uma situação muito parecida ao que ocorre no Brasil – está basicamente dividido em: os arrasa-quarteirões de bilheteria apoiados pelas grandes empresas de comunicação; os mais radicais, geralmente sem o logo do INCAA, espremidos entre cineclubes, livrarias, cafés e museus; e os que possuem apoio do INCAA e nenhum atrativo (os filmes dessas duas últimas categorias, na maioria das vezes, acabam no limbo com uma bilheteria menor que as de um jogo de terceira divisão). O meio-de-campo, formado por uma multiplicidade de boas ideias bem realizadas, de custo não tão alto, que circulam em festivais e ainda conseguem dialogar com o público (mesmo que de maneira menos maciça), antes ocupado pelo NCA, perdeu fôlego e está quase vazio (BARRENHA, 2011, p.33).

Quinze anos depois de seu auge em 2001, o *nuevo cine*, permanece sem espaços para fomentar o cinema aos moldes descritos por Barrenha (2011) no contexto produtivo portenho, atualmente dominado pelas produções de vertentes comerciais, seguidoras da linha do cinema industrial hollywoodiano. Ademais, neste novo cenário hegemônico, já não podemos mais observar as características temáticas, narrativas e estéticas que eram tão caras a *nueva onda*, como a abordagem de histórias mínimas que individualizavam os temas universais, a construção de narrativas opacas e cotidianas, de personagens ordinários e ambíguos, além da composição de uma *mise-èn-scene* sonora intensamente significativa.

Até os cineastas emblemáticos do *nuevo cine*, mesmo mantendo seus estilos autorais que de maneira muito distante ainda fazem discretas alusões ao movimento, entraram em esquemas paralelos e desviaram acentuadamente dos preceitos tácitos que permeavam suas obras. Como exemplos, podemos citar Pablo Trapero, Lisando Alonso e Lucrecia Martel, que com seus últimos longas *Elefante Branco* (*Elefante Branco*, Pablo Trapero, 2012)³⁹, *Jauja* (*Jauja*, Lisandro Alonso, 2014) e *Zama* (*Zama*, Lucrecia Martel, 2017), apresentam temáticas tradicionais sob a óptica do coletivo e personagens com propensão a heróis (*Elefante Branco*), apostam em narrativas épicas em detrimento das histórias mínimas (*Jauja*, *Zama*), além de engendrarem composições estéticas arrojadas que já não carregam traços documentais mais crus (*Elefante Branco*, *Jauja*). Além disso, os três filmes citados possuem o “rótulo” de grandes produções comerciais, com atores “estrelas” e orçamentos nada módicos.

Não obstante a esta movimentação dispersiva do *nuevo cine Argentino*, sua reconhecida força criativa e seu ideário vigoroso de renovação do cinema Nacional permanecem enquanto marcas de um movimento emblemático no contexto cinematográfico contemporâneo. Mesmo diante da dificuldade de estar fora do eixo hegemônico EUA- Europa Ocidental, a produção portenha da *nueva onda* alcançou uma intensa proeminência que não

³⁹ Este é o penúltimo longa-metragem do diretor, o último, *O Clã*, estreou em 2015.

sucumbiu. Continua a se projetar por meio de mostras ao redor do mundo que resgatam este período próspero do cinema Argentino, por meio também da crítica que com frequência aborda esta temática, além de ser um objeto recorrente em pesquisas acadêmicas e de ser problematizado em cursos de cinema como um dos ciclos fílmicos fundamentais desta era 1990-2000.

2.2 MARTEL E O SOM

A posição ambígua ocupada por Lucrecia Martel no contexto do *Nuevo Cine Argentino* é determinada pela singularidade estilística que caracteriza sua filmografia, uma vez que, mesmo nos pontos de encontro com o movimento, sua obra apresenta especificidades. Nesse sentido, ainda que os enredos mínimos e as narrativas opacas da cineasta dialoguem com a perspectiva criativa da *nueva onda*, os recursos audiovisuais que a cineasta lança mão na construção diegética de suas películas a colocam em um lugar particular na conjuntura deste movimento. “Lucrecia inaugura uma outra força estética dentro do NCA, a qual caracteriza-se também por inúmeras peculiaridades temáticas e formais que fazem com seja difícil enquadrá-la em gêneros, tipologias ou redes de afinidades” (BARRENHA, 2011, p.60).

Ao entrarmos em contato com diversas entrevistas de Martel, concedidas tanto à imprensa, quanto a pesquisadores, é possível intuirmos a fonte dessa reconhecida e comentada originalidade que permeia sua produção. Durante as filmagens no hotel onde se passa *A Menina Santa*, localizado na província tropical de Salta no noroeste Argentino, cidade onde Lucrecia nasceu e viveu até os vinte anos, a diretora declara a um jornalista que naquele mesmo hotel ela passou férias com a família durante sua infância. “(...) Me fascina ter um trabalho que pode te levar de uma maneira tão radical ao passado” (LERER, 2003).

As referências autobiográficas não param por aí. Seus três longas são ambientados em Salta; a piscina, local que cativa a diretora, está presente em todos eles; alguns personagens são baseados em membros de sua família⁴⁰; as poucas canções que escutamos nos filmes são aquelas que marcaram Martel em fases distintas de sua vida, assim como também foram marcantes para ela os contos fantásticos narrados por alguns personagens ao longo das tramas.

⁴⁰ “Todas esas historias de *La Ciénaga* – de todas mis películas, en realidad— se basan en cosas que yo he escuchado. Hay gente de mi familia, de hecho, que se parece mucho a los personajes. Una tía-abuela mía fue a verla y cuando salió le dijo al marido, “¡Gregorio es igual a vos!” ¡Yo había hecho al personaje pensando en él!” (MARTEL, 2016).

No decorrer desta seção, vamos nos deparar com tantas outras memórias da diretora que impregnam suas ficções.

Tal exercício de reminiscência somado às impressões acerca do mundo que a envolve, funcionam enquanto motes criativos, de modo que este transbordamento de sua subjetividade no processo de concepção dos filmes é um aspecto determinante na modelagem de seu cinema autoral. Dentro desta perspectiva, a relação com o som se destaca enquanto ferramenta de inspiração, tendo em vista que Martel possui uma espécie de fascínio por este elemento. “O som é uma vibração. Por isso, é algo invisível que chega aos ouvidos, chega à pele - é tátil. Essa qualidade tátil do som é uma coisa privilegiada (...) O cheiro, tudo que é tátil, tudo que é físico, é mudado pela percepção do som” (entrevista de Lucrecia Martel a BARRENHA, 2011, p.54). Esta atenção especial dedicada à matéria sonora reverbera diretamente no pensamento cinematográfico da diretora. Quando indagada sobre a fonte de suas ideias para a construção dos filmes, Martel explica que “Eu coleciono notas sobre coisas que me interessam: às vezes – mas não muito frequentemente – imagens, mas principalmente som, diálogo, personagens e algumas ideias muito abstratas também” (WISNIEWSKI, 2009).

O espaço sonoro circundante, transmissor ininterrupto de sensações, atraiu Martel ainda criança, mesmo que de uma forma não tão consciente. Dessa maneira, embora fosse assídua dos *westerns* e filmes de horror que passavam na TV⁴¹, gosto da época juvenil que reverbera em sua obra, e, destoando de grande parte de seus colegas de profissão, a diretora não considera o cinema como principal influência criativa, mas sim a narrativa oral. Segundo ela, a base de sua inspiração vem do hábito de ouvir as histórias contadas pelos familiares, sobretudo a avó, que frequentemente após os movimentados almoços de família, reunia os sete netos (Lucrecia e seus seis irmãos) para narrar contos fantásticos. Com o passar do tempo, ela percebeu que o que mais a atraía não era tanto o conteúdo, mas sim a maneira com que as palavras eram manejadas.

⁴¹ Quando perguntada sobre os filmes que foram importantes para ela no período da juventude, Martel comenta: “Sobre todo las películas de la época, como *Blade Runner*, que se estrenó en el '82 – había copias en video muy malas. Mientras vivía en Salta, cuando era chica, lo más que veía en la televisión eran Westerns, *Rey Muerto* es una especie de Western. Y también películas de terror. Esto en un clima de una provincia con *mucho* afecto por los cuentos de terror, por las historias llenas de apariciones y de situaciones fantásticas, era el caldo ideal para interesarse por estos géneros” (GUEST, 2009).

(...) não é algo que me dava conta aos seis ou sete anos, mas com o tempo a fascinação gerada por aquelas horas, não era somente o conteúdo, mas sim que era toda aquela *mise-en-scène* sonora de minha avó para imobilizar, então acho que a primeira relação que tenho com a narrativa e com o mundo do relato é sonora. Quando comecei a trabalhar no cinema, aquilo havia mudado de mil maneiras diversas, mas seguiu sendo para mim o começo e talvez o lugar de onde mais coisas podia observar, coisas novas que me revelavam algo sobre as cenas muito antes de pensar na trama. O ponto de virada, o ponto da trama e o ponto de não sei o que, para mim é talvez muito mais os ambientes sonoros e as situações de ritmo, narrativamente me parecem muito mais relevantes (ver nota de rodapé 7).

Essas “situações de ritmo” que preenchem os ambientes sonoros do mundo tangível funcionam como verdadeiros *insights* para Martel. Em *O Pântano*, onde os personagens falam muito, no entanto, sem muitas vezes dizerem nada de relevante para a trama, a inspiração seria a mãe⁴² da diretora que tem o hábito de fazer enormes rodeios ao telefone e raramente concluir alguma coisa. Já em *Rey Muerto*⁴³, a ideia para trama surgiu de uma discussão entre marido e mulher presenciada por Martel em frente a sua casa.

No caso de *A menina santa*, a história nasce a partir de uma canção infantil entoada, durante as filmagens do longa anterior da diretora, pelas meninas que representavam as filhas de Tali. Os versos se referiam a um certo “*Dr. Jano, cirujano*”⁴⁴, e Lucrecia gostou tanto da sonoridade daquela situação que a aproveitou em uma sequência de *O Pântano*, onde as garotas cantam em frente ao ventilador (Figura 1). Após assistir a cena repetidas vezes durante o processo de pós-produção do filme, a ideia para a trama do seu projeto seguinte acabou surgindo, inclusive até o nome do personagem da música foi aproveitado no enredo.

⁴² “En *La ciénaga* es evidente (aunque también lo es, de otra forma, en *La niña santa*) que la estructura total de la película corresponde a la deriva de la conversación de mi mamá. Yo lo percibo nítidamente y podría mencionar los tópicos de esa forma de relato” (entrevista de Martel a OUBIÑA, 2007).

⁴³ “O gatilho para o curta-metragem *Rey Muerto* foi uma discussão que Lucrecia presenciou uma manhã em frente à sua casa: uma mulher ameaçava com uma faca um homem, que se defendia com um caixote de maçãs. As pessoas queriam ajudá-la, pois ela parecia a desprotegida da situação devido à medíocre faca que empunhava. Porém, ela ameaçava a todos e proibia qualquer um de se aproximar, pois queria enfrentar ao seu homem sozinha – assim nasceu o pequeno *western* com uma mulher muito corajosa e brava em seu centro” (MONTEAGUDO, 2002 *apud* BARRENHA, 2011, p.7).

⁴⁴ “(...) de verdad, la relación surgió de las chicas, fue idea de ellas, que cuando estaban haciendo el casting cantaron esa canción (*Dr. Jano, cirujano...*) que me pareció encantadora y después escucharlas tantas veces mientras rodábamos la película, me parecía que ahí había una historia, no se, esa mezcla de “cirujano, joven manos de tijera, com seductor y la paciente y no se que” me gustaba y por eso el personaje se llama así (...)” (ver nota de rodapé 7).



Figura 1. Sequência das garotas cantando em frente ao ventilador em *O Pântano*.

Em todas estas situações descritas o que incita o interesse da diretora não é necessariamente o significado do que é dito, mas sim a entoação do discurso, algo que se reflete nitidamente em suas produções. A importância conferida à textura do diálogo em detrimento de sua camada semântica, condutora hegemônica da narrativa clássica, é tão demarcada pela diretora que certas opções estilísticas relativas à maneira de filmar os atores e compor a *mise-en-scène* são ditadas a partir desta construção sônica. Martel afirma que muitas vezes opta em não mostrar o rosto dos personagens para ter as vozes separadas, sem a obrigatoriedade da sincronização, podendo assim buscar com mais facilidade um tratamento do som que privilegie a qualidade da voz. “Eu prefiro que não se veja a cabeça dos atores e ter as vozes separadas para fazer uma boa mixagem em determinadas cena, isso pode ser visto em qualquer um dos três filmes, porque prefiro muito mais a qualidade da voz”.

Em dissonância a tradição clássica dos *talkies* hollywoodianos onde o conteúdo dos diálogos é o guia absoluto da narrativa, na obra de Martel as especificidades sonoras da voz (tom, timbre, entonação, ritmo etc.) é que são recorrentemente aproveitadas no processo de produção de sentido dos filmes. O texto então ocupa um lugar secundário nas suas tramas, de modo que em muitas cenas os diálogos não são inteligíveis, seja porque as falas dos personagens são sobrepostas umas as outras, seja porque são entrecortadas por outras sonoridades que circundam o espaço da ação.

Nesse sentido, sem a obrigatoriedade de sustentar o texto, muitas vezes o som da voz pode ser aproveitado para outros fins em suas produções, como para a composição das

ambiências acústicas. Em algumas sequências, a diretora orienta à equipe de edição no sentido de deixar as pistas de vozes misturadas com as do som ambiente, ao invés de isolá-las como ocorre convencionalmente no desenho de som dos filmes contemporâneos.

Esta opção estilística da diretora é tão fora dos padrões tradicionais que chega a gerar problemas na distribuição internacional de seus filmes, uma vez que impossibilita a dublagem de determinados trechos dos diálogos. Em uma palestra na UBA (Universidad de Buenos Aires), em conjunto com o diretor de som de seus últimos dois longas, Guido Berenblum, Martel relatou um episódio emblemático nesse sentido. A *Focus*, empresa responsável pela distribuição de *A Mulher sem cabeça* fora da Argentina, após receber a banda sonora do filme, fez vinte e uma observações de mudança, já que encontraram várias vozes mixadas junto com o som ambiente em partes distintas do filme. A diretora e Guido precisaram entrar em contato com a distribuidora para explicar que aquilo não era um erro técnico, mas sim uma opção estética, fundamental para a estruturação da *mise-èn-scene* da película como um todo.

(...) Tivemos que mandar uma carta dizendo que essas vozes estão misturadas com o resto dos sons porque não queremos que sejam dubladas, porque são sons cuja importância é o tom, o ritmo e não o sentido (...) isto com respeito à algumas vozes cujo sentido não contribui muito para o filme, quer dizer até contribui, mas se você me deixar escolher o que perder, prefiro perder o sentido das palavras (ver nota de rodapé 7).

Em outra entrevista, dessa vez sozinho, Guido Berenblum comentou o mesmo episódio e acrescentou que o desenho de som de *A menina Santa* seguiu também esta orientação da diretora. “(...) Em geral, os dois filmes foram mixados cheios de vozes no som ambiente, porque são parte fundamental da trama, da sonoridade desses ambientes. (...) Então, foi uma decisão da Lucrecia Martel manter essas vozes na banda sonora e não modifica-las.” (entrevista de Guido, 2012 a CUNHA, 2013). Neste ponto é importante frisar que a parceria profissional e criativa entre Guido e Martel será discutida mais a frente nesta seção.

Como exemplos dessa construção que explora a textura da voz como um elemento que preenche expressivamente os espaços acústicos das ações, o diretor de som cita a abertura de *A mulher sem cabeça* onde há uma intensa sobreposição de diálogos em conjunto com o barulho intenso de crianças gritando e brincando, além de mulheres carregando objetos. Podemos acrescentar as sequências ambientadas no saguão do hotel em *A menina santa*, onde a reverberação deste espaço fechado faz ecoar um vozerio ruidoso, onde não identificamos sequer uma palavra. Já no primeiro longa de Martel, as falas sobrepostas dos personagens nas cenas em que estão vários deles amontoados nos quartos misturam-se ao toque insistente do

telefone que nunca é atendido, da televisão sempre ligada em alto volume, dos rangeres das camas velhas etc. de modo que muitas das conversas se tornam ininteligíveis.

O mesmo pode ser observado em relação à música, sempre diegética, tocada em festas ou nos sons dos automóveis dos personagens, cuja letra não é enfatizada, nem tampouco sua harmonia, entonação e ritmo, conseguem se destacar em meio ao espaço acústico de onde provém. Na filmografia de Martel, portanto, a música assume outra função, a qual nem sempre se alinha ao seu papel convencional de guia emocional do público. Nesse sentido, a diretora parece explorar este elemento seguindo a mesma lógica dos diálogos, como parte do todo da ambiência sonora das sequências. “Para colocar música em um filme, primeiro eu deveria saber de música. A música tem uma complexidade que me escapa. Então somente posso usá-la como este ruído confuso que aparece em uma festa ou no rádio” (entrevista de Martel a OUBIÑA, 2007)⁴⁵.

Esta forma peculiar de explorar a música pode ser observada na cena do acidente de *Vero*, em *A mulher sem cabeça*, onde o hit *Soley Soley (Middle of the Road)* toca no som do carro misturado tanto ao toque perturbador do celular que distrai a protagonista, provocando a batida, quanto à sonoridade da estrada que invade o espaço do automóvel. A maneira de mesclar esses sons faz com que a canção apareça como mais um ruído do ambiente em meio a tantos outros. Algo semelhante acontece com *Momi*, em *O Pântano*. Na sequência que a garota pega o carro do pai para socorrer a mãe acidentada, a cumbia *Mala Mujer (Luis y sus colombianos)* está tocando muito alto no rádio. Como a sequência começa com a imagem de fora do automóvel, ouvimos nitidamente a música se misturar ao ronco do motor e aos resmungos e gritos de *Mecha* com *Isabel* que tenta a amparar no jardim em que *Momi* está dirigindo. A canção é tão destituída de sua função emocional empática, que a adolescente que está dirigindo fica incomodada com aquele “barulho” e tenta desesperadamente desligar o rádio.

Dentro desta perspectiva, o cinema de Martel se afasta do *Verbocentrismo* (CHION, 2011) que domina a produção contemporânea de maneira geral, aspecto determinante da linguagem clássica que permanece hegemônica. Transgredindo convenções enraizadas no âmbito cinematográfico, a diretora desloca o centro da narrativa da instância do diálogo rumo ao engendramento de áureas e sensações específicas que se apresentam enquanto caminhos para a imersão diegética. Apesar de seus filmes serem repletos de interlocuções entre os

⁴⁵ Quando citamos o livro de David Oubiña, *Estudio crítico sobre La ciénaga*, não colocamos o número da página pois utilizamos uma versão em Word (cedida pelo autor ao Prof. Dr. Denílson Lopes, que enviou este documento a pesquisadora Natália Barrenha, que gentilmente me enviou), e não o livro já editado.

personagens, a palavra é despida de sua camada semântica em detrimento do aproveitamento de suas especificidades acústicas na composição dos espaços sonoros. Ou seja, não é o texto que impulsiona e desenvolve suas narrativas, como ocorre em grande parte dos filmes da era 2000, mas sim um peculiar jogo audiovisual que guia o espectador pela trama a partir da composição de elementos sonoros e imagéticos em uma perspectiva de complementaridade expressiva.

Nesta forma particular da diretora de estruturar suas narrativas, os ruídos se destacam enquanto elementos determinantes para a produção de sentido que emana do universo ficcional. Sendo assim, em seus filmes, estes componentes acústicos não se limitam a executarem o papel convencional de agregar valor figurativo às imagens, pelo contrário, buscam transgredir e até subverter o sentido daquilo que vemos. Os sons do entorno dos personagens não estão ali para referenciar a dimensão visual, mas sim para suscitar sensações e impressões fundamentais para a revelação das subjetividades codificadas na diegese.

Em *A mulher sem cabeça*, por exemplo, no instante crucial do acidente, o qual impulsiona todo o desenvolvimento do enredo, a protagonista está cercada por distintos sons, como vimos anteriormente ao analisarmos a presença da música nesta sequência. O contato com essas sonoridades específicas no decorrer da narrativa é motivo de perturbação para *Vero*, como se por meio delas a personagem revivesse o trauma da batida. Nesse sentido, tais ruídos, ao invés de meramente reforçarem a carga mimética da esfera imagética, são explorados enquanto caminhos para adentrarmos na mente perturbada dessa “mulher sem cabeça”.

Para Martel, o alcance desta conexão do espectador com os aspectos subjetivos que permeiam e revelam o filme se dá, sobretudo, pela ação corpórea dos componentes audíveis. “O som é a única dimensão tátil do cinema; é a única forma pela qual o cinema toca fisicamente o espectador já que as frequências de áudio são experimentadas com todo o corpo” (GUEST, 2009). Tal forma sinestésica de explorar a matéria sonora fílmica reflete a maneira particular com que a diretora se relaciona com o espaço acústico que a circunda. Para ela, a onipresença dos sons do mundo faz com que eles integrem nosso repertório sensorial e emotivo, ativando memórias e revelando aspectos de nossa subjetividade, ainda que muitas vezes não percebamos isso conscientemente. Dentro desta perspectiva autobiográfica que circunda a produção de Martel, é possível intuir que a inspiração para pensar a relação de *Vero* com sua memória auditiva é fruto de um episódio semelhante vivido pela cineasta.

Durante muitos anos, quando Lucrecia escutava o ruído de pedrinhas sob os pneus do carro, ela era tomada por uma sensação de horror e vertigem. A cineasta participou de muitos acidentes de automóvel, mas especialmente um é inesquecível: estavam uma irmã, o tio, o amigo do tio, as namoradas dos homens. O caminhão veio de frente, mas ela não viu; dormia no banco traseiro. Só escutou as pedrinhas embaixo dos pneus e acordou em plena queda – o automóvel deslizou por um abismo. (...) No acidente, ela quebrou o fêmur e ficou mês e meio de cama – não podia dormir nem comer, o cabelo caindo aos punhados, o ruído das pedrinhas que ia e vinha e lhe afrouxava o corpo (...) (BARRENHA, 2011, p.121).

Ao adentrarmos nas lembranças auditivas de Martel nos deparamos também com o fascínio que ela tem pelas histórias de terror, influência tanto dos filmes que assistia na TV ainda criança – geralmente no *mute* já que o som era o que na sua concepção provocava o medo (BARRENHA, 2011) – quanto do deslumbramento que sempre lhe causou os contos literários desse gênero, também desde a infância, sobretudo, aqueles narrados pela vó, com direito a composição de toda uma *mise-en-scène* sonora, como vimos anteriormente.

Segundo a diretora, a província de Salta é um local que nutre um verdadeiro afeto por contos de horror, por essas histórias fantasiosas que supostamente se desenrolaram em um contexto real, e é, sobretudo, este tipo de narrativa, onde o cotidiano é permeado por “coisas fantásticas” que encanta Lucrecia. “Para mim isto não é realismo mágico – que seria assumir que existe uma realidade concreta, e que de vez em quando aparece uma magia. Não, isto seria simplesmente a convivência de todas essas coisas com total igualdade a realidade” (GUEST, 2009).

Embora os filmes da cineasta não se encaixem propriamente no gênero do horror ou mesmo da fantasia, seus filmes possuem atmosferas que flertam com essas perspectivas de uma maneira particular. A presença do horror é ressignificada em suas tramas, assumindo o papel da potência contingencial que ameaça o cotidiano dos personagens. Os perigos que permeiam os universos ficcionais não são monstros, acontecimentos sobrenaturais, ou psicopatas em série, mas sim pequenos acidentes ordinários de consequências por vezes drásticas, como a morte de *Luchi* (*O Pântano*) e o acidente de *Vero* que a leva à beira da loucura (*A mulher sem cabeça*), ou situações corriqueiras onde a suposta tranquilidade é perturbada por atos de violência ora mais sutis, como o abuso cometido por Jano sob Amália durante uma apresentação musical que ocorre na rua do hotel onde se passa a história em plena luz do dia (*A Menina Santa*) e a briga entre José e Perro durante uma festa de carnaval (*O Pântano*).

Nesse sentido a normalidade aparente que caracteriza suas ficções esta sempre permeada por um clima de suspense, onde intuímos que há algo de errado, mas não temos a

clareza do que se trata. Dentro desta perspectiva, as diegeses de Martel estabelecem um jogo ininterrupto de identificação e estranhamento, como se reconhecêssemos ao mesmo tempo em que desconhecêssemos aquilo que vemos e , sobretudo, aquilo que ouvimos.

Nesta maneira peculiar de desafiar a percepção do espectador, Martel imprime em seus filmes uma acurada aparência naturalista (os diálogos, a música, os personagens comuns, o relato cotidiano, a iluminação etc.), porém, permeada por aspectos que se afastam da lógica da realidade tangível, como a imprecisão espaço-temporal que caracteriza suas ficções. Sabemos que os três longas são ambientados em *Salta* a partir de um conhecimento externo aos filmes, uma vez que em nenhum deles o nome da cidade é explicitada. Não sabemos o nome do hotel onde se passa a *A menina santa*, nem se quer há um só plano da sua fachada. Também desconhecemos o nome da fazenda de *Mecha*, nem a região onde fica, nem tampouco conseguimos compreender onde *Tali* mora. A composição espacial parece desprovida de uma lógica articuladora.

O mesmo ocorre com a instância temporal, uma vez que não há uma definição precisa da época em que as histórias se passam, parecem contemporâneas, mas pelos elementos cênicos que apresentam – o carro antigo de Gregório e o rádio fita cassete de Vero em *O Pântano*; os óculos ‘retrô’ de Vero em *A mulher sem cabeça*; os elevadores e os telefones arcaicos do hotel em *A menina Santa* - poderíamos achar que são das décadas de 80 ou 90. Além disso, a perspectiva atemporal é reforçada pela indefinição da duração diegética das tramas.

O que deduzimos sobre o trabalho com o tempo nos filmes é que as histórias se passam em alguns dias. Mesmo assim, a ausência de acontecimentos concretos e a inação dos personagens, além da circularidade que os impede de moverem-se, deixam uma dúvida que transforma a informação “alguns dias” em algo impreciso e inútil. (...) Segundo Martel, em seus filmes coexistem temporalidades como na vida cotidiana, pois depois de Eisenstein é impossível crer num tempo linear ou num espaço dissociado do tempo. Perguntando à cineasta como descreveria seus filmes, ela responde que se referiria a eles como processos, resíduos do tempo e de experiências (BARRENHA, 2011, p.71).

Esta forma vaga de constituir a temporalidade de seus filmes, nos remete à proximidade da obra de Martel com a tendência do “Realismo Sensorial”, definida anteriormente neste texto, a qual opera um irreconhecimento temporal no espectador por meio da quebra da clareza cronológica e da associação causa-efeito entre as ações. Outro aspecto desta modalidade de realismo presente nos filmes da diretora, é a operação de uma ambiguidade visual (VIEIRA, 2013), a qual se reflete em seu cinema na sua predileção por

enquadramentos fragmentários, os quais apostam na subversão da identificação instantânea com a dimensão visual como uma forma de intensificar o apelo sensorial de suas ficções.

Uma coisa deliberada que eu faço é não filmar nada por inteiro. Filmo pedaços da cadeira, pedaços da porta, fragmentos de muita coisa no enquadramento, até de pessoas. (...) O que essa fragmentação permite é enfraquecer a forte educação visual que temos para que o espectador fique mais disponível a outras coisas (MARTEL, 2016).

Para Martel, a disponibilidade do espectador para ir além da obviedade daquilo que vê e ouve é fundamental para o envolvimento com suas narrativas. “Se você quer um filme que lhe dê tudo, esse filme falha. Você precisa estar lá, eu preciso de você. Eu não quero te mostrar. Eu realmente quero compartilhar alguma coisa (...)” (WISNIEWSKI, 2009). Neste processo de negar a evidência, a diretora engendra sensações múltiplas que ao serem apreendidas por aquele que assiste ao filme, revelam as subjetividades ali codificadas.

Segundo Vieira (2013) a ênfase em relação à sensorialidade presente neste tipo de “realismo sensorial” é potencializada por uma complexa composição da banda sonora nos filmes que apostam nesta proposta. Nesse sentido, na cinematografia de Martel, não obstante a influência da citada inconsistência espaço – temporal, é a articulação peculiar entre som e imagem que em última instância imprime a atmosfera estranhamente familiar que demarca a potência subjetiva de sua obra.

Nos três longas da diretora, os enquadramentos fragmentários são circundados por uma profusão de sons acusmáticos. A compressão do espaço imposta pela imagem é a todo tempo compensada por sua expansão sonora. Para além da convenção de se explorar a escuta acusmática para estabilizar a presença da imagem, simplesmente situando o espectador naquele espaço que ele não acessa visualmente, nos filmes de Martel esta instância é explorada para desestabilizar a dimensão imagética. A quebra da relação referencial entre som e imagem confere aos elementos sônicos maiores possibilidades de exercerem papéis autônomos nos engendramentos de sentido da diegese, suscitando significações que muitas vezes confrontam nossa percepção imediata. Segundo o diretor de som, Guido Berenblum, este tipo de composição audiovisual requisita certo engajamento perceptivo do espectador.

(...) o som se torna muito mais subjetivo, sugestivo e atrativo quando se escuta, mas não se vê. Isso exige e gera inquietude (...) no sentido de ficar procurando sempre “o que é isso? O que está acontecendo”. Inclusive, não se chega a perguntar o que é isso? A película segue correndo, passando adiante no tempo, correndo pelos olhos e ouvidos do espectador” (entrevista de Guido a CUNHA, 2013).

De acordo com o diretor de som, esta forma de trabalhar a banda sonora é influenciada pela maneira própria com que Martel pensa a estrutura da planificação imagética, com enquadramentos muito próximos ou mesmo axiais, herança de seus experimentos⁴⁶ na adolescência com a câmera da família. Ao compor o quadro assim, a diretora expande o leque de experimentação sonora, transformando ações simples em situações “enrarecidas” (entrevista de Guido a CUNHA, 2013), evitando a obviedade que segundo ela, impede que o espectador frua intuitivamente a diegese.

Além da fragmentação da dimensão visual, a diretora deliberadamente opta por negar a visibilidade de instantes-chave da narrativa, priorizando as informações sonoras disponíveis, como uma forma de incitar nosso envolvimento instintivo com a trama em detrimento de uma compreensão meramente lógica daquilo que vemos e ouvimos. Dessa maneira, sem espaços para muitas explicações o filme segue “correndo pelos olhos e ouvidos do espectador”.

Para Martel, a capacidade da matéria sonora de literalmente nos tocar, torna secundária a referencialidade da imagem, ao mesmo tempo em que potencializa nossa imersão. “(...) o lugar está presente não só em sua cabeça, mas sim em todo seu corpo, essa é a força do som. Existem muitas imagens que geram sons e que não estão à vista no filme e isso vai envolvendo o espectador” (JIMÉNEZ, 2009). São muitas as situações em seus filmes que passam apenas sonoramente por nós, sem pararem para prestarem esclarecimentos visuais sobre o que está ocorrendo, sobretudo, aquelas ações determinantes no desenvolvimento dos enredos.

Em *A mulher sem cabeça*, por exemplo, diante da ambiguidade natural do ruído acusmático da colisão, não sabemos o que de fato *Vero* atropelou na estrada; Em nenhum momento em *O Pântano* vemos os cachorros cujos latidos levaram *Luchi* à morte, embora sejamos levados a compartilhar do medo do garoto por meio dessa sonoridade; Não assistimos a queda de *Mecha*, anunciada pelos ruídos das taças que segura antes de cair; Não

⁴⁶ Barrenha comenta sobre como este envolvimento amoroso de Martel durante a adolescência com a câmera da família reverberou na maneira dela conceber os enquadramentos de seus filmes.

Ela não desistia de acompanhar tudo, principalmente o entra-e-sai da movimentada cozinha, onde por vezes deixava algum reduto imóvel para seguir um “personagem”, depois outro, aproximando-se e afastando-se, e assim por diante, arquitetando as diversas camadas que formam uma narração ou uma descrição – e os rudimentos básicos de construção de um filme foram aprendidos aí. Os planos fechados e fragmentários característicos da diretora também têm raízes nessa maneira de organizar e hierarquizar as diversas situações e os inúmeros personagens que habitavam o mesmo espaço (BARRENHA, 2011, p. 61).

temos certeza se Dr. Jano subiu ou não no palco no desfecho de *A menina santa*, já que tudo que temos da cena para imaginarmos algo é o som fora de campo das palmas da plateia.

Dentro desta perspectiva, a filmografia da diretora é toda embasada em uma proposta narrativa sugestiva, intuitiva, onde na ausência de uma resolução clara para as ações, somos levados a especular, mais com nossos sentidos do que intelecto, acerca do significado do que vimos e ouvimos. “O cinema que me interessa é o da dúvida – ou, antes da dúvida, o da suspeita” (MARTEL, 2016).

É justamente deixando as dúvidas e suspeitas que permeiam o desenvolvimento das tramas de Martel nos envolverem, que somos incitados a compreender o que se passa, mesmo aquilo que se sucede longe dos nossos olhos. Dessa maneira, o espaço não enquadrado nas cenas não é reduto de ações desconectadas do enredo, pelo contrário, trata-se de uma instância fundamental para a movimentação do fluxo narrativo.

(...) o cinema de Lucrecia Martel se caracteriza por submergir o espectador em climas densos, oprimidos, em espaços que permanecem fora do alcance visual, mas que dos quais sempre há uma referência que ameaça, que incita a imaginar, quer dizer a por em imagens, a representar o que está acontecendo fora do quadro. Finalmente, o campo e o fora de campo formam parte do mesmo espaço imaginário, o espaço fílmico (WEISS, 2010, p. 2).

A composição do espaço diegético a partir da conjunção entre as ações que ocorrem, ao mesmo tempo, dentro e fora do quadro é alcançada, sobretudo, a partir da colocação de ruídos fora de campo. Esses sons, produzidos tanto pelo ambiente, como também pela interação dos personagens com o meio, ao invadirem o enquadramento geram uma dubiedade inquietante, já que se referem a ações tão próximas, mas ao mesmo tempo fora do alcance do nosso olhar. A exploração deste recurso, recorrente em todas as produções da cineasta, potencializa o clima de incerteza almejado por ela, imprimindo uma camada de tensão, além de uma áurea de prenúncio, onipresentes em suas tramas. A todo tempo o espectador é confrontado por eventos sonoros sobre os quais ele não sabe a origem, nem tampouco a materialidade, e é sentindo esses sons, e não apenas pensando acerca do que se referem, que nos aproximamos da resolução de nossas dúvidas.

Segundo Weiss (2010, p. 2), o sentido da narrativa de Martel está codificado no conflito permanente que permeia o quadro, entre o que nos é revelado, o que nos é apenas sugerido, e aquilo que permanece definitivamente oculto. “O fora de campo opera como um retorno permanente daquilo que busca ser escondido, mas que insiste na vontade de declarar sua existência” (WEISS, 2010, p. 2). É como se os eventos acústicos fora de quadro urgissem

em nos mostrar que há algo oculto naquele universo diegético, porém, nos dando apenas indícios acerca de ações veladas, deixando as conclusões por nossa conta e risco.

Dentro desta perspectiva, nem mesmo os desfechos de Martel são conclusivos, e a presença do som fora de campo se apresenta como um forte indício da continuidade da história para além da experiência fílmica. Nos três longas da diretora, o som ambiente das últimas cenas, compostas por ações que não encerram as tramas, continua a ser ouvido enquanto os créditos tomam o quadro.

Em *O Pântano* seguimos ouvindo a ambiência acústica composta por trovões, pássaros e insetos, que circunda as irmãs *Vero e Momi* sentadas à beira da piscina; No caso de *A menina santa* o que permanece é a sonoridade aquosa produzida pelo movimento das amigas *Amália e José* que nadam na piscina do hotel; Já em *A mulher sem cabeça* a música que embala a festa em que a protagonista se encontra, é que continua embalando os créditos finais do filme. Tal composição revela não só o caráter inconclusivo das tramas de Martel, como demonstra, citando a diretora, que seus filmes são “resíduos do tempo e de experiências” (BARRENHA, 2011, p. 71), uma vez que suas narrativas começam em um ponto qualquer e não temos a precisão de quando vão acabar.

A exploração do espaço fora de campo nos filmes analisados não serve somente ao engendramento de um cinema da “suspeita”. De acordo com Weiss (2010), tal instância, em conjunto com os enquadramentos claustrofóbicos e fragmentários que caracterizam a planificação operada pela diretora argentina, busca a negação de uma “naturalidade” na construção diegética, uma vez que tais recursos estilísticos “(...) apresentam uma vontade de revelar o artifício, de dar conta do artificial daquilo que se está diante de nossos olhos” (WEISS, 2010, p. 2). É especificamente este ponto que se apresenta como um sintoma muito claro da perspectiva autoral que demarca a obra da diretora ainda que seja em um âmbito de aproximação com *Nuevo Cine Argentino*. Ou seja, mesmo compartilhando dos relatos mínimos montados a partir de uma narrativa cotidiana, Martel não é tomada pelo desejo documental que parece impregnar a perspectiva ficcional da *nueva onda*.

O realismo de Martel não tem nada dessa modulação documental que aproveita um tipo de imagem cru, como encontrada de maneira espontânea ou roubada sub-repticiamente do real. Em seus filmes, o realismo é claramente o resultado de uma construção prévia que logo se impõe sobre as coisas (OUBIÑA, 2007).

Nesse sentido, a diretora empreende esforços estilísticos no intuito de envolver o espectador em uma experiência fílmica onde o reconhecimento e o estranhamento convivem

organicamente. Seja sob a óptica de um “realismo sensorial” (VIEIRA, 2013), ou de um “realismo” meticulosamente construído (OUBIÑA, 2007), Martel tece uma fina e frágil camada de naturalidade que encobre seus mundos ficcionais, atraindo nossa identificação, para no instante seguinte nos confrontar com sentidos que exigem mais do que nossa percepção instantânea pode nos dar. Além do uso do som fora de campo, a exploração de composições hiper-realistas é outra estratégia sonora reiteradamente trabalhada na obra da diretora nesta perspectiva de suscitar um mecanismo de identificação obscuro, onde somos levados a desconfiar daquilo que nos parece natural, factível, uma vez que ao mesmo tempo exala artificialidade.

Na filmografia analisada, tal recurso é primordialmente explorado na criação dos ruídos produzidos pela interação dos personagens com o entorno circundante, e geralmente são concebidos em perfeita sincronia com a imagem, o que reforça o rompimento da instância da verossimilhança. Os sons hiper-realistas ao serem tecnicamente modificados em suas potência e frequência originais, subvertem nossa experiência acústica natural nos sugerindo sentidos que estão além de uma apreensão mimética da diegese. A imagem incita um reconhecimento que é imediatamente diluído pelo próprio som que origina, evitando uma obviedade que definitivamente não interessa ao cinema de Martel.

Este jogo audiovisual empreendido pelo hiper-realismo sonoro almeja que a composição acústica da sequência seja capaz de transcender o sentido direto da dimensão visual, suscitando significados múltiplos, em detrimento da mera referencialidade imagem-som. Ademais, ao serem redesenhadas na mixagem, as sonoridade hiper-realistas tornam-se potencialmente sensoriais, suscitando impressões e emoções no espectador ao agirem pontualmente em seus corpos e mentes, propondo sentidos que estão além de uma fruição lógica ao revelarem aspectos subjetivos dos personagens que as produzem.

A abertura de *O Pântano*, analisada meticulosamente no último capítulo desta dissertação, é intensamente sinestésica graças à presença de gestos sonoros trabalhados desta forma, como o tilintar das taças promovido por Mecha e o “arrastar” das cadeiras de seus convidados. O mesmo ocorre com diversas representações sonoras gestuais que reverberam no saguão do hotel, ou na área da piscina em *A menina santa*, escancarando as emoções contidas dos protagonistas. Neste ponto do texto é válido reiterar para o leitor que tanto o conceito de hiper-realismo sonoro, quanto a noção conceitual de acusmática aplicada ao cinema, serão problematizados de maneira mais completa no próximo capítulo, tendo em vista que consistem na base teórica da análise aqui proposta.

A composição acústica peculiar da filmografia de Lucrecia Martel, fundamental para a configuração do seu estilo autoral, é influenciada, primordialmente, pela relação íntima, e demarcada por um verdadeiro fascínio, que a diretora vem construindo com matéria sonora desde a infância, como pudemos observar ao longo desta seção. Esta inspiração cinematográfica proveniente do contato com o som que a envolve na realidade tangível, reverbera diretamente na caracterização sônica de sua obra. Ao ser questionado sobre o processo de criação da banda sonora em suas parcerias com Martel, Guido Berenblum é enfático: “(...) posso te dizer que 90% dos sons das películas de Lucrecia surgem do pensamento dela” (entrevista de Guido a CUNHA, 2013, p. 135). Dessa maneira, a diretora parece ir de encontro à tendência hegemônica do cinema contemporâneo, herança da era clássica, onde os componentes audíveis não são considerados como partes integrantes do produto fílmico até que se chegue à fase de pós-produção.

Diante deste quadro de descaso, o *sound designer* americano, Randy Thom, escreveu uma espécie de artigo-manifesto intitulado “*Designing a movie for sound*” (Desenhando um filme para o som) no qual ele problematiza o fato da maioria esmagadora dos diretores de cinema considerarem os elementos sonoros como meros acessórios da imagem, explorando-os enquanto “jogadores” passivos na construção narrativa e estilística de suas produções. Segundo o autor, este modelo convencional deixa pouquíssimos espaços para que o profissional do som possa de fato criar, fazendo com que o seu trabalho muitas vezes se limite a “cobrir” as imagens com eventos audíveis verossimilhantes. “Não faz nenhum sentido estabelecer um processo no qual a função de uma das áreas, o som, está simplesmente para reagir, para seguir, para ser negado a ter uma opinião sobre o sistema do qual é parte” (THOM, 1999, p. 2).

A partir desta constatação, Thom (1999) faz uma série de sugestões que visam potencializar o aproveitamento da matéria acústica no âmbito cinematográfico, cujo apelo principal seria a concessão de condições de trabalho favoráveis para a equipe de áudio. De maneira geral, o que o autor propõe é que o som não seja levado em conta apenas quando filme já está finalizado visualmente, mas que seja pensado em todas as etapas de sua construção, para que de fato possa ser integrado nesta rede orgânica que caracteriza o trabalho cinematográfico, onde uma esfera não pode ser isolada do conjunto do qual faz parte.

Para que o diretor de cinema tome vantagem do som o que eu sugiro é que não só se faça uma boa tira de som no set, ou que simplesmente se contrate a um desenhista de som talentoso para fabricar sons, mas sim desenhar o filme com o som em mente, permitir as contribuições que possa fazer o som para influenciar decisões criativas nos outros ofícios (THOM, 1999, p. 1).

Dentro desta perspectiva, Lucrecia Martel apresenta-se como uma exceção a esta regra da subvalorização do composto sônico, uma vez que, indo além da “cartilha” elaborada por Thom (1999), onde é sugerido que a partir do roteiro o som seja levado em conta, a diretora já pensa neste elemento mesmo antes de escrever⁴⁷ seus filmes. Isto porque, são precisamente situações e experiências sonoras vividas que inspiram suas ideias cinematográficas. Esta forma particular de criação fílmica leva Martel a pensar na composição da banda de áudio em todas as etapas de produção, e não apenas nas fases de edição e mixagem. De fato, o pensamento da diretora é tão sonoro que ela só consegue estruturar visualmente as cenas se tiver a ideia muito clara de suas composições acústicas.

Eu penso o som antes de escrever o roteiro. Para mim, o som permite entender o clima das cenas. As pessoas que conhecem música devem ter a sensação de como é isso antes de criarem algo. O som aparece no roteiro como um ritmo e um volume, um elemento que me permite muitas vezes me liberar de coisas da imagem. No set, durante a filmagem, se esses dois processos foram claros [a concepção do som e a escritura do roteiro], me facilita muitíssimo a encenação, porque sei o que vou escutar e sei de onde preciso ver as coisas. Quando não tenho claro o som, é um desastre para mim, fico perdida olhando para lá e para cá. O som é como um artifício de narração, me apoio muito nele e me serve para pensar a imagem. Nunca me serviu pensar a imagem em termos abstratos e que não fossem sonoros, então é um lugar onde eu me sinto confortável. (...) Na filmagem tudo vai fazendo sentido. Não faço esboços nem *storyboards*, então compreender o som organiza minha visão do set, me dá um arco muito claro de construção, me define os espaços para buscar os enquadramentos e improvisar (MARTEL, 2016).

Após conceber o som e colocá-lo no roteiro, inclusive com especificações muito concretas sobre a disposição dos elementos audíveis nas sequências, a diretora passa a acompanhar de perto a execução de seu pensamento sonoro. Se até a fase da escritura ela atua sozinha, a partir daí começa a contar com a colaboração de diversos profissionais, uma vez que embora a cineasta detenha conhecimentos amadores acerca de gravação e pós-produção de áudio (ver nota de rodapé 7), é a vez da equipe de som concretizar a concepção idealizada

⁴⁷ Relembrando que Lucrecia Martel escreveu os roteiros originais de todas as suas produções, tanto dos curtas, quanto dos três longas aqui analisados. *Zama*, seu próximo filme, é o único que possui um roteiro adaptado, também escrito pela diretora com base no romance homônimo (Antonio Di Benedetto, 1956).

por ela. Nesta fase de criação técnica, até mesmo pouco antes dela, Martel inicia uma intensa troca de ideias com a equipe, sobretudo, com o diretor de som, já que é com este profissional especificamente que a diretora faz a leitura prévia do roteiro. “(...) antes de ir ao set de filmagem, inclusive antes que comece a pré-produção, Guido e eu temos muitíssimas reuniões onde o aporte que ele pode me dar sobre o roteiro e sobre esse tema (sonoro) é fundamental (...)” (ver nota de rodapé 7).

Antes de nos aprofundarmos na relação profissional entre Martel e Guido Berenblum, julgamos válido situarmos o leitor acerca da discussão em torno do uso do termo *sound designer* no cinema contemporâneo, enquanto terminologia que se refere a um profissional específico dentro da lógica de produção cinematográfica, bem como sobre sua aplicabilidade no contexto Portenho. Como veremos de forma mais detalhada no capítulo seguinte, a virada dos anos 1970-80 foi um período de transformações determinantes na tecnologia sonora fílmica, demarcado, sobretudo, pela padronização da reprodução estéreo-analógica nas salas de cinema, e pelo início, ainda tímido, das experimentações digitais em todas as etapas da produção da banda de áudio.

Foi neste cenário favorável, onde as possibilidades de se explorar a matéria acústica se multiplicaram, que a ideia em torno da instância do *sound design* como a prática de conceber sonoramente um filme, passou a ser incorporada de maneira mais expressiva no processo de criação cinematográfica. Um exemplo emblemático e pioneiro é o de *Apocalypse Now*, já que além do *sound design* assinado por Walter Murch ser considerado uma referência em termos de exploração narrativo-estética dos elementos audíveis fílmicos até os dias atuais, foi nesta produção que pela primeira vez um profissional do som foi creditado como *sound designer*.

Walter Murch não só inaugurou o uso oficial deste termo enquanto nomenclatura profissional, como foi um dos idealizadores da noção prático-conceitual que o originou, a de *sound design*, a qual problematiza a ideia de que a criação da trilha acústica aconteça em todas as etapas de construção do filme, da mesma maneira que acontece com a trilha imagética, e não apenas na fase da pós-produção, como convencionalmente ocorre até hoje em grande parte das realizações cinematográficas (THOM, 1999). Esta concepção que enfatizava a importância da existência de um profissional específico da equipe de áudio para conceber o *sound design* fílmico e coordenar, conceitualmente e operacionalmente, sua construção, encontrou terreno fértil na Zoetrope, produtora de Coppola onde Murch trabalhava.

O sonho da Zoetrope no início – o conceito total que acabou sendo a figura do *sound designer* no sentido Zoetrope – era como o diretor de fotografia no caso do som. Alguém que tinha a responsabilidade de criar uma “aura” para o som do filme e tomar decisões criativas e definitivas a respeito. Alguém com quem o diretor pudesse conversar sobre o conjunto do som no filme, da mesma forma como ele conversa com o diretor de fotografia sobre o visual do filme. (entrevista de WALTER MURCH à MANZANO, 2005 *apud* ESPOSITO, 2011, p. 58)

Embora seja possível perceber uma inserção expressiva da figura do *sound designer* na lógica criativa e produtiva do cinema dos anos 70-80 para cá, não estamos falando de uma categoria profissional estável neste âmbito, diferente do caso do diretor de fotografia considerado indispensável no contexto de uma produção cinematográfica. Longe desta realidade, se levarmos em consideração a definição do termo conceituada por Murch, a presença do *sound designer* permanece restrita àqueles filmes cujos realizadores conferem uma participação autônoma e ativa aos elementos audíveis nos engendramentos do sentido Diegético.

No entanto, até mesmo neste âmbito reduzido, questões orçamentárias muitas vezes impedem tal investimento em termos acústicos, e o que se vê com frequência nesses casos é um técnico de som direto, um editor ou o mixador da película fazerem às vezes de *sound designers*, ainda que não sejam creditados desta maneira. Embora mais rara, outra alternativa comum adotada no esquema produtivo de realizadores que intencionam uma criação acústica elaborada, a qual possa contribuir ativamente na construção diegética, mas que contam com orçamentos limitados, consiste no estabelecimento de uma atuação mais integrada da equipe de som com os outros setores da realização fílmica, que, na ausência do *sound designer*, é garantida pelo próprio diretor do filme que coordenaria então de maneira mais incisiva e próxima a concepção da trilha de áudio

Esta inconstância no uso do termo, aliada a intensa evolução da tecnologia digital sonora que passou a ser a ferramenta padrão para a construção da banda de áudio dos filmes a partir dos anos 1990, abriu espaços para novas acepções em torno da noção de *sound designer* (ESPOSITO, 2011). Neste sentido, sobretudo no âmbito hollywoodiano, esta nomenclatura passou a ser usualmente associada ao profissional responsável pela criação/edição dos *sound effects*, tendo em vista que, como vimos na introdução do presente trabalho, estes elementos audíveis resultam da criação e/ou do processamento de ondas sonoras em sistemas de edição digital de som, além de diegeticamente não se referirem a nenhuma fonte concreta presente na cena, o que amplia consideravelmente as possibilidades do profissional encarregado de literalmente “desenhar” um evento acústico desta natureza.

Outra acepção de *sound designer* observável na cadeia produtiva contemporânea é aquela que liga o termo à figura do supervisor de edição de som, encarregado de supervisionar e coordenar os trabalhos dos quatro setores de edição acústica fílmica: Diálogo, efeitos, *foley* e música (OPOLSKI, 2009; ESPÓSITO, 2011). No entanto, ainda que mais frequentemente adotadas, uma vez que o editor de *sound effects* e o supervisor de edição de som são membros paulatinamente mais presente nas equipes de criação de áudio do cinema das últimas três décadas, estas readequações de sentido do termo *sound designer* também são contestadas no meio profissional, tanto hollywoodiano, como latino-americano.

Débora Opolski (2009), pesquisadora e editora de som atuante no mercado, problematiza a argumentação sustentada por Randy Thom em um grupo de discussão online para profissionais de pós-produção de cinema denominado de *Sound-article-lista*, a qual propõe uma reinvenção dos termos *Sound – Design e Sound Designer*.

Thom diz que a palavra *design* se aplica a todo trabalho criativo que fazemos em som. Fabricar e manipular sons é *sound-design*, mas um *sound-design* brilhante pode ser feito usando *sound effects* de uma biblioteca de som básica ou somente com diálogos, sem efeitos sonoros. O *design* de som é multi-autoral, bem como a obra cinematográfica. Qualquer pessoa que tenha participado criativamente na composição do som, na teoria ou na prática tem parcelas de contribuição para o *design* sonoro do filme. Dados os fatos, acreditamos que é incorreto deixar esse crédito apenas para os editores de efeito e supervisores (de edição) de som. (...) Poderíamos utilizar primeiramente o termo supervisor de som ou diretor de som, pois diz respeito às funções de coordenação e supervisão que esses profissionais desempenham, ou, como proposto por Thom: supervisão de desenho de som (OPOLSKI, 2009, p. 47-48).

Ao observarmos o *Nuevo Cine Argentino*, é possível perceber que grande parte de suas produções deixa explícita nos créditos a presença da figura do *sound-designer* na equipe. No entanto, assim como nos casos do cinema Brasileiro e Norte-americano, não há um termo único para referenciar este posto profissional na cinematografia Portenha estudada. De todo modo, é possível apontarmos as terminologias mais recorrentes neste âmbito como sendo as de *director de sonido*, uma tradução espanhola de um dos termos apontados por Opolski (2009) como mais adequado, e a expressão *Dirección de sonido*, a qual remete diretamente a função de um diretor⁴⁸.

Após quase uma década da discussão engendrada por Randy Thom, ainda não há, em nenhum dos âmbitos analisados, um consenso acerca da nomenclatura discutida nos últimos parágrafos. A questão, permeada tanto por problemáticas conceituais, quanto de prática profissional, se mostra complexa, de modo que não pretendemos aqui, e nem poderíamos, esgotar este assunto. O que

⁴⁸ Lucrecia Martel segue essa tendência majoritária do NCA, já que as fichas técnicas de *O Pântano e A Menina Santa*, adotam a nomenclatura *Director de sonido*, enquanto que a da *A Mulher sem cabeça* traz *Dirección de sonido*.

intentamos com esta breve explanação, além de contribuir para a sedimentação de tal debate, é nos munir de um conhecimento contextual capaz de clarificar a análise que se segue acerca de como a relação profissional entre Lucrecia Martel e Guido Berenblum reverbera no processo de criação sonora da filmografia da cineasta.

As parcerias⁴⁹ criativas entre diretores e *sound designers*- ultrapassando aqui a questão da nomenclatura e nos apropriando do sentido do termo idealizado por Walter Murch – não é algo comum no âmbito cinematográfico, mas quando acontecem o resultado alcançado tem mais chances de ser a criação de trilhas sonoras expressivas e arrojadas. O caso de Guido e Martel⁵⁰ é um dos mais emblemáticos, tendo em vista que a filmografia da diretora tornou-se uma referência em termos de som. Tamanho reconhecimento pode ser explicado pela intensa afinidade profissional que demarca a relação dos dois desde *O Pântano*, primeira vez em que trabalharam juntos.

Na palestra em que participaram na UBA, a diretora comenta que, embora a concepção geral e a escritura do som sejam feitas por ela, muitas coisas da “arte do filme”, que ela define como sendo desde a escolha de objetos e locações pensados especificamente para a atuação eficaz dos elementos audíveis até a definição mesmo de quais recursos estilísticos serão explorados, resulta de sua interação com Guido. Nesta mesma ocasião, a cineasta comenta que se considera privilegiada por trabalhar com um diretor de som que, fugindo à regra geral de só atuar na pós-produção, se disponibiliza a participar ativamente das fases que a precedem, onde a composição sonora ainda é um tanto quanto abstrata.

Eu sou bastante afortunada porque ele (Guido) nas vezes que eu estava filmando estava disponível e podia se somar a equipe, mas não sei se todos os profissionais do som estão dispostos a envolver-se dessa maneira em um momento prévio do filme, onde não estás com nada, estás falando, sem microfones, sem música, sobre palavras, sobre ideias, palavras e coisas que, todavia, não existem (ver nota de rodapé 7).

Ainda nesta conversa conjunta, o diretor de som comenta um exemplo deste trabalho de ordem mais abstrata que os dois realizaram em todos os filmes da cineasta, de distintas maneiras, mas cuja base é sempre a troca de ideias e experiências. Guido conta que em *O*

⁴⁹ Como exemplos representativos deste tipo ainda incomum de parceria podemos citar as pioneiras, iniciadas durante a década de 1970 (período de desenvolvimento e popularização da tecnologia *Dolby Stereo*), entre Coppola e Walter Murch, George Lucas e Ben Burt, David Lynch e Alan Splat, e em um contexto contemporâneo, David Fincher e Ren Klyce, Lars Von Trier e Kristian Eidnes Andersen, Lucrecia Martel e Guido Berenblum.

⁵⁰ Guido Berenblum atuou como técnico de som direto em *O pântano* e em *A menina santa*, e como diretor de som em *A mulher sem cabeça* e *Zama*. Atualmente, fev/2017, este último filme de Martel está justamente em fase de pós-produção sonora, o que dificultou nosso contato com Guido Berenblum, episódio comentado na introdução deste texto

Pântano, momento em que ainda não era o “chefe” da equipe de som e atuava mais na captação direta, ele e Martel, a partir das informações sonoras contidas no roteiro, realizaram um exercício exótico em termos de criação sonora cinematográfica, que consistiu na elaboração de um guia de eventos sonoros mundanos que, por meio de sua materialidade e potência sensorial específicas, poderiam funcionar bem na constituição da textura sônica que a diretora desejava imprimir no filme.

Isto demonstra a importância que a representação dos sons do mundo, do entorno sonoro circundante, tem nas narrativas da cineasta, onde os ruídos, captados no som direto ou criados na pós-produção, são componentes determinantes na construção diegética. Segundo Guido, embora muita coisa deste material elaborado em *O Pântano* não tenha sido de fato aproveitada por questões logísticas e técnicas, algo que geralmente acontece com o resultado desses exercícios feitos em parceria com Martel, ainda assim trata-se de uma atividade potencialmente inspiradora.

(...) me parece espetacular porque é fora do comum e é um momento onde vale qualquer tipo de ideia que o outro tenha (...) embora provavelmente muitas dessas coisas depois não existam, provavelmente não se levem à cabo ou não estejam no filme, para mim é um momento de trabalho com Lucrecia que é espetacular, é outra coisa, é um trabalho que não tem muito a ver com o que o outro faz normalmente (...) é um espaço muito lúdico que é fantástico não perdê-lo (ver nota de rodapé 7).

O *set* de gravação representa o grande “vilão” para equipe de som, pois tudo neste ambiente é pensado primordialmente para favorecer a dimensão visual, sem grandes preocupações em se tornar viável uma captação sonora de qualidade. Os barulhos produzidos pelos equipamentos de filmagem, pelo manuseamento dos objetos cênicos, pela interação entre atores e equipe etc., parecem incessantes, o que muitas vezes impede o alcance de uma gravação acústica límpida e minuciosa que possa ser eficientemente aproveitada.

Nos *sets* de Martel, embora ela considere a etapa de gravação essencial para o alcance da composição acústica que deseja (ver nota de rodapé 7), a situação não é muito diferente, tendo em vista que essa massa barulhenta onipresente na fase de rodagem das cenas é quase inevitável, trata-se de algo inerente a este processo. No entanto, segundo Guido Berenblum, nos filmes da diretora, diante da importância creditada a criação da banda sonora, sempre há uma preocupação em se reservar parte da diária de filmagem para o trabalho exclusivo da equipe de som.

(...) sempre a produção dos filmes e a própria Lucrecia se encarregam de reservar um tempo na diária de filmagem para poder gravar os sons que não foram captados nas tomadas de som direto – vozes, diálogos fora de campo ou qualquer outro som que necessite desse cuidado. Então, terminamos as rodagens uns 40 minutos antes e se gravam estes sons (entrevista de Guido a CUNHA, 2013, p. 145)

Este tipo de cuidado com o som na obra analisada, atípico no contexto produtivo contemporâneo, é fundamental para viabilizar o contorno de possíveis imprevistos e/ou para operar modificações, e até criações, que se façam necessárias, sobretudo, porque ainda que a concepção sônica tenha sido pensada e discutida previamente, o volume intenso de trabalho que caracteriza uma produção cinematográfica faz com que algumas decisões precisem ser tomadas de uma maneira menos esquematizada e mais intuitiva, independentemente das eventualidades. “(...) de algumas cenas falamos especificamente sobre o uso do som, em outras vamos recorrendo aos caminhos que surgem na criação do filme. Vamos ajustando as coisas. (...)” (entrevista de Guido a CUNHA, 2013).

Contudo, de acordo com o diretor de som, a fase da rodagem é determinante porque é nela que as deliberações feitas irão reverberar diretamente no trabalho de pós-produção, momento em que a matéria sonora toma sua forma definitiva. Ademais, é nesta etapa que grande parte das eventualidades que podem interferir no trabalho com o som acontecem, sobretudo, aquelas de fato incontornáveis, determinadas não pela ação humana como os barulhos próprios de um set de filmagem, mas sim por circunstâncias externas.

Segundo Guido, quando uma situação deste tipo ocorre, ter uma ideia muito clara da concepção sonora pode ajudar muito, inclusive tornando possível a conversão dos imprevistos em recursos estilísticos que dialoguem com a perspectiva sônica almejada. Ele comenta um caso pontual para ilustrar tal exercício de improvisação criativa, o qual sempre vai existir, mesmo em produções como a de Martel em que a matéria sonora é considerada com tanta antecedência.

(...) vamos ao exemplo de *O Pântano*... na realidade, o que se passava aí é que era verão calorento salteño, muito úmido, e absolutamente repleto de cigarras, que acabou sendo um pouco a marca do filme, tanto nos interiores como exteriores, era uma casa que apesar de ter paredes grandes e altas, era impossível não manter as janelas abertas na tomada porque fazia um calor infernal, portanto a invasão sonora das cigarras na banda sonora do filme não estava pensada dessa maneira. Então uma das coisas que mais se fez na gravação de ambientes, foi ver se havia distintos tipos de som de cigarras, não pela espécie, mas sim de acordo com a distância que possuíam ou do lugar de onde estavam emitindo o som (ver nota de rodapé 7).

De fato, a massa sonora incessante formada pelas cigarras é um ruído fundamental na composição da ambiência acústica do filme. O contraste de sua alta frequência com a tonalidade grave dos trovões, sobretudo, na cena de abertura, imprime a atmosfera de tensão que permeia a narrativa em diversas sequências. Trata-se, portanto, de uma marca estética determinante que só surgiu por acaso na etapa da filmagem. Para além desses instantes de improvisação engenhosa, onde são tomadas de assalto decisões que irão influenciar diretamente o estilo sonoro concebido para o filme, Guido goza de intensa autonomia criativa, ainda que de certa forma suas opções estilísticas e narrativas estejam alinhadas à concepção do pensamento sonoro de Martel.

O diretor de som conta um exemplo nesse sentido, em *A mulher sem cabeça*, onde ele definiu a colocação de um evento sonoro primordial para a estruturação estilística de uma cena. Em tal sequência, a protagonista está andando pelo clube acompanhada de outras mulheres, e em determinado momento, quando ela passa ao lado de um alambrado, que divide os espaços entre um campinho de futebol, que está fora de quadro, e a pista de atletismo do clube, ouvimos junto com os personagens um ruído intenso produzido pelo choque da bola no alambrado.

(...) Isto foi um delírio meu, porque não tinha justificativa narrativa para esse evento sonoro acontecer (...) para mim, tinha que acontecer algo que fosse muito violento, um chacoalhão, como o que aconteceu no momento do acidente. Não vimos o acidente, mas pressentimo-lo por causa desse estrondo, que é uma situação violenta e que não foi contada de uma maneira clássica, porque vemos de um ponto de vista que não nos mostra o espaço, não é o do protagonista e nem da vítima. Esse ponto de vista se encontra ao lado da protagonista, mas não nos informa muito o que se passou. E o que eu procurava para esta cena do campo de futebol era reviver um pouco essa sensação desmedida, portanto procurei um estremecimento que remetesse à violência que existiu na cena do acidente (Entrevista de Guido a CUNHA, 2013, p. 140).

O estrondo da bola é tão forte que chega a nos assustar, ainda mais por se tratar de um som fora de campo que invade o quadro repentinamente. Tal sonoridade, em conjunto com a reação de estarecimento de Vero e o plano seguinte que mostra um garoto desmaiado no campo, nos remete imediatamente ao momento do acidente da protagonista. Vale alertar ao leitor que esta sequência será analisada detalhadamente no terceiro capítulo deste texto.

Neste sentido, o trabalho de pós-produção continua a seguir a linha narrativo-estética que guia a construção sonora dos filmes de Martel desde antes mesmo da elaboração do roteiro. Nas fases de edição e mixagem, a equipe trabalha com a concepção da cineasta, buscando, portanto, potencializar a dimensão sensorial da matéria sonora, já que o que ela

propõe é que a composição acústica suscite sensações, engendre climas e atmosferas, revele subjetividades, enfim, proporcione a imersão do espectador por meio do compartilhamento de experiências e emoções. Assim, a atuação de Guido Berenblum⁵¹ é fundamental nesta fase de pós-produção, seja diretamente criando situações acústicas que contribuam para a construção diegética almejada, como no caso do ruído da bola, seja coordenando as distintas equipes para que tudo esteja em harmonia com a banda sonora idealizada por Martel.

É também nesta etapa, que recursos estilísticos determinantes para a caracterização peculiar dos universos ficcionais de Martel, onde a identificação e o estranhamento caminham lado a lado, são explorados. É o caso das sonoridades hiper-realistas, que assumem este formato a partir de um meticuloso trabalho de mixagem, assim como na edição, são tomadas as principais decisões acerca da composição dos sons acusmáticos. Ainda que se tratem de instâncias técnicas, onde diversas mãos atuam, Martel continua a participar, supervisionando, sobretudo, por meio do contato direto com Guido, a criação de seu universo sonoro. O diretor de som promove as operações necessárias para que a concepção da cineasta seja concretizada.

Neste contexto, é notório como o trabalho com o som na obra da diretora, o qual determina muita coisa em relação à abordagem da dimensão visual, apresenta-se enquanto peça-chave para a modulação de seu estilo autoral. Martel tem *insights* para os roteiros a partir de situações sonoras, transborda suas memórias e impressões acústicas para as narrativas, interfere incisivamente no desenho de som de todos os seus filmes, além de confiar na matéria sonora para criar mundos diegéticos imersivos e sensoriais que carregam a sua assinatura. No entanto, no desenvolvimento desta escritura peculiar, a cineasta não está sozinha, já que desde a pré-produção de seus filmes ela pode contar com a presença enérgica de Guido Berenblum, e de outros membros da equipe de som, já que o cinema, mesmo aquele autoral, é em última instância uma arte coletiva, onde ainda que apenas um detenha a ideia, tantos outros são necessários para executá-la.

⁵¹ Apesar de focarmos esta seção do texto na relação da cineasta com Guido Berenblum, uma vez que ele é o diretor de som mais recente de seus filmes, atuando neste posto em seus dois últimos longas (considerando aqui *Zama* que está em fase de finalização), além do fato de Guido ter atuado também na coordenação do som direto dos dois primeiros filmes de Martel, o que demonstra uma parceria profissional antiga e consistente entre eles, gostaríamos de frisar que este trabalho de coordenação da criação sonora como um todo que estamos abordando na figura de Guido, foi realizado por outros diretores de som nos primeiros longas da diretora: Herve Guyader (*O Pântano*) e Marcos Aguirre (*A Menina Santa*).

3 AS DIMENSÕES NARRATIVAS E ESTILÍSTICAS DOS SONS MUNDANOS NO CINEMA FICCIONAL CONTEMPORÂNEO

3.1 AS COMPOSIÇÕES ASSINCRÔNICAS: CODIFICAÇÕES SONORAS NA CONSTRUÇÃO FÍLMICA

Os elementos sônicos foram inseridos na nascente linguagem cinematográfica com o papel primordial de reforçarem a carga de verossimilhança dos filmes. A indústria hollywoodiana, esfera produtiva preponderante na era clássica, convencionou o uso do som como um acessório a serviço de seu esquema representacional dominante, aquele pautado no ideal de transparência⁵², ou seja, no apagamento dos rastros da mediação para que o público fosse levado a pensar que o filme se contava sozinho. “(...) o advento do cinema sonoro (...), constituiu um passo decisivo no refinamento do sistema voltado para o ilusionismo e a identificação” (XAVIER, 2005, p. 35). Este “sistema” pontuado pelo autor se propunha a evocar no espectador o reconhecimento da diegese enquanto um mundo natural, escondendo a todo custo sua essência de instância fabricada.

Neste contexto, os elementos audíveis foram de fato fundamentais na consolidação desta proposta-chave da narrativa clássica, já que além de intensificarem a verossimilhança imagética ao tornarem a imagem mais crível, também eram eficientes no mascaramento da descontinuidade visual, maior ameaça à ilusão fílmica tão minuciosamente preservada. Esta dupla funcionalidade do som clássico interfere diretamente na sua correlação representacional com a imagem da fonte emissora, no sentido de estar ou não sincronizados a ela. Dentro desta perspectiva, percebemos que enquanto a exploração sincrônica do conjunto audiovisual é a regra deste período as experimentações assincrônicas, sempre codificadas e devidamente motivadas, são as exceções. Tal quadro é motivado pela intensa valorização da verossimilhança que permeava, e ainda permeia, a construção ficcional cinematográfica.

⁵² Xavier (2005) problematiza a ideia do “efeito-janela” no cinema, o qual se configura em um filme quando o conjunto de seus componentes é articulado para promover o apagamento dos rastros da instância narrativa. Segundo o autor, tal composição dos elementos fílmicos visava alcançar um ideal de “transparência”, no sentido de uma representação tão límpida que não deixava espaços para que durante a experiência fílmica o público identificasse os mecanismos de construção da diegese ali codificados. Esta concepção enraizada na narrativa clássica, hegemônica até hoje, se propõe a eliminar a distância entre o espectador e o filme de tal maneira que ele seja tomado pela ilusão de estar no interior das ações que se passam naquele universo ficcional.

A sincronização exerce um papel fundamental no processo de estabelecer nossa identificação com o filme, nos dando a impressão de que os sons emanam do mundo da tela (diegesis). (...) O sincronismo é a simultaneidade de acontecimentos ou fenômenos, no caso do cinema, entre os áudios difundidos pelas caixas de som e a tela que mostra as imagens visuais em movimento. A simultaneidade dessas duas ocorrências no mesmo limite de tempo e espaço (embora, na realidade, advindos de pontos diferentes) produz a mesma sensação que temos ao percebermos as coisas presentes no nosso mundo (FLORES, 2013, p. 39).

Nesse sentido, em meio ao domínio deste tipo de representação sincrônica, tão cara ao cinema da transparência por carregar a natureza de nossa experiência perceptiva acerca da realidade concreta que nos cerca, destacamos o uso do som ambiente como a exceção permitida e reiterada. A construção da ambiência sonora foi logo incorporada ao método da “decupagem clássica”⁵³ como mais um de seus vários procedimentos que buscavam camuflar a natureza fragmentária e descontínua da dimensão visual fílmica.

Com a incorporação deste elemento sônico, a montagem passa a contar com novos e potenciais recursos na manipulação da fluidez espaço-temporal diegética em um propósito específico de orientar espacialmente o espectador. Assim, um dos papéis conferidos ao som ambiente dentro desta lógica da transparência seria de natureza assincrônica com o claro intuito de situar acusticamente o espectador no espaço que se estende para além da cena diante da impossibilidade de visualização do seu entorno circundante o qual se encontra excluído do quadro (XAVIER, 2005).

No entanto, mesmo esta exceção é justificada no modelo da representação clássica por não colocar em cheque o naturalismo evocado na sua composição uma vez que a ambiência sonora, assim como no mundo tangível, naturalmente envolve a instância visual sem precisar estar sincronizada a ela para compô-la. Isto ocorre porque estamos falando de uma massa sonora una e não de um conjunto de sons pontuais, diferente das vozes, dos foleys e dos hard effects que pressupõem uma fonte emissora específica no contexto diegético. Esta configuração do som ambiente se aproxima da concepção de som *fora de campo passivo* (CHION, 2011), definida mais adiante neste tópico, momento em que retomaremos o assunto.

⁵³ A “decupagem clássica” (XAVIER, 2005) consiste em um método de montagem, por sinal dominante na linguagem fílmica contemporânea, que tem como intuito principal dissimular ao máximo tanto os cortes visuais entre os planos de uma cena, quanto entre as próprias cenas, buscando uma composição “(...) que resulte uma sequência fluente de imagens, tendente a dissolver a descontinuidade visual elementar numa continuidade espaço-temporal construída” (XAVIER, 2005, p. 32). Nesse sentido, os procedimentos deste método seriam minuciosamente arquitetados justamente para parecerem invisíveis, garantindo assim o alcance do “efeito-janela” e seu ideal de transparência.

Xavier (2005) ao descrever o papel do som⁵⁴ no mecanismo da decupagem clássica aponta a existência de certos “assincronismos especiais” (XAVIER, 2005, p. 37), onde o autor certamente está se referindo aos casos que por vezes fogem da única convenção assincrônica recorrente neste modelo, qual seja, o uso do som ambiente não simultâneo à visualização da fonte. Nesse sentido, se não fosse para estabilizar espacialmente a imagem ou para criar “espaços que pareçam naturais” (XAVIER, 2005, p.37), o assincronismo audiovisual fílmico precisaria ser devidamente motivado, sempre servindo à aspiração de verossimilhança da dimensão visual, do contrário deveria ser evitado, pois era entendido como uma composição capaz de comprometer a naturalidade diegética.

O alcance do naturalismo evocado pelos pontos de sincronização em uma película em grande parte dos casos não ocorre espontaneamente, ou seja, na captação direta do áudio no momento da filmagem, mas sim de forma construída nas etapas de pós-produção. Isto ocorre porque tais pontos são resultantes do efeito da “síncrese”, termo cunhado por Chion (2011) que agrega em seu sentido as ideias de sincronismo e síntese, definido como “...a soldura irresistível e espontânea que se produz entre um fenómeno sonoro e um fenómeno visual pontual quando estes ocorrem ao mesmo tempo, isto independente de qualquer lógica” (CHION, 2011, p. 54).

Este efeito evidencia o poder do cinema, ampliado pela presença do áudio, em, a partir da manipulação da realidade tangível, criar uma realidade ficcional com uma aparência autêntica. “É a síncrese que permite a dobragem, a pós-sincronização e os efeitos sonoros, e que dá a estas operações uma margem de escolha tão grande (...) tal como um golpe de martelo que vemos podem funcionar centenas de ruídos diferentes” (CHION, 2011, p. 54). Na narrativa clássica, o ponto de sincronização resultante da ilusão da síncrese é explorado essencialmente como potencializador da carga realista da dimensão visual, seja por meio da relação eficiente com a montagem no estabelecimento da impressão de fluidez espaço-

⁵⁴ Sobre a incorporação do som no método da “decupagem clássica”, Xavier comenta:

Na construção do espaço “natural” que a caracteriza, tal decupagem receberá uma substancial ajuda no momento em que contar com uma dimensão sonora: (1) diante de cada plano, o som presente é um fator decisivo de definição clara do espaço que se estende para além dos limites do quadro; na construção de toda uma cena, a descontinuidade visual encontra mais um forte elemento de coesão numa continuidade sonora que indica tratar-se o tempo todo do “mesmo ambiente”. (2) nos momentos de transição e nos saltos bruscos de um espaço para o outro, a manipulação do som e de suas surpresas vai construir um recurso básico de preparação e envolvimento do espectador. (3) além do mais, não ficam excluídos do método clássicos certos assincronismos especiais, utilizados sempre a partir de uma motivação específica e guardando compatibilidade com os objetivos gerais da criação de um espaço que pareça natural (XAVIER, 2005, p. 37).

temporal da diegese ao auxiliá-la a mascarar os cortes , estabelecer espaços e atenuar o choque de suas mudanças, seja pelo reforço a aparência mimética da imagem.

Nesta perspectiva, a nascente linguagem fílmica parecia ter encontrado no sincronismo audiovisual um instrumento ideal para a intensificação de seu efeito mimético basilar. “O fato é que este princípio era necessário para o aperfeiçoamento do método clássico; tornar audível o que já está sendo visto é uma forma de torna-lo mais convincente” (XAVIER, 2005, p. 36). Em um movimento contrário a esta construção sincrônica convencional, massivamente reproduzida pelos estúdios hollywoodianos e instantaneamente aceita pela audiência, a vanguarda da montagem Soviética, contemporânea, porém, explicitamente contrária a este sistema ilusionista, entendia o sincronismo como uma mera redundância de sentido uma vez que o som se limitava a ratificar a significação da imagem, portanto, um efeito que representava não um avanço, mas um empobrecimento⁵⁵ da capacidade expressiva do cinema.

Assim, Eisenstein e seus companheiros valorizam o assincronismo como um potencializador criativo do nascente fazer fílmico. Para eles a montagem não deveria se basear na camuflagem do corte, mas sim na sua evidenciação, e este aspecto determinava a função do som no contexto da vanguarda Soviética. Nesse sentido, para este movimento, a composição assincrônica deveria ser a regra e não uma mera exceção ligada tão somente à instância do som ambiente, como ocorria na “decupagem clássica”.

O som como um novo elemento da montagem (como um fator divorciado da imagem visual), inevitavelmente introduzirá novos meios de enorme poder para a expressão e solução das mais complicadas tarefas que agora nos pressionam ante a impossibilidade de superá-los através de um método cinematográfico imperfeito, que só trabalham com imagens visuais (EISENSTEIN, PUDOVKIN e ALEXANDROV, 2002, p. 226).

O que se defendia então era um uso do som não em oposição à imagem, mas sim em contraponto a ela no sentido do alcance de uma composição audiovisual onde informações visuais e sônicas fossem independentes, porém funcionassem em conjunto para a produção de um significado original que não emanaria apenas de uma dessas instâncias, mas sim do choque perceptivo causado por seu assincronismo. Ou seja, ao serem percebidas separadamente cada parte produziria um sentido próprio que se realizaria no encontro com o outro, invocando uma harmonia de significação para o filme como um todo, aspecto

⁵⁵ A preocupação dos russos em relação a este iminente empobrecimento da nascente linguagem cinematográfica resultante do massivo uso sincronizado do som nos filmes resultou em um manifesto intitulado “Declaração sobre o futuro do cinema sonoro” escrito em 1928 por Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov, onde os cineastas defendiam o assincronismo entre o áudio e o vídeo como a única maneira do elemento sonoro contribuir para o aperfeiçoamento do método cinematográfico.

fundamental para sua fruição. De forma oposta, o cinema da transparência apostava no reforço, na redundância informativa de seus componentes, explorando o áudio recorrentemente como um utilitário figurativo da dimensão visível.

O cinema clássico acolhe o som como um elemento que dará aos filmes um lastro de realidade suplementar (...) embora por meios distintos, a informação acústica em sincronismo com a imagem visual vem duplicar esta informação, acrescentando-lhe realismo e, ao mesmo tempo, escondendo do público a existência do áudio e de todo seu aparato técnico e estético (FLORES, 2013, p. 43).

Nesse sentido, o movimento Soviético explora a não sincronização audiovisual em favor do desenvolvimento de uma narrativa que explicitamente se assume enquanto construção. O efeito de transparência, tão caro às produções de estúdio norte-americanas, não se encaixa neste cinema de vanguarda o qual valoriza e acentua o aspecto fragmentário e inventivo da montagem audiovisual, além de explorar a manipulação técnica da matéria sonora, como formas de refletir sobre seus métodos. Nem tampouco a verossimilhança é entendida como um aspecto determinante para a identificação do espectador uma vez que seu envolvimento é evocado pela chave do choque perceptivo resultante do confronto informativo entre imagens – imagens, sons-sons e imagens e sons.

Assim, ainda que a montagem Soviética apostasse num fazer fílmico minucioso em favor da criação de uma diegese intensamente codificada, o espectador não era passivamente guiado, mas sim confrontado por uma produção de sentido incessante, porém, mais aberta à sua subjetividade. Nesse contexto, o assincronismo ao expandir o espectro de sentido do filme se apresentava como um recurso técnico bastante adequado uma vez que sincronizadas as informações acústicas e visuais “(...), ficam assim identificadas, sem deixar que aberturas sejam apontadas no processo de significação” (FLORES, 2013, p. 46).

O cinema moderno parece beber da mesma fonte da vanguarda Russa no que diz respeito à crença de que o uso independente da matéria sonora é a maneira mais eficiente de explorá-la enquanto elemento criativo e significativo em um filme. O que esse movimento pretendia não era o ocultamento, mas sim o escancaramento da mediação do aparato fílmico para que o espectador fosse desafiado em sua percepção ao invés de ser orientado em sua interpretação. É, portanto, em proximidade com o ideal cinematográfico enraizado pela proposta Soviética, e em oposição à linguagem hegemônica disseminada pela esfera produtiva hollywoodiana, que o cinema moderno vai buscar subverter as convenções ilusionistas estabelecidas pela narrativa clássica. “É no modernismo que o anti-ilusionismo agressivo

passa a predominar. Através da estética da descontinuidade, já utilizada no teatro de vanguarda e no cinema do construtivismo russo (...)” (FLORES, 2013, p. 89).

Este “anti-ilusionismo agressivo”, fruto do contexto pós-segunda guerra que demarca certo sentimento generalizado de descrença e desilusão do indivíduo em relação ao mundo, apresenta-se como uma base consistente do pensamento moderno que passa a permear e se fazer presente em distintos campos artísticos, sobretudo, a partir da década de 1950. No âmbito cinematográfico, esta nova concepção ideológica também encontra terreno fértil e se coloca em nítido confronto ao processo narrativo-estético sustentado pelos ideais de transparência e de representação impecavelmente verossimilhante que basilavam o cinema ilusionista dominante. Ao refletir sobre esta oposição, Xavier problematiza:

Num extremo, há o efeito-janela, quando se favorece a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera – este é construído, mas guarda a aparência de uma existência autônoma. No outro extremo, temos as operações que reforçam a consciência da imagem como um efeito de superfície, tornam a tela opaca e chamam a atenção para o aparato técnico e textual que viabiliza a representação (XAVIER, 2005, p. 9).

Este “outro extremo” é definido pelo autor como a “opacidade”, termo etimologicamente antônimo à “transparência”. Assim, também se mostra antagônica a relação entre esses dois cinemas. O moderno se propõe a enfatizar sua natureza representativa ao escancarar seus meios de mediação, de manipulação da matéria-prima real na construção diegética. O mundo, antes impecavelmente verossimilhante, apresenta-se repleto de imperfeições, tal como a realidade. Assim, abandona-se a busca até então incessante pela identificação espectral, e confronta-se o público com um universo construído que a todo tempo desafia, e não guia ou conforta, a sua percepção.

Cineastas como Godard, Antonioni, Resnais ou Glauber Rocha, ao combateram a narrativa linear e a continuidade cinematográfica, recusavam-se obstinadamente a exercer seu poder de criar uma narrativa naturalista ou um encanto dramático em seus longa-metragens de ficção. Enquanto nos contam suas histórias, simultaneamente as minam, a partir de seu próprio interior (FLORES, 2013, p. 90).

Foi nesta busca pela opacidade em detrimento da transparência no processo de criação diegética, que o modernismo cinematográfico lançou mão de uma série de procedimentos técnico-estilísticos que se propunham a romper com uma experiência fílmica ilusória ao preconizarem a quebra radical com a narrativa linear e com a continuidade cinematográfica.

Na esfera visual, destacam-se os procedimentos da montagem que apostava em cortes secos, abruptos (*jump-cuts*), escancarando assim o aspecto fragmentário da imagem cinematográfica. Nesse sentido, a fluidez narrativa é rompida passando a mensagem ao espectador de que o espaço-tempo da diegese é construído ao invés de natural. Instantes “desnecessários” são simplesmente subtraídos da ação, a sucessão cronológica dos eventos é dispensada e a transição entre os espaços é intensamente disjuntiva. Desse modo, nossa percepção naturalista é desvalorizada em detrimento da sensação de estranhamento que provoca nossa subjetividade ao nos afastar de uma identificação simulada.

É nesse momento que o som encontra espaço para libertar-se das amarras de uma imagem utopicamente mimética a qual já não faz sentido para o cinema moderno. Este elemento passa então a ser explorado para propósitos diversos, não mais com uma função primordial de servir à imagem na manutenção da transparência clássica, mas sim de agir em complementaridade expressiva com ela na criação do anti-ilusionismo.

O som, nessa fase do cinema, começa a se distanciar das comunicações que a imagem visual carrega e começa a se insinuar (...) como representação também, sem ser mais repetição ou confirmação da imagem visual. (...). Associamos os novos modos de trabalho com o som no cinema moderno com a marca do outro, com o dessemelhante. Aquele que, junto aos novos procedimentos de representação da imagem visual, vem trazer um desarranjo na questão da identificação (FLORES, 2013, p. 10-11).

O desarranjo operado pelo conjunto audiovisual moderno é evocado primordialmente pela relação assincrônica entre seus elementos. O áudio passa a ser explorado descolado da imagem a partir de propósitos distintos do assincronismo clássico que buscava, sobretudo, uma estabilização espacial da sequência, assim como a garantia de continuidade da sua sucessão, e a consequente orientação guiada do espectador pelos espaços diegéticos. Aqui, o som em desencontro com a imagem não situa, mas sim confunde e desorienta o espectador, suscitando uma fruição livre, independente de uma afinidade perceptiva com o filme, a qual a todo tempo é colocada em cheque, uma vez que a construção deste já não é mais guiada pelo alcance de uma identificação espectral automática.

Se pensarmos em *Acosado* (*À bout de souffle*, Jean-Luc Godard, 1960), filme emblemático do período moderno, percebemos uma construção sônica repleta de métodos de linguagem assincrônicos fundamentais para a produção do sentido fílmico, no entanto, inconcebíveis para o modelo ilusionista: Confusão entre conversas e ruídos, diálogos interrompidos, vozes sobrepostas umas as outras, vozes desassociadas dos corpos dos atores

que deixam o espectador confuso sobre quem está falando e da onde se está falando, ruídos pontuais desconectados de sua fonte emissora que suscitam ambiguidades sobre sua causa e materialidade, ruídos soltos que parecem não emanar de nenhuma imagem.

Neste contexto, o cinema moderno encontra no som um importante aliado na tentativa de subverter, questionar e se opor ao modelo clássico ilusionista dominante em favor de uma forma nova de construção e composição audiovisual mais autocrítica, reflexiva e sortida nos processos de significação. O espectador deixa de ser submerso instantaneamente no texto fílmico através dos procedimentos de identificação, passando a flutuar de forma independente na sua superfície, por vezes sendo empurrado para fora e assim se aprofundando apenas por meio de sua própria condução. Nesse sentido, o assincronismo seria uma possibilidade estético-narrativa que contribuiria diretamente para esta proposta já que este tipo de representação é capaz de reforçar a produção de sentidos múltiplos que incitam a percepção autônoma do público. “(...) sempre que um som se destaca de sua origem e não aparece, para nossa escuta, ancorado a um corpo (ou objeto) representado, seu trabalho como significante se mostra com muita potência” (FLORES, 2013, p. 68).

O uso recorrente do não sincronismo neste momento, intenção estilística latente dos realizadores modernos, foi facilitado e potencializado por questões tecnológicas, sobretudo, quando pensamos no ruído. Este componente, diferente da voz que ao ser dessincronizada nos remete imediatamente à imagem de um corpo, engendra naturalmente uma ampliação no espectro perceptivo da cena quando explorado de maneira assincrônica. Isto porque “(...) o valor figurativo e narrativo de um ruído reduzido a si mesmo, é muito vago. Um mesmo som pode, segundo o contexto dramático e visual, contar coisas muito diferentes (...)” (CHION, 2011, p. 24). No entanto, esta estratégica vagueza narrativa inerente ao ruído ao ser explorada no rústico sistema monofônico do período clássico poderia resultar em um som indiscernível ao invés de ambíguo.

As limitações técnicas de gravação faziam com estes elementos soassem mal uma vez que eles geralmente se tornavam opacos e confusos no registro. Ademais, no momento da edição a existência de um único canal, com um número limitado de pistas, acirrava a disputa por espaços nos filmes entre os componentes audíveis onde a campeã absoluta era sempre a voz, instância detentora das palavras imprescindíveis do roteiro. Dessa maneira, colocar ruídos na cena, ainda mais fora de quadro, apresentava um risco iminente de comprometimento tanto de sua textura, quanto da inteligibilidade dos diálogos, carro chefe da condução narrativa e, portanto, hipervalorizado nesta era clássica, momento em que o verbocentrismo (CHION, 2011) se enraizou na linguagem cinematográfica.

Nesta perspectiva, quando não faziam parte do típico rol de sons ambientes, sobretudo, aqueles da natureza, de fácil identificação e explorados apenas para tornarem os espaços não visualizados mais presentes, estes sons mundanos restantes, representados, primordialmente, pelos *foleys* e *hard effects*, ou eram excluídos das sequências ou eram reconstruídos de forma estereotipada, geralmente de maneira pontual e sincrônica para enfatizarem algum acontecimento imagético importante para a trama (CHION, 2011). Dentro desta perspectiva, a evolução técnica que acompanha o desenvolvimento do cinema moderno conferiu mais definição e amplitude ao áudio de tal forma que mesmo na ausência do referente visual a ambiguidade sonora inteligível não só seria garantida como poderia ser naturalmente explorada em favor de uma construção ficcional mais aberta em sua significação.

No nível da captação, o refinamento acústico dos microfones proporcionou um ganho em *Hertz e Decibéis*⁵⁶ no registro dos arquivos sônicos, tornando-os nítidos e potentes. Já com o desenvolvimento do sistema *analógico Dolby Stereo* na transição dos anos 1960-1970, a pós-produção de áudio foi incrementada e os ruídos passaram a poder ocupar as múltiplas pistas trazidas por esta tecnologia. Isto proporcionou a composição de ambiências acústicas mais complexas e densas, capazes assim de ir além da função convencional passiva clássica de confortar nossos ouvidos diante da fragmentação imagética. Ademais, a substituição da rústica tecnologia fonográfica monofônica, onde todos os sons eram “amontoados” em um único canal, pela estereofonia trazida pelo *Dolby stereo*, tornou viável um maior isolamento dos eventos audíveis da cena e um conseqüente requinte em sua distribuição pelo espaço da ação.

O formato estéreo ao simular a audição humana, a partir da introdução de um segundo canal de áudio, conferiu maior textura e profundidade aos sons uma vez que o audioespectador passou a ter acesso às informações relativas à sua origem, distância e configuração espacial independentemente do referente visual, algo improvável em uma escuta monofônica fílmica onde acessamos uma “massa” de sons de fundo, na maioria das vezes indiscerníveis, além de constantemente abafados pelo diálogo e pela música.

⁵⁶ A medida Hertz (Hz) refere-se à propriedade da frequência do som, e expressa a vibração da onda sonora por segundo. Quanto menor a medida, menos ciclos de rotação a onda sonora exerce nos nossos tímpanos e mais baixo\grave é o som, já o contrário, quanto maior a medida, mais ciclos de rotação a onda sonora exerce nos nossos tímpanos e mais alto\agudo é o som. Um som de 20 Hz significa que a onda vibra 20 vezes por segundo no tímpano, é um tom extremamente baixo, já um som de 20.000 Hz a onda vibra 20 mil vezes por segundo, é um tom muito alto. Por outro lado, a escala de Decibéis (Db) mede a potência do som, sua amplitude, falamos então de sons fortes e fracos. Ou seja, embora o senso comum tenha incorporado as expressões alto\baixo para se referir a potência do som, o correto é falarmos em sons fortes\fracos para nos referirmos a propriedade da onda sonora expressa em decibéis. Alto\baixo tem a ver com a frequência (tom) e não com Potência (Amplitude) da onda sonora.

Em termos de composições assíncronas, não obstante a todos esses avanços gerados pelo *Dolby stereo analógico* nas fases de registro e pós-produção do desenho sonoro, foi no âmbito da reprodução que esta tecnologia operou transformações primordiais para que os sons pudessem transitar para além dos limites do campo imagético. Isto porque de nada adianta todo esse incremento na criação acústica, se o público não tiver acesso a isso no momento de ouvir o filme.

Com a padronização *Dolby* também na esfera exibidora, os sons ambientes, *foleys*, *hard effects e sound effects*, passaram a assumir funções mais ativas no processo de fruição do público. “Os sons da esquerda e direita da tela são, preferencialmente, fontes de gravação de áudio estéreo, o que por si só já aumenta a espacialidade que envolve o espectador” (FLORES, 2013, p. 24). Soma-se a isto a introdução do canal *surround*, que apesar de neste momento ainda não ser estereofônico como os canais frontais, reproduz sons advindos, sobretudo, de fontes diegéticas sentidas e intuídas pelo espectador, porém, nem sempre visualizadas. O *Dolby Stereo*, portanto, propicia no momento da reprodução uma utilização da matéria sonora que visa o aproveitamento de sua natureza omnidirecional como uma forma de desprendê-la da matéria visual, naturalmente mais limitada em sua forma de disseminação.

Na questão da projeção, intervém também o modo de propagação: a luz propaga-se, pelo menos aparentemente, de maneira retilínea, mas o som propaga-se como um gás. Aos raios luminosos correspondem ondas sonoras. A imagem é delimitada no espaço, o que não acontece com o som (CHION, 2011, p. 115).

No contexto da produção contemporânea, a padronização da tecnologia digital *DSS – Digital Surround Sound*⁵⁷ na esfera da exibição durante os anos 1990 potencializou

⁵⁷ O termo foi cunhado pelo pesquisador Mark Kerins em seu artigo *Narration in the cinema of digital sound* (2006), e refere-se ao conjunto de sistemas sonoros digitais no âmbito da reprodução cinematográfica, compostos por seis ou mais canais, cuja configuração básica, conhecida como 5.1, é formada por três canais – o central monofônico e os laterais estereofônicos (esquerdo e direito) – direcionados para os alto-falantes que ficam na área frontal da sala de exibição, na largura da tela; por dois canais *surrounds*, também estereofônicos (esquerdo e direito), direcionados para as caixas acústicas do espaço traseiro da sala; mais o canal *low frequency-effects* (LEF), exclusivo para a reprodução de sons de baixa frequência, que representa o “ponto um”, e que é reproduzido por um alto-falante específico denominado *subwoofer* o qual, geralmente, fica na área frontal, próximo a tela. Válido frisar que desde a escrita do referido artigo em 2006, os sistemas *DSS* vêm passando por aperfeiçoamentos constantes que multiplicaram a quantidade de canais da configuração básica descrita acima, como por exemplo, o *Dolby Atmos*, desenvolvido pela empresa Dolby, referência mundial em tecnologia de áudio. O referido sistema, usado pela primeira vez em 2012 no filme *Valente* (Brave, Brenda Chapman e Mark Andrews, 2012) da *Pixar*, conta com 128 canais de áudio, que podem ser direcionais para alto-falantes que estejam inclusive no teto das salas de exibição que investiram em mudanças em sua estrutura física para poderem ir além da sensação sonora 360° propiciada pelo *surround* basilar, e aproveitarem ao máximo a potencialidade 3D do *Dolby Atmos*, o qual jorra sons até em cima da cabeça do espectador. No entanto, apesar de ser a tecnologia preponderante da indústria de exibição hollywoodiana, o *Atmos* não é o padrão do sistema *DSS*,

intensamente a faceta “gasosa” da propagação sonora. Kerins (2006) problematiza a ideia de que essa nova configuração propiciou um verdadeiro transbordamento dos sons pelo espaço da sala, algo que, segundo o autor, não era alcançado pelo *Dolby stereo* analógico. Como explicação para este quadro, o pesquisador indica a limitação técnica do canal surround no *Dolby Stereo*, o qual, além de monofônico, teria um espectro de frequência restrito que só cobriria cerca de 60%⁵⁸ do alcance da audição humana (KERINS, 2006, p. 42), que por este motivo era pouco explorado, comportando apenas sons sem grandes influências diegéticas.

Além disso, o pesquisador aponta o sistema de reprodução da tecnologia analógica, denominado de “Matrixing” (KERINS, 2006, p. 42), como o outro fator limitador de sua capacidade de espalhar a informação sonora pela sala de exibição, uma vez que nesse modo de reprodução os arquivos sonoros estariam indissociavelmente conectados entre si. No caso particular do *Dolby*, um som só poderia ser mixado nos canais laterais frontais estereofônicos, esquerdo e direito, se também fosse direcionado para o mono-canal centra. Kerins (2006) então afirma que a configuração desta tecnologia, ao enfatizar o canal central e restringir o uso do *surround*, é “Screen Centric” (KERINS, 2006, p. 43), expressão que faz uma alusão a concentração dos sons no espaço da tela, uma convenção do período monofônico limitado pela existência de um único canal, que estaria então sendo basicamente reproduzida, ainda que em menor escala e intensidade, pela tecnologia estereofônica descrita acima.

Como modelo de oposição, o autor afirma que o *DSS* desenvolveu uma configuração sonora em 360 graus, onde o espectador é completamente circundado e envolvido pelos sons que transitam livremente em todas as direções pela sala de exibição. Tal configuração se basearia nos sistema de reprodução “Discrete” o qual permite que qualquer som seja mixado em qualquer um dos cinco canais de gama completa independentemente se este som vai ou não aparecer em qualquer outro canal (KERINS, 2006, p. 42). Ademais, o *surround* do *DSS*, além de ter se tornado estereofônico como os canais frontais, foi incrementado passando a reproduzir uma ampla faixa de frequências e a possuir maior alcance de amplitude, o que possibilitou um aumento expressivo na quantidade de eventos sonoros direcionados a ele.

É importante frisar que, embora seja notório o uso mais intenso do modelo 360 graus, e até de formatos mais arrojados, na composição sonora dos filmes contemporâneos, sobretudo, na esfera hollywoodiana, campo de análise de Kerins (2006), ele é recorrentemente explorado em relação aos ruídos, primordialmente, os do ambiente. Isto porque as vozes, por

uma vez que a maioria das salas ao redor do mundo continua equipada com as configurações mais modestas de alto-falantes ideias para a reprodução dos formatos mais básicos, como os modelos 5.1 e 7.1.

⁵⁸ A média do alcance de frequência do ouvido humano varia entre a audição de sons de 20 a 20.000 Hz e numa amplitude aproximadamente que vai de 0 (zero) até 130 decibéis (dB).

exigirem uma inteligibilidade total, evocando uma atenção e um reconhecimento absolutos no espectador, dominam o canal central desde os primórdios do cinema falado monofônico, já a música, convencionalmente extra-diegética, geralmente é mixada nos três canais frontais para de fato “embalar a cena”.

Em contrapartida, os ruídos não possuem este posicionamento “fixo”, transitando de maneira mais maleável pelos canais sonoros, apesar daqueles mais significativos para a diegese geralmente também serem direcionados para os canais da frente. Ainda assim, enfatizamos o fato do ruído se destacar enquanto elemento potencialmente “circular” nesta composição, uma vez que no domínio da banda sonora ele apresenta a mobilidade mais flexível. Tal distribuição usual dos componentes audíveis, de certa forma, ainda demonstra uma aderência da recente produção cinematográfica ao modelo *Screen Centric* em detrimento de uma adoção completa e generalizada do formato de reprodução acústica em 360 graus apontada por Kerins (2006). A hegemonia deste arranjo de reprodução sonora se relaciona diretamente com o fato da linguagem narrativa fílmica contemporânea, seguindo uma convenção clássica basilar, ser preponderantemente verbocêntrica (CHION, 2011).

Os diálogos são primordialmente isolados no canal central como uma forma de naturalizar a escuta do público, que ouve as vozes saindo da tela, mesmo espaço onde visualiza os rostos dos personagens. Ademais, nas ações onde se fazem presentes, na imensa maioria por sinal, o restante da banda sonora geralmente permanece fixado na tela para que nada ameace a compreensão semântica das palavras proferidas, já que um som advindo de qualquer outro ponto da sala pode provocar um desvio na concentração do espectador em relação ao texto fílmico. Dentro desta perspectiva, nos voltando para o nosso campo análise, o cinema de Lucrecia Martel que, ao romper com o verbocentrismo, acaba subvertendo esta lógica do padrão *Screen Centric*.

Em seus filmes o significado das palavras é deslocado para segundo plano em detrimento da valorização dos aspectos texturais das falas que, em diversas sequências, deixam de nos guiar objetivamente pela trama e passam a compor ambiência acústica das sequências. Como vimos anteriormente, nos seus três longas, frequentemente, os diálogos, ao invés de serem colocados no canal central, são mixados nos outros canais – laterais e *surrounds* – junto com os sons do ambiente. Ademais, mesmo quando as vozes estão concentradas na centralidade da tela, os sons do mundo continuam transitando para além deste espaço. Nesse sentido, a obra da diretora se aproxima mais do sistema de circulação de sons em 360 graus (KERINS, 2006) do que do modelo *Screen Centric* dominante.

No entanto, este deslocamento do áudio pela sala de exibição aparece como um aspecto secundário no seu cinema, tendo em vista que as operações de sentido em suas narrativas se relacionam de forma mais incisiva com a expansão sonora do espaço diegético para além daquilo que vemos. Ou seja, ao propor relações som-imagem assíncronas, Martel provoca a percepção do espectador, não necessariamente por jogar os elementos acústicos para “fora” da tela, mas sim por nos ocultar suas fontes visuais na instância do quadro.

Mesmo não sendo um aspecto central da concepção sonora dos filmes aqui analisados, julgamos importante problematizar este aspecto da reprodução digital já que o desenho sonoro é um processo orgânico onde todas as suas fases se influenciam mutuamente. Neste contexto, é notório que o sistema digital de exibição *multicanais* trouxe uma contribuição determinante para o incremento dos experimentos assíncronos, sobretudo, por potencializar a natureza física omnidirecional da matéria sonora a favor da inventividade diegética. Flores (2013) enfatiza a influência do *Dolby SR*, uma das vertentes do padrão *DSS*, nesta ampliação do espectro criativo sônico. “Importante assinalar que a tecnologia do Dolby SR auxiliou muito o procedimento desse alargamento do espaço da tela, propiciando usos estéticos mais ousados, trazendo uma multiplicidade de informações para os filmes” (FLORES, 2013, p. 70).

Dessa maneira, para ambos os pesquisadores, Flores (2013) e Kerins (2006), esta possibilidade de se distribuir a informação sonora pelo espaço da sala dinamizou o desenho de som que passou a ter mais condições de subverter as convencionais e “seguras” composições síncronas. Neste sentido, este “transbordamento” do som para o ambiente da exibição – apesar de não ser uma condição para o alargamento do espaço do quadro, uma vez que mesmo quando o padrão de reprodução era o monofônico já existiam experimentações com o som dessincronizado – proporcionou o aparecimento volumoso de novas estratégias estilísticas de exploração do conjunto audiovisual onde se apresenta como de especial interesse para este trabalho a diversificação e maior recorrência de experimentos assíncronos.

Parece-nos sintomático que o fato de poder contar com a escuta “multicanal” do espectador do sistema *DSS* proporciona aos realizadores uma maior dinamização no estabelecimento das relações entre o campo imagético e o “fluido” sonoro capaz de ora o transpassar, ora o agregar e ora o circundar. Ademais, em termos de produção sonora, todos os incrementos operados pelo *Dolby Stereo* na transição da era moderna para a contemporânea, vistos anteriormente nesta seção, foram potencializados pela tecnologia digital. Registros intensamente detalhistas na captação das especificidades físicas dos eventos sônicos, edições repletas de distintas camadas acústicas, além do desenvolvimento de ferramentas de mixagem capazes de modificar minuciosamente as características do som.

Tudo isto contribuiu para a intensificação do uso do áudio desconectado de sua fonte visual nos filmes dos anos 90 para cá.

Neste ponto é importante frisarmos que a tecnologia digital não determina a forma como os sons cinematográficos são trabalhados, o fato é que no âmbito contemporâneo, onde todos têm acesso a esta técnica, vamos nos deparar com produções que seguem os moldes da transparência narrativa clássica, outras mais afinadas com os preceitos da opacidade moderna, além daquelas que podem não se encaixar em nenhuma dessas duas instâncias. Nesse sentido, não é a tecnologia, mas sim a proposta estético-narrativa dos realizadores que vai definir a maneira como a matéria sonora vai ser trabalhada na linguagem fílmica.

Retomando o raciocínio central do texto, Chion (2011) elaborou um modelo conceitual o qual busca dar conta da problematização do conjunto de relações de sincronização e dessincronização entre as dimensões visuais e sonoras que permeia a concepção audiovisual das produções contemporâneas. O autor ao apreender o som como algo que por sua natureza invisível e omnidirecional remete a um “gás”, capaz de se espalhar não só pela cena, como também pela sala de projeção, entende que diferente da imagem, cuja representação é limitada pelas fronteiras do quadro, o som não possui nada que o contenha. “No cinema, portanto, não existe contentor sonoro dos sons e não há nada de análogo a esse contentor visual das imagens que é o quadro” (CHION, 2011, p. 58). Nesse sentido, segundo Chion (2011), é tomando como referência o campo imagético que se torna possível perceber os deslocamentos sonoros fílmicos em diversos níveis.

Ora, que fazem os sons quando são sobrepostos a uma imagem de cinema? Dispõem-se relativamente ao quadro visual e ao seu conteúdo, uns sendo nele englobados enquanto síncronos e in, outros rondando à superfície e nos bordos enquanto fora de campo; outros ainda se posicionam claramente fora da diegese, num fosso de orquestra imaginário (a música *off*) – ou numa espécie de balcão, o das vozes *off*. Em suma é relativamente ao que vemos na imagem que os sons se distribuem – uma distribuição suscetível de ser posta em causa a qualquer momento quando muda aquilo que vemos (CHION, 2011, p. 58).

Antes de definirmos conceitualmente as diferentes classificações presentes na fala do pesquisador, voltemos um pouco mais atrás em seu pensamento no momento em que ele divide o espaço do quadro em três zonas (Figura 2), uma visualizada, onde ouvimos o som e simultaneamente enxergamos sua fonte emissora, e outras duas acusmáticas onde “(...) ouvimos sem ver a causa originária do som, ou que faz ouvir sons sem a visão das suas causas” (CHION, 2011, p. 61).

A princípio, na zona visualizada estariam os *sons in*, aqueles representados em sincroniza com a imagem de onde emanam, já nas outras zonas localizamos os *sons fora de campo* e os *sons off*. Apesar de dividirem o mesmo espaço acusmático, a distinção entre estes dois últimos formatos nos parece bastante clara uma vez que os primeiros pertenceriam ao universo ficcional, sendo emanados por corpos e objetos os quais atuam diretamente na narrativa, e os segundo, apesar de incidirem sobre a trama, emanariam de fontes alheias à sua composição diegética, não sendo, portanto, ouvidos pelos personagens, mas apenas pelo espectador.



Figura 2. Modelo básico do *Tri- Círculo*. Fonte: Chion, 2011.

A tríade formada pelo *in\off\fora de campo* é o formato basilar (Figura 2) do modelo conceitual definido como Tri-círculo, o qual, segundo Chion (2011) não é fechado, nem tampouco definitivo, portanto, passível de comportar uma série de exceções, algumas já apontadas pelo próprio autor. Seria o caso dos *sons on the air*, aqueles “(...) sons presentes numa cena, mas que são alegadamente transmitidos eletricamente, por rádio, telefone, amplificação etc., portanto, que escapam às leis mecânicas ditas <naturais> de propagação do som (...)” (CHION, 2011, p. 64).

Nesse sentido, o pesquisador aponta uma dificuldade na distribuição dessas sonoridades no Tri-círculo ora problematizado, relacionada à peculiaridade de sua emanção e da origem de sua fonte. Isto porque os *sons on the air*, essencialmente retransmitidos, estão conectados diegeticamente com os “media acusmáticos” (CHION, 2011) que os reproduzem, os quais pertencem diretamente à sequência, e não com suas fontes originárias sobre as quais não podemos assegurar o nível deste pertencimento. Tal situação, relativiza intensamente as relações *in\off\fora de campo* a ponto do autor admitir que é possível esses sons habitarem os três espaços definidos, por vezes transitando por eles em uma mesma cena, borrando assim suas fronteiras.

De forma menos radical, porém não menos interessante, está o caso também particular do som interno “(...) àquele que, estando situado no presente da ação, corresponde ao interior tanto físico quanto mental de uma personagem” (CHION, 2011, p. 64). O primeiro caso seriam os *sons internos-objetivos*, aqueles fisiológicos, que ressoam de nossa respiração, deglutição etc., já o segundo, os *sons internos – subjetivos*, seriam espécies de “vozes mentais” (CHION, 2011, p. 64) as quais representariam abstratamente nossos pensamentos, delírios, lembranças, etc.

Neste contexto, estas sonoridades podem transgredir a barreira in\fora de campo uma vez que estão apenas parcialmente associadas ao corpo emissor tendo em vista ser improvável a identificação de um sincronismo pontual, explícito, no interno-objetivo, e de ser impossível esta mesma identificação no interno-subjetivo. Tal sincronismo parcial é capaz de nos remeter à ideia de um som fora de campo, ainda que os corpos emissores estejam totalmente na zona visualizada do Trí-Círculo, daí a possibilidade desses arquivos sonoros coabitarem os dois espaços considerados.

Embora essas duas exceções trazidas sejam eficientes para a compreensão do modelo conceitual ora estudado, não são de interesse específico para a presente pesquisa uma vez que, à parte de alguns casos dos sons-internos, os elementos envolvidos nas representações sônicas discutidas seriam primordialmente as vozes e as músicas, e não os ruídos. Portanto, é na concepção de *som fora de campo*, aquele que “(...) é o som acusmático relativamente àquilo que é mostrado no plano, ou seja, cuja fonte é invisível num dado momento, temporária ou definitivamente” (CHION, 2011, p. 62), onde vamos encontrar um caso particular relacionado ao nosso objeto de estudo.

(...) onde colocar os sons de ambiente global, como os cantos dos pássaros e o barulho do vento, ouvidos, por exemplo, nos exteriores em plena natureza, e que seria ridículo caracterizar como fora de campo, sob o pretexto de que não <vemos> os passarinhos a chilrearem ou o vento a soprar (CHION, 2011, p. 63).

Dentro desta perspectiva, o autor entende essas sonoridades ambientais como sendo *sons fora de campo passivos*, em detrimento da noção de *fora de campo ativo*. Vejamos a diferença entre estas duas noções, suficiente para uma divisão na taxonomia central do som fora de campo. O segundo caso se constitui na iminente possibilidade da aparição da fonte que circunda o quadro, já que não a vemos, mas somos levados pelo jogo estabelecido pela montagem a intuir sua presença. “O som cria então uma atenção e uma curiosidade que levam o filme para frente e alimenta a expectativa do espectador” (CHION, 2011, p. 70).

Em contrapartida, o *fora de campo passivo* não participa desta dinâmica da montagem do visualizado\acusmatizado – acusmatizado\visualizado, deixando nossa escuta em uma posição confortável sem a ânsia da imagem. Além disso, por ser eficiente no estabelecimento de uma coerência espacial, o som ambiente liberta a imagem dessa obrigação, propiciando à esfera visual uma liberdade maior na exploração de planos e ângulos ao “(...) dar ao ouvido um lugar estável (o conjunto de um rumor da cidade), o que permite imediatamente à planificação flutuar livremente pelo cenário, multiplicar os planos aproximados, etc., sem que o espectador fique espacialmente desamparado” (CHION, 2011, p. 71).

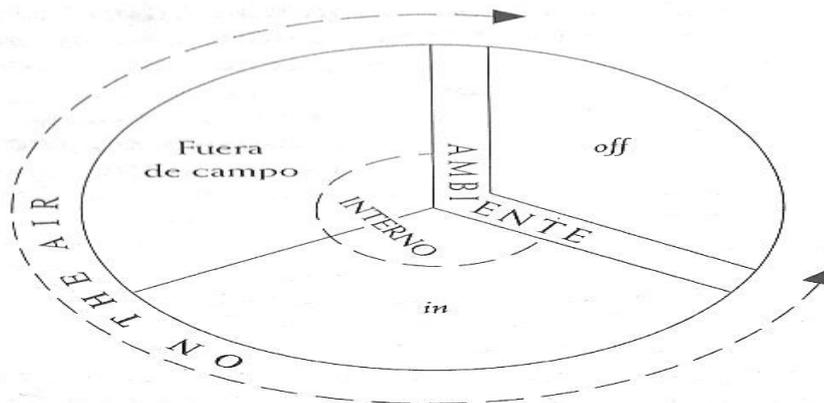


Figura 3. Modelo do Tri-Círculo com suas exceções. Fonte: Chion, 2011.

Assim, a ausência de uma origem pontual em detrimento da existência de múltiplas origens simultâneas evoca um aproveitamento do som ambiente enquanto massa sonora que dá suporte criativo à dimensão imagética ao garantir de forma autônoma nossa orientação espacial. Este foi o formato convencional de exploração do som assíncrono no cinema clássico monofônico, como vimos ao problematizarmos a contribuição do som para o formato da decupagem clássica, o qual também continuou como uma forte tendência na produção contemporânea, sobretudo, por conta das inovações trazidas pela tecnologia digital.

Destacamos sobre este aspecto a rebuscada edição digital, com sua multiplicação das pistas e canais de áudio, a qual possibilitou tanto o refinamento da construção da ambiência sonora, que passou a contar com um número imenso de sonoridades diferentes, quanto a possibilidade de distribuição mais livre e dinâmica dos ruídos no espaço dentro e fora de quadro. Estes avanços potencializaram significativamente a capacidade de construção espacial sonora no âmbito contemporâneo contribuindo assim para a massificação do uso do *fora de campo passivo* neste contexto produtivo.

O assincronismo em relação às fontes diegéticas pontuais que caracteriza o *som fora de campo ativo* explora, sobretudo, a ambiguidade natural dos ruídos uma vez que estes ao serem representados dessincronizados de suas origens emissoras dificultam a identificação de sua natureza. Esta exploração dos sons mundanos enquanto elementos *fora de campo ativos* é capaz de engendrar interessantes jogos perceptivos que promovem o desenvolvimento narrativo do universo ficcional uma vez que nos dão espaços abertos de fruição. “...na cadeia audiovisual existem pontos de sincronização evitados, por vezes mais destacados do que aqueles que são realmente realizados. Por quê ?Porque fizemos com que fossem fabricados mentalmente pelo audioespectador” (CHION, 2011, p. 52). Tal formulação não contempla o *fora de campo passivo* uma vez que em sua composição o sincronismo não é pontual, chegando a ser indiferente para o público.

No Tri-círculo de Chion (2011) o *fora de campo ativo* explora o ponto de sincronização evitado a partir de dois trajetos básicos. Em um primeiro caso, inicialmente a fonte emissora está inserida na zona visualizada do quadro permitindo uma associação som-imagem instantânea e bem marcada, no entanto, no decorrer da narrativa ela é acusmatizada e só temos acesso ao seu conteúdo por meio da presença de sua sonoridade específica. É o caso dos sons “encarnados”, aqueles que evocam automaticamente a visão de suas fontes. Um exemplo seria o ruído do atrito do gelo no copo de vidro com vinho em *O pântano*, que ao ser associado pontualmente a figura de Mecha durante a sequência inicial, acaba por anunciar a presença da protagonista em algumas outras cenas (Figura 4), ainda que seu corpo se localize na zona acusmática do quadro.

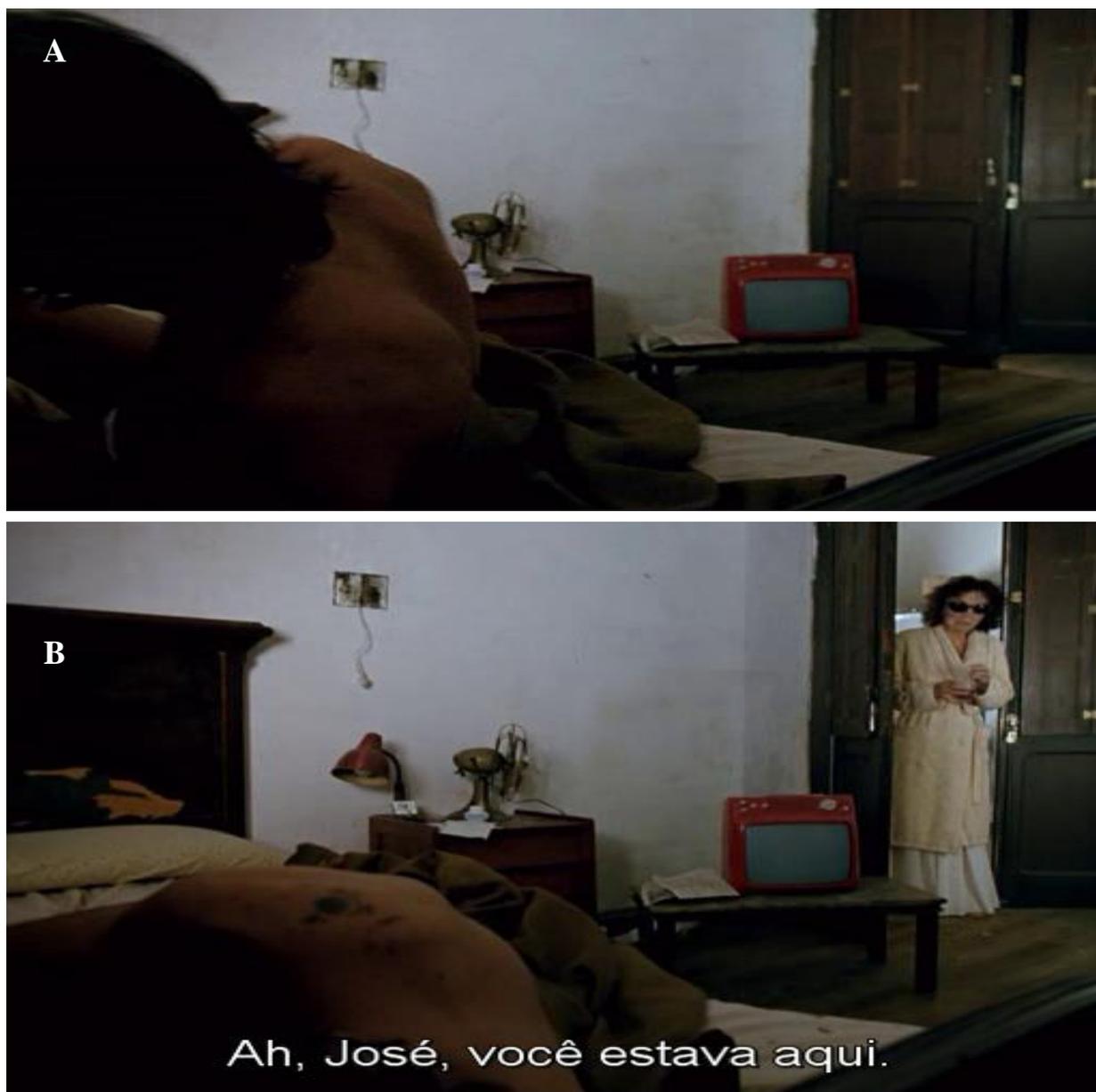


Figura 4. Nesta sequência de *O Pântano*, José percebe sonoramente que a mãe se aproxima ao ouvir o tilintar específico que frequentemente acompanha a movimentação da personagem durante todo o filme (A) e finge dormir, pois não quer ser incomodado. O espectador compartilha do ponto de escuta de José, intuímos assim a presença de Mecha, que só aparece no quadro (B) instantes depois de ser anunciada pelo som específico do atrito do gelo no copo de vidro com vinho.

O segundo trajeto seria o contrário, ou seja, a aparição da fonte é ocultada em um primeiro momento e só no decorrer da narrativa é que temos acesso à sua figura. Assim, é o som que vai nos informando sobre os acontecimentos diegéticos que se desenrolam, criando uma iminente expectativa sobre a visualização de seu ponto de origem. Chion (2011) exemplifica esta composição de maneira emblemática ao usar o filme *M, o vampiro de Dusseldorf* (*M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, Fritz Lang, 1931) “(...) em que o realizador nos esconde durante tanto tempo o aspecto físico do assassino de crianças, de quem começa

por nos dá a ouvir a voz e o assobio maníaco, preservando durante o maior tempo possível, até a sua desacusmatização, o mistério dos seus traços” (CHION, 2011, p. 61).

Nesse sentido, este trajeto do *fora de campo ativo* é típico dos filmes de horror-suspense justamente por “mobilizar afetivamente os espectadores” ao criar uma tensão em relação à aparição da imagem. “Respostas afetivas relacionadas ao horror são alcançadas através de uma variedade de técnicas que incluem (...) o retardamento do processo de identificação de um determinado som com o objeto, ser ou fenômeno físico que lhe origina (suspense) (...)” (CARREIRO, 2011, p. 47). Como veremos mais adiante nesta seção ao refletirmos sobre nosso campo de análise, estes formatos de exploração do fora de campo ativo ora problematizados, apesar de serem os mais recorrentes, não são os únicos trajetos possíveis.

A reflexão acerca do Tríplice-círculo nos levou também a perceber outras formas de exploração do *som off*, elemento definido como “(...) àquele cuja suposta fonte não só está ausente da imagem, mas que é também não diegética, ou seja, está situada noutra tempo e noutra lugar que não a situação diretamente evocada (...)” (CHION, 2011, p. 63). Enquanto que neste âmbito o autor se concentra nos casos das músicas extra-diegéticas, denominadas por Chion (2011) de *músicas de fosso* – aquelas que não são provenientes do espectro ficcional sendo ouvidas, portanto, apenas por nós e não pelos personagens – e das narrações em *voice-over* – em que a voz descorporificada habita um tempo-espço não coincidente com o da história narrada – nesta pesquisa, o foco será a exploração de certas sonoridades *off*, abordadas aqui enquanto *objetos sonoros não identificados* ou *USO* (*unidentified sound object*), uma sigla da versão inglesa⁵⁹ deste conceito (FLUECKIGER, 2008). (...) O USO pode ser compreendido como um signo aberto, indeterminado, cuja imprecisão desperta tanto a vulnerabilidade quanto a curiosidade no espectador” (FLORES, 2013, p.129).

Dentro desta perspectiva, os *USO*, assim como a música de fosso e a voz *over*, são sons “(...) cujas fontes nunca podem ser identificadas (nem dentro, nem fora do quadro)” (FLORES, 2013, p. 128), e que, mesmo estando de fora da diegese, referem-se a ela, evocando impressões e sensações sobre o universo ficcional. No entanto, enquanto que esses dois últimos elementos citados são explicitamente extra-diegéticos, o *USO*, a depender de sua composição, pode nos deixar confusos sobre sua real condição de origem. Isto porque as

⁵⁹ A origem desse conceito é alemã, “*Das unidentifizierbare Klangobjekt*”, e foi a própria pesquisadora que o criou, Barbara Flueckiger, quem propôs a sigla “*USO*” em uma versão em inglês, escrita pela própria, do trecho onde ela problematiza originariamente este conceito no seu livro *Sound design: die virtuelle klangwelt des films* (2001) (FLORES, 2013). O link para acessar a versão em inglês do texto consta nas referências bibliográficas deste trabalho.

canções orquestradas da escola de música romântica do século XIX, e as canções “pop” com letras dos séculos XX e XXI – formatos emblemáticos da música de fosso que embala as cenas - como também as narrações em *voz over*, consistem em estratégias narrativo-estilísticas convencionadas na linguagem fílmica desde os primórdios do cinema sonoro e, portanto, com sua legibilidade já reconhecível pelo público. Nesse sentido, a escuta desses elementos não inquieta a nossa percepção, ou seja, não é criada uma imprecisão quanto suas fontes emissoras uma vez que elas são reconhecidamente externas ao universo ficcional.

Já o *objeto sonoro não identificado*, a partir da compreensão da presente pesquisa, é uma sonoridade *off* que, apesar de compartilhar desta natureza extra-diegética com a música de fosso e com a voz de narração, não se encaixa nesses padrões onde é indiferente a identificação da fonte emissora. Por escapar desses moldes, mas ainda sim ser desprovido de uma âncora imagética, consistindo em um som que não possui uma fonte ficcional, ou seja, que não emana de nenhum objeto concreto da diegese, acaba por causar um potente estranhamento perceptivo no espectador. Ademais, podem se apresentar ora como música, ora como ruído, e, apesar de mais incomum, até mesmo como voz, tendo em vista que não é sua natureza sônica que define sua função estético-narrativa, mas sim sua essência imprecisa no contrato audiovisual.

É neste jogo que essas sonoridades, vindas de não se sabe onde e nem objetivamente o porquê de estarem ali, nos envolvem na história, ou seja, por meio de um intenso apelo sensorial que desconsidera a lógica da causalidade obsessiva entre sons e imagens que caracteriza a convenção audiovisual cinematográfica. A proposta desses sons é nos fazer sentir a diegese, e não raciocinar sobre ela, e eles alcançam este nível de abstração justamente por meio de sua essência acústica indefinida e de sua natureza narrativa não referencial, as quais são capazes de suscitar distintos processos de significação por parte do espectador. “(...) A preservação da ambiguidade é de fato uma finalidade do USO” (FLORES, 2013, p. 129).

Este caráter ambíguo do *objeto sonoro não identificado* fez com que ele fosse pouco explorado no cinema clássico, onde convencionalmente a fruição do espectador era guiada para interpretar a diegese de uma única maneira: aquela determinada pela mediação fílmica. Assim, a exploração não só deste recurso, como também do *fora de campo ativo*, com a exceção dos filmes de horror-suspense que sempre exploraram estas formas de assincronismo de maneira bastante codificada, era evitada em nome da preservação de um sentido dominante, primordialmente, evocado pela dimensão visual, e, portanto, qualquer áudio que não acompanhasse uma imagem ou se referisse a ela reforçando seu aspecto significativo deveria ser evitado para não comprometer a inteligibilidade fílmica.

Vale salientar, como vimos anteriormente, que isto não se aplica aos *sons fora de campo passivo*, um caso particular, já que a massa sonora ambiental, naturalmente desconectada de suas distintas fontes, sempre foi aproveitada na linguagem fílmica a favor da estabilização espacial do espectador em meio à fragmentação e descontinuidade da banda imagética. Esse mesmo raciocínio pode ser desenvolvido em relação à *música de fosso* e a narração em *voz over*, casos de assincronismo que sempre serviram à narrativa clássica justamente por não desestabilizarem a fruição do espectador.

Foi, portanto, no cinema moderno que os sons desacompanhados das imagens de suas fontes, ou porque estas se localizam nas bordas do quadro ou porque se quer fazem parte da diegese, passaram a ser mais explorados, agora não mais como guias codificados da leitura unívoca da diegese, mas sim em nome do alcance de uma interpretação mais livre do produto cinematográfico. A opacidade que caracterizava a narrativa moderna desejava não guiar o espectador, mas sim desorientá-lo para que ele se encontrasse por meio de sua própria subjetividade, nesse sentido a construção sonora era trabalhada em afinidade com esta perspectiva. “Se existe um espaço vazio ou aberto no texto, isto funciona como uma tela branca sobre a qual o espectador individualmente poderá criar e projetar sentidos. Um som ambíguo colocará um problema que o auditor terá que solucionar através de sua interpretação” (FLORES, 2013, p. 130).

Sobre este quadro de resistência do cinema clássico em explorar assincronismos mais inventivos, não só a comentada proposta de uma legibilidade fílmica mais fechada foi determinante, como também o aspecto tecnológico teve sua dose de influência. No rústico sistema monofônico, onde os sons, todos disputando um único canal, muitas vezes se tornavam indiscerníveis, o porto seguro imagético era fundamental, caso contrário, corria-se o risco dessas sonoridades, vagas e imprecisas na ausência da dimensão visual, serem entendidas como falhas técnicas, comprometendo assim seriamente o efeito da transparência tão caro à narrativa clássica.

Com o *Dolby Stereo*, no cinema moderno os sons ganharam em textura e definição, uma vez que agora eram melhor distribuídos no sistema estereofônico, além de poderem contar com mais recursos técnicos na gravação e na mixagem. Claro que este avanço tecnológico não determina um uso mais inventivo e ousado do assincronismo audiovisual, mas de fato, influencia este processo ao expandir o leque de experimentações. Não obstante a esta contribuição significativa do referido sistema, é a tecnologia digital que, ao potencializar as possibilidades de manipulação das características físicas do som, além de flexibilizar ao extremo sua movimentação no quadro, contribui de forma determinante para uma exploração

mais recorrente do *som fora de campo ativo* e do *objeto sonoro não identificado*. A respeito desse último, alguns autores (FLORES, 2013; FLUECKIGER, 2008) chegam inclusive a falar de um uso massificado nas grandes produções do cinema comercial, sobretudo, nos gêneros da *ficção científica* e da *ação*.

É, sobretudo, a criação sônica a partir dos experimentos com as frequências altas e baixas, as quais são naturalmente e culturalmente associadas a determinadas sensações e emoções, que vem ganhando espaço na produção contemporânea *mainstream* sob a forma de *objetos sonoros não identificados* (FLORES, 2013). Essas criações por não possuírem como referência uma imagem ou qualquer outra instância concreta, não precisam ser pontuais, podendo desenvolver-se de forma mais livre no espaço-tempo do filme, sendo moduladas a partir de tonalidades, ritmos e timbres que acentuam as frequências sônicas para evocarem sentimentos.

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 (FLORES, 2013, p. 129).

Os tons graves, por naturalmente nos colocarem em um “estado de alerta”⁶⁰, são recorrentemente explorados em um efeito denominado por Flores (2013) de *low frequency – rumble*, “(...) sons constantes que trabalham nas frequências baixas (...) funcionando como uma pontuação musical” (FLORES, 2013, p.149). Tal composição, tem a função de evocar uma sensação de tensão e ameaça nas sequências. Como exemplo deste tipo de *USO* a autora aponta as quatro notas graves que no filme *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) suscitam a sensação de presença ameaçadora do animal assassino. Em *O Pântano*, o início da sequência de abertura é embalado por um *low frequency – rumble* contínuo que instantaneamente nos transmite suspense.

Esses exemplos são especialmente interessantes por tencionarem a posição limítrofe em que se encontra o efeito descrito no parágrafo anterior, uma vez que sua composição traz a tona “(...) uma certa mistura, uma indeterminação de fronteiras, entre as utilizações dos USO e as entradas de músicas nos filmes” (FLORES, 2013, p. 132). Não obstante a força expressiva do *low frequency – rumble*, nos interessa, para os fins deste trabalho, as criações de *objetos sonoros não identificados* que se distanciam de forma mais clara da música de

⁶⁰ Sobre este aspecto sinestésico dos tons graves, Lucrecia Martel comenta: “[...] as frequências baixas nos alteram completamente a nível orgânico; as muito agudas também, mas as graves nos afetam de imediato, nos alertam” (entrevista de Lucrecia Martel a PEÑA, 2003, p. 121 *apud* BARRENHA, 2011, p. 92).

fosso convencional, o que, ao nosso ver, torna ainda mais intenso o caráter impreciso de sua presença no texto fílmico, e, conseqüentemente, intensifica a expansão do leque frutivo sensorial do espectador.

Em *A Mulher sem cabeça*, um composto sônico de alta frequência e modulação inconstante, cuja fonte emissora não é identificável na dimensão diegética, invade o espaço acústico da sequência do acidente da protagonista, e volta a ser audível em outros momentos do filme onde este evento traumático volta a assombrar Vero. A estrutura desta composição se aproxima mais de um evento “ruidoso” do que musical, pensando aqui a escola da música romântica orquestrada clássica, estilo convencional da trilha cinematográfica desde os primórdios do cinema mudo quando as orquestras sonorizavam ao vivo a exibição de filmes.

Dessa maneira, a dimensão abstrata do USO aparece com mais força, tendo em vista que os ruídos são primordialmente compreendidos pelo público enquanto elementos figurativos. Na ausência de sua esperada fonte imagética, o espectador se torna mais vulnerável a se deixar levar pelas impressões evocadas pela matéria puramente sonora, o que o aproxima do estado mental perturbado de Vero. É especificamente sobre este *objeto sonoro não identificado* que vamos nos aprofundar no capítulo de análise, mais precisamente no tópico sobre os sons acusmáticos.

Embora na filmografia de Martel seja possível perceber a exploração do *objeto sonoro não identificado*, como nos exemplos acima trazidos, neste âmbito ele se apresenta de forma esporádica uma vez que é o ruído diegético desenhado enquanto som *fora de campo ativo* que domina a composição assincrônica de seus filmes. Neste sentido, nosso campo de análise se contrapõe a esfera da realização comercial contemporânea onde o USO é bastante recorrente. Contudo, nos poucos momentos em que essa ferramenta estilística é utilizada na obra da diretora, contribui de forma determinante para a criação de uma experiência fílmica primordialmente sensorial e sugestiva.

Nos filmes aqui analisados a evocação de sensações e impressões por meio de um som que não está colado na imagem, portanto, um som naturalmente ambíguo, não explora tanto a inexistência de uma fonte emissora no contexto da diegese, mas sim sua invisibilidade no quadro. Ou seja, no *fora de campo ativo* há o efeito da ambigüidade, porém, construído dentro de uma relação de referencialidade. Sabemos que o som indica a existência de uma fonte circundante, no entanto não a vemos, só nos restando imaginá-la e senti-la por meio do áudio.

Retomando um raciocínio feito anteriormente nesta seção, quando o componente acústico explorado neste formato fora de quadro é um ruído, sua fonte se torna ainda mais indeterminada, tendo em vista que a dimensão figurativa-narrativa deste elemento é muito

vaga. No exemplo do filme *M, o vampiro de Dusseldorf*, trazido por Chion (2011), embora seja criada um suspense em relação à aparência física do assassino, o assobio e a voz imediatamente nos remetem à uma criatura enquanto fonte emissora, já nos casos onde o som fora de campo ativo é um *foley* ou um *hard effect*, a percepção do espectador se torna ainda mais aberta a provocações sensoriais e imaginativas, tendo em vista a intensa vagueza em relação a fonte causal sonora. Em *A mulher sem cabeça*, o acidente fora de quadro que ocorre no início do filme, demarcado por um forte estrondo, é o ponto chave da história, uma vez que é ele que desencadeia o processo de perturbação mental da protagonista o qual vai conduzir, de maneira bastante abstrata, a narrativa do filme.

A trama é conduzida pelo elemento fantasmático da *presença-ausência* desse atropelamento, referenciado na cena pelo ruído que o atropelamento causa. A atmosfera de suspense se dá por tudo aquilo que *não foi visto, mas foi ouvido* por Verônica e pelo espectador do filme (CUNHA, 2011).

Nesse sentido, é a partir de um ruído acusmático, porém pertencente ao universo ficcional, que o espectador tem acesso às significações fílmicas fundamentais para o seu envolvimento na história. Ao compartilharmos sonoramente da dúvida de Vero, somos levados também a compartilhar sua subjetividade. Na esfera do cinema comercial onde a exploração do assincronismo som-imagem é mais recorrente no caso do som ambiente – fora de campo passivo – e das sonoridades extra-diegéticas – observamos uma menor recorrência do *fora de campo ativo* o qual fica mais concentrado nos filmes do gênero horror-suspense. Neste âmbito, o ocultamento da fonte ocorre geralmente em relação ao elemento assustador dos filmes, como um recurso eficiente para evocar no público sensações de medo, tensão e angústia, fundamentais para à imersão diegética (CARREIRO, 2011). Portanto, estamos diante de uma exploração intensamente codificada e pontual deste tipo de assincronismo, baseada, sobretudo, no trajeto acusmatizado-visualizado definido por Chion (2011).

Nos filmes de Martel o que prevalece é um trajeto pouco comum do *fora de campo ativo*, aquele em que o som incita, porém não desenvolve o jogo de ocultamento-visualização da fonte emissora, permanecendo, portanto, acusmatizado durante a narrativa inteira. É o caso do ruído “fantasmático” do atropelamento em *A mulher sem cabeça*, como também dos latidos mortais do cachorro do vizinho que aterrorizam Luchi em *O Pântano*. Nessas ações, assim como os personagens, somos privados das figuras da vítima do acidente e dos cães raivosos, ao mesmo tempo em que somos totalmente envolvidos por suas sonoridades. Tal situação é capaz de suscitar uma forte e presente tensão no público.

Este uso do som potencializa a ambiguidade da cena e o caráter abstrato-sugestivo da narrativa uma vez que confrontando o espectador com uma incongruência, em nenhum momento solucionada, entre o que é visto e ouvido, o filme nos leva a fruí-lo a partir de nossa subjetividade. Ou seja, a narrativa, ao ocultar visualmente o desenvolvimento de uma ação, nos incita a concluí-la, a imaginá-la, e a interpretá-la por meio das informações sonoras disponibilizadas, as quais na falta da imagem tornam-se ainda mais sinestésicas.

Este apelo sensorial é potencializado pelo fato de estarmos diante de uma trama cotidiana onde a tensão e a atmosfera enigmática provocam uma fissura na leitura do espectador já que nem as imagens, nem o texto, nem a história, mas somente o som, nos insinua perigos e ameaças advindos de situações ordinárias. Esta construção se difere dos filmes dos gêneros citados os quais exalam essas sensações por meio de todos os elementos. Tratam-se de roteiros deliberadamente assustadores, materializados em lugares sombrios, em personagens bizarros, em eventos extraordinários etc., onde o som também acompanha esta proposta. Nestes casos, o objetivo do susto e a intenção deliberada de causar medo no público se baseiam na invisibilidade apenas momentânea da imagem e na sua súbita aparição posterior, assim, o som acusmático apela mais à presença do que à ausência de sua fonte.

De forma distinta, no espectro do nosso campo de análise, esta ausência da imagem é mantida e prolongada por meio da atuação marcante de sonoridades que ainda que incitem a revelação imagética, não a concretizam, promovendo assim uma perturbação, uma desorientação na *mise-en-scène*, ao invés de uma atenção. Dessa maneira, os componentes sônicos parecem provocar não uma curiosidade, mas sim um estranhamento no espectador em relação à dimensão visual ao deslocarem e manterem a ação nas bordas acusmáticas do quadro.

É justamente na impossibilidade permanente de assistirmos aos eventos que nosso envolvimento perceptivo é aguçado e os sentidos fílmicos se constroem sonoramente. “Em todos os filmes de Lucrecia, há uma queda, uma morte, ou ambas. Entretanto, morte e queda são coisas que passam fora de campo – nunca veremos os corpos morrerem ou caírem, ouviremos apenas um ruído espantoso” (CUNHA, 2013, p. 87). Esta atmosfera inconclusivo-sugestiva é engendrada não só pelo fato de não termos acesso à visualização da ação, mas, sobretudo, porque os personagens também não têm. Luchi e Vero, assim como nós, apenas ouviram aquilo que seus olhos foram privados de assistir. Tal opção narrativa suscita a aproximação do espectador da dimensão subjetiva dos personagens uma vez que compartilhamos de suas dúvidas e abstrações.

A divergência entre a construção da ambiência acústica na obra de Martel e a noção de som *fora de campo passivo* trazida aqui, nos revela outra particularidade de sua filmografia. A produção contemporânea dominante, assim como fez o cinema clássico, explora o som ambiente primordialmente como componente responsável pela orientação espacial do público. Tal papel seria tão demarcado e recorrente que Chion (2011) e Kerins (2006), com suas concepções, respectivamente, de “supercampo”⁶¹ e “olhar 5.1”⁶², afirmam que este elemento sônico exerce uma influência primordial no corrente processo de mudança da estrutura da planificação visual fílmica a qual, segundo eles, graças ao poder estabilizador do som ambiente, estaria se tornando hegemonicamente mais próxima e fragmentada nesta era contemporânea.

Na obra analisada nesta pesquisa este componente é representado, sobretudo, enquanto ambiência sonora autônoma e não como um som *fora de campo passivo*. Mesmo agindo em conjunto com recursos imagéticos que limitam a visibilidade do quadro, como os enquadramentos axiais e a sucessão fragmentária dos planos, o som ambiente não se propõe a estabilizar espacialmente a imagem, pelo contrário, muitas vezes ele acentua essa confusão visual como uma forma de desorientar o espectador na cartografia da cena.

Dentro desta perspectiva, tal evocação de uma desorientação espacial também é capaz de incitar uma reorientação mais opaca do fluxo das ações, deixando espaços de significação a serem construídos pelo público. Esta construção é recorrente, sobretudo, no primeiro longa-metragem da cineasta argentina.

⁶¹ Esta influência do ruído ambiente sobre a planificação imagética foi apontada por Chion (2011) como uma potência estilística engendrada já pelo sistema *Dolby Stereo*, o qual, ao aumentar significativamente a quantidade de pistas e canais do rudimentar sistema monofônico, tornando mais completa a ambiência acústica, além de possibilitar uma distribuição mais extensiva desses sons pela sala de exibição, propiciava ao espectador a sensação de estar em um *supercampo*. Neste espaço sonoramente privilegiado, o espectador poderia permanecer conectado com o todo do espaço diegético, ainda que sua visibilidade estivesse limitada.

Ora o supercampo teve o efeito lógico de retirar o papel narrativo ao plano geral, já que instala, de forma permanente, de maneira mais concreta e sensorialmente mais convincente do que nos filmes monopista tradicionais, a consciência (pelo som) de todo o cenário sobre aquilo que se desenrola no interior do campo (CHION, 2011, p. 119).

⁶² Kerins (2006) problematiza que, devido as limitações básicas do *Dolby Stereo*, vistas anteriormente neste tópico, foi apenas com a massificação dos sistemas *DSS* de exibição, os quais tornaram perceptível nas salas o trabalho minucioso de espacialização dos sons pelos canais de áudio feito na mixagem, que a composição da ambiência acústica passou a operar uma transformação massificada na estrutura visual do cinema contemporâneo, sobretudo, no âmbito comercial hollywoodiano, esfera produtiva hegemônica na atualidade. Nesse sentido, o autor traz a concepção do “olhar 5.1” em uma alusão direta a influência sônica sobre o campo de visão oferecido ao espectador. Segundo o autor, com a padronização *DSS* e sua multiplicação da quantidade de camadas possíveis em uma composição acústica ambiental, além de seu sistema “discret” que possibilita de fato um transbordamento acústico em 360°, a montagem dos filmes se tornou mais fragmentada (mais cortes por minuto); menos estruturada (quebra da regra dos 180°); além de mais próxima, já que o padrão de revezamento entre planos gerais e aproximados foi substituído pela ênfase nos *close ups*.

Em *La Cienága*, os limites espaciais serão transgredidos pela sonoridade das cenas. Nesta paisagem, os ruídos se tornam um elemento estrutural da composição sonora do filme, e modificam a articulação entre os planos suprimindo ou deslocando a ação realizada pelos personagens (CUNHA, 2011).

Por outro lado, os ruídos ambientais dos filmes de Martel são potencialmente imersivos, não tanto por nos envolverem durante a projeção a partir da movimentação pelos alto-falantes das salas de exibição nos fazendo ter a sensação física de estarmos no interior da ação, aspecto apontado por Kerins (2006) como outra força narrativa operada pela tecnologia *DSS*, mas sim por serem trabalhados enquanto componentes subjetivos. Nesse sentido, a composição do som ambiente, integrada por distintas camadas de tons sinistros, amplificadas e altamente definidas, confere um clima enigmático a distintas cenas, sobretudo às aberturas dos filmes, sequências-chave para nossa conexão com a diegese. A dimensão visual transmite uma segurança por vezes desafiada pela presença de sons ambientais de timbres ameaçadores, que causam um conflito perceptivo no espectador, fundamental para sua conexão com aquele universo ficcional estranhamente familiar.

Ademais, a repetição de sonoridades específicas compondo os cenários-chaves do filme em distintas sequências, transforma estes espaços em verdadeiros personagens que influenciam e revelam as subjetividades codificadas na instância ficcional. O morro reverberante de *O Pântano*, que circunda a fazenda de Mecha, é composto pela constante justaposição entre trovoadas, os “gritos” das aves e o rumor dos insetos, onde este amálgama adquire um tom catastrófico, anunciando eventos dramáticos que ainda vão acontecer. O Hotel ruidoso de *A menina santa*, tomado por uma incessante profusão de sons (os ruídos dos passos, das portas dos quartos, do manejo da mobília e da louça, o “vozerio” onipresente, etc), resultante da movimentação frenética deste ambiente, nos conecta com a confusão psicológica dos protagonistas, suas agonias e aflições. Já a estrada acusticamente sinistra de *A mulher sem cabeça*, é circunscrita pelos ruídos graves específicos produzidos pelo contato dos automóveis com a pista, o que impõe um clima ominoso àquele cenário aparentemente “inofensivo”. Dessa maneira, essa concepção sensorial do som ambiente parece ser explorada não para confortar, mas sim para confrontar a banda imagética ao transgredir seus significados instantâneos.

O espaço sonoro construído enquanto elemento abstrato incita um jogo de revelação das subjetividades dos personagens requisitando para isto nossos sentidos. Ao se permitir sentir-se perdido na lógica narrativa o espectador começa a se achar nas sensações ali

engendradas, imergindo assim na trama. Aqui, a assincronia em relação ao visível que caracteriza a composição do som ambiente, apesar de não ser pontual e demarcada como no som *fora de campo ativo*, é capaz também de promover uma ambiguidade perceptiva a partir da disjunção entre as informações imagéticas e sônicas ampliando assim o espectro interpretativo do produto audiovisual.

Problematizamos ao longo desta seção o aspecto frágil e maleável das fronteiras que buscam diferenciar os posicionamentos dos ruídos em relação à composição visual do quadro cinematográfico. Por meio do esmiuçamento do modelo conceitual de Chion (2011) nos propomos a identificar ali outras fissuras além daquelas trazidas pelo autor. Tal identificação tornou-se mais clara a partir da comparação entre o nosso campo de análise e a produção contemporânea dominante.

Se no cinema comercial o som ambiente se propõe, sobretudo, a garantir nossa orientação espacial, o *fora de campo ativo* é primordialmente explorado na codificação de filmes de horror e suspense, e os *objetos sonoros não identificados* são representações sonoras bastante recorrentes em certos formatos engessados, nos filmes de Martel os *USO* são esporádicos, *porém*, inventivos e impactantes, o *fora de campo passivo* dá lugar a uma paisagem sonora potencialmente ativa na produção do sentido fílmico e os pontos de sincronização evitados dominam a composição sônica como uma forma de nos deixar livres para fruirmos sensorialmente e sinestesticamente a diegese. Assim, esta reflexão acerca dos deslocamentos dos ruídos por entre as zonas do quadro fílmico nos revelou a potencialidade narrativa e estética do som acusmatizado de engendrar sentidos diversos no interior de distintas propostas de linguagem cinematográfica.

3.2 O HIPER-REALISMO SONORO: A SUBJETIVAÇÃO DOS SONS DO MUNDO

Pode-se afirmar que o campo das artes, seguindo uma tendência da área das Ciências humanas como um todo, se configura como essencialmente interdisciplinar no sentido de que é notoriamente permeado por um intenso movimento dinâmico de conceitos. Não raro, pesquisas deste âmbito recorrem aos conhecimentos formulados em outras disciplinas artísticas para fundamentarem seus argumentos e concepções. É o caso do presente estudo o qual, neste tópico, se baseia teoricamente em uma transposição adaptada do conceito de *hiper-realismo*, advindo do universo das Artes Visuais, para o âmbito teórico cinematográfico, mais especificamente para o espectro dos estudos do som.

De uma maneira geral, quando discutimos uma representação sonora hiper-realista no cinema nos debruçamos de forma mais específica sobre uma produção contemporânea na qual os elementos do som transcendem às aspirações miméticas da imagem ao engendramos signos autônomos que não se limitam a reforçar o grau de verossimilhança do âmbito visual. A partir de um trabalho minucioso de pós-produção, aperfeiçoado pela tecnologia digital, o material sônico é ressignificado e seu status de registro “fiel” do real cede espaço para a construção de um conjunto audiovisual hiper-realista que busca acentuar a percepção diegética do espectador ao se distanciar de uma representação de ordem naturalista. Apesar de tal conceito poder dialogar com outros componentes cinematográficos, o interesse deste trabalho recai especificamente sobre a dimensão hiper-realista capaz de emergir da representação fílmica dos sons do mundo, nosso objeto de estudo.

Originariamente, o hiper-realismo surge em meados da década de 1970, nos Estados Unidos, inserido no contexto das artes plásticas como um movimento ligado conceitualmente a Arte Pop, onde a referência criativa do artista deixa de ser o mundo diretamente observável que o cerca e passa a ser o mundo mediado por dispositivos midiáticos.

[...] os artistas do movimento da *Art Pop* retratam figurações de signos e não de coisas, representam o representado na tela bidimensional, e assim não reestabelecem a pintura como uma janela transparente que dá a ver um espaço ilusório. Empregam-na como um anteparo para imagens que apropriam dos meios de comunicação de massa. Imagens fotograficamente codificadas (MELLO, 2010, p. 364).

Dentro desta perspectiva, o hiper-realismo surge como uma corrente da *Art Pop* que mesmo compartilhando com o movimento percussor esta íntima relação com a reprodutibilidade fotográfica do real dele se afasta ao propor pictoricamente não um “decalque” em série do mundo mediatizado, mas sim a criação de uma nova realidade imagética ancorada na potencialização da percepção sensorial do observador. “O objetivo do hiper-realismo não é a reprodução, mas a representação [...] O hiper-realismo usa o excesso de mimetismo, o demasiado de evidência da representação. Acrescenta, torna excessivo [...]” (DUBOIS, 1993, p. 274). Assim, tal movimento busca em suas obras transcender a verossimilhança pictórica exigida quando nos deparamos com uma captura mecânica do real (a fotografia; o frame de vídeo).

Esta representação hiper-realista é alcançada por meio de uma variedade de estratégias e materiais explorados de acordo com a proposta criativa de cada artista, no entanto, é possível apontar o procedimento técnico-artístico que serve de base para um leque de

experimentações pictóricas desta ordem, qual seja a pintura manual e minuciosa de uma fotografia.

[...] O artista projeta o slide numa tela de um formato enorme e nela pinta a imagem projetada, desmesuradamente aumentada, forçando seus parâmetros e os códigos de representação – O flou, o grão, a luz – até fazer surgir o excedente de real desta. Poderíamos dizer que o hiper-realismo cria o original com base em uma reprodução, ou ainda, se quisermos, que o hiper-realismo representa na história das relações entre foto e arte o movimento exatamente inverso do pictorialismo: aqui a pintura se esforça por tornar-se mais fotográfica que a própria foto. [...] (DUBOIS, 1993, p. 274).

Muitas vezes os recursos estilísticos e narrativos explorados no tratamento dos sons e das imagens de um filme também buscam revelar o “excedente de real” destes elementos o que proporciona ao espectador uma experiência de ver e ouvir coisas que provavelmente passariam despercebidas, ou seriam percebidas de outra forma, em uma situação corriqueira extra-fílmica. Nesse sentido, o apuro técnico – a riqueza e a exatidão na reprodução dos detalhes dos componentes imagéticos e sonoros - assim como as ferramentas de manipulação desta autenticidade, proporcionados por inovações tecnológicas, é o que nos permite problematizar o conceito em questão no âmbito fílmico. “[...] É apenas com o desenvolvimento pleno da tecnologia digital de processamento do som e da imagem que podemos falar de um hiper-realismo propriamente cinematográfico” (CAPELLER, 2008, p. 66).

Segundo o autor, a representação hiper-realista se configura no cinema quando a relação de reciprocidade entre sons e imagens na produção do sentido diegético se propõe a potencializar nossa percepção, ou seja, sons e imagens pensados em pé de igualdade na construção audiovisual. Sendo assim, antes da padronização digital tal representação era rara uma vez que a relação convencional entre os elementos era de subordinação e não de complementaridade perceptiva, sobretudo, na era monofônica. Ou seja, não se trata apenas do avanço técnico fonográfico ou imagético isolados, mas sim do fato da tecnologia digital ter ampliado as possibilidades criativas de exploração do som fílmico, contribuindo assim para sua colocação em uma posição expressiva tal qual a da dimensão visual. Tal composição se propõe a expandir nosso alcance frutivo sobre o conjunto som-imagem, aspecto fundamental do hiper-realismo no contexto cinematográfico.

De acordo com o que vimos no tópico anterior, as restrições técnicas que permeavam a construção fonográfica analógica nos filmes contribuíram para padronizar no âmbito da realização uma concepção simplista de exploração da matéria sonora a qual,

preponderantemente, ficava limitada a reforçar as aspirações miméticas da imagem. Ou seja, o que se esperava do som não era uma produção autônoma de sentido para a diegese, mas sim um alto grau de fidelidade em relação ao âmbito visual o que reforçaria a verossimilhança fílmica. Nesse sentido, as inovações sonoras analógicas, correspondendo a um padrão estético-narrativo dominante, buscavam, sobretudo, proporcionar ao espectador a identificação cada vez mais instantânea e clara da fonte emissora sônica, qual seja, uma imagem. Esta configuração visava potencializar o aspecto “fiel” da representação sonora cinematográfica, subordinando-a automaticamente à representação imagética.

A passagem do sistema fonográfico analógico monofônico para o estereofônico, estabelecida pela tecnologia *Dolby Stereo*, intensificou um processo, timidamente iniciado por alguns poucos realizadores clássicos como Hitchcock e Bresson, de exploração mais criativa e autônoma do som cinematográfico. Neste período, as poucas e pontuais tentativas de utilização dos sons corriqueiros – que emergem dos espaços fílmicos e da interação dos personagens com este espaço – para além de sua função convencional figurativa, se quer eram percebidas devidamente pelo público, já que as salas de exibição muitas vezes não tinham condições de garantir uma reprodução adequada destas inovações narrativo-estéticas.

Neste sentido, o desenvolvimento do sistema *Dolby Stereo analógico* no âmbito da exibição propiciou ao público uma audição mais apurada, com a percepção de sons que eram emitidos pelos canais laterais estereofônicos – esquerdo e direito - em uma perspectiva que se propõe a afinar-se com a fisiologia dos nossos ouvidos. Ademais, a introdução do canal surround, ainda que limitado se comparado à sua versão no sistema DSS, contribuiu para que a potencialidade omnidirecional da matéria sonora fosse percebida com maior refinamento nas salas de cinema. Isto trouxe um ganho significativo para a escuta do espectador que passou a perceber de maneira mais clara a densidade dos eventos sônicos, além de seus posicionamentos (direção, origem, deslocamento) na cartografia da cena.

Dentro desta perspectiva, com a massificação do *Dolby Stereo* na esfera exibidora durante os anos 1970, os realizadores passaram a apostar mais em experimentações sônicas expressivas “[...] para além da mera cópia ou reprodução fiel de uma determinada fonte sonora. Só então foi possível superar a concepção do som enquanto mero «acompanhamento» da imagem [...]” (CAPPELER, 2008, p. 69). Ademais, na configuração estereofônica deste sistema, os ruídos ganharam mais condições de participarem ativamente da construção diegética, já que não precisavam mais disputar espaço – e quase sempre perder – com vozes e músicas no único canal de áudio do rudimentar sistema monofônico.

Seguindo este raciocínio, o desenvolvimento da tecnologia fonográfica digital de pós-produção e reprodução conferiu ainda mais espaço para o uso de efeitos sonoros nas cenas, uma vez que operou o aumento significativo da quantidade de canais que podem ser reproduzidos no momento da exibição. Ademais, a impactante multiplicação da quantidade de pistas de áudio que podem compor cada canal, operada pela edição sonora digital, é outro aspecto determinante para essa presença mais expressiva dos sons mundanos nos filmes, que também se tornaram passíveis de um maior aprimoramento em sua construção, tendo em vista que nesta etapa do desenho de áudio um único evento sônico passou a poder ser criado a partir da justaposição de camadas acústicas de fontes distintas, o que refina e potencializa sensorialmente a sua representação.

Outrossim, e até mais determinante para esta nova configuração, é a oportunidade de visualização e modificação da onda sonora oferecida pelos inovadores sistemas digitais de pós-produção (edição e mixagem) a qual confere um grau de minúcia e preciosismo à manipulação sônica inimaginável em um sistema analógico onde tudo era feito à “base do ouvido”. Pela tela do computador em sistemas como o *Protools* os profissionais não só de fato “enxergam” as propriedades físicas do som a partir da visibilidade da oscilação da onda sonora, como possuem uma gama de ferramentas disponíveis capazes de alterá-las intensamente.

Dessa maneira, não obstante aos avanços alcançados pelo estéreo-analógico, é a revolução fonográfica digital da década de 1990 que intensifica este processo de emancipação do som fílmico, abrindo assim os caminhos para as representações hiper-realistas no cinema, sobretudo, aquelas relativas aos ruídos. Não só o desenvolvimento da montagem acústica, como também o avanço digital na fase de gravação do áudio, a qual conta com microfones cada vez mais potentes e adequados para situações específicas e para sons particulares, contribui intensamente na configuração do produto sonoro final.

Embora essas etapas de captação e edição influenciem este regime de representação estético-narrativa dos sons do mundo pelo cinema, é na mixagem que a dimensão hiper-realista destes componentes ganha forma, uma vez que, segundo Chion (2011), tal dimensão é alcançada a partir do apuramento técnico da definição do som, propriedade assim conceituada pelo autor:

A definição de um registro sonoro é, no plano técnico, a sua pureza e a sua exatidão na reprodução de detalhes. É função nomeadamente da largura de sua banda de frequências (que permite dar a ouvir frequências desde o extremo grave até o extremo agudo), assim como da sua riqueza dinâmica (amplitude dos contrastes entre os níveis mais fracos e os mais fortes) (CHION, 2011, p. 81).

Na mesa de mixagem o ruído pode ter a potência aumentada em relação aos outros componentes audíveis, além da possibilidade de se contrastar a amplitude das pistas que o integram o que lhe confere um alto grau de resolução. Sua tonalidade também pode ser alterada a partir da equalização de seus agudos (frequências direcionais, sensações de proximidade e nitidez) e graves (frequências omnidirecionais, sensações de distância e imprecisão) os quais podem ser reequilibrados dependendo da proposta dramática da cena.

Dentro desta perspectiva, potencializar a definição deste elemento significa amplificar sua pureza e a sua exatidão na reprodução de detalhes, por meio da manipulação de suas propriedades (potência e frequência), em todas as etapas de sua criação, sobretudo, na mixagem, o tornando suscetível de comportar um maior número de *índices sonoros materializantes*, elementos que incrementam sua expressividade.

No contrato audiovisual, a dosagem dos índices sonoros materializantes – uma dosagem que se controla, quer na fonte, pela maneira de produzir os ruídos na rodagem e de os gravar; quer na introdução de efeitos sonoros e na pós-sincronização – é um meio eminente de encenação, de estruturação e de dramatização (CHION, 2011, p. 92).

Segundo o autor estes elementos estão quantificados nos eventos sonoros de formas extremas, “(...) desde zero até a uma infinidade” (CHION, 2011, p. 92). Quanto maior for esta presença mais informações acústicas o audioespectador recebe sobre o material da fonte causal do som (madeira, vidro, metal, tecido, alumínio, líquido, gás etc.) bem como sobre o movimento que provoca a emissão sônica (fricção, batida etc.). Além disso, o conjunto dos *índices sonoros materializantes* possui uma intensa natureza sinestésica uma vez que nos remete a sensações que não estão apenas sob o domínio fechado da audição, permeando todo nosso sistema perceptivo. Dessa maneira, estes elementos são capazes de interferir intensamente no processo de fruição fílmica já que a variação de sua quantidade “(...) exerce sempre uma influência sobre a própria percepção da cena mostrada e sobre o seu sentido, quer a puxe em direção à matéria e ao concreto, quer, pela sua discricção, favoreça uma percepção etérea, abstrata e fluida dos personagens e da história” (CHION, 2011, p. 92).

Dentro desta perspectiva, a alta – definição, caracterizada pelo alto grau de índices sonoros materializantes ainda que o evento sonoro encenado não os tenha nesta proporção no mundo extra-fílmico, se afasta de uma construção mimética tão cara a noção de alta-fidelidade. Isto porque, mesmo conservando uma fidelização aos aspectos materiais e concretos da fonte emissora facilitando assim nossa escuta causal, a alta-definição sônica se propõe a ser uma representação que ao se apropriar do fidedigno, busca o transgredir a favor do engendramento de significados múltiplos que não se limitam a percepção tangível.

Uma representação sônica altamente definida nos oferece mais informações sobre aquele evento do que nossa escuta natural, ou seja, o som hiper-realista, efeito direto dessa alta-definição, ultrapassa os limites da mimese já que é, “[...] mais fiel à realidade do que a própria realidade” (CAPELLER, 2008, p. 66). Nesse sentido, a noção de alta fidelidade que guiava a produção fonográfica analógica não é a mais indicada para compreendermos o papel hiper-realista que os elementos sonoros são capazes de exercer na produção de sentido da cinematografia contemporânea.

[...] é corrente que uma reprodução sonora nos dê mais agudos do que uma situação real nos faria ouvir (por exemplo, quando é a voz de alguém que nos vira as costas e que está à distância). Ninguém se queixa então de uma não-fidelidade por excesso de definição! Prova de que é realmente esta última que conta para o som, bem como para seu efeito de hiper-realismo, que tem pouco a ver com a experiência da audição direta (CHION, 2011, p. 81).

Na fase da mixagem, além da manipulação da definição do som, são tomadas as decisões criativas em relação a sua espacialização nos vários canais de saída de áudio, o que também interfere numa construção audiovisual hiper-realista. Isto porque o espectador pode ter acesso nítido ao deslocamento da matéria sonora, como também pode ser completamente envolvido por ela nos momentos de total preenchimento acústico da sala, o que o afasta de uma escuta naturalista em favor de uma amplificação de sua percepção do conjunto som-imagem.

Neste contexto, em uma situação semelhante com o que ocorreu na era *Dolby* analógica, onde o desenvolvimento tecnológico da esfera exibidora incentivou o aumento do nível de experimentação sônica no âmbito produtivo, essa presença significativa dos ruídos hiper-realistas nos filmes contemporâneos, também é influenciada pela padronização digital no âmbito da reprodução, o que torna o trabalho da espacialização sonora da mixagem

totalmente perceptível nas salas de cinema, majoritariamente equipadas com a tecnologia *DSS*.

Para o alcance do hiper-realismo, a presença do canal *Low-Frequency effects - LFE* (o ponto um do padrão multicanal 5.1) no padrão *DSS* é tão importante quanto o cercamento espectral sonoro propiciado pelos outros canais. Isto porque ele é exclusivo para a reprodução de sons de baixa frequência os quais, por sua natureza física, ao serem amplificados conseguem produzir uma intensa vibração acústica que literalmente atinge o corpo do espectador. “[...] A audição e o tato se encontram no ponto em que as mais baixas frequências de sons audíveis passam a vibrações tácteis (cerca de 20 hertz)” (SCHAFER, 2001, p. 28). Tal ênfase nos graves na composição sônica dos filmes é capaz de conferir “[...] um senso de “poder” a criaturas e objetos de uma maneira antes impossível apenas por meio do som” (KERINS, 2006, p. 43).

Dessa maneira, as sonoridades mais graves ganham um reforço em nível de frequência quando são colocadas no canal *LFE* no processo de mixagem, ou ainda, podem ser criadas pelo mixador sendo especificamente pensadas para ocuparem este espaço como uma forma de proporcionarem ao público uma escuta hiper-realista. Ao reproduzir sons de baixíssima frequência, intensamente vibrantes, que muitas vezes não seriam percebidos desta forma sinestésica em uma escuta natural, a atuação do *LFE*, tão afinada com a proposta do hiper-realismo sonoro, contribui para o afastamento desta instância da ideia de alta-fidelidade e o aproxima da de alta-definição.

Estas considerações acerca da influência dos processos de pós-produção e reprodução na configuração da experiência hiper-realista nos proporcionou perceber que os ruídos são os elementos mais suscetíveis de serem trabalhados a partir da proposta conceitual-estilística do hiper-realismo sonoro. Isto porque eles podem ser tecnicamente manipulados de forma mais livre do que o diálogo e a trilha musical, cujo comprometimento da inteligibilidade das vozes e das nuances da canção limita o nível das modificações de suas propriedades. Ademais, estes componentes são deslocados com maior flexibilidade pelos canais acústicos, diferente das vozes e das músicas, convencionalmente engessados nos espaços frontais da distribuição sonora.

Na linguagem cinematográfica a relação entre os avanços tecnológicos e as intenções estilísticas latentes dos realizadores é capaz de suscitar o aparecimento de novos regimes estéticos e narrativos, além de poder provocar modificações na estrutura organizacional da realização fílmica. “O surgimento deste hiper-realismo cinematográfico está indissolivelmente ligado a um conjunto de inovações técnicas e estéticas no som dos filmes

associada à ideia de *Sound Design* – o desenho ou concepção sonora de um filme” (CAPPELLER, 2008, p. 69). Como vimos no tópico 2.2, a concepção de *sound design* começou a ser introduzida no cinema no fim da década de 1970, permeada pelo contexto do desenvolvimento da tecnologia estéreo-analógica, e ganhou mais espaço no esquema produtivo fílmico com a consolidação do sistema digital.

Dentro desta perspectiva, o conjunto de dispositivos técnicos colocados à disposição dos realizadores, sobretudo, nesta era digital, ampliou intensamente as possibilidades de criação sonora abrindo o caminho para que o desenho de som reivindicasse seu lugar de instância fundamental para a construção de um filme. Capeller (2008) aponta este processo de conquista, ainda em andamento, dos componentes sônicos por um papel ativo e autônomo nas produções cinematográficas como o fator que tornou possível o surgimento deste “hiper-realismo propriamente cinematográfico” (CAPPELLER, 2008, p. 66), tendo em vista que o som passou a ter mais condições de interferir expressivamente na instância fílmica.

O trabalho do *sound designer*, no sentido do termo concebido por Walter Murch, de criação do conceito sonoro do filme em contato direto com o diretor, função que apesar de inconstante se comparada a outras categorias profissionais do cinema ligadas à imagem, se tornou mais recorrente nas últimas duas décadas, se apresenta enquanto sintoma desse interesse da realização contemporânea de pensar o conjunto audiovisual como um domínio onde os componentes imagéticos e sonoros se influenciam mutuamente e reciprocamente na construção do sentido diegético.

Capeller (2008) deixa clara esta concepção de um hiper-realismo cinematográfico ao exemplifica-lo a partir de uma cena do filme *O soldado do futuro* (*Soldier*, Paul W.S. Anderson, 1996). Na sequência analisada pelo autor, em meio a uma tempestade, a visão de uma singela gota de água ao cair sobre uma folha “produz” o estrondo intenso de um trovão. “O som contrapõe-se aqui à imagem não porque lhe conteste o sentido ou a atualidade – como nas experiências com o som assíncrono – mas justamente porque acentua e amplifica seus efeitos ilusionistas ao máximo, sua *presença real*” (CAPPELLER, 2008, p. 67).

Nesta cena, o ruído não está subordinado a corresponder figurativamente à imagem (se estivesse, ouviríamos o som de uma gota de água caindo e não de um trovão), uma vez que mesmo estando em total sincronia com ela suscita um significado distinto o qual se propõe a transgredir o sentido imediato do que a instância visual apresenta. Tal construção é capaz de engendrar um choque perceptivo no espectador o envolvendo na diegese não por uma identificação natural, mas sim por uma experiência que confronta esta naturalidade.

Este descomprometido com a verossimilhança assumido pelo som em uma cena intencionalmente hiper-realista vem sendo problematizado como um aspecto determinante

para este tipo de representação, de forma que alguns pesquisadores da área, como Costa (2011), vêm utilizando o termo *hiper-realismo sonoro* em detrimento de *hiper-realismo cinematográfico* (CAPPELLER, 2008) para problematizar a questão. A presente pesquisa entende que o primeiro termo é o mais adequado para as reflexões aqui propostas, uma vez que o interesse do trabalho recai sobre as contribuições estéticas e narrativas operadas pelos sons cotidianos ao serem representados em um filme, sobre os papéis destes componentes na formação do universo ficcional.

Interessa-nos especificamente as representações desta ordem onde estes elementos se destaquem enquanto produtores de sentido diegético no conjunto audiovisual, ou seja, não estamos falando de uma abordagem que leve em consideração a manipulação técnica da imagem, mas sim do som, como aspecto fundamental do hiper-realismo fílmico. Entendemos que a reformulação de suas propriedades (potência, frequência) na fase de pós-produção o transforma em um componente potencialmente sinestésico o qual suscita o efeito hiper-realista ao agir sobre a dimensão visual. Dessa maneira, a nomenclatura adotada torna mais nítida a concepção deste estudo acerca do conceito ora trabalhado.

Dentro dessa perspectiva, a concepção do hiper-realismo sonoro aplicada aos ruídos, trabalha com a ideia de que a relação entre esses sons altamente definidos (minuciosamente mixados digitalmente) com as imagens potencializa a percepção da cena, proporcionando ao espectador uma experiência ativada mais por uma chave sensorial do que lógica. O que se busca não é a reprodução meramente figurativa do som em relação à dimensão visual, mas sim as sensações e impressões que ele é capaz de causar enquanto representação que busca subverter um senso de naturalidade. “O hiper-realismo está em andamento sempre que o som faz mais do que simplesmente corresponder ao que se vê na tela, causando ao invés disso uma impressão para o espectador de que há, como diz Capeller, uma ‘hiperamplificação perceptiva do objeto’” (COSTA, 2010, p. 101).

O cinema de gênero norte-americano é o âmbito onde o conceito em questão se apresenta estilisticamente de forma mais recorrente. Este quadro pode ser explicado pela busca intensa desta indústria por um realismo de perfeição ilusionista, comprometido com uma representação impecável do real onde “[...] o espectador deve se convencer de que a imitação atingiu o próprio auge e que “daqui em diante a realidade lhe será sempre inferior” (CAPPELLER, 2008, p. 67). Nesse sentido, o autor aponta o cinema fantástico contemporâneo, sobretudo, os gêneros do horror e da “ficção científica”, como os espaços que na cinematografia contemporânea mais apostam na representação hiper-realista sonora. Virgínia Flores (2013) corrobora esta massificação do recurso estilístico analisado na esfera do cinema

comercial, destacando também o gênero da ação neste contexto produtivo. “Filmes destinados à cultura de massa, que se concentram na ideologia da ação e do espetáculo, passaram a fazer uso hiper-realista do som de forma generalizada” (FLORES, 2013, p. 122).

Apesar de ser notório o seu uso mais intenso nos gêneros discutidos acima, o hiper-realismo sonoro transita por outros espaços do universo cinematográfico onde é explorado a favor de propostas criativas distintas que muitas vezes se afastam do formato adotado nas produções norte-americanas de gênero. Não estamos falando de movimentos conscientemente opostos, mas sim de apropriações particulares deste tipo de representação que se distanciam em suas intenções diegéticas. Costa (2010) em seu artigo “*Pode-se dizer que há algo como um hiper-realismo sonoro no cinema argentino?*” ativa esta discussão ao questionar se há uma relação de identificação entre as propostas estético-narrativas portenhas e as norte-americanas no uso deste dispositivo estilístico.

Ao encontrarmos o hiper-realismo sonoro nos domínios do cinema latino-americano, uma pergunta que podemos fazer é: isso acontece pela influência de tal estética no cinema norte-americano, onde ela é mais facilmente encontrada, ou pode-se chegar a tal escolha, que tanto destaque dá ao uso do som, por demais formações culturais, sejam elas restritas à cinefilia ou abertas a outras manifestações artísticas? (COSTA, 2011, p. 86).

Ao nos voltarmos para a presente pesquisa, pensando o cinema Argentino, especificamente a cinematografia de Lucrécia Martel, percebemos de forma clara um objetivo divergente do das produções comerciais nos USA na exploração hiper-realista sonora. Tal divergência é um reflexo direto das também discrepantes proposições narrativo-estilísticas entre estes âmbitos. Esta forma de representação do real é massivamente explorada no gênero fantástico norte-americano – sendo bastante incomum em outras categorias como o romance e o drama – enquanto dispositivo que visa servir a uma demanda “hiper-real” da imagem a qual está inserida em um contexto diegético quase sempre fantasioso, e quando não, no mínimo improvável em termos realísticos. “Não há como duvidar que as imagens e sons de um filme como *300* propõem uma representação que se afasta do realismo, rumo a níveis extremados do simulacro [...]” (COSTA, 2011, p. 85).

Já nos filmes analisados neste estudo, o hiper-realismo sonoro busca contrapor a essência naturalista da dimensão visual como uma maneira de ressignificar nosso contato perceptivo com uma construção narrativa essencialmente ordinária, porém permeada por uma áurea enigmática, a qual distancia a diegese de uma acepção realista, causando assim uma fissura na identificação do espectador. Ao refletir sobre este aspecto peculiar da filmografia

de Martel, Flores (2013) argumenta que “(...) Existem filmes que fazem uso de sons com tratamento hiper-realista sem terem seus estilos declaradamente como filmes hiper-realistas” (FLORES, 2013, p. 123). Nesse sentido a divergência entre os estilos também engendra apropriações distintas deste recurso estilístico. Vejamos.

No exemplo trazido por Cappelletti (2008), a sequência de abertura da ficção científica *O soldado do futuro*, o som estrondoso produzido por uma micro gota de água caindo sobre uma folha provoca a hiperamplificação perceptiva do conjunto audiovisual pela chave de um ilusionismo exacerbado. O choque perceptivo do conjunto som-imagem funciona como uma tentativa de tragar instantaneamente o espectador para aquele universo futurista, extraordinário. A dimensão sonora desloca o senso mimético da imagem não para sugerir sensações codificadas na diegese a serem desvendadas de forma abstrata no processo de fruição, mas sim para unificar, corroborar, o ponto de vista da instância fílmica em um contexto narrativo-estético espetacular.

Nestas produções de gênero, o hiper-realismo sonoro é codificado a favor de uma construção diegética impecavelmente ilusória, engendrando assim “[...] uma ocultação completa do original por trás de sua cópia através da mimetização de seus traços característicos [...]” (CAPPELER, 2008, p. 69). Dessa forma, o espectador é confrontado com uma “imitação” fílmica que atingiu seu auge tornando-se assim mais impactante do que sua “suposta” versão original. “Suposta” porque nem sempre estes gêneros trabalham com uma realidade tangível, pelo contrário, o extraordinário, o fantástico, é o tema que rege as suas criações ficcionais. Muitas vezes sem uma referência verossímil o espectador destes filmes ao se deparar com cenas hiper-realistas é levado a pensar que se aquele evento encenado pudesse de fato acontecer ele aconteceria exatamente como a diegese propôs. Assim, nossa percepção natural não é exatamente confrontada, mas sim resignificada dentro de um contexto ilusório.

Nos filmes de Lucrecia Martel essa representação sonora que transgride a instância da verossimilhança serve a outros propósitos. Aqui a trilha de áudio está inserida em um contexto ordinário, servindo à uma narrativa cotidiana, onde os sons corriqueiros do entorno são os elementos responsáveis por evocar uma atmosfera estranha, que confronta a representação de caráter mais realista da banda imagética.

Na cena inicial de “O Pântano”, analisada detalhadamente no próximo capítulo, as imagens transmitem uma normalidade a todo tempo colocada em cheque pela presença de sonoridades banais, porém representadas de forma hiper-realista – o arrastar das cadeias, o tilintar das taças, o espatifamento do vidro – onde tal construção não se apresenta como uma maneira de desnaturalizar as imagens, mas como uma forma de transgredir seu sentido

primário de mimese mesmo em uma concepção diegética realista, no sentido de não se encaixar no padrão de uma diegese extra-ordinária. Desta maneira, o hiper-realismo trabalhado na representação desses eventos sonoros corriqueiros se propõem a materializar sensações no espectador que o afastam de uma leitura estritamente mimética da dimensão visual e da fruição objetiva do filme para lançá-lo em uma imersão subjetiva no interior da trama.

Em *O Pântano*, tanto à borda de uma piscina quanto num bosque próximo, por exemplo, a direção opta por fazer uso de intensidades sonoras deslocadas, aberrantes, em relação às imagens visuais e ao padrão de mixagem que o cinema clássico instituiu. O desejo de se fazer notar uma marca da diferença é muito claro nessas sequências. Assim, a maneira como os sons são empregados se assemelha a um realismo exacerbado em determinadas partes da obra, mas, no conjunto fílmico, podemos detectar muito mais um expressionismo, um abstracionismo pontual do som em relação ao espaço representado pelas imagens visuais do que um uso hiper-realista em sua totalidade. Trata-se de um espaço temporalmente desconectado, puramente sonoro (FLORES, 2013, p. 124).

Nesse sentido, a cinematografia analisada explora enredos cotidianos, contingentes, montados em um esquema narrativo naturalista - eventos comuns não relacionados necessariamente pelo esquema causa-efeito que se desenrolam a partir da rotina dos personagens triviais em situações e espaços ordinários -, que, no entanto, não promove uma identificação nítida, pelo contrário, a imersão do espectador no universo ficcional não provém de uma aderência intensa à mimese, como na produção norte-americana, mas sim do seu estranhamento causado pela interferência da matéria sonora. Sensações de tédio, inércia, tensão, inebriamento etc., exalam da construção hiper-realista do composto audiovisual em *O Pântano* e lançam o espectador em outras nuances perceptivas que transgridem o senso de reconhecimento.

Os sons são retirados pela autora de uma posição naturalista e utilizados de forma abstrata – fortes e determinados, ao contrário dos personagens. Hiper-realistas, os sons chamam nossa atenção ou nos incomodam por distorcerem nossa percepção do real (sem afastar-se dele por completo), buscando um impacto sensorial (BARRENHA, 2011, pp. 95-96).

Dentro desta perspectiva, a aparência naturalista do universo fílmico não consegue nos captar pela chave da lógica, da identificação, porque são nossos sentidos que são requisitados para a decodificação dos significados engendrados na diegese. Os ruídos hiper-realistas ao suscitarem este choque perceptivo-sensorial entre certo naturalismo narrativo e uma atmosfera

diegética estranha, nos colocam em contato com as subjetividades que ali transitam, nos oferecendo assim a chave para imergir na história. Por meio do som somos convidados a permitir que nossa percepção vá além da obviedade figurativa e compartilhe das sensações-impressões dos personagens, aspecto este determinante para nossa imersão.

Neste contexto, no âmbito da construção sônica dos filmes analisados, a perspectiva do hiper-realismo é explorada, sobretudo, na composição dos *foley*. Nas sequências analisadas no próximo capítulo, essas sonoridades hiper-realistas transcendem o status de “dublagem” sônica gestual dos intérpretes, e assim emanam significações diegéticas autônomas por meio da materialização de sensações que desafiam a percepção do espectador a se conectar com o universo sensível do filme.

Tais sensações evocadas, as quais se propõem a nos revelar a diegese através do contato com o interior nebuloso daqueles que pertencem à trama, não estão sob o domínio da imagem, já que seria improvável senti-las apenas por meio da visão. Também não estão sob o domínio de uma representação audiovisual meramente sincrônica figurativa, pois dificilmente tal efeito sensorial seria alcançado por uma proposta de escuta convencionalmente naturalista. Sendo assim, são os sons cotidianos, representados de maneira hiper-realista, os responsáveis por provocarem o envolvimento sinestésico do espectador ao se apresentarem como uma espécie de portal para a entrada nos universos diegéticos insolitamente habituais que compõem a obra de Martel.

Diante do exposto, a divergência entre a proposta estético-narrativa da filmografia de Martel e da produção comercial norte-americana, suscita apropriações distintas do recurso estilístico aqui problematizado por estas vertentes do cinema contemporâneo. Esta última, embora de maneira criativa e impactante, explora tal dispositivo estilístico primordialmente em função do sentido da imagem, ou seja, apesar de uma proposta de amplificação da percepção da cena o que se pretende é mais uma acentuação da potência mimética - ilusória imagética do que a criação de um novo sentido a partir do conjunto audiovisual. Em contrapartida, no nosso campo de análise, as sonoridades hiper-realistas ora complementam, ora transcendem o sentido da imagem, mediando por vezes códigos diegéticos próprios, criando assim uma nova dimensão significativa para cena, capaz de cativar a percepção sensorial do espectador ao fender sua identificação lógica.

A título de conclusão da problemática desenvolvida consideramos importante frisar o fato de que não estamos indicando aqui um determinismo tecnológico, no entanto, não podemos deixar de estabelecer relações entre tecnologia e estética ao analisarmos um dispositivo técnico-artístico como o cinema. Entendemos que o hiper-realismo sonoro não é

fruto unicamente da era digital, mas sim de sua relação com as experimentações na linguagem cinematográfica, relação esta que tornou mais recorrente e incrementou a participação do som nos processos de significação fílmica. Ademais, corroboramos da concepção de Cappelletti (2008), de que a perspectiva conceitual-estilística aqui problematizada ainda está pulverizada em propostas estético-narrativas diversas na cinematografia contemporânea não se constituindo enquanto instância sedimentada.

O hiper-realismo cinematográfico é uma tendência genérica da indústria cultural contemporânea, não se constituindo em grupo artístico específico ou movimento estético declarado. Uma discussão a respeito de suas origens não se furtaria a uma abordagem estritamente visual, mas a inserção da questão do som neste quadro representa a possibilidade de descrever de forma mais precisa as complexas relações que se estabelecem entre o desenvolvimento aparentemente contínuo da tecnologia cinematográfica, de um lado, e as diversas modificações de ordem estética na produção dos filmes e em sua recepção pelo público, de outro (CAPPELLETTI, 2008, p. 70).

4 A ANÁLISE: IMERSÃO NO UNIVERSO SONORO DE LUCRECIA MARTEL

4.1 AS SONORIDADES HIPER-REALISTAS: PARA ALÉM DA FIGURAÇÃO IMAGÉTICA

O antinaturalismo que caracteriza a composição da trilha de áudio dos filmes de Martel potencializa a noção de um realismo sensorial (VIEIRA, 2013) que circunda a criação de suas diegeses. Os sons do mundo não são representados em uma relação de mera figuração às suas fontes referenciais, mas sim assumem funções de ordem mais abstrata, promovendo a revelação de subjetividades e o compartilhamento de sensações.

Para Lucrecia – que (...) acredita no cinema como maneira de transcender a solidão do corpo devido à possibilidade de colocar-se no lugar de um outro – , o som é a melhor maneira de compartilhar a percepção de alguém. Devido a isso, para ela é muito difícil trabalhar com trilhas sonoras naturalistas, porque o que se pretende transmitir é uma percepção de mundo (BARRENHA, 2011, p. 73).

Dentro desta perspectiva, a criação de sonoridades hiper-realistas consiste em uma ferramenta estilística primordial para o alcance desta composição fundamentalmente subjetiva dos universos ficcionais dos três longas da diretora. Neste tópico nos propomos a identificar as representações desta ordem no âmbito das cenas analisadas para em um segundo momento

investigarmos e decodificarmos a produção de sentido diegético que emerge de tais construções sônicas peculiares.

A abertura de *O Pântano* é composta por uma série de eventos sonoros destacados dos quais nos interessam aqui especificamente os hiper-realistas, aqueles que, nesta sequência, abandonam a função básica de dublagem gestual e corpórea dos personagens ao evocarem sentidos diegéticos que estão além daquilo que vemos no campo visual. Antes dos nos aprofundarmos nesta investigação detalhada, vejamos o contexto estético-narrativo da referida cena.

O cenário é a área da piscina da fazenda “La Mandrágora”, locação fundamental para o filme, onde o casal Mecha e Gregório estão bebendo vinho e tomando sol com alguns convidados. Os personagens, prostrados em suas cadeiras ou as arrastando, não se falam e mal se olham, o vinho é o centro das atenções e parece consumir toda a presença deles naquele espaço de pseudo-socialização. Assim, a cena já apresenta ao espectador certa atmosfera de inércia e inebriamento que envolve os protagonistas durante todo o filme, além de indicar uma falta ou uma dificuldade de comunicabilidade que em reiterados momentos envolve a narrativa. Não que os diálogos sejam raros, mas são frequentemente truncados e inconclusivos.

Nesta sequência inicial não há vozes, nem tampouco músicas, portanto, são os ruídos que dominam sua construção sônica. *Foleys*, sons ambientes e *sound effects* interferem diretamente na composição visual ali retratada, sobretudo, nos instantes onde o hiper-realismo sonoro é operado em busca da evocação de sensações que permeiam esta cena e se espalham pelo filme, tais como tédio, inércia, suspense, estranhamento. Além de se propor a nos revelar as subjetividades sonoramente ali codificadas, este amálgama sensorial define a natureza naturalista, porém contaminada por uma capa de irrealidade, que caracteriza a composição estético-narrativa de *O Pântano*. O filme nos mostra uma aparente normalidade cotidiana que, no entanto, a todo o tempo é envolvida por uma atmosfera enigmática. Reconhecemos visualmente as imagens, mas os sons que as transpassam constantemente rompem o domínio do naturalismo ao projetarem sentidos diversos sobre a dimensão visual. Neste sentido, a abertura apresenta-se como um portal para a fruição diegética.

Segundo Lucrecia, é necessário colocar uma chave para que o espectador se prepare para uma forma de receber o filme – a cineasta queria começar *La ciénaga* de maneira irreal, com o intuito de que as pessoas não vissem aquilo de maneira documental. Para isso, ela se centrou no desenvolvimento do som na sequência (BARRENHA, 2011, p. 92).

Ao entrar em contato com os ruídos desta cena inaugural o público é tomado por um sentimento de estranhamento, apesar da aparente familiaridade que emana das imagens. Tal familiaridade visual também por vezes é colocada em cheque pelos enquadramentos axiais (aqueles que fragmentam os corpos) e pelo movimento lânguido dos personagens, o que reitera o contrato audiovisual hiper-realista construído. Em tal contrato, a instância da verossimilhança é exacerbada pelo som ao ponto de deixar de corresponder aos códigos exatos do realismo ordinário, provocando assim a percepção espectral mais pela chave da sensibilidade do que da lógica. As imagens que vemos somente nos revelam uma parte de sua essência representativa, de forma que os sons ao transgredirem estes sentidos diretos é que nos dão o todo da significação audiovisual.

A abertura analisada é construída por meio do revezamento entre quadros com os créditos iniciais da obra, os quais são projetados com letras brancas em um fundo preto, e quadros que mostram as ações dos protagonistas e seus convidados na área da piscina. Após a aparição dos primeiros créditos sonorizados por uma camada de som ambiente contínua e indiscernível, além de fraca em termos de potência, os dois primeiros planos (Figura 5A e 5B) revelam imagens do céu que encobre a fazenda. Neste momento, o som ambiente torna-se intensamente mais forte, além de mais nítido, e escutamos os barulhos do vento e da trovoadas que anuncia a tempestade que se aproxima entrecortados por sons emitidos por aves e insetos da região (Figura 5A). No segundo plano dois eventos pontuais se destacam dessa massa sonora ambiental, quais sejam, um trovão muito grave e forte, e os “gritos” de algumas aves (Figura 5B). Até este momento não há *sound effects*, nem “gestos sonoros” (*foleys*), só ouvimos as camadas sobrepostas de sons ambiente, onde tal arranjo resulta em uma refinada composição espacial sonora para cena.

Uma sonoridade instrumental de fundo, composta por uma tonalidade grave de timbre sinistro, típica de filme de horror, se mistura ao som ambiente durante os quadros iniciais, começando a ser ouvida no plano dos pimentões (Figura 5B), crescendo em amplitude no crédito que segue esta imagem (Figura 6), até ir silenciando na ação retratada na Figura 7 onde se torna inaudível ao ceder espaço para o destaque dos sons dos objetos manipulados por Mecha (Figura 7).

Como foi anteriormente discutido neste trabalho, esta camada sônica é um *low-frequency rumble*, um tipo de *objeto sonoro não identificado*, sendo, portanto, um som que pela indeterminação de sua fonte originária é naturalmente ambíguo, tornando-se neste caso ainda mais pela proximidade que estabelece com a música de fosso. Consideramos oportuno alertar ao leitor, que a composição formada pelo som ambiente e pelo *low-frequency rumble*,

responsável pela evocação de uma atmosfera de suspense e tensão na sequência, será analisada de forma mais específica no tópico seguinte, cujo foco analítico recai sobre os sons acusmáticos.



Figura 5. Os dois primeiros planos revelando o céu que encobre a fazenda.

Prosseguindo com a descrição da cena, outro quadro de créditos é projetado (Figura 6). A seguir vemos a partir de um enquadramento muito próximo a imagem da mão de Mecha colocando vinho e gelo na sua taça (Figura 7), ouvimos minunciosamente os sons que emanam de seus gestos – o líquido caindo na taça; a batida da garrafa na mesa; a mão pegando os gelos; os gelos caindo no líquido - os quais se destacam diante da massa sonora do ambiente que se torna perceptivelmente mais baixa. O enquadramento apesar de fixo nos permite acompanhar o movimento da mão da personagem – da mesa em direção ao alto - até ela começar a balançar a taça quando então ouvimos salientemente o som produzido pelo atrito do gelo no vidro (Figura 8).

Este ruído intensamente forte e alto chama a atenção de uma das convidadas da protagonista uma vez que no plano seguinte ela passa a olhar para Mecha (Figura 9A), percebemos a direção do seu olhar pela perspectiva trazida no próximo quadro que mostra um *close-up* da taça sendo balançada, ainda acompanhado desse tilintar⁶³ específico do conjunto gelo-vidro, o que nos indica que era para este ponto que sua atenção visual estava dirigida (Figura 9B).

⁶³ Denominação específica de sons agudos e consecutivos como aqueles emitidos por campainhas e sinos.



Figura 6. Créditos iniciais.



Figura 7. Objetos manipulados por Mecha.



Figura 8. Movimento da mão de Mecha que dá origem ao som produzido pelo atrito do gelo no vidro.



Figura 9. (A) Ruído intensamente forte e alto chamando a atenção de uma das convidadas da protagonista (B) Ponto para o qual sua atenção visual estava dirigida.

No frame posterior, mais um quadro de créditos (Figura 10) é projetado, a sonoridade do atrito do gelo na taça permanece discretamente até ser totalmente anulado por outro som, o qual está fora de campo, cuja ausência da visibilidade de sua fonte emissora não nos permite ter certeza nem de sua natureza material, nem de onde ele provém no contexto diegético. Os planos seguintes enquadraram partes dos corpos dos personagens que arrastam suas cadeiras em volta da piscina em um movimento lento e aparentemente sem sentido (Figura 11), escutamos o ruído específico que emana desta ação e então percebemos o que era e de onde vinha o som acusmatizado no quadro anterior (Figura 10). Mesmo quando os créditos de abertura entrecortam as imagens, continuamos a ouvir o rumor intenso das cadeiras sendo arrastadas (Figuras 12 e 13).



Figura 10. Mais um quadro de créditos projetado. A sonoridade do atrito do gelo na taça permanece discretamente até ser totalmente anulado pelo som das cadeiras sendo arrastadas.

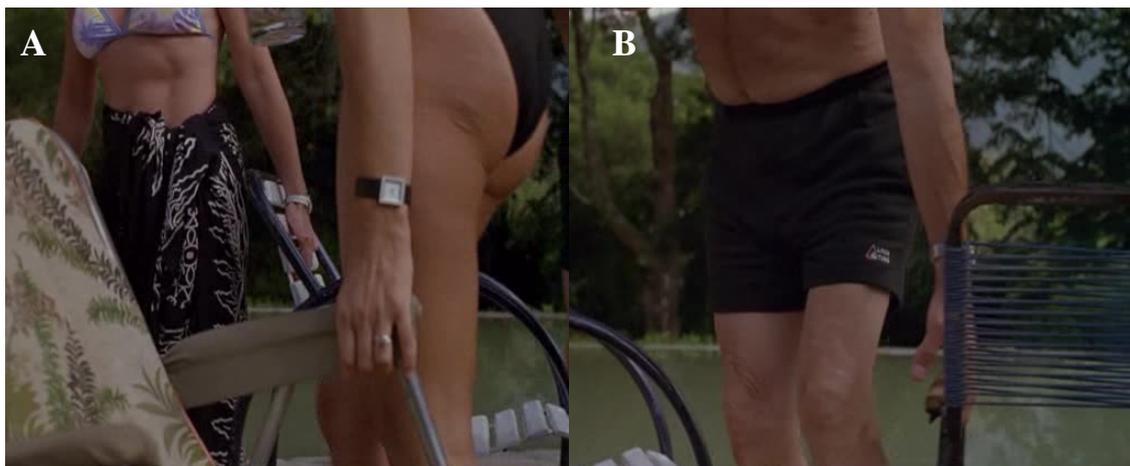


Figura 11. Partes dos corpos dos personagens que arrastam suas cadeiras em volta da piscina em um movimento lento e aparentemente sem sentido.



Figura 12. Créditos de abertura.



Figura 13. Mesmo quando os créditos de abertura entrecortam as imagens, continuamos a ouvir o rumor intenso das cadeiras sendo arrastadas.

A partir do momento que o “arrastar” das cadeiras se torna perceptível (Figura 10), este evento passa a dominar a composição sonora da sequência até o fim (Figura 13C), tendo em vista que o som ambiente é intensamente diminuído, sobretudo, o estrondo dos trovões que a partir da figura 10 passa a ser inaudível até retornar discretamente ao nosso alcance auditivo no plano de crédito da figura 13C. A camada acústica produzida pelos insetos é um pouco mais potente e se mistura de maneira discernível com o ruído rugoso dominante (Figuras 10, 11, 12 e 13). *Sound effects* de frequências médias e altas foram adicionados ao ruído específico das cadeiras, no entanto, somente nos quadros dos créditos onde este som está fora de campo (Figuras 10, 12 e 13C).

Sob a perspectiva do hiper-realismo sonoro, base conceitual desta análise, dois eventos se destacam, quais sejam, o atrito do gelo no vidro e o “arrastar” das cadeiras no chão. Em

ambas as situações a diminuição da amplitude do som ambiente contribui para o destaque destas sonoridades pontuais. No primeiro caso, todos os sons que emanam dos gestos de Mecha são destacados, desde a batida da garrafa na mesa até o som aquoso do vinho sendo servido (Figura 7A), no entanto o tilintar emitido pelo atrito do gelo na taça, provocado pelo movimento da mão da personagem (Figura 8), é extremamente definido além de reverberar pelo ambiente chamando a atenção tanto do espectador como dos convidados ao redor da piscina (Figura 9A). Ademais, à medida que esse som vai ficando mais potente e nítido, as pistas de som ambiente sobrepostas a ele também vão acompanhando esta evolução, porém numa intensidade menor (Figura 9B).

Tal arranjo ao enfatizar tanto o grave do trovão quanto os agudos estridentes entoados pelas aves, paralelamente a ênfase das altas frequências produzidas pelo som hiper-realista da taça, acaba por provocar um efeito de pontuação e destaque para esta sonoridade a qual se propõe a transpassar os códigos do naturalismo. Vemos uma taça comum, mas os nossos ouvidos nos levam para além desta percepção direta e instantânea. A presença deste objeto é exacerbada e seu sentido transgredido pelo som emanado pelo atrito do gelo, mergulhado no vinho, sobre o vidro. Esta sonoridade hiper-realista é caracterizada por sua alta definição, ou seja, pelo seu largo espectro de frequência e por sua riqueza de resolução.

Enquanto que a primeira propriedade faz com que os tons extremamente agudos do som do tilintar sejam audíveis por nós, o que numa escuta natural provavelmente não aconteceria, a segunda torna este evento sonoro mais evidente para nossa audição a partir da criação de um intenso contraste de amplitude que enfatiza o ponto mais forte de sua composição – o próprio tilintar - ao confrontá-lo com o mais fraco – o som aquoso do gelo se movimentado no líquido. Esta composição minuciosa confere uma intensa exatidão na reprodução dos detalhes desta sonoridade, inalcançável em um contexto extra-fílmico.

Neste sentido, o arquivo sonoro tecnicamente redesenhado em suas propriedades específicas durante o processo de pós-produção, ao agir sobre a dimensão visual e interferir na sua leitura, configura a representação hiper-realista. Nossa percepção lógica e natural é neutralizada em favor de um envolvimento sensorial e afetivo com a diegese. Dentro desta perspectiva, o tilintar ora analisado preenche de sentido o ato ritualístico encenado por Mecha, o “balançar” da taça, um comportamento reiterado da protagonista, como se aquele som “encarnasse” sua presença.

Em momentos distintos do filme esse som é colocado fora de campo o que ora indica ao público o movimento de Mecha nos arredores do quadro, ora antecipa sua aparição em cena (Figura 4). Assim, a enxergamos através do som, mesmo quando sua visibilidade nos é

ocultada. Por meio da personificação trazida por este gesto sonoro o espectador é incitado a compartilhar o estado de embriaguez e torpor que caracteriza o cotidiano da personagem.

A todo tempo durante o filme Mecha pede gelo as empregadas, bebe o vinho, fala sobre ele e o oferece as visitas, como se o álcool fosse o centro de sua atenção. Tanto que no final da trama ela parece se realizar ao colocar um frigobar dentro do seu quarto, como uma forma de estreitar ainda mais seu laço com a bebida. Este estado de dependência evocado pelo conjunto audiovisual hiper-realista da abertura antecipa ao espectador o abalo psíquico da protagonista. Começamos a entrar em contato com sua subjetividade e a especular sobre os possíveis motivos para este comportamento.

Ademais, Esse acesso sensorial à diegese é potencializado pela força dos *índices sonoros materializantes* (CHION, 2011) – elementos anteriormente definidos neste trabalho – aspecto do hiper-realismo que dota a camada sônica de uma intensa sinestesia. Sendo assim, a vigorosa definição do tilintar, a periodicidade de sua emanção, e sua insistência sonora em meio ao som ambiente que continua a ser ouvido, provocam a percepção estética do espectador que ao ser captado vivencia não só em seus ouvidos, mas sim em todo seu corpo, as sensações de embriaguez, degradação e de vício àquele hábito de gelar e tomar o vinho, as quais dominam a vida da protagonista.

Nas primeiras aparições desse evento durante a abertura, (Figuras 8 e 9B) se tivéssemos acesso apenas à dimensão visual, ou mesmo se o som fosse ouvido de uma maneira mais verossímil – mais fraco, menos agudo e sem o efeito da reverberação – tal envolvimento sensorial do público seria improvável de ser alcançado tendo em vista que são as modificações nas propriedades específicas desta sonoridade que permitem que sua representação hiper-realista transcenda o sentido mimético da imagem.

Os enquadramentos em *close up* dos movimentos de Mecha (Figuras 7, 8 e 9B), sobretudo, os dois últimos onde o tilintar ressoa, sugerem ao espectador a significância daqueles gestos no contexto dramático do filme. A própria movimentação da personagem na ação destaca este ritual que permeia sua rotina. No entanto, a presença do tilintar hiper-realista dota de materialidade as impressões evocadas pela imagem, além de produzir significações autónomas que provocam nossos sentidos nos fazendo imergir sonoramente tanto no universo fílmico, como no interior dos personagens. Neste contexto, a dimensão visual se afina com a proposta de uma criação sonora que busca transcender a experiência estética natural, e é exatamente a partir deste conjunto audiovisual harmônico em sua produção de sentido e de mútua influência perceptiva que se configura a instância do hiper-realismo sonoro na sequência analisada.

O envolvimento com a conturbação alcóolica da protagonista e com o clima de inebriamento e estagnação que paira sobre o universo ficcional, suscitado nestes primeiros planos, é reiterado na cena seguinte onde Mecha, embriagada, cai justamente ao tentar equilibrar em suas mãos várias taças ao mesmo tempo e não é socorrida por nenhum de seus convidados, que continuam prostrados em suas cadeiras, indiferentes a tudo. Ademais, esta queda é de fato o ponto de partida para todo o desenvolvimento dramático do filme.

Por ora, ainda que não pretendamos analisar esta sequência supramencionada, julgamos importante destaca-la com o intuito de percebermos a presença fundamental da taça no desenvolvimento narrativo do filme. Este objeto está presente não só neste princípio, mas em muitas outras partes da trama e sua representação hiper-realista inaugural oferece um código de leitura particular ao espectador cuja decodificação fica mais a cargo de sua percepção sensorial do que de sua identificação direta.

O plano do tilintar é sucedido por mais um quadro de créditos (Figura 10) onde continuamos a ouvir esta sonoridade, porém de forma menos intensa e numa construção assíncrona, o que descaracteriza o anterior efeito hiper-realista o qual se realiza justamente na síncrese entre o som e a imagem. Passamos então a ouvir tons graves, desconhecidos, que se destacam em meio à sonoridade do som ambiente, agora menos definido, menos intenso e composto apenas pela camada dos bichos uma vez que deixamos de escutar os trovões (Figura 10). Além disso, o som da taça desaparece por completo ao ser sobreposto por estes novos eventos sônicos. Tais sonoridades acusmatizadas nos remetem a uma textura áspera, como se alguma coisa estivesse sendo arrastada, no entanto seu reconhecimento é dificultado pelo abafamento do som consequente da ausência da visão do espaço diegético. É como se o quadro de créditos tampasse a sonoridade fora de campo emanada.

No quadro seguinte (Figura 11) a fonte emissora é revelada, já que vemos no enquadramento os convidados arrastando suas cadeiras na área da piscina e reconhecemos o evento sônico agora configurado como *som in*; aqui o áudio do ambiente e, sobretudo, o do movimento dos personagens, é desabafado e se propaga com potência e nitidez pelo espaço cênico (Figura 11). Este mesmo evento sonoro das cadeiras continua a ser ouvido por entre os planos que se revezam (Figuras 12 e 13), no entanto passar a apresentar distorções, mais intensas do que o sutil abafamento inicial (Figura 10), nos quadros em que só visualizamos os créditos (Figuras 12 e 13C). Em relação ao som ambiente não há distorções, apenas o jogo do abafar-desabafar, determinado pelo revezamento entre créditos e imagens.

Aqui o hiper-realismo sonoro é explorado nos planos dos corpos (Figuras 11,13A e 13B), uma vez que o sincronismo entre as matérias sonoras e visuais é um requisito para

percebermos a produção de um sentido distinto, que não está nem sobre o domínio absoluto da imagem, nem do som, mas que justamente se constrói na influência perceptiva de um evento acústico minunciosamente e tecnicamente construído para engendrar significações que estão para além do sentido direto do conjunto audiovisual mimético. Assim, o intenso ganho na definição da matéria sonora potencializa o alcance do efeito de presença ilusória da imagem. Tal representação é construída por meio de uma equalização que enfatiza e intensifica as frequências graves deste evento as quais por sua natureza física atingem uma capacidade vibratória maior, conferindo um senso de poder a esse “arrastar” das cadeiras, o que faz com que ele possa literalmente tocar, por meio das vibrações das ondas sonoras, o corpo do espectador.

Além disso, é possível perceber também uma potencialização de outro aspecto dos *índices sonoros materializantes* (CHION, 2001), aquele que o torna capaz de revelar a materialidade do evento sônico. Nesse sentido, é o refinamento técnico da sonoridade hiper-realista ora analisada que nos permite supor que ela é produto da fricção de cadeiras de alumínio em um chão de cimento, ainda que a visibilidade da cena seja limitada pela adoção de enquadramentos axiais que não nos oferecem com clareza essas informações (Figuras 11,13A e 13B).

Nos quadros dos créditos (Figuras 10, 12 e 13C), tal ruído passa a ser representado de uma forma distinta, embora afinada com a proposta anti-mimética dos planos sincrônicos da piscina. A primeira diferença é que ao ser colocado fora de campo ele se desconecta sincronicamente de sua fonte emissora o que, como já vimos, enfraquece a gênese da representação hiper-realista. Em segundo lugar, ao ser acusmatizado este evento também se torna abafado e distorcido pela inserção de *sound effects* os quais acabam por dificultar nossa escuta causal provocando assim nosso estranhamento perceptivo. Dessa maneira, mesmo na ausência da imagem o som continua a buscar a “hiperamplificação perceptiva do objeto” (CAPPELER, 2008) uma vez que continua a escapar de uma composição audiovisual figurativa.

Ademais, a inclusão destes *sound effects*, em um primeiro momento graves (Figura 12) e depois intensamente agudos (Figura 13C), potencializa esta apreensão do filme pela chave de um realismo sensorial, além de imprimir um clima de mistério e suspense a sequência de abertura, enfatizado também pelo retorno do ruído dos trovões (Figura 13C), de uma forma tão intensa que tal impressão parece se espalhar pelo filme, ainda que esses efeitos extradiegéticos fiquem restritos a esta cena. O Conjunto deste arranjo regido pelo hiper-realismo

sonoro propõe ao espectador uma imersão de ordem mais intuitiva nesta diegese enigmática e abstrata por meio da provocação de seus sentidos.

O ruído das cadeiras arrastando, portanto, provoca uma ampliação das possibilidades perceptivas do público ao ir além do sentido figurativo da imagem, transgredindo sua significação mimética. Os *índices sonoros materializantes* intensificados nos instantes hiperrealistas descritos revelam sensações para além do som. Com tamanha potência sinestésica, este “arrastar” das cadeiras materializa na percepção do espectador as impressões de ócio, tédio e inércia que são evocadas pela visão de corpos densos, pesados, que parecem mais se arrastar como os objetos que puxam do que de fato andar como seres humanos. Esta energia de estagnação, de inatividade, que ronda a cena inicial se espalha pela diegese uma vez que, na maioria das cenas da fazenda, os personagens estão deitados, enfadados, inertes, tomados por um perceptível marasmo, por uma espécie de paralisia.

Dentro desta perspectiva, mais uma vez durante esta sequência somos convidados a fruir o filme abstratamente, afinando nossa percepção com as subjetividades ali codificadas. Não vemos nem ouvimos mais os movimentos dos corpos lânguidos, bêbados, inertes dos convidados de Mecha no desenrolar da trama, no entanto, as impressões suscitadas por eles permanecem codificadas na camada intangível da diegese. Não só a protagonista por estar enferma e bêbada não reage, como seus filhos adolescentes também parecem tragados pelo tédio e marasmo daquele estranho verão. Apesar de vermos em algumas cenas eles se movimentando e agindo, em tantas outras eles estão acometidos pela estagnação, prostrados em camas, visivelmente enfadados. Nem mesmo as nuances de desejo que os permeiam se concretizam, não passam de olhares cheios de intenção, de toques vibrantes e comedidos, de palavras não ditas. Sem falar em Gregório que mal fala e anda, apenas bebe. Em um espectro maior, este quadro sensorial busca revelar a decadência e a entrega desta família onde até os mais jovens parecem cansados demais para mudar alguma coisa e assim, como Mecha afirma em uma sequência mais adiante, “Tudo permanece sempre igual”.

Da mesma maneira que o tilintar de Mecha, a representação de ordem realista do som acima descrito não alcançaria a expressividade necessária para irmos além da dimensão mimética da imagem. Ademais, ainda que o enquadramento axial e a movimentação lenta e periódica dos personagens puxando as cadeiras busquem o sentido de inércia e ociosidade, é o som que em última instância o imprime na consciência sensorial do público. Ou seja, é a complementaridade expressiva do conjunto audiovisual construída na composição hiperrealista que coloca o espectador em contato com a produção de sentido desta cena de abertura, peça fundamental para nossa fruição sobre o filme.

O hiper-realismo sonoro que caracteriza esteticamente e narrativamente os eventos analisados nesta seção nos envolve pela chave da sensibilidade e não da lógica. Significa dizer que a captura da percepção sensorial do indivíduo é responsável por sua imersão na atmosfera enigmática do filme, no clima de tensão que cerca as ações, na energia de inércia e inebriamento que acomete os personagens.

Em *A menina santa*, a primeira vez que Dr. Jano percebe a presença de Amália no hotel consiste em uma cena-chave para o filme, tendo em vista que é a partir deste instante que de fato se inicia a criação de uma tensão pungente entre os protagonistas, aspecto central da narrativa, onde tal tensionamento seria demarcado pela relação entre o crescente desejo da adolescente, e a conseqüente fuga desesperada do médico.

Na referida sequência, a composição hiper-realista é explorada enquanto recurso estilístico determinante, tanto na imposição de uma atmosfera de suspense que permeia todo o desenvolvimento da trama, quanto na evocação dos sentimentos velados dos personagens. Aqui, as sonoridades hiper-realistas não intentam necessariamente promover a desnaturalização da dimensão visual, mas sim, buscam a circunscrever em um plano intensamente subjetivo, onde as sensações evocadas se apresentam como único caminho para a nossa conexão com o mundo ficcional.

O cenário da cena analisada, novamente, é uma piscina, e não há que se falar em coincidência, já que se trata de um ambiente reiterado nos filmes de Martel, mais uma marca de seu estilo autoral. Nesta sequência, por meio de planos alternados, ora vemos Dr. Jano submerso na água, ora vemos Amália o espiando por trás de uma espécie de toldo de plástico, que como uma cortina, isola a área da piscina. Aqui não há música, nem diálogo, portanto, assim como na abertura de *O Pântano*, são os ruídos que dominam a composição acústica da sequência, só que neste caso não há a inserção de nenhum efeito sonoro extra-diegético, apenas a ambiência acústica composta tanto pelos sons que circundam os personagens, quanto por aqueles produzidos pela interação deles com o meio em que se encontram.

É neste último bloco sonoro que o hiper-realismo é operado, especificamente, nas sonoridades que emanam dos gestos cheios de intenção de Amália, que, pela primeira vez na trama, resolve aparecer para o homem que tanto deseja “salvar”. No entanto, a adolescente não se mostra por completa, permanece durante toda a ação camuflada, como se lhe faltasse coragem para se revelar. Sua presença, portanto, é pontuada pelos sons que produz, por meio dos quais busca chamar a atenção do médico, atrair o seu olhar. Ainda que Jano não possa a ver nitidamente, Amália faz com que ele a escute, e para além disso, faz com que ele sinta toda a sua intenção.

A sequência começa com um enquadramento da mão de Amália passando a mão no toldo-cortina que isola a área da piscina, emitindo uma sonoridade agonizante provocada pelo atrito de seus dedos com o material de plástico (Figura 14A). A câmera acompanha o movimento da adolescente até, no plano seguinte, enquadrar seu rosto por detrás desta estrutura de onde ela começa a espreitar o médico (Figura 14B).

Só temos acesso a esta informação mais adiante quando o local em que ele se encontra passa a ser visível ao espectador (figura 15). Neste momento inicial, além do ruído “rasgado” do contato com o plástico, que cessa no quadro da Figura 14B, ouvimos os passos da garota e algumas camadas sobrepostas de som ambiente, quais sejam, o zumbido de uma mosca, algumas vozes⁶⁴ muito distantes, ininteligíveis, e o som produzido pelo movimento dos corpos na água, o que traz um indicativo muito forte que o espaço que não vemos é a área da piscina.



Figura 14. (A) Enquadramento da mão de Amália passando a mão no toldo-cortina que isola a área da piscina, emitindo uma sonoridade agonizante provocada pelo atrito de seus dedos com o material de plástico. (B) Plano enquadrando o rosto da adolescente por detrás desta estrutura de onde ela começa a espreitar o médico.

⁶⁴ Aqui detectamos outro recurso estilístico reiterado na obra de Martel e já discutido em tópico anterior – “Martel e o Som”, aquele que consiste em determinadas cenas a diretora e o *sound design* Guido Berenblum optarem por mixar as vozes junto com as camadas de som ambiente, enfraquecendo assim sua faceta semântica em detrimento do destaque de suas qualidades texturais. Assim, as vozes se tornam elementos da ambiência acústica das sequências sem a obrigatoriedade de serem compreendidas semanticamente.

No mesmo plano da “espreita” (Figura 14B), em meio a esta ambiência acústica, Amália começa a emitir uma sonoridade bastante específica ao bater repetidamente com um objeto metálico na barra de ferro que sustenta o toldo-cortina (não conseguimos ver o que é exatamente porque a mão de Amália está encoberta, mas desconfiamos que seja um anel). Logo em seguida, a câmera enquadra a piscina onde vemos em primeiro plano Jano relaxando, e no fundo dois outros homens conversando (Figura 15). Descobrimos então as fontes de algumas camadas do som ambiente do plano anterior - o ruído aquoso da piscina e o murmurinho dos homens – as quais se tornam mais fortes, como se assumíssemos a perspectiva sonora de alguém que está na piscina. O tilintar produzido por Amália, apesar de invadir o espaço em que Jano se encontra misturando-se aos outros eventos acústicos daquela ambiência, ainda não é percebido por ele (Figura 15). Em seguida a câmera, em um plano quase igual ao da Figura 14B, volta a mostrar a garota que continua a emitir seu sinal sonoro, na esperança de ser notada.



Figura 15. Enquadramento da piscina onde vemos em primeiro plano Jano relaxando, ainda sem ouvir o “chamado sonoro” de Amália, e no fundo dois outros homens conversando.

Nosso olhar volta a ser direcionado para Jano por meio de um close-up de seu rosto. O tilintar de Amália torna-se mais potente, se sobressaindo em meio aos outros sons presentes naquele espaço, e passamos então a assumir a perspectiva sonora do médico que acaba “despertando” do seu relaxamento ao entrar em contato com aquele som específico (Figura

16). Movido pela escuta causal⁶⁵, ele olha de relance em direção à fonte do ruído que chama sua atenção, hesita por um momento ao desconfiar que aquela garota que está o “chamando” é a mesma que ele molestou dias atrás em frente ao hotel, mas depois resolve olhar com mais calma, e ao confirmar sua suspeita, fica visivelmente perturbado (Figura 17A) e se vira de costas para evitar o contato visual com a adolescente (Figura 17B).



Figura 16. Perspectiva sonora do médico que acaba “despertando” do seu relaxamento ao perceber o ruído produzido por Amália.

⁶⁵ Chion (2011) define três atitudes de escuta que podem ser evocadas diante da audição de uma emissão sonora. A escuta causal, a mais comum, é assim definida pelo autor: “(...) consiste em servirmo-nos do som para nos informarmos, tanto quanto possível, sobre a sua causa. Quer essa causa seja visível (...), Quer, *a fortiori*, seja invisível e o som constitua a nossa fonte de informação principal sobre ela” (CHION, 2011, p. 27). Para que o leitor se informe melhor sobre as atitudes de escuta conceituadas por Chion recomendamos a leitura do 2º capítulo do seu livro “A audiovisão”.



Figura 17. (A) Momento em que Jano lança um olhar mais atento em direção à fonte do ruído que chama sua atenção e confirma sua suspeita perturbadora de que aquela garota que está o espreitando é a mesma que ele molestou dias atrás em frente ao hotel. (B) O médico se vira de costas para evitar o contato visual com a adolescente.

Neste instante (Figura 17B) há uma pausa do tilintar, o som aquoso se sobressai por conta do movimento brusco de Jano, contudo, quando o médico volta a olhar para Amália (Figura 18), e pelo seu ponto de vista também voltamos a ver a garota no mesmo canto em que sempre esteve desde o início, percebemos visualmente e auditivamente que ela retoma a emissão de seu sinal sonoro (Figura 19A) em uma nítida insistência de ser percebida. No plano seguinte Jano volta a evitar o contato visual (Figura 19B), o tilintar ainda persiste por alguns segundos, e quando finalmente ele cessa, a câmera enquadra a adolescente indo embora (Figura 19C), mas agora a partir de um ponto de vista objetivo, já que o médico continua sem querer ver Amália (Figura 19B). Em meio ao som ambiente que continua o mesmo durante toda a sequência (mosca, água e “vozerio” distante), ouvimos os passos da

adolescente, agora se afastando daquele local (Figura 19C). No entanto, Jano, que está mais distante e cercado pelos sons da piscina, não os ouve, tanto que, no quadro seguinte, em um notório impulso, ele se vira novamente em direção à garota, e parece confuso ao perceber que ela “desapareceu” (Figura 19D).



Figura 18. O médico volta a olhar para Amália.



Figura 19. (A) Percebe-se visualmente e auditivamente que ela retoma a emissão de seu sinal sonoro. (B) Jano volta a evitar o contato visual. (C) Em meio ao som ambiente que continua o mesmo durante toda a sequência, ouvem-se os passos da adolescente se afastando daquele local. (D) Jano não os ouve, tanto que, no quadro seguinte, em um notório impulso, ele se vira novamente em direção à garota.

Na composição desta sequência, o tilintar produzido por Amália para chamar a atenção de Jano se destaca da ambiência acústica do qual faz parte, uma vez que é mais potente e nítido que os sons ambientes coexistentes. Ademais, este evento sonoro, a partir do momento que começa a ser emitido, perpassa por quase toda cena, conectando os espaços distintos ocupados pelos protagonistas, e guiando o primeiro contato visual entre eles, após a única e rápida troca de olhares que ocorreu na segunda vez em que Jano “abusou” da menina. Nesse sentido, a perspectiva visual do espectador também vai sendo sonoramente guiada, já que ora vemos a garota emitindo este som e olhando em direção ao médico, ora o vemos escutando este som e buscando com seus olhos, os quais também estão sendo guiados por seus ouvidos, a localização da fonte emissora até encontrar Amália.

É justamente neste gesto sonoro aparentemente ordinário que a representação hiper-realista se faz presente. Isto porque o sentido emanado por ele vai muito além do que a dimensão visual revela. Vemos a garota “escondida”, mas sabemos a partir do som emitido que o que ela quer de fato é ser vista, e mais, é pela potência sensorial desse som, enfatizada por seu refinamento técnico e por sua reiteração excessiva, que acessamos intuitivamente a intenção pungente de Amália. Se até agora a menina apenas cercava o médico de longe, é a partir deste momento, demarcado por essa sonoridade insistente, que ela passa a o perseguir. Nesse sentido, o ruído hiper-realista ora analisado, não se limita a acomodar a natureza mimética da imagem, pelo contrário, busca subverter nossa identificação instantânea do conjunto audiovisual ao suscitar impressões e sensações que nos conectam de forma mais abstrata com a diegese.

Na realidade tangível dificilmente alguém que estivesse naquele cenário, como Jano, ouviria com tamanha definição um som tão sutil, ainda mais por se tratar de uma área aberta que recebe informações acústicas por todos os lados, desde aquelas provenientes do ambiente circundante até aquelas produzidas pela movimentação própria do lugar. No entanto, o médico e nós, espectadores, não só ouvimos, como sentimos aquele tilintar hiper-realista. O apuro técnico deste evento audível, responsável por promover a representação minimalista de suas especificidades, é alcançado por meio do alargamento de sua faixa de frequência, e da intensificação do contraste de amplitude propiciada pelo efeito da reverberação, também enfatizado, já que embora exista na escuta natural, tende a ser mais curto e discreto quando é produto de uma sonoridade tênue.

Amália bate com o objeto metálico na pilastra de ferro e o tilintar emitido reverbera até a piscina onde Jano está. A riqueza dinâmica desta sonoridade é notória, já que ouvimos desde o seu ataque, que é o seu ponto mais forte, qual seja, a própria batida entre os materiais,

até sua queda, quando ele se estende por meio da reverberação perdendo potência até silenciar. A intensa resolução permite que percebamos o evento sonoro desde seu princípio até o fim, sem a perda de detalhes.

Em termos de tonalidade, o *reverb* também é determinante, já que a frequência, localizada em um espectro médio-agudo no instante do choque metal-ferro, vai tornando-se mais alta à medida que vai reverberando em direção à piscina. No momento em que chega nesse espaço ainda está bastante nítida, mesmo que venha perdendo potência durante sua queda, e a impressão de proximidade, típica dos sons agudos, parece perfurar o ouvido do médico, aguçando sua escuta causal e fazendo com que ele perceba o “sinal” de Amália. Ademais, são frequências que além de serem eficientes na demarcação da distância de suas fontes, também são na indicação de sua direcionalidade, tanto que Jano não demora muito para identificar de onde vem o ruído que despertou sua atenção.

Nesse sentido, a refinação técnica que envolve a criação deste evento acústico faz com que ele comporte um alto grau de *índices sonoros materializantes*, aspecto responsável por nos informar acerca de sua dimensão concreta, e, assim, mesmo sem enxergarmos o objeto que Amália usa para bater na pilastra, conseguimos supor que se trata de um elemento metálico. Ademais, tal configuração estilística deste ruído hiper-realista o torna potencialmente sensorial, já que ao senti-lo e não simplesmente escutá-lo, somos levados a intuir a camada abstrata da diegese, em detrimento de uma conexão puramente lógica com a trama. Ao convidar o espectador a acessar as subjetividades dos protagonistas, a sonoridade hiper-realista propõe nossa imersão. O caminho para compreender o filme, portanto, é o compartilhamento das impressões e emoções que permeiam o insinuante, porém inconcluso, triângulo amoroso entre Jano, Helena e Amália.

Se o som ora analisado fosse representado de forma naturalista, seria improvável que sentíssemos, como Jano, o impacto da presença perturbadora de Amália. Não se trata de um gesto sonoro qualquer, já que por meio dele percebemos a latência do desejo confuso da garota, e sua determinação em concretizá-lo como uma forma de “salvar” o médico e assim cumprir a “missão divina” recebida. Não é um movimento espontâneo, mas sim arquitetado para atrair a atenção do médico, foi a forma que a garota encontrou para comunicar a sua vontade, para explicitar sua intenção até então encoberta.

Em contrapartida, ao recebermos o sinal sonoro de Amália, também passamos a compartilhar da aflição de Jano que se inicia ali. Ao rever de supetão sua “vítima”, graças ao contato com aquele ruído hiper-realista, o médico é tomado por um turbilhão de sentimentos, como arrependimento, medo, vergonha, e a partir dali passa a viver atormentado naquele

local, ainda mais depois de descobrir, em uma cena pouco mais adiante, que a menina é filha de Helena, a dona do hotel com quem o médico flerta desde o primeiro dia de hospedagem, e que, para seu desespero, mora ali com a mãe.

Além de provocar nossa percepção a se conectar com as subjetividades codificadas na diegese por meio da evocação de sensações e emoções, a representação hiper-realista imprime uma atmosfera enigmática à cena, funcionando assim a favor de uma composição narrativo-estética que, apesar de conter elementos naturalistas, não busca a criação de uma lógica necessariamente compatível com a realidade tangível. Esta peculiaridade da obra de Martel é consequência da posição híbrida ocupada por seus universos ficcionais. “Os filmes de Lucrecia se negam a ser vistos como testemunhos da realidade, e também como o oposto, como caminhos de fuga para o fantasioso” (BARRENHA, 2011, p. 60). Nesse sentido, a diretora aposta na evocação de uma realidade de ordem sensorial, no sentido de ser declaradamente construída e manipulada para promover nosso envolvimento pela chave da conexão sensorial e não da reconhecimento instantânea.

Na sequência ora analisada, a complementaridade expressiva que emana do conjunto som-imagem, aspecto que rege a representação hiper-realista, é responsável por conferir esta camada irreal que paira sob o universo diegético. Visualmente e sonoramente, o semblante de Amália faz alusão a uma assombração fantasmagórica típica de filme de terror. Ela chega sorrateiramente, fica esbranquiçada por conta da cortina de plástico que a encobre, emite um rastro sonoro que indica sua “aparição”, assustando, assim, Jano, e depois repentinamente “desaparece” das vistas do médico como se fosse fruto de sua imaginação, de seus medos.

A reação do médico corrobora este particular clima de suspense. Ele ouve um som repetitivo e atípico, olha em sua direção, se assusta com a presença assombrosa de sua “vítima”, parece não acreditar no que vê, desvia o olhar, mas, movido pela curiosidade, volta a observá-la com hesitação. Quando já tem convicção acerca do que viu, é surpreendido com o desaparecimento daquela imagem, parecendo transtornado e confuso. Isto porque o espectador vê a saída de Amália, mas Jano não, tendo em vista que a garota vai embora durante os poucos segundos em que o médico está com a cabeça baixa (Figura 19B).

Neste contexto, o tilintar hiper-realista evoca um tom sutilmente sinistro, se alinhando com a intenção imagética da sequência ao suscitar as impressões de estranhamento e tensão. Se esta sonoridade fosse representada de maneira meramente figurativa, a dimensão visual não alcançaria este revestimento irreal. Portanto, este ruído hiper-realista ao nos guiar sensitivamente no desenvolvimento da cena, circunscrevendo a imagem em um plano enigmático, se apresenta enquanto elemento fundamental na produção de sentido do filme.

Em uma entrevista, ainda durante as filmagens no Hotel, Martel comenta sobre a atmosfera misteriosa que pretende criar na composição diegética de *A menina santa*. “São capas e capas de coisas ao mesmo tempo (...). Coisas que já não sabes se tem leitura, mas que geram uma espécie de dissolução. O filme, para mim, não é nada realista. É fantástico” (LERER, 2003).

De fato, o filme é envolvido por um clima fantástico, no entanto, de maneira peculiar, já que não se enquadra nas convenções narrativas e estilísticas dos gêneros que trabalham com elementos típicos desta composição de ordem mais ilusória que realista, como o mistério e o suspense. Trata-se de uma narrativa banal, sem histórias sobrenaturais ou de violência extrema, onde até mesmo o abuso cometido por Jano se resume a pressionar, por alguns segundos, sua genitália sob o corpo da garota, onde ela se sente mais confusa com o desejo sexual que é despertado a partir daquele contato, do que machucada ou agredida.

A construção dos personagens também segue esta lógica, já que são pessoas comuns, e não seres sinistros ou maléficos. Jano não é um psicopata, estuprador, e se quer é caracterizado como um homem nocivo, apenas como alguém que cometeu um erro grave e agora enfrenta as consequências do que fez. Amália também não é nenhuma ninfeta perigosa que quer destruir a vida do médico, mas sim uma menina que vive este momento confuso, desorientador, onde o despertar da sexualidade se mistura com a vivência da orientação religiosa. Neste sentido, estamos diante da evocação de um suspense-terror de ordem mais simbólica, proveniente dos sentimentos obscuros e ambíguos dos personagens, e da potência contingencial que cerca suas vidas.

A composição audiovisual adotada busca se afinar com esta proposta narrativa. O cenário não é um hotel macabro, a iluminação é completamente diurna sem nenhum instante de escuridão, não há músicas sinistras, nem efeitos sonoros assustadores, o que percebemos é o movimento de apropriação estilística de códigos específicos destes gêneros e sua posterior ressignificação. O filme é repleto de discretas e bem particulares alusões ao terror-suspense que são exploradas com o intuito de adicionar pequenas porções de ingredientes do “fantástico” na narrativa ordinária, como uma forma de compor um realismo sensorial (VIEIRA, 2013), e não propriamente documental. Esta perspectiva é trabalhada de maneira incisiva na sequência ora analisada, sobretudo, pela representação hiper-realista do insistente gesto sonoro encenado por Amália. Tal ruído, aparentemente desprovido de sentido, é o elemento responsável por revelar a intenção da garota, e consequentemente apavorar o médico, demarcando o ápice da relação conflituosa entre os dois.

Em outras duas sequências, uma anterior e outra posterior a esta da piscina, é possível perceber mais indícios da perseguição “aterrorizante” promovida por Amália, onde os elementos sonoros são determinantes nesta caracterização diegética peculiar. Na primeira, a garota está com o molho de chaves que dá acesso aos quartos do hotel nas mãos, o ruído produzido pelo contato dos objetos vai demarcando a caminhada dela rumo ao quarto de Jano. Quando Amália entra capciosamente com as chaves já silenciadas, percebemos pelo reflexo do espelho que o médico está dormindo de braços (Figura 20A), ela fica o observando, a silhueta da jovem está obscurecida, um tanto quanto fantasmagórica (Figura 20B), e a câmera simula seu ponto de vista (Figura 21A).

Vemos então a partir do que seria a perspectiva da adolescente, depois de alguns segundos, Jano acordar sobressaltado (Figura 21A) como se tivesse sentido ou escutado que estava sendo observado, no entanto, quando se vira a menina já tem escapado deixando somente rastros sonoros de sua “aparição”. Jano, intrigado pelos sons, procura se tem alguém no quarto e acaba se assustando novamente (Figura 21B), agora com os latidos de um cachorro e com uma batida de porta estrondosa, sons fora de campo que invadem o espaço em que o personagem está.



Figura 20. (A) Amália entrando no quarto de Jano com as chaves já silenciadas. (B) A garota fica observando o médico dormir.



Figura 21. (A) Vemos Jano acordar sobressaltado. (B) Jano, intrigado pelos sons, procura se tem alguém no quarto.

Na sequência logo posterior ao encontro da piscina, o médico caminha para seu aposento visivelmente perturbado com o que acabara de acontecer, ele então escuta passos no corredor que não são somente os seus, olha de relance, mas não chega a parar (Figura 22A). Quando Jano começa a abrir a porta, mais uma vez os passos se fazem presentes, agora em um movimento rápido de corrida, ele vê uma sombra na parede (Figura 22B), que aparece como um vulto. O médico então entra no quarto, mas fica perto da porta, silencioso, a espreita da perseguidora (Figura 22C). No momento em que ele percebe sonoramente que Amália se aproximou, consegue dar o bote e abordar a menina, ordenando que ela pare de segui-lo (Figura 22D).

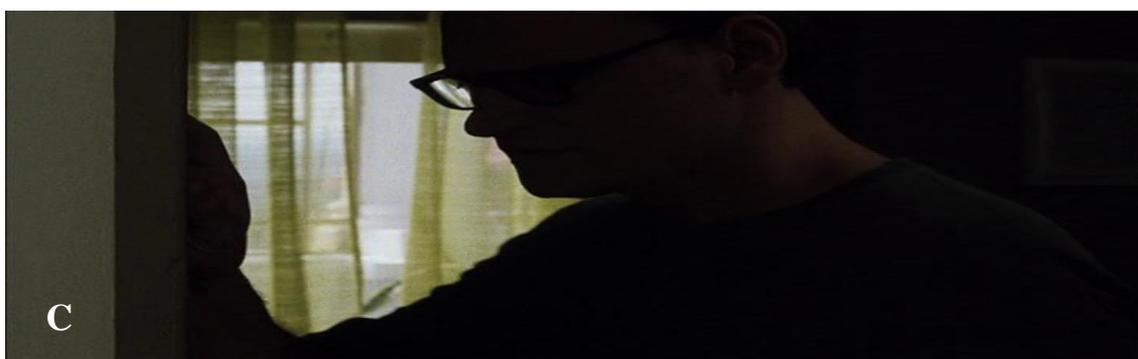


Figura 22. (A) O médico escuta passos no corredor que não são somente os seus, olha de relance, mas não chega a parar. (B) Quando Jano começa a abrir a porta, mais uma vez os passos se fazem presentes. (C) O médico entra no quarto, mas fica perto da porta, silencioso, a espreita da perseguidora. (D) No momento em que ele percebe sonoramente que Amália se aproximou, consegue dar o bote e abordar a menina.

Nestas duas cenas, embora o recurso da composição hiper-realista não tenha sido explorado, o composto audiovisual também foi pensado para criar uma camada de mistério. Tal arranjo do conjunto som-imagem ao operar com elementos típicos do horror – vultos, aparições\desaparecimentos, silhuetas fantasmagóricas, irrupções sonoras assustadoras, rastros acústicos indiciais – em um contexto diegético trivial, busca jogar com a percepção do espectador, para que, desamparado diante de uma instância narrativa intensamente ambígua, ele se torne mais vulnerável a apreensões abstratas acerca do filme. Esta busca por um realismo de ordem sensorial propõe, sobretudo, que o público se conecte com os sentimentos obscuros dos personagens, em detrimento de uma compreensão meramente lógica do enredo. É por meio da fruição do desejo agonizante de Amália, e do incômodo sufocante sentido por Jano, que somos levados a imergir naquele universo ficcional.

O uso do tilintar hiper-realista no episódio da piscina foi fundamental para o engendramento da tensão que irá demarcar a relação entre os personagens até o fim. Ao ir além da agregação de um valor figurativo à imagem, o som invocou as subjetividades de Jano e Amália e as compartilhou com o espectador. Ademais, tal ferramenta estilística promove uma alteração mútua de sentidos entre as dimensões visual e sonora que desafia a nossa percepção a estranhar aquilo que julgamos reconhecer, criando uma atmosfera ficcional obscura a qual é reforçada pela presença de códigos do suspense e do horror ressignificados neste filme que não pertence a nenhum desses gêneros específicos.

Tais códigos ao serem articulados com outras estratégias de conjunção audiovisual, como nas outras duas cenas comentadas em que a colocação de sons fora de quadro conduziu à percepção do público, continuam a servir ao propósito de desestabilizar nossa razão, para nos fisgar sensitivamente. O emprego harmônico de meios sonoros distintos – o hiper-realismo e o arranjo assíncrono - para a consecução de um mesmo fim, demonstra o quanto que a matéria sônica é determinante na produção de sentido da obra de Martel.

Esta configuração estético-narrativa peculiar, que contém, ao mesmo tempo, elementos reconhecíveis e irreconhecíveis, que transgride nossa identificação, que evita o óbvio para apostar numa fruição mais intuitiva, é a base que demarca o estilo autoral de Martel. Nesse sentido, buscamos ao longo desta seção problematizar como o uso recorrente do recurso de criação de sonoridades hiper-realistas em suas obras serve à concretização desta proposta diegética particular. No próximo tópico, propomos este mesmo movimento enquanto eixo condutor para a análise da estratégia do uso de sons acusmáticos.

4.2 OS SONS ACUSMÁTICOS: A IMENSIDÃO SONORA QUE TRANSCENDE O CAMPO VISUAL

Lucrecia Martel concebe a composição visual de seus filmes de maneira peculiar, tendo em vista que a cineasta não se utiliza dos recursos formais enraizados no âmbito da produção cinematográfica específicos para este fim, como a elaboração de *storyboards* ou de qualquer outro tipo planejamento gráfico. O que a cineasta já tem claramente, desde antes mesmo de escrever o roteiro, é a concepção sonora de várias sequências, e é nisso que ela se apoia na fase de filmagem. “(...) Defino a imagem no lugar. O que não se define aí, porque já o tenho bem pensado desde antes, é o som. Imagino qual é o clima sonoro, o que se ouve, o que não vai ser visto: isto já me dá alguma ideia de que muitas coisas vão estar em *off*” (entrevista de Martel a OUBINÃ, 2007). Nesse sentido, indo de encontro à convenção seguida por grande parte dos diretores de partir da estruturação visual da cena para então definir a distribuição dos sons no espaço do quadro, interno e circundante, Martel toma o caminho inverso e determina os lugares da imagem neste espaço guiada pelo arranjo sônico previamente concebido.

Em seu cinema, o olhar da câmera é constantemente delimitado pelo som, pois para a diretora este elemento consiste em um poderoso artifício narrativo e estilístico, capaz de trazer informações autônomas acerca do universo ficcional, as quais, portanto, não precisam ser reiteradas pelas imagens para produzirem sentido. Não obstante a este exercício de negação à redundância que muitas vezes se impõe na composição audiovisual, Martel busca enfraquecer a natureza explícita da instância imagética como uma forma de ampliar o espectro de significação do filme. “(...) Acho que a imagem é tão referencial que me convém deixar muitos sentidos de fora dela, para que ela seja debilitada e isso possa permitir que outras coisas aconteçam, que outras sensações apareçam (...)” (MARTEL, 2016). Nesse sentido, a diretora aposta na potência intangível que provém da matéria sonora para suscitar significações acerca da diegese que estão além daquilo que vemos.

Este equilíbrio projetado na organização do conjunto som-imagem, baseado não na redundância, mas sim, na complementaridade expressiva entre seus componentes, é alcançado na filmografia analisada por meio da exploração recorrente de sons acusmáticos, além de outros recursos estilísticos, como a criação de sonoridades hiper-realistas, aspecto de sua obra estudado em outros momentos deste texto. Por ora, nos interessa especificamente a produção de sentido operada nas cenas a partir de construções assíncronas, aquelas onde ouvimos as sonoridades, mas não visualizamos as suas fontes originárias. Ao investir na quebra da força

referencial da imagem, apoiando-se no suporte sonoro, Martel desloca ações-chaves da narrativa para fora do quadro, e, assim, seguimos ouvindo aquilo que já está completamente fora do alcance dos nossos olhos.

Dentro desta perspectiva, a diretora busca formular um cinema onde a evocação da dúvida, tanto em relação aos acontecimentos em si, quanto acerca da atmosfera enigmática que ronda a diegese, é o combustível que impulsiona o espectador a se envolver com o universo fílmico. Neste tópico, nos propomos a analisar sequências nas quais a presença de sons acusmáticos seja primordial para os engendramentos de sentido do filme.

Em *A mulher sem cabeça*, a trama se desenvolve a partir de um acidente que acontece logo no início da narrativa. Ao sair do que parece ser uma festa infantil, Vero atropela alguma coisa na estrada que ela não sabe o que é, já que no momento da colisão estava distraída procurando o celular que tocava insistentemente na bolsa. Atordoada com a pancada que levou na cabeça no instante da batida, e com o impacto estrondoso que invadiu seu corpo, ela prefere continuar seu caminho ao invés de checar o que de fato aconteceu, numa possível tentativa de esquecer aquele episódio inesperado. No entanto, além de não esquecer, a dúvida sobre o ocorrido leva a protagonista, desde o momento do atropelamento – quando se encontrava desnorreada pela sequela física (ainda que não tenha sido grave, uma pancada na cabeça é capaz de nos desorientar por algum tempo), e, sobretudo, pelo susto que a acometeu - a entrar em um estado mental confuso, e é justamente na sua perturbação que reside toda a tensão dramática do filme.

No plano inicial da sequência, a câmera oferece ao espectador a visão da estrada a partir de um ponto de vista objetivo, já que não assumimos a perspectiva da personagem que está dirigindo (Figura 23A). O som do automóvel está ligado e toca uma canção alegre, a qual se destaca, em termos de potência, da ambiência sonora coexistente, composta pelas camadas sobrepostas do ruído do motor do carro, da sonoridade específica produzida pelo atrito do pneu com a superfície de asfalto coberta de terra, e aquela proveniente das pedrinhas que se soltam dos pneus. A visão da estrada continua em plano-sequência até o instante em que um toque de celular se soma a composição acústica do quadro. Este ruído promove o deslocamento da perspectiva da câmera para dentro do carro, focalizando Vero que, em meio à confusão de sons (o celular, o rádio, o motor, a estrada), tenta atender ao telefone o qual insiste em tocar (Figura 23B). Ela baixa a cabeça para procurar melhor (Figura 23C), é quando ouvimos o estrondo de uma batida.

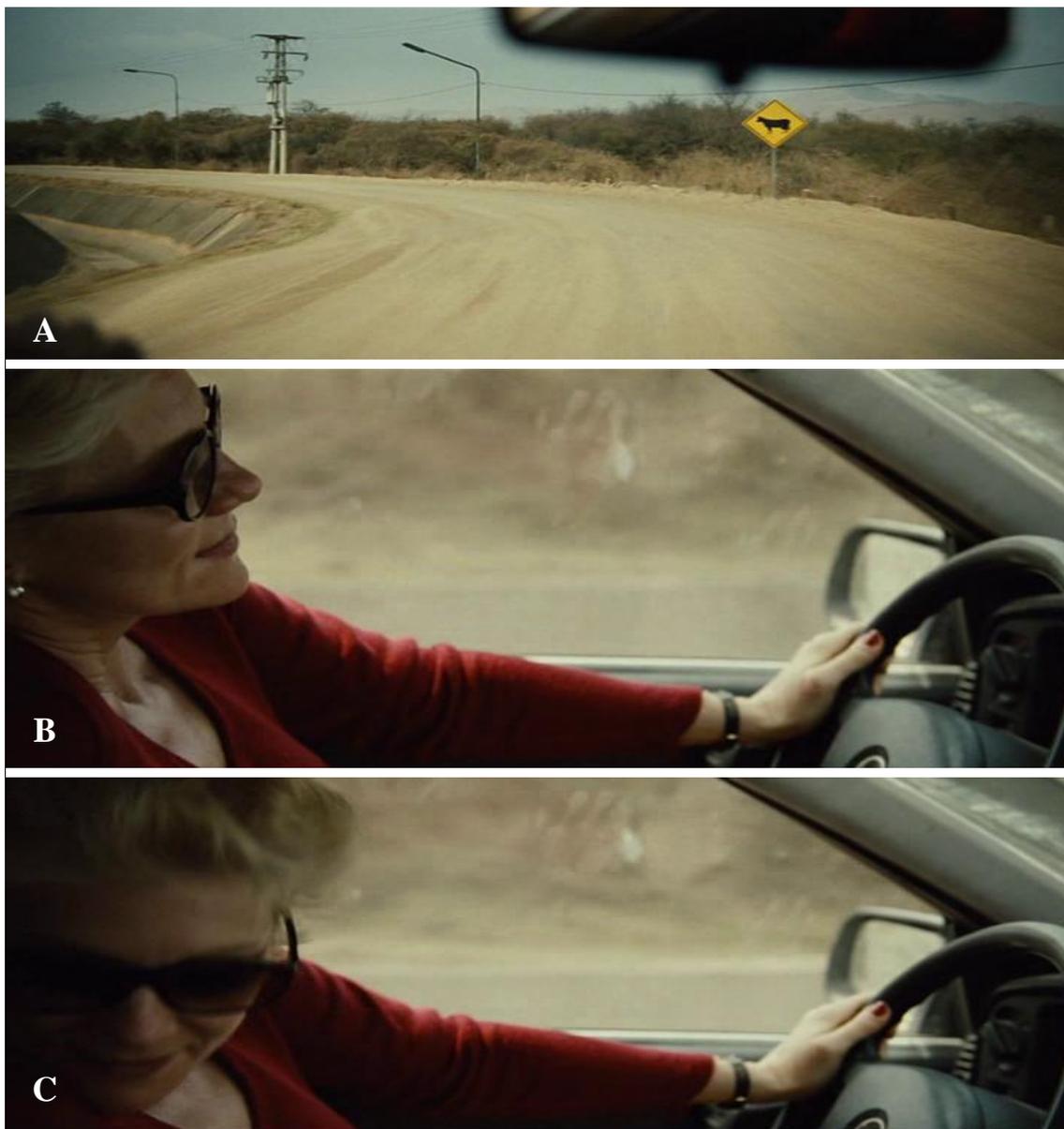


Figura 23. (A) No plano inicial da sequência, a câmera oferece ao espectador a visão da estrada a partir de um ponto de vista objetivo. (B) O toque do celular promove o deslocamento da câmera para dentro do carro, focalizando Vero, fazendo assim com que o espectador assuma a perspectiva de alguém que estivesse no banco do carona olhando para o motorista. (C) Ela baixa a cabeça para procurar melhor o telefone, e é quando ouvimos o estrondo de uma batida.

O carro continua a andar desgovernado por alguns segundos até parar completamente. A câmera mantém nossa perspectiva, não há mudança de plano, nem se quer de enquadramento, portanto, ao invés de vermos o que aconteceu na estrada, assistimos o corpo de Vero sacolejar por conta do forte impacto (Figuras 24), como se estivéssemos no banco do carona olhando para o motorista e não para frente. Do instante da colisão até o automóvel estagnar, outros sons se sobrepõe a ambiência acústica, quais sejam, os gritos sutis de Vero, as sonoridades produzidas pelo chacoalhamento do seu corpo que bate em várias partes do carro, e, o ruído dos seus óculos caindo no chão. Neste mesmo período, a música e o celular

continuam tocando, e os sons específicos emitidos pelo atrito do pneu com a estrada se tornam mais potentes por conta do descontrole da direção.



Figura 24. Ao permanecermos na mesma perspectiva da figura 23, ao invés de vermos o que aconteceu na estrada, assistimos o corpo de Vero sacolejar por conta do forte impacto, e ouvimos os ruídos produzidos por este chacoalhamento.

No momento em que o veículo para e o corpo da protagonista também, as sonoridades produzidas pelo movimento deles conseqüentemente cessam, permanecemos apenas com os sons dos aparelhos eletrônicos até que o celular finalmente para de tocar, no entanto, a música *Soley Soley* persiste, agora dominando o ambiente aonde também ouvimos, discretamente, alguns suspiros de Vero que tenta se recompor.

Acompanhamos tudo visualmente, já que o enquadramento permanece fixo. Ainda em plano-sequência, o qual segue embalado pela insistente canção anempática⁶⁶, a protagonista olha de longe o retrovisor (Figura 25A), faz um movimento como se fosse descer do carro para checar o que aconteceu (Figura 25B), no entanto, hesita, permanece alguns segundos com a expressão de quem está pensando no que vai fazer, até que pega os óculos caídos e começa a se restabelecer para seguir (Figura 25C). A partir da mesma perspectiva que assumimos desde o quadro da Figura 23B, vemos Vero ligar o carro e continuar seu caminho,

⁶⁶ Chion (2011) conceitua duas formas por meio das quais a música engendra sensações específicas em relação à ação fílmica. A primeira, e hegemônica na linguagem narrativa clássica, é o que ele denomina de “efeito empático”, onde a música se afina com as emoções expressas pelos personagens, compartilhando-as explicitamente com o espectador, para que ele entenda exatamente o que está ocorrendo na diegese de acordo com que a instância narrativa determina. Em oposição a este formato, o autor coloca o “efeito anempático”, assim definido:

...a música manifesta uma indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável, como um texto escrito- e é sobre esse próprio fundo de indiferença que se desenrola a cena, o que tem por efeito não a suspensão da emoção, mas, pelo contrário, o seu reforço, inscrevendo-a num fundo cósmico (CHION, 2011, pp. 14-5).

a música persiste só que agora volta a se misturar com os ruídos do motor, da engrenagem danificada, e do contato do carro com a estrada.



Figura 25. (A) a protagonista olha de longe o retrovisor. (B) Faz um movimento como se fosse descer do carro para checar o que aconteceu. (C) Permanece alguns segundos com a expressão de quem está pensando no que vai fazer, até que pega os óculos caídos e começa a se restabelecer para seguir.

A câmera então enquadra o vidro traseiro do carro e vemos a silhueta da vítima estirada no chão (Figura 26). Ouvimos então um “clique” fora de campo e a música para, assim não vemos, mas percebemos sonoramente que Vero finalmente desligou o rádio. Agora sem nenhuma concorrência, os ruídos do automóvel e da rodovia imperam na composição sônica da sequência. Ocorre uma mudança de plano e retornamos para o ponto de vista anterior (Figuras 23B a 25C), de onde observamos a personagem, após um curto período de aparente controle, voltar a ficar transtornada. O som permanece o mesmo. Ela tira os óculos,

respira fundo, mas parece não conseguir se restabelecer do choque (Figura 27). Continuamos com o mesmo campo de visão, Vero então para o carro, desce, e começa a andar pela estrada.



Figura 26. Enquadramento do vidro traseiro do carro a partir do qual vemos a silhueta da vítima estirada no chão.



Figura 27. Ela tira os óculos, respira fundo, mas parece não conseguir se restabelecer do choque. No campo sonoro, continuamos a ouvir apenas os sons do carro e da rodovia, já que Vero desligou o rádio.

Neste momento, a câmera, até então imóvel, faz um leve movimento (Figura 28), simulando nossa perspectiva, como se estivéssemos no banco do carona e acompanhássemos apenas com o olhar a caminhada da personagem. No entanto, o deslocamento cessa, e observamos a partir de um enquadramento fixo a protagonista andando sem direção certa, entrando e saindo do quadro (Figura 29), até parar em frente ao carro. A câmera não se move para enquadrar o rosto de Vero e ela fica ali, diante de nós, estática e com a cabeça “cortada” (de fora do enquadramento) (Figura 30). A chuva que começara a cair durante sua peregrinação sem sentido, torna-se mais forte, inundando o para-brisa e dificultando nossa visibilidade (Figura 30). O plano permanece assim por alguns segundos até que surge na tela preta o título do filme (Figura 31), já embalado pelo som fora de campo da próxima cena.



Figura 28. Neste momento, a câmera, até então imóvel, faz um leve movimento.



Figura 29. Enquadramento fixo da protagonista andando sem direção certa, entrando e saindo do quadro.



Figura 30. A câmera não se move para enquadrar o rosto de Vero, que fica estática e com a cabeça fora do enquadramento. A chuva que começara a cair durante sua peregrinação sem sentido, torna-se mais forte, inundando o para-brisa e dificultando nossa visibilidade.



Figura 31. O enquadramento retratado na figura 30 permanece assim por alguns segundos até que surge na tela preta o título do filme, já embalado pelo som fora de campo da próxima cena.

A partir do momento que o carro para (alguns segundos antes do frame da Figura 28A), conseqüentemente a ambiência acústica muda, já que além dos ruídos específicos gerados pelo automóvel em movimento sobrestarem, a porta aberta permite que os sons exteriores invadam aquele espaço. Sendo assim, enquanto observamos Vero andar de um lado para o outro até parar (Figuras 28A a 30), passamos a ouvir várias camadas de BG sobrepostas, quais sejam, as trovoadas que prenunciam a tempestade que se aproxima, a massa sonora formada por insetos e pássaros, os ruídos emitidos pela passagem de veículos na estrada, e o som da chuva, anunciada pelos trovões, que começa a cair sobre o carro.

Esta última sonoridade listada, vai se tornando mais forte no decorrer desta sequência, dominando a composição sônica ao final dela (Figura 30), uma vez que os outros ruídos ou somem (os trovões), ou ficam abafados (os animais, a estrada). Além destas pistas de som ambiente, percebemos a presença de uma sonoridade situada na esfera *off* do quadro. Esta composição acústica extra-diegética é caracterizado por uma frequência muito alta, além de possuir uma modulação inconstante, e ora está bastante nítido (Figura 28A), ora se torna inaudível (Figuras 28B e 29A), variando entre estes dois extremos no decorrer da caminhada desnorçada da protagonista.

A cena analisada apresenta um desenho sonoro extremamente minucioso, repleto de camadas distintas e sobrepostas, responsável por envolver narrativamente e sensitivamente o espectador, causando a impressão de que estávamos dentro do carro no momento do acidente. A perspectiva oferecida pela dimensão imagética contribui para este envolvimento ao se harmonizar expressivamente, e não apenas de forma figurativa, à perspectiva sonora, sobretudo, porque a todo tempo ouvimos ruídos cujas imagens emissoras estão fora do nosso campo de visão.

Nesse sentido, como mote de análise, destacamos a profusão de sons que se distribuem na zona acusmática do quadro, dominando sua composição, uma vez que os únicos sons sincrônicos são alguns poucos provenientes da dublagem corpórea de Vero, e aqueles produzidos pelo veículo. Ao longo desta seção nos propomos a identificar o posicionamento dessas sonoridades acusmáticas, para em um segundo momento investigarmos a produção de sentido que emerge de suas configurações. Usaremos como base analítica o modelo conceitual do Tri-círculo de Michel Chion (2011) problematizado no capítulo anterior.

Como ponto de partida, elegemos o som da colisão emitido no instante do atropelamento, tendo em vista que esta é a principal informação disponível sobre a ação-chave do filme, a qual foi visualmente deslocada para os arredores do quadro. Diante a negação da força referencial da imagem, o valor narrativo deste ruído torna-se potencialmente ambíguo, tendo em vista que nem a protagonista, nem o espectador, conseguem decifrar acusticamente o que aconteceu na estrada no instante do acidente.

A natureza evasiva do estrondo expande intensamente o leque de conclusões, de tal forma que poderíamos pensar em um atropelamento, ou que Vero passou por uma lombada muito alta, por um buraco, ou até mesmo que bateu em algum objeto grande, como um móvel abandonado no meio da pista. Tal ruído isolado de sua origem se apresenta, portanto, como um som *fora de campo ativo*, uma vez que, apesar de sua fonte habitar a zona não visualizada do quadro, sabemos que ela está na adjacência do nosso campo de visão e, sobretudo, somos sonoramente levados a criar uma forte expectativa em relação a sua aparição.

Inicialmente nossa expectativa é frustrada, pois o filme não mostra a ação da batida por outro ângulo, permanecemos apenas olhando a reação da personagem (Figuras 23C a 25C) e tudo o que temos para imaginar o que aconteceu são os resquícios da sonoridade assombrosa que nos impactou, os quais permanecem em nosso corpo. Logo depois da colisão, Vero olha rapidamente pelo retrovisor (Figura 25A), e diante do que vê, fica visivelmente confusa e desiste de descer do carro. O espectador não tem acesso ao ponto de vista da personagem, pois a câmera continua objetiva (Figura 25A a 25C). No entanto, instantes depois, uma mudança de perspectiva nos revela a imagem que transtornou a personagem: a silhueta da vítima estendida no chão (Figura 26).

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 (Figura 32).



Figura 32. A mesma estrada do acidente aparece nessa cena inicial do filme, onde algumas crianças e um cachorro aparecem correndo e brincando.

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 perceber a silhueta da vítima (Figura 25A), a mesma que instantes depois foi vista por nós (Figura 26), a personagem ainda confusa com o choque, inclusive ela machuca 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. É justamente aí que seu distúrbio emocional começa, e já temos indícios disso na própria cena que termina com Vero andando sem rumo pela estrada em meio a uma forte chuva (Figuras 28A a 30).

Esta dúvida que começa a atormentar a protagonista logo no início do filme, ainda nebulosa para nós, vai se tornando mais clara ao longo da narrativa. Quando perguntada pelos familiares, não só nesta cena retratada abaixo pelos frames, como em distintos momentos do enredo, sobre o porquê de o carro estar amassado, Vero responde, sem nenhuma convicção, que bateu em um cachorro na estrada (Figuras 33 A e B). Contudo, ela parece não acreditar no que diz, tanto que em uma sequência mais adiante a protagonista, com uma expressão atônita, confessa ao marido na fila do supermercado que matou alguém na estrada (Figura 34).



Figura 33. (A) Quando perguntada pelo irmão e pela cunhada sobre o a mossa do carro, (B) Vero responde, sem nenhuma convicção, que bateu em um cachorro.



Figura 34. Vero confessa ao marido na fila do supermercado que matou alguém na estrada.

Na tentativa de ajudar a esposa a esclarecer o ocorrido, Marcos pede ajuda a Juan Manoel, primo e amante secreto de Vero, para que ele tente descobrir junto aos seus contatos da polícia se alguém foi atropelado na estrada no final de semana do acidente da protagonista. Juan Manoel recebe a informação de que não houve nenhuma ocorrência desse tipo naquele período, o que tranquiliza Vero. No entanto, esse momento de paz só dura até o outro dia, já que passando de carro novamente pelo local do seu trauma, ela vê uma movimentação atípica e descobre que os bombeiros estão procurando um corpo no canal que beira a estrada, e que

ainda não se sabe se é uma pessoa ou um animal, o que reconecta a personagem com sua dúvida atormentadora até o desfecho da trama, que por sinal é aberto, já que nada é elucidado.

Nesse sentido, toda a construção estético-narrativa do filme se propõe a promover o compartilhamento da perturbação de Vero com o público, e isto só é possível por conta da exploração do recurso do som *fora de campo ativo* na composição da sequência do acidente. Se a construção da cena tivesse apostado no sincronismo entre a imagem da vítima sendo golpeada e o ruído emitido por esta colisão, não restaria espaços para a impressão da dúvida no espectador. A construção assincrônica do conjunto som-imagem buscou evocar a ambiguidade inerente ao ruído acusmático para nos vulnerabilizar sensitivamente diante da falta da referencialidade da dimensão visual. Ou seja, livre da carga figurativa da imagem, o ruído da batida tornou-se potencialmente sugestivo e, sobretudo, sensorial, já que ante a ausência de uma identificação instantânea da fonte sonora, o espectador fica mais disponível à sentir o acidente, ao invés de apenas raciocinar sobre aquilo que viu.

Ainda que aja um plano com a silhueta da vítima caída, a qual nos remete a um animal, trata-se apenas de um indício, pois o fato é que nós não assistimos, mas apenas ouvimos o acidente. Esta desconfiança em relação aos nossos olhos é intensificada pelo fato de Vero, mesmo tendo visto a mesma silhueta que nós, não parar de pensar que realmente atropelou uma pessoa. O espectador quer ter certeza do que viu, mas ao longo do filme vamos sendo levados, sobretudo, por meio dos sons, a nos sentirmos confusos como a personagem. Portanto, à medida que a narrativa avança e as ações vão nos envolvendo na paranoia de Vero, nossa incerteza vai crescendo ao ponto de nos perguntarmos se realmente aquilo que vimos naquele plano rápido e turvo é o corpo de um cachorro.

Dessa forma, a composição assincrônica da ação do acidente debilita a força referencial da imagem a tal ponto que o plano posterior com o corpo atropelado não é suficiente para impedir que sejamos atingidos pela perturbação da personagem. Isto porque o que parece estar em jogo aqui não é necessariamente que nos perguntemos se a vítima foi um cão ou uma pessoa, mas sim que nos envolvamos com o interior conturbado de Vero, consequência desta dúvida. Ou seja, o mote dramático do filme não está na revelação da natureza do que foi atropelado, mas sim na evocação do estado psicótico que a protagonista entra após o acidente.

Dentro desta perspectiva, o recurso do *som fora de campo ativo* no cinema de Martel é explorado, sobretudo, para a criação desta narrativa sugestiva, intuitiva, a qual se apresenta enquanto marca fundamental na caracterização de seu estilo peculiar. Na falta da identificação da imagem, o espectador é convidado a fruir o filme por chaves sensoriais. Para Martel, negar

este reconhecimento automático ao espectador por meio de construções assíncronas, que apostam mais na potência sinestésica do som do que na pujança indicial da imagem, é uma forma de fazê-lo imergir de fato na diegese, o incentivando a compartilhar suas impressões e sensações com o filme, ao invés de apenas assisti-lo e compreendê-lo. Quando questionada em uma entrevista sobre a motivação para o uso recorrente do espaço fora de campo, o qual só “aparece” sonoramente para o espectador, a diretora comenta que sua intenção é a de negar a obviedade. “(...) no processo de tentar evitar a evidência – algo que incomoda a audiência – eu gero escuridão, o que torna difícil acessar o filme. No entanto, no exercício de evitar o óbvio, eu descubro outras coisas (...)” (MARTEL, 2011).

Neste contexto, segundo a diretora, seus filmes seriam “superficialmente inacessíveis” (MARTEL, 2011), tendo em vista que a mera apreensão da dimensão objetiva das imagens e sons não é suficiente para conectar o espectador com o universo ficcional. Para que esta conexão se estabeleça, é preciso, portanto, que o público esteja disponível sensitivamente para a fruição das subjetividades evocadas pelo conjunto som-imagem. Na obra da diretora, tal disponibilidade é a todo tempo provocada por meio da negação às evidências, operada a favor da transgressão dos sentidos diretos. No caso de *A mulher sem cabeça*, o engendramento do sentido diegético se dá na representação da mente confusa da protagonista. O que o filme propõe é que nos sintamos como ela, que nos conectemos com suas impressões e sentimentos, de modo que entender objetivamente a trama é algo secundário para o processo de imersão.

Tal compartilhamento de subjetividades é recorrentemente incitado a partir da exploração da memória auditiva que Vero tem do acidente, uma vez que o espectador partilhou com a protagonista a escuta deste acontecimento. Na cena em que João Manoel e Marcos tentam tranquilizar Vero, o primo comenta que ela provavelmente atropelou um cachorro, e que está assim confusa porque deve ter se assustado com o som da batida, que, segundo ele, seria um “ruído espantoso”. De fato a personagem parece assombrada por este som, já que em distintos momentos ao longo do filme ela é confrontada com ruídos estrondosos que instantaneamente a atormentam como se a fizessem reviver o momento da colisão. Esta expressão de uma reminiscência sonora potencialmente sensorial nos atinge em cheio, já que assim como Vero fomos impactados em nossos corpos pelo som estarrecedor daquilo que não vimos.

Em duas sequências esta construção sônica subjetiva é bastante clara. Na primeira, logo após o ocorrido, depois de ter feito um raio-x da cabeça por conta da pancada sofrida, a protagonista está no banheiro do hospital. Quando já está de saída, ela desiste, pois se sente acuada com a presença de uma policial feminina que entrara no local em busca de uma

detenta. Vero parece temer aquela autoridade, por acreditar que pode ter cometido um crime ao atropelar alguém na estrada e fugir sem prestar socorro. Durante esta sequência há uma série de estrondos (Figura 35) de batidas de porta das cabines sanitárias, provocados tanto pela policial que insiste que a fugitiva saia daquele espaço, quanto por outras usuárias do banheiro que circulam ali. Esta sucessão sônica notoriamente perturba a personagem, ao funcionar enquanto reminiscência do que ocorrera na estrada.



Figura 35. Sequência com uma série de estrondos.

Mais adiante, na cena em que Vero está na pista de caminhada do clube que frequenta, ela é surpreendida pelo ruído fora de campo produzido pelo choque de uma bola de couro sobre o alambrado de ferro que separa o espaço em que se encontra de um campinho de futebol de bairro. Tal estrondo impactante (Figura 36A) parece transportar a personagem para o instante do atropelamento, ainda mais porque o plano seguinte mostra um garoto desmaiado

no chão (Figura 36B), provavelmente após ter sido atingido pela bolada. A imagem enevoada que encobre a protagonista no instante do “choque” acústico (Figura 36A) reforça a expressão da memória auditiva evocada. Logo após o ocorrido, Vero segue descompassada para o banheiro do clube onde tem uma crise de choro (Figura 36C), como se aquela ocorrência acústica tivesse a conectado instantaneamente com o seu trauma. Nas duas sequências (a do banheiro e esta), o espectador é sensorialmente provocado a reviver junto com a personagem a sensação do acidente, intensamente demarcada, para ambos, pelo ruído “assombroso” da colisão.

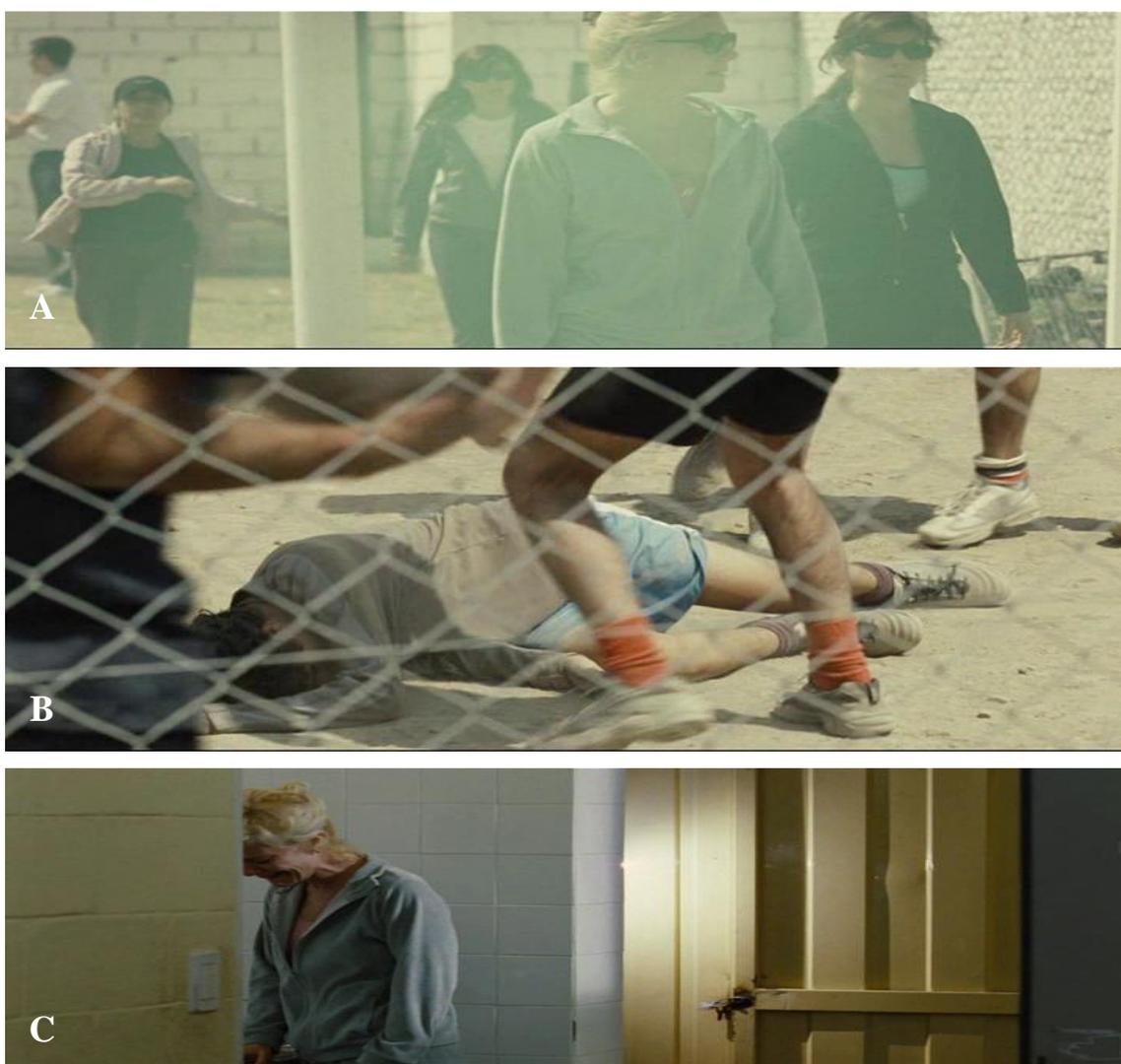


Figura 36. (A) Vero é surpreendida pelo ruído fora de campo produzido pelo choque de uma bola de couro sobre o alambrado de ferro. (B) Tal estrondo impactante, somado à imagem do corpo de um garoto estendido no chão, evoca o instante do atropelamento na memória da protagonista. (C) Vero em crise de choro no banheiro do clube após o acontecido.

Além dessa sonoridade específica, o toque do celular também acessa a perturbação de Vero, tendo em vista que foi esse som que a distraiu e conseqüentemente provocou o atropelamento (Figuras 23B e 23C). Este evento também foi explorado enquanto som *fora de campo ativo* na cena do acidente, pois não vemos o aparelho, apenas ouvimos seu toque insistente e ficamos tão agoniados quanto Vero para encontrá-lo e silenciá-lo. Nesse sentido, sempre que esse mesmo toque reaparece no filme é impossível que não nos lembremos do fatídico episódio da estrada, sobretudo, porque a protagonista fica com uma expressão atônita.

Esta construção revela a potência expressiva do conjunto som-imagem quando trabalhados de forma complementar, e não meramente figurativa. O toque do celular não é explorado para tornar a imagem do aparelho mais verossímil, mas sim para evocar uma sensação específica que fica estampada no rosto de Vero. Este aproveitamento da capacidade de abstração da matéria acústica busca atingir diretamente a percepção do espectador para que ele de fato se sinta confuso como a protagonista, ao invés de apenas constatar sua mudança de comportamento.

Ao avançarmos na análise da composição acústica da sequência do acidente, destacamos a presença sutil, porém marcante, de um *som off*. Trata-se de um evento peculiar, intensamente agudo e moderado em termos de potência, que começa a ser ouvido em meio ao som ambiente no instante em que Vero, já fora do carro, inicia sua caminhada sem rumo pela estrada (Figura 28A). Ao contrário do toque do celular e do estrondo da colisão, cujas fontes são diegéticas e apenas foram acusmatizadas em relação ao quadro, ou seja, sabemos que elas fazem parte daquele mundo ficcional, apesar de terem sido colocadas fora do nosso campo de visão, a origem desta sonoridade textural específica não pode ser localizada nem dentro, nem fora do quadro, já que se quer faz parte do universo diegético.

Estamos diante, portanto, daquilo que conceituamos neste trabalho como *objeto sonoro não identificado* (FLORES, 2013), um som que, assim como as músicas de fosso e as narrações em *voice over*, habita a esfera *off* da zona acusmática do *Tri-círculo* de Chion (2011). Contudo, esse evento possui uma particularidade, qual seja, ele é estilisticamente criado a partir de experimentos técnicos com ondas sonoras, e assim, não possui se quer uma origem extra-diegética facilmente identificável, como nos casos da música e da voz. Este aspecto potencializa a ambigüidade inerente a estes ruídos acusmáticos, tendo em vista que sem identificarmos a localização da fonte, nem tampouco sua natureza acústica, nos tornamos mais vulneráveis às impressões suscitadas por eles. O fato é que o *objeto sonoro não identificado* é potencialmente sinestésico, pois, sem ser limitado pela obrigação de ter que se

referenciar a algo concreto da narrativa, trabalha puramente com o engendramento de sensações em detrimento da evocação de imagens mentais.

Na cena analisada, diferente dos sons *fora de campo ativos*, a faceta acusmática deste elemento não é explorada na criação de uma expectativa em relação à aparição de sua fonte, que se quer habita a diegese, nem como uma forma de acessarmos e compartilharmos a memória auditiva de Vero, já que este som extra-diegético não é ouvido pela personagem, mas apenas por nós. Nesse sentido, a inserção deste silvo⁶⁷ estridente e inconstante em meio à naturalidade da ambiência acústica (passos, pássaros, insetos, trovões etc.) opera a favor do engendramento de um clima enigmático à cena, não apenas pela dificuldade de associarmos sua emissão a algum elemento material da *mise-en-scène*, mas, sobretudo, por suas características físicas. Trata-se de um evento composto por uma frequência intensamente alta, que não permanece a mesma durante a emissão, sofrendo modulações em seu timbre. Esta agudeza inconstante parece perfurar nossos ouvidos, nos deixando alarmados, como um sinal de que as consequências do acidente serão tão obscuras quanto a sua causa.

A tonalidade sinistra deste *objeto sonoro não identificado* já é perceptível nos créditos de abertura, conferindo um ar de suspense ao filme. Logo em seguida, ele reaparece na primeira cena, embalando a corrida de uns garotos e de um cachorro na beira da estrada onde instantes depois vai ocorrer o atropelamento. Quando o grupo, no qual possivelmente está a futura vítima de Vero, 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 37A). No entanto, eles conseguem cruzar sãos e salvos para o outro lado, é quando então o silvo cessa, como um anúncio que, pelo menos por enquanto, o perigo passou. Contudo, na continuidade do plano-sequência o grupo continua correndo pela margem da estrada (Figura 37B) e voltamos a escutar aquele mesmo timbre ameaçador, como se ele antecipasse o incidente que está por vir.

⁶⁷ Silvo é uma denominação específica que se refere a sons agudos e prolongados, como aqueles emitidos por apitos ou assobios.



Figura 37. (A) Quando o grupo se aproxima para cruzar a pista por onde passa um ônibus em alta velocidade, o silvo se torna mais potente. (B) Na continuidade do plano-sequência o grupo continua correndo pela margem da estrada e voltamos a escutar aquele mesmo timbre ameaçador.

Em outra sequência, na primeira vez que a protagonista passa pelo local do seu trauma, ela parece ter um insight do que de fato aconteceu naquele dia fatídico. Vero está no banco de trás com seus sobrinhos adolescentes enquanto sua prima, e também esposa do seu irmão, dirige. A certa altura um dos garotos joga o tênis do outro pela janela o que faz com que Josefina pare o carro e ordene que o filho vá buscar o que atirou para fora. Neste instante já começamos a ouvir discretamente o silvo. A protagonista desce como quem vai buscar o tênis, no entanto fica paralisada ao ver um carro se aproximar em alta velocidade (Figura 38A). Um dos garotos então passa por ela correndo em direção ao objeto, e acaba se colocando bem na mira do veículo que se aproxima (Figura 38B).

O carro passa e nada acontece, mas Vero fica visivelmente apreensiva, como se estivesse assombrada pela possibilidade de algo do tipo ter desencadeado o seu acidente. O silvo é nitidamente ouvido justamente no instante em que a personagem para de andar ao ver o automóvel vindo no fundo do quadro (Figura 38A), apresentando-se enquanto marca acústica daquela premonição tardia. Ao ouvi-lo sentimos instantaneamente uma inquietação alarmante como aquela suscitada no início da narrativa (Figuras 37 A e B), e assim, somos levados a temer a ocorrência de uma fatalidade em ambas as situações narradas.



Figura 38. (A) A protagonista desce como quem vai buscar o tênis, no entanto fica paralisada ao ver um carro se aproximar em alta velocidade. (B) Um dos garotos na corrida em direção ao objeto acaba se colocando bem na mira do veículo que se aproxima.

Dentro desta perspectiva, o efeito buscado a partir da utilização desta ferramenta estilística é a criação de uma atmosfera obscura para cena-chave do filme, a qual é automaticamente acessada quando ouvimos em outras ações este silvo peculiar, que interfere pontualmente na leitura da diegese, mesmo sem provir dela. A associação direta entre tal evento sonoro e a ação do atropelamento perturbadoramente invisível faz com que este ruído peculiar opere enquanto *leitmotiv*⁶⁸ desta situação dramática.

Este *objeto sonoro não identificado* anuncia o acidente ainda na cena inicial do filme, reaparece instantes depois de sua consumação pontuando o início da confusão mental de Vero, e depois volta a ser emitido justamente nas sequências em que a protagonista ao passar pelo local da ocorrência parece “visualizar” o atropelamento que apenas escutou e sentiu. Quando acessamos esta sonoridade nestes distintos planos ao longo da narrativa, somos

⁶⁸ “Conceito de Richard Wagner, criado no século XIX, e que consiste em associar determinado som, musical ou não, a um personagem (ou grupo), sentimento ou situação dramática” (CARREIRO, 2011, p. 48).

incitados a nos conectar tanto ao clima de mistério evocado acerca da natureza desconhecida da vítima de Vero, quanto ao transtorno psíquico vivido por ela a partir daquele acidente.

Convencionalmente o *leitmotiv* é explorado na linguagem cinematográfica a partir da combinação de uma música com determinado personagem, no entanto, no gênero do horror, é recorrente a utilização deste recurso a partir do emprego de efeitos sonoros que sugerem a presença do monstro, mesmo quando sua aparição não se realiza (CARREIRO, 2011). Em *A mulher sem cabeça* este código do horror é apropriado e ressignificado, tendo em vista que a instância monstruosa aqui não é bem uma criatura, ou determinada força sobrenatural, mas sim alude a potência contingencial que cerca a realidade tangível. O silvo alarmante evoca a vulnerabilidade de Vero diante da falta de controle sob a pujança de imprevisibilidade que ameaça sua rotina, a qual se concretiza na ação do acidente provocado por uma distração, e, sobretudo, sob as reverberações psíquicas disto em sua vida.

Segundo Carreiro (2011, p. 48), nesta exploração específica do *leitmotiv* nos filmes de horror o efeito buscado é o “(...) de ampliar a tensão e a inquietude da plateia”, sobretudo, porque geralmente são ruído diegéticos que são operados na criação desse tema sonoro de suspense que tenciona recorrentemente o espectador diante da iminente aparição da instância monstruosa. Nesse sentido, não se tratam de *objetos sonoros não identificados*, já que a fonte emissora não só existe, como circunda o quadro, funcionando mais como um *som fora de campo ativo*, que ao ser explorado enquanto *leitmotiv*, encarna a presença do monstro.

No filme de Martel o *leitmotiv* do silvo também se afina com esta proposta de evocação sensorial dos filmes de horror, contudo, aqui o espectador é levado a experimentar um suspense de ordem mais abstrata. Não tememos a aparição súbita de um elemento concreto assustador, uma vez que a mencionada sonoridade não é referencial, não possui qualquer ancoramento imagético, atuando, portanto, enquanto *objeto sonoro não identificado*. Dessa maneira, ao invés desse temor de visualizarmos algo assustador, nos sentimos apreensivos em relação ao estado mental confuso e obscuro que Vero se encontra por conta de algo que também não temos certeza, afinal, não sabemos com precisão o que de fato ocorreu no acidente. O perigo que nos é anunciado e que nos enche de tensão, portanto, é o da eminente loucura da protagonista causada pelo “monstro” de um acontecimento fortuito e não esclarecido.

Para além do recurso do *leitmotiv*, a mobilização afetiva do espectador a partir da exploração acusmática dos elementos sonoros é um código narrativo-estilístico enraizado no gênero do horror (CARREIRO, 2011). O autor destaca a utilização do *som fora de campo ativo*, mesmo pensado fora do esquema do *leitmotiv*, como uma recorrência neste âmbito,

onde ele é operado para buscar extrair “respostas afetivas” específicas da plateia, como as sensações de susto, tensão e suspense, fundamentais para a produção de sentido dos filmes horripilantes. A cena analisada, apesar de não fazer parte de uma narrativa deste gênero, explora esta mesma ferramenta acusmática para nos provocar um susto com o estrondo fora de campo da colisão, e um posterior suspense com a manutenção da falta de visibilidade de sua causa.

Prosseguindo na análise da sequência do acidente, destacamos a presença de outros sons acusmáticos que, apesar de não apelarem diretamente à visibilidade de suas fontes visuais, mesmo sendo diegéticos e referenciais, contribuem incisivamente para o engendramento da áurea enigmática, típica dos filmes de horror, que permeia a cena. Na parte final da cena, quando Vero começa a vagar desnordeada pela estrada (Figuras 28-30), a atmosfera de tensão evocada pelo tom e timbre ameaçadores do silvo explorado enquanto *objeto sonoro não identificado*, é potencializada pelo som ambiente sobreposto cuja composição se dá por meio da harmonização de quatro camadas distintas, quais sejam, os trovões, os pássaros, os insetos e a chuva. As frequências graves das trovoadas que anunciam a tempestade e do aguaceiro que instantes depois cai sobre o carro são contrastadas as tonalidades agudas dos ruídos dos animais (Figuras 28 e 29).

Este arranjo, regido pelo silvo estridente, é imediatamente precedido pelo ruído de um automóvel que aparece no quadro justamente quando Vero sai do nosso campo de visão (Figura 39A). Este som vai crescendo em termos de potência à medida que o veículo se aproxima, e começamos a temer por Vero que está em algum lugar da pista, longe dos nossos olhos. O auge de nossa agonia se dá quando o referido ruído sai da esfera visualizada do quadro e passa a habitar o espaço fora de campo (Figura 39B). No entanto o carro passa, e a protagonista reaparece (Figura 29A), respiramos por um momento aliviados, até que o som ambiente começa a ser ouvido e voltamos a nos sentir temerosos.



Figura 39. (A) Automóvel que aparece no quadro justamente quando Vero sai do nosso campo de visão. (B) momento em que o som sai da esfera visualizada do quadro e passa a habitar o espaço fora de campo, potencializando a agonia do espectador.

A aposta neste contraste de tons entre eventos alegóricos em termos de imposição de uma atmosfera sombria às histórias – “gritos” macabros de aves; trovões estarrecedores; tempestade torrencial – envolve a caminhada desgovernada de Vero em um clima de mistério, mantendo no espectador as sensações de aflição e receio suscitadas pelo ruído crescente do carro e pelo *objeto sonoro não identificado*. Este conjunto sônico reforça a impressão de que aquela estrada, até então corriqueira, transformou-se em um cenário assombroso para a personagem. Falamos em reforço, porque mesmo quando nosso ponto de escuta é isolado desse exterior sonoro, ou seja, durante toda a sequência até Vero abrir a porta do carro (Figuras 23 a 27), o ruído específico emitido pelo atrito dos pneus sobre o asfalto coberto de terra já evoca uma impressão de suspense acerca daquela rodovia, sobretudo, após o acidente, quando o rádio é desligado e este evento torna-se mais forte, passando a dominar nossa audição.

Ademais, as sonoridades que anunciam a forte chuva que desaba no final da sequência, principalmente, os trovões estrondosos, além da manutenção de uma área enigmática, parecem anunciar o início do estado caótico que vai dominar a mente de Vero a partir daquele acidente. Essas trovoadas amplificadas e intensamente graves funcionam como

um simbolismo do período de tormenta que se aproxima da vida da protagonista. Trata-se de um evento acústico reiterado nos filmes da diretora, tendo em vista que ele também está bastante presente em *O pântano*, como vimos no último tópico. Mais a frente nesta seção, voltaremos a abordar este som potencialmente simbólico dos trovões.

Nesse sentido, na sequência ora analisada, esses *sons fora de campo passivos*, cujas fontes diegéticas permeiam o quadro, mas não nos despertam a expectativa de conhecê-las, não se limitam a orientar espacialmente o espectador acerca da ambiência circundante, uma vez que são explorados enquanto elementos intensamente sinestésicos que buscam suscitar não só nossa imersão física naquela estrada, mas, sobretudo, nosso envolvimento sensorial com a diegese. O intuito na exploração de tantos sons acusmáticos em uma sequência fundamental para o desenvolvimento da trama, parece ser desestabilizar o espectador ao deixá-lo sem a segurança da referência visual, ao mesmo tempo em que é inundado por uma profusão de sons ameaçadores. Assim, o público é convidado a se sentir inseguro, tenso e temeroso, sem saber exatamente por quê.

Dentro desta perspectiva, em uma conversa com Martel, o entrevistador comenta que “A mulher sem cabeça, de uma maneira estranha, é um filme de horror”, a diretora concorda: “Eu sempre trabalho com alguns elementos do horror. Eu amo a dissolução da realidade em filmes de horror. A falta de certeza, a falta de segurança. O que você está vendo? O que você está ouvindo?” (WISNIEWSKI, 2009). De fato, na filmografia da cineasta, os elementos do horror se fazem presente, no entanto, de maneira bastante peculiar. Isto porque, como vimos ao longo do texto, grande parte dos recursos estilísticos, sobretudo, sonoros, trabalhados neste gênero, são aplicados em seus filmes em busca das mesmas respostas afetivas (tensão, suspense, susto), contudo, sua obra está inserida em um contexto narrativo que não se encaixa nas codificações bastantes particulares desta categoria fílmica.

Uma produção para receber o rótulo do horror, convencionalmente precisa apresentar determinada fórmula diegética que consiste basicamente em conter em sua trama a presença de um monstro, além de construir uma composição estilística que explore elementos visuais e sonoros de maneira a provocar no espectador experiências ligadas ao horror (CARROLL, 1999 *apud* CARREIRO, 2011). *A mulher sem cabeça*, apesar do que o título sugere, não aposta em uma narrativa horripilante. Não há monstros⁶⁹ e as sensações de tensão e suspense

⁶⁹ Sobre a definição da instância monstruosa nos filmes de horror, Carreiro (2011) comenta: “(...) monstros podem ser tanto seres antinaturais, que não pertencem à realidade física, quanto seres naturais que apresentam algum desvio físico ou psicológico capaz de provocar na plateia o afeto do horror, incluindo o sentimento de rejeição ou repugnância. Animais ferozes e assassinos seriais, por exemplo, devem ser considerados monstros” (CARREIRO, 2011, p. 45).

engendradas pela banda acústica não são evocadas para horrorizar o público, mas sim para provocar sua percepção sensorial por meio da quebra de um processo de identificação conduzido pela lógica.

Ao explorar ferramentas sonoras típicas do horror em uma narrativa banal e cotidiana, Martel causa uma fissura em nossa leitura do filme, fazendo com que estranhemos aquele universo diegético aparentemente familiar. Somos invadidos por sensações que nos confundem, porque o filme propõe que compartilhemos do estado psicótico de Vero ao invés de simplesmente contemplarmos sua perturbação. Nesta trama, a impressão do horror configura-se, portanto, no acesso do espectador à dissolução da realidade da protagonista, provocada pelo mistério daquele atropelamento “invisível”.

Na sequência analisada, o conjunto expressivo formado pela profusão de sons acusmáticos produz significações determinantes que se espalham por todo o filme. O estrondo fora de campo da colisão suscita o mistério acerca da vítima, nos vulnerabilizando racionalmente para que possamos acessar o distúrbio de Vero de forma sensorial. O *objeto sonoro não identificado* representado pelo silvo ameaçador, que não sabemos de onde vem, e que por isto mesmo nos torna mais aptos a sentirmos na pele seu timbre sinistro, lança uma capa de obscuridade sobre a atmosfera da cena, enfatizando seu caráter ilusório. Ademais, funciona enquanto marca sonora da ação do atropelamento, evocando esta situação-chave em momentos estratégicos da trama. Já os ruídos do ambiente, vão além de uma mera composição lógica do espaço, uma vez que se compatibilizam para a criação do clima ominoso que faz com que aquela estrada aparentemente comum, se transforme em um personagem sombrio.

Os elementos visuais dentro de campo também dialogam com todas essas impressões causadas pela trilha de áudio, sobretudo, a maneira com que Vero é enquadrada. Mesmo antes do emblemático “corte” final de sua cabeça (Figura 32), sua movimentação amorfa e sem rumo pela estrada faz com que a protagonista pareça uma “morta-viva”⁷⁰. Nesse sentido, a composição sonora deste filme além de ditar o que teremos acesso em termos imagéticos, influencia diretamente aquilo que realmente vemos. A complementaridade expressiva entre recursos visuais e sonoros, sobretudo, entre os enquadramentos claustrofóbicos e as sonoridades acusmáticas, domina a construção de distintas sequências. Vemos, e, sobretudo,

⁷⁰ “Lucrecia gosta de imaginar Vero como uma *zombie*, alguém com corpo sem alma. No norte, as pessoas acreditam que, quando há um trauma, a alma sai do corpo – há que curar o susto para a alma retornar, e pra isso estão curandeiras, como a que invadiu o quarto onde repousava Martel com a perna quebrada. Como Lucrecia não entende e não gosta de se meter em questões psicológicas, e tampouco acredita na alma, apostou na imagem do morto-vivo” (BARRENHA, 2011, p. 124).

ouvimos coisas reconhecíveis, mas que nos parecem e soam de maneira estranha, porque o arranjo diegético busca nos colocar dentro da mente conturbada de Vero.

A concepção acústica desta sequência de abertura é determinante para que a narrativa nos capte abstratamente. É a partir da ação do acidente que o filme indica ao espectador o caminho de imersão naquele universo ficcional. A exploração de eventos sonoros realistas (com exceção do *objeto sonoro não identificado*) que nos soam enigmáticos, até intangíveis, provoca nossa fruição sensorial, sobretudo, pela ausência da carga referencial e lógica da imagem nas composições acusmáticas. É assim que somos convidados a entrar e permanecer no estado mental confuso da protagonista, pois, a diegese não quer documentar a trama, contar convencionalmente uma história, mas sim propõe que vivenciemos em nosso corpo, instância a todo tempo desafiada por impressões sonoras, a dissolução assustadora da realidade de Vero.

A próxima cena analisada é a da queda mortal de Luchi já no final da narrativa de *O Pântano*. No único momento em que o garoto aparece sozinho, sem nenhum adulto ou outra criança por perto, ele se aproxima do quintal de sua casa para brincar, mas antes para na cozinha para beber água. Neste instante, ouve os latidos do cachorro do vizinho, que durante todo o filme despertaram seu medo e aguçaram sua curiosidade. A escada que a mãe deixara encostada no muro durante a confecção de um jardim, está lá, e só subindo nela é possível ver o animal. Luchi encontra a oportunidade que esperava e sobe os degraus para finalmente ver aquilo que tanto queria. Contudo, ao chegar ao topo, a madeira cede e o menino cai.

Esta morte que só acontece no desfecho da trama é anunciada desde sua abertura pela composição peculiar do som ambiente, e vai ficando cada vez mais explícita no decorrer do filme, seja por meio de sinais sonoros simbólicos – os próprios latidos acusmáticos recorrentes e a repetição dos trovões estarrecedores da cena inaugural - ou por alusões narrativas diretas, como as ações em que o garoto prende a respiração, fica na mira das espingardas (verdadeiras) de outros garotos de sua família nos momentos de caça, e se finge de morto em uma brincadeira com as irmãs.

Nesse sentido, antes de adentrarmos no estudo da sequência do acidente fatal, propomos o delineamento de sua anunciação por meio da análise dessas outras ações premonitórias, nas quais a exploração dos elementos sonoros se apresenta como mecanismo fundamental para o estabelecimento da sensação de prenúncio que permeia a diegese. Ademais, por meio da observação dessas cenas, vamos mapeando a evolução do medo e da curiosidade que vão se tornando mais fortes em Luchi a cada vez que ele ouve os latidos, os

quais invadem tanto o espaço físico da sua casa quanto o espaço abstrato de sua fértil imaginação infantil.

A primeira alusão é engendrada, ainda que de maneira sutil, na primeira sequência do filme, a qual analisamos no último tópico, no entanto, ali o foco recaiu sobre as representações hiper-realistas. Aqui nos preocuparemos com o arranjo sinistro orquestrado pelo conjunto de sons acusmáticos formado pelas camadas de som ambiente – trovões, aves e insetos – e pelo *low-frequency rumble*, sobretudo, nos primeiros planos da sequência (Figura 5 a 7). Tal arranjo sônico é operado pelo confronto de eventos de frequências muito baixas - os trovões e o *low-frequency rumble* o qual se afina ao timbre desses sons da natureza, se misturando a eles – e aqueles de frequências intensamente altas – as aves e as cigarras.

No caso das tonalidades graves, seu amplo poder vibratório já propicia uma imediata sinestesia ao espectador, que literalmente é invadido pelo espectro sonoro emitido. No mundo tangível esses sons “estrondosos”, potencialmente vibrantes, nos afetam a nível orgânico, suscitando sensações que muitas vezes nos tomam, independente de nossa compreensão acerca delas.

As ondas dos sons de baixa frequência são mais longas, sofrem menos interferência de refração e difração, conseguem mais facilmente transpor obstáculos, preenchem mais amplamente o espaço e, por isso, têm maior poder de penetração. (...) Sabe-se que frequências graves geram no espectador incômodo e tensão, mesmo que este não as perceba conscientemente (CARVALHO, 2009, p. 32-33).

Tanto em *O pântano* quanto em *A mulher sem cabeça* o incômodo constante e, sobretudo, a tensão onipresente, são evocados recorrentemente pelo ruído impactante dos trovões. Embora esses eventos apareçam de forma mais destacada nos prólogos de ambos os filmes, eles são explorados em distintas cenas, evocando esse mesmo amálgama sensorial do início das narrativas, mantendo o espectador literalmente tenso. No caso da sequência ora analisa, a inserção de um *objeto sonoro não identificado* (o *low frequency-rumble*), de tom e timbre muito próximos aos da trovoada, potencializa o alcance das respostas afetivas operadas por estas sonoridades estarrecedoras.

Quando os “gritos” das aves e o “canto” das cigarras se destacam em meio a esta base grave, nos sentimos alarmados, pois as tonalidades muito altas, em contraste as baixas que são menos direcionais e mais imersivas, prontamente chamam a nossa atenção. Na experiência mundana, os sinais sonoros, como apitos e assobios, são agudos justamente em função desse domínio que exerce sobre nossa audição seletiva, tragando instantaneamente nossa concentração perceptiva. Ao contrário desta cena, onde o reforço de frequência foi

empreendido nos tons baixos (o trovão), na sequência do acidente de Vero é justamente o conjunto de agudos (aves + insetos) que recebe o apoio tonal do silvo fino e cortante.

Nas duas aberturas comentadas, os arranjos trovões – aves/insetos – *low frequency rumble* (*O Pântano*) e trovões – aves/insetos – silvo estridente (*A mulher sem cabeça*), ao explorarem a mesma combinação de frequências, apesar da diferença de reforço tonal apontada no parágrafo acima, buscam também os mesmos efeitos diegéticos, quais sejam, a imposição de uma atmosfera de suspense, que é tão demarcada nestas aberturas ao ponto de se espalhar por todo filme, além da impressão de um forte clima de presságio. No caso de Vero, tal composição sônica sinaliza ao espectador o início da violenta perturbação psíquica que irá deixar a personagem a ponto de “perder a cabeça”, já no caso de *O pântano* somos avisados pelo arranjo sonoro descrito acerca das ações ominosas que estão por vir.

Neste último filme, quando logo em seguida a abertura, Mecha cai e se corta feio com os vidros espatifados das taças que segurava, supomos que o evento anunciado já se concretizou. No entanto, não é apenas a queda da protagonista que o sinistro som ambiente anuncia, uma vez que este, também, é o primeiro aviso que recebemos sobre o fim trágico do menino Luchi. Embora esta composição sônica específica da abertura não se repita mais, arranjos parecidos, regidos sempre pelos trovões macabros, funcionam simbolicamente como uma espécie de nuvem negra agourente que paira sobre as famílias das primas Tali e Mecha durante todo desenvolvimento da trama, desde seu início até a concretização da desgraça que pressagiam.

O prenúncio evocado pelos trovões vai ganhando mais força à medida que vai sendo também incorporado pelo latido feroz do cachorro “invisível”, uma vez que este ruído acusmático não é apenas um sinal da tragédia, mas sim o seu próprio motivo, pois funciona como uma espécie de armadilha sonora que atrai o menino para sua queda mortal: Luchi só sobre na escada porque quer ver a fonte daquele som assustador. Desde sua primeira invasão no espaço da casa do núcleo de Tali (mãe de Luchi), este latido fora de campo se apresenta enquanto elemento perturbador da *mise-en-scène*: Dificulta a conversa de Tali ao telefone (Figura 40), incomoda Augustina ao ponto dela parar o que está fazendo para ordenar que o cachorro se cale (Figura 41), além de já atrair a atenção do menino que assim que ouve aquele som olha em direção a sua origem, no entanto sem enxergá-la já que ela está encoberta pelo muro (Figura 41B e 42).



Figura 40. O latido do cachorro dificulta a conversa de Tali ao telefone.



Figura 41. Augustina, que está na sala onde Tali fala ao telefone, é incomodada por este mesmo som ao ponto de parar o que está fazendo (A) para ordenar que o cachorro se cale (B).



Figura 42. Luchi, que neste momento está na cozinha, olha em direção a origem do latido, é a primeira vez no filme que ele escuta esse som. No quadro da figura 41B é possível vermos o muro para o onde o garoto olha quando é atraído pelo latido.

Nesta sequência o desfecho da trama já começa a ser insinuado de maneira mais veemente, uma vez que além do estabelecimento desse primeiro contato entre o garoto e o latido, e entre o espectador e este som, o cenário da queda de Luchi nos é apresentado (Figura 41B). No entanto, tal sonoridade ainda não é de fato ameaçadora para o garoto, chamando sua

atenção auditiva não necessariamente por amedrontá-lo, mas sim por adentrar abruptamente na cena, causando mais um sobressalto provocado por sua intensidade. Nesse sentido, é a partir de uma ação específica, que parece acontecer dias depois a este contato inicial entre o menino e seu algoz, que ele passa a viver assombrado por aquela presença sônica acusmática.

Na referida ação, os primos estão todos reunidos ao redor da piscina, na fazenda de Mecha. Vero, a segunda filha da anfitriã, começa a contar uma lenda que prende a atenção de todos. A história é sobre uma mulher que acha um cachorro um tanto quanto estranho (quase sem pelos) abandonado na rua e o leva para casa para cria-lo junto aos seus gatos, no entanto, no outro dia, quando vai alimentar os bichos, percebe que todos os gatos foram devorados pelo suposto cãozinho indefeso. Ela o leva ao veterinário, explica o ocorrido, e o homem prontamente pega um machado e parte a criatura ao meio. A senhora se aproxima e percebe diversas fileiras de dente na barriga do animal. É quando então o veterinário revela: “Senhora, isto não é um cachorro.é uma rata-africana⁷¹”.

Durante a narração da lenda, Luchi, o caçula da roda, parece impressionado. A maneira como a prima conta o episódio, com toda uma entonação de mistério (ritmo, pausas, timbres), reforçada pelo fato de sua boca está encoberta pela boia (Figura 43), contribui para a reação do menino (Figura 44). Ademais, a fazenda é repleta de cachorros e três deles estão neste momento naquele círculo (Figura 45) junto com os jovens, emitindo, inclusive, alguns sons (rosnados, respirações ofegantes, ganidos e passos). Além disso, o pano de fundo sônico é formado pela massa acusmática incessante de cantos de cigarras, elemento genuinamente sinistro, e, também, pelo som aquoso que provém da mangueira com que Augustina molha a cabeça (Figura 44) de Luchi. Toda esta *mise-en-scène* sonora atíça não só a imaginação infantil do caçula, e de suas irmãs pequenas, as quais não aparecem no enquadramento, como deixa até os mais velhos atentos e quietos (Figuras 45 e 46).

⁷¹ O termo original usado no filme é “rata-africana”, e optamos por usá-lo durante esta análise, no entanto, em alguns frames vai aparecer o termo traduzido “rato-de-banhado”.



Figura 43. Quadro onde Vero começa a contar a lenda da “rata-africana” aos primos. A boca da garota está encoberta pela boia o que reforça a entonação de mistério que ela imprime ao narrar a lenda.

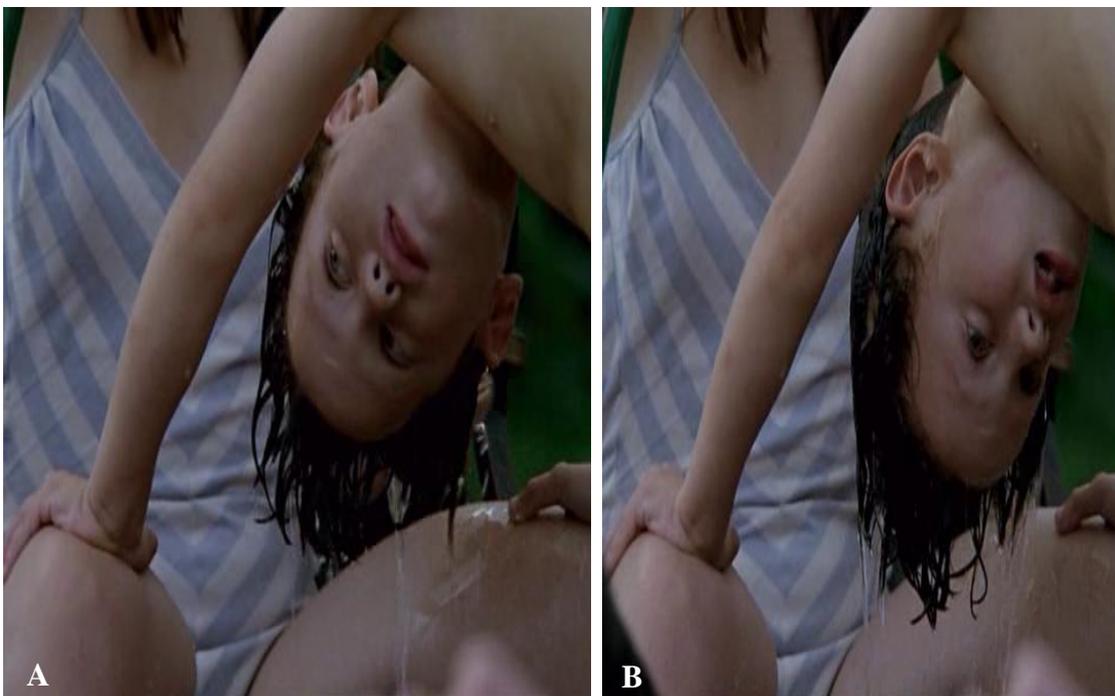


Figura 44. Luchi impressionado com a narrativa da prima. Nestes quadros vemos o corpo de Augustina que está molhando a cabeça do garoto com uma mangueira produzindo assim uma sonoridade que se mistura ao som ambiente dominante, qual seja, o som das cigarras.



Figura 45. Quadro onde vemos e ouvimos os cachorros que ficam circulando entre os jovens no momento em que Vero narra a lenda. Neste mesmo quadro é possível vermos José, o mais velho entre os primos, prestando atenção na história que a irmã está contando.



Figura 46. Momi também atenta e quieta escutando a lenda da “rata-africana”.

Para o espectador o arranjo sônico da sequência impõe ainda mais suspense, já que, além das sonoridades acusmáticas sinistras entoadas pelas cigarras, a voz de Vero é em alguns momentos descoporificada, como se fosse uma narração em *off*, e os sons produzidos pelos cachorros, e pela água que escorre da mangueira, em certos instantes, também são dessincronizados de suas imagens, vagando aleatoriamente pelos enquadramentos próximos e pela planificação fragmentária.

Esta articulação desorientadora engendrada pela composição imagética, em conjunto com a profusão de sons que parecem desarticulados do esquema visual, contribui para o nosso envolvimento sensitivo com a lenda narrada, aspecto fundamental para o alcance de um compartilhamento de subjetividades proposto pela diegese. Se a cena fosse mostrada por meio de um plano geral que mostrasse todos ao mesmo tempo, com sons e imagens em perfeita

sincronia, e sem o destaque dos sons fora de campo das cigarras, seria improvável que nos aproximássemos de maneira tão pontual do início do medo “mortal” de Luchi.

A partir deste episódio, o menino passa a ter outra visão sobre os cachorros, temendo-os, sobretudo, aquele único que ele não pode enxergar. Tal criatura se torna ainda mais assustadora justamente porque diante da ausência da apreensão limitadora da imagem, Luchi pode imaginá-la como quiser. O desenho sonoro dessa sequência não se propõe a apenas pontuar o início do processo de amedontramento do garoto em relação ao cão do vizinho, mas sim evoca nossa imersão em sua fantasia. Ademais, o conjunto de sonoridades acusmáticas (os ruídos circundantes dos cachorros, as cigarras, a água derramada), além da inserção de um *sound effect* curto, porém, marcante, de tom grave e macabro, o qual opera enquanto um *objeto sonoro não identificado*, bem no momento que a câmera foca o garoto ouvindo que o cachorro na verdade é uma “rata-africana”, reforça o engendramento de uma áurea de temor ao seu redor.

Algumas poucas sequências depois, tal tensão se intensifica funcionando como uma espécie de prenúncio para o espectador acerca do desfecho fatídico que parece perseguir Luchi. Nesta cena, os garotos mais jovens, acompanhados de vários cachorros, estão correndo pelo morro que circunda a fazenda de Mecha e onde, durante o verão, se formam as “cienágas”, uma vegetação alagadiça que se assemelha a um pântano. Eles estão indo atrás de uma vaca que ficou presa nessa armadilha da natureza no começo da narrativa e se deparam com ela morta. Dois dos meninos, Joaquín e Martín, estão armados e decidem atirar no animal já sem vida.

Neste momento, Luchi, movido pela curiosidade, já está andando em direção à vaca, mergulhando os pés na lama (Figura 47A). Os garotos empunham as armas, miram no alvo e pedem para que o caçula saia dali para que eles possam atirar (Figura 47B). No entanto, o menino dá apenas um pequeno passo para o lado, permanecendo na mira das escopetas. Joaquín e Martín então engatilham as armas (Figura 48), e ao ouvir os “cliques” emanados por estes movimentos, Luchi se vira para olhar os tiros serem disparados (Figura 49).



Figura 47. (A) Luchi andando em direção à vaca que atolou na “cienága” e morreu. (B) Os garotos empunham as armas, miram no alvo e pedem para que Luchi saia da frente para que eles possam atirar. O garoto que está no fundo do quadro é Joaquín, filho caçula de Mecha e primo de Luchi, já o menino em primeiro plano é Martín, filho mais velho de Tali e irmão de Luchi.



Figura 48. Planos distintos, bastante curtos e sucessivos, de Joaquin e Martin engatilhando as armas para atirar depois de Luchi ter se afastado muito pouco da mira deles (a vaca).



Figura 49. Luchi ouve os “cliques” emanados pelas armas ao serem engatilhadas e se vira para olhar os tiros serem disparados.

Vemos um enquadramento de Momi, que um pouco mais distante assiste a tudo, e a garota está com o rosto preocupado (Figura 50). O plano seguinte já não mostra mais o desfecho da ação, apenas um plano geral e distante mostrando o morro de fora, como se a câmera estivesse o enquadrando do alto (Figura 51). É quando ouvimos os estampidos ressonantes de dois tiros quase consecutivos, e imediatamente nos perguntamos se Luchi não fora atingido acidentalmente. Contudo, na sequência seguinte, na qual as primas Mecha e Tali estão no quarto conversando, primeiro Momi aparece despreocupada, e depois, Vero entra e diz que os meninos já desceram do morro e estão na piscina. Somos avisados então que a insinuante tragédia não se consumou.



Figura 50. Enquadramento de Momi, que um pouco mais distante assiste a tudo. A garota está com uma expressão preocupada.



Figura 51. Plano geral e alto do morro. É neste quadro onde ouvimos os estampidos dos dois tiros que foram disparados por Joaquin e Martin.

Crianças brincando com armas já é uma situação naturalmente tensa, no entanto, a articulação som-imagem desta cena leva o espectador a experimentar uma forte aflição, já que somos levados à realmente suspeitar que aquela brincadeira não vai acabar bem. Os enquadramentos muito próximos, e a sucessão fragmentária dos planos, restringem nossa visibilidade, de modo que não conseguimos discernir com clareza o posicionamento de Luchi em relação às escopetas, e assim, este arranjo visual já nos deixa inquietos. Esta sensação é reforçada pela ambientação acústica repleta de zumbidos de mosca e dos cantos frenéticos das cigarras, elementos onipresentes neste filme. No entanto, é a inserção do trovão agourento da abertura, bem no instante em que Luchi está na mira das armas, que se mostra determinante para que o espectador seja levado à pressentir uma desgraça.

Nesse sentido, esse som *fora de campo passivo*, presente desde o início do filme, não se limita a preencher o espaço diegético, reforçando sua mimese. Seu tom extremamente grave e, portanto, potencialmente penetrante, além de sua forte amplitude, nos gera um forte incômodo a nível orgânico. Se na realidade tangível essas especificidades sônicas do trovão naturalmente já são motivos de sobressaltos, este elemento ao ser representado em um produto audiovisual pode ter sua faceta culturalmente assustadora intensificada. Dentro desta perspectiva, neste filme, as trovoadas provenientes da zona acusmática do quadro não são meros elementos passivos de composição paisagística, já que não apenas permeiam, como também “invadem” nosso campo de visão, e simbolizam a potência contingencial que ameaça os personagens.

Destacamos também, como elemento fundamental na produção de sentido desta sequência premonitória, a presença de outro evento sonoro que emerge das bordas do quadro: O tiro. Seu estampido seco e reverberante no quadro estático e longínquo do morro,

instantaneamente nos faz suspeitar que Luciano (Luchi) foi atingido. A ocultação visual do desfecho da cena e sua concretização exclusivamente sonora expande nosso alcance frutivo. Sem vermos o que de fato ocorreu, somos levados, ainda que por pouco tempo (logo na sequência seguinte percebemos que tudo ficou bem), a de fato sentirmos a desgraça que se aproxima, e, sobretudo, a nos conectarmos de forma mais intensa com o perigo desconhecido que insiste em cercar a figura desta criança.

Se o espectador visualizasse tal desfecho, o acesso à evidência enfraqueceria ou até impediria seu contato imersivo nessa atmosfera ominosa e ameaçadora. O tom de presságio, condutor da narrativa, poderia até passar despercebido. Neste sentido, a exploração do tiro reverberante como um som *fora de campo ativo* é primordial para o engendramento da expectativa que nos conecta não só narrativamente, mas, sobretudo, subjetivamente com a trama. Desamparados por uma condução narrativa que não se pauta na clareza, somos levados a ampliar nossas possibilidades frutivas e assim nos aproximar do compartilhamento de sensações a todo tempo evocado pelo conjunto áudio-imagem. A ferramenta do som fora de quadro, portanto, é primordial para a configuração do cinema da dúvida, da suspeita, que segundo a própria Martel, como vimos anteriormente neste texto, é o cinema que ela busca construir.

Ao avançarmos pelo enredo, chegamos ao momento onde a reverberação da lenda da “rata africana” na imaginação fértil das crianças é anunciada ao espectador. A cena se passa no mesmo dia em que eles ouvem tal história na fazenda de Mecha, só que é noite e eles já estão em casa. Rafael, Tali e os dois filhos menores, estão reunidos na sala. O casal discute sobre a viagem à Bolívia que a mulher pretende fazer com a prima Mecha no próximo final de semana. O marido coloca uma série de obstáculos e Tali se irrita, ela então se dirige ao quintal. Mariana que está brincando em um velocípede vai atrás da mãe e pergunta se é verdade que as “ratas africanas” existem, no entanto, Tali está irritada demais com a situação com Rafael e se quer escuta o que a filha diz. Nesse momento ela vê uma porta aberta e a fecha com toda força para extravasar a frustração que sente. Tal gesto causa um forte barulho que instantaneamente desperta a “fera do vizinho”.

Os latidos do cachorro, fortes, graves e reverberantes, adentram pelo espaço da casa, e imediatamente chamam a atenção de Luchi, que durante toda a sequência permaneceu sentado em cima da mesa da sala sendo alimentado pelo pai e assistindo a TV (Figura 52). Quando ouve o cão ladrar, o garoto olha em direção ao quintal e permanece hipnotizado por alguns segundos (Figura 53). A câmera então foca a parede do quintal, Tali entra no enquadramento (Figura 54), e continuamos a ouvir os sons emitidos pelo animal que está ali atrás - latidos,

passos, rosnados, e a batida das patas sobre o muro de cimento. Mais uma vez somos privados do acesso à sua figura, e tudo que podemos imaginar a partir de suas características sonoras é que se trata de um cachorro de grande porte. Contudo, a mente infantil de Luchi vai além, e ele começa a realmente acreditar que na casa ao lado existe uma assustadora “rata africana”. Tanto que, ainda amedrontado na hora de dormir, o menino pede ao pai que deixe a luz do quarto acesa, pois, segundo ele : “Tem uma “rata” enorme aqui”.



Figura 52. Planos distintos de Luchi em cima da mesa da sala sendo alimentado pelo pai e assistindo a TV.



Figura 53. Ao ouvir os latidos do cachorro que invadem a cozinha onde ele está com o pai, Luchi fica com o olhar vidrado em direção ao quintal da casa.



Figura 54. Tali de frente ao muro comum com o vizinho. Neste quadro permanecemos ouvindo os sons emitidos pelo cachorro que está do outro lado deste muro.

No dia seguinte, o destino trágico de Luciano é novamente anunciado. Ele está brincando com as irmãs de “pique-esconde”. Depois de contar, ao invés de ir procurar as meninas, ele vai até o quintal onde sua mãe continua trabalhando na confecção de um “jardim suspenso” justamente no muro em comum com o vizinho. O garoto está perceptivelmente assustado, não só pela brincadeira, mas, sobretudo, por conta da lenda ouvida no dia anterior. Os mínimos ruídos causam sobressaltos nele, desde os passos e o vozerio das irmãs que se escondem dentro de casa, até o ranger de uma porta. Luchi procura abrigo na mãe (Figura 55), é quando ela começa a martelar um prego na parede (Figura 56) e a sonoridade entoada por esta ação novamente atíça o cachorro que mora ao lado.



Figura 55. Luchi procura abrigo na mãe.



Figura 56. Tali dá marteladas em um prego na parede e o barulho emitido atíça o cachorro do vizinho que até então estava quieto. É neste quadro, portanto, que recomeçamos a ouvir os sons acusmáticos produzidos pelo cachorro.

Quando os latidos acusmáticos invadem o quadro (Figura 56), somados aos sons dos golpes das patas sobre o muro, o garoto amedontrado pergunta a mãe se quando o cão ao lado faz isso ele é pode vir a derrubar aquela parede. Tali tenta tranquilizar o garoto, dizendo que o muro é muito forte, no entanto, Luchi rebate afirmando que para ele o cachorro parece ser muito grande. Durante o diálogo, o animal se cala e uma trovoadas se soma a composição acústica do ambiente, embora o dia pareça ensolarado. Este evento se sobressai às outras camadas de áudio que eram ouvidas até então: Os gestos sonoros de Tali, o barulho do trânsito circundante, a movimentação barulhenta das meninas dentro de casa. O elemento do trovão também presente na cena do tiro reaparece como um indício premonitório ao espectador, simbolizando que o garoto novamente está sob ameaça.

Quando a conversa para, os sons caninos voltam a dominar o arranjo sônico do espaço do quintal, sobretudo, porque o trovão cessa. Luchi fica notoriamente incomodado e ao mesmo tempo concentrado em tais sonoridades. O menino olha para cima e abre e fecha os olhos (Figuras 57) como se estivesse imaginando aquela figura enigmática, cujo semblante invisível o persegue e o apavora. Em meio a sua transe, suas irmãs, que até então estavam escondidas dentro de casa esperando o caçula as encontrar, invadem o quadro com objetos na mão que simulam armas apontando para ele e gritando freneticamente que Luchi está morto (Figura 58).



Figura 57. Luchi olha para cima e abre e fecha os olhos como se estivesse imaginando a figura do animal assustador do qual ele só ouve os latidos. Estes quadros fazem parte de um mesmo plano contínuo.



Figura 58. As irmãs de Luchi que até então estavam escondidas dentro de casa, invadem o quadro com objetos na mão que simulam armas apontando para ele e gritando freneticamente que o garoto está morto. Estes dois quadros são planos distintos, bastante curtos e sucessivos.

O garoto toma um susto tremendo e se agarra na mãe (Figura 59A), mas, diante da insistência das meninas, acaba entrando na brincadeira e se joga no chão simulando sua própria morte. Enquanto está deitado, o enquadramento muito próximo nos permite perceber que ele continua a ouvir atentamente os latidos (Figura 59B). Já no plano seguinte, a câmera se distancia e o vemos de longe estirado no chão (Figura 60A), praticamente no mesmo lugar de sua queda mortal (Figura 60B), que ocorre em uma cena já no fim do filme, a qual será analisada mais adiante neste texto.

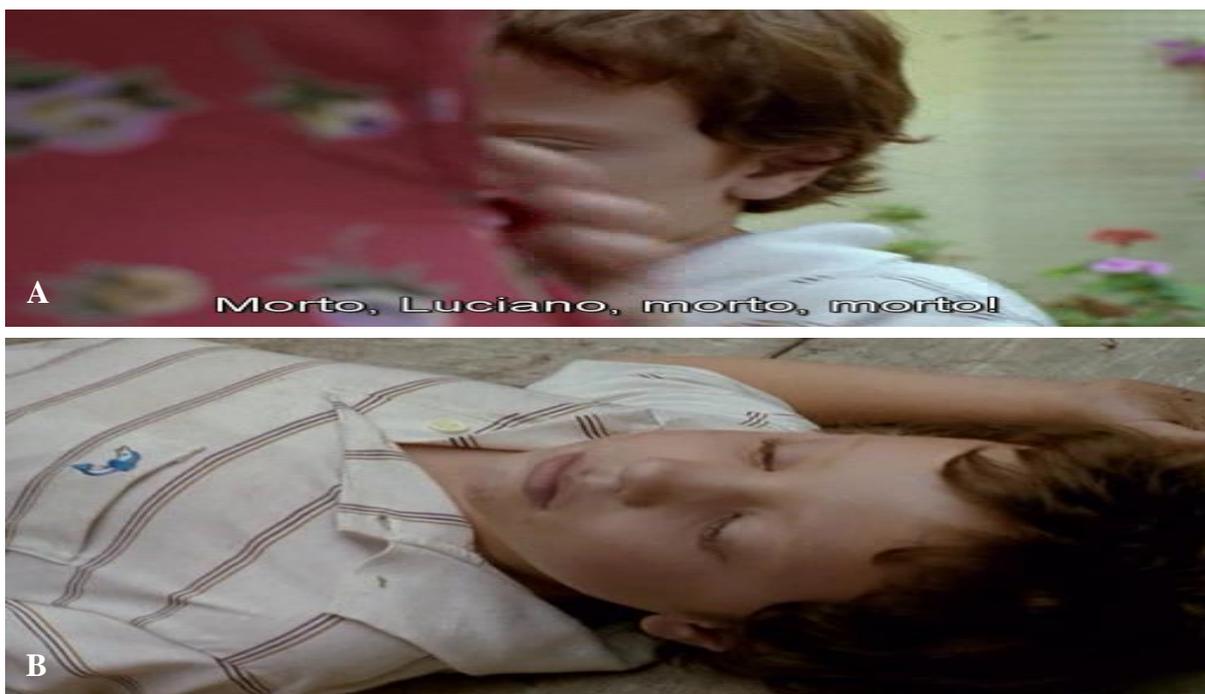


Figura 59. (A) O garoto toma um susto tremendo com a brincadeira das irmãs e se agarra na mãe. (B) Luchi já deitado no chão se fingindo de morto e atento aos latidos fora de campo.



Figura 60. (A) Ao se fingir de morto, Luchi é enquadrado de longe e percebemos que ele está praticamente no mesmo local de sua queda fatal (B) que ocorre em uma cena já no fim do filme a qual será analisada mais adiante neste texto.

A mãe ordena que ele pare a brincadeira e se levante para ajuda-la na confecção do jardim. Quando Luchi se aproxima, Tali pensa que o menino tem algo escondido na boca e se baixa para olhar melhor. O garoto então faz algo que parece ser um comportamento recorrente: Prender a respiração (Figura 61). Neste instante, totalmente concentrada na situação do filho que está sem respirar, Tali se distrai e deixa a escada completamente livre, as meninas, então, que tinham entrado em casa após “matarem” o irmão, correm e sobem na escada para tentarem ver o cachorro cujos sons também andam atraindo a curiosidade delas (Figura 62).



Figura 61. Luchi prendendo a respiração.



Figura 62. Em um momento de distração de Tali, as irmãs de Luchi sobem correndo a escada para olharem o cachorro do outro lado do muro.

Após chegarem ao topo e verem o que tem do outro lado, as garotas gritam: “Uma rata africana! Uma rata africana”. A câmera enquadra o rosto assustado de Luchi (Figura 63). A mãe grita para elas descerem e pararem com isto, pois estão assustando o irmão. As meninas descem e correm para dentro de casa e o garoto continua atônito, sobretudo, porque os latidos que tinham cessado desde o plano dele caído no chão (Figura 60A) ressurgem com bastante intensidade por conta da balbúrdia das garotas.

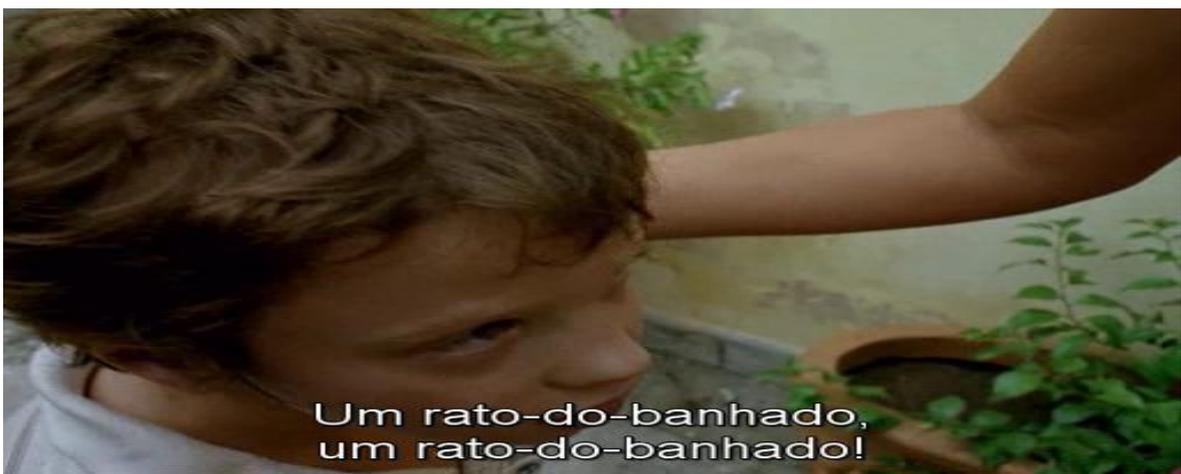


Figura 63. Luchi com o rosto assustado após escutar as irmãs dizerem que o cachorro do lado é uma “rata africana”.

A sequência descrita é a mais premonitória do filme, inclusive explora exatamente o mesmo cenário da tragédia final. Ademais, traz em sua composição um conjunto de alusões à morte do garoto, desde aquelas mais diretas, operadas pelas ações do próprio Luchi – a brincadeira de se fingir de “morto”, a silhueta do corpo caído, a pausa consciente na respiração – até as de ordem mais simbólica, as quais estão sob a égide do arranjo sonoro que

invade e domina aquele espaço, como a trovoadas agourenta e os latidos enigmáticos. Enquanto a primeira impõe uma atmosfera sombria à diegese, além de evocar uma sensação de ameaça onipresente que circunda o menino, os ruídos emitidos pelo cachorro não só aludem, como incorporam o acidente fatal já que são o seu motivo concreto: O garoto só sobre a escada de onde cai, porque é atraído por aqueles latidos.

A narrativa avança e os sinais se repetem. Luchi novamente prende a respiração e é repreendido pela irmã e pela babá Augustina, o que indica que o garoto faz isso com frequência. Ademais, ele continua perceptivelmente receoso em relação aos cachorros de maneira geral, mesmo os menores e mansos da fazenda de Mecha, que convivem harmonicamente com as pessoas, assustam o menino. São, primordialmente, os ganidos dos bichos que pontuam para nós o medo evocado em Luciano.

Em uma sequência, as crianças estão dentro do carro sozinhas no pátio da fazenda de Mecha. Enquanto a sucessão dos planos nos mostra a movimentação deles pelos vidros do carro, nos ocultando o espaço circundante, percebemos, sonoramente, que o veículo está cercado por cachorros, e que é este o motivo de inquietação deles, sobretudo, de Luchi que vai de um lado para o outro tentando ver melhor os animais, cujos sons emitidos (respiração, passos, rosos, latidos) parecem o perseguir. Em determinado momento, Mariana diz ao irmão que aqueles cães não são “ratas africanas” e, que, portanto, eles podem descer do carro. A narrativa nos sinaliza mais uma vez que a lenda, de fato, transformou a figura do cachorro em uma instância monstruosa para o menino.

Após este delineamento de sua anunciação por meio da análise de outras sequências premonitórias, voltemos à ação-chave da morte de Luciano, que ocorre já no desfecho da história. A cena começa com um dos poucos planos mais gerais e estáticos do filme que, ao invés de fragmentar o espaço, mostra os personagens reunidos em um único enquadramento. Tali está encantada por uma música que parece vir de algum ponto da vizinhança. Neste momento Luchi pega o velocípede e a mãe pede silêncio para poder continuar se deleitando com aquela canção nostálgica (Figura 64). É quando o menino sai do quarto sem se quer ser percebido. O enquadramento continua fixo no mesmo ponto do início e ouvimos ao longe o velocípede se distanciando.



Figura 64. Luchi pega o velocípede e a mãe pede silêncio para poder continuar se deleitando com aquela canção nostálgica que invadiu o espaço do quarto.

O plano seguinte já o mostra empurrando o carrinho em direção ao quintal. Há uma grande profundidade de campo no enquadramento, de modo que já alcançamos a visibilidade da escada encostada na parede no fundo do quadro (Figura 65). O som do atrito das rodas no chão de taco agora domina completamente a ambiência acústica, já que a câmera sai do quarto e enquadra a movimentação do garoto. Antes de adentrar no quintal, Luchi resolve beber um copo de água. Como o velocípede barulhento para, e a casa está bem silenciosa, já que os outros personagens estão dentro do quarto, conseguimos ouvir os sons do trânsito do entorno penetrarem naquele espaço.



Figura 65. Luchi empurrando o carrinho em direção ao quintal. No fundo do quadro já é possível visualizar a escada que acaba provocando a queda do menino.

Quando o menino começa a beber a água, outras camadas sonoras invadem o espaço onde ele se encontra. Primeiramente, os passos e a respiração do cachorro que parece correr de um lado para o outro no quintal ao lado. Até então, Luchi nada percebe, contudo, quando

os latidos estrondosos começam, prontamente o garoto os escuta. Ele então para de tomar a água e como se tivesse sendo automaticamente conduzido por aquela sonoridade, começa a andar em direção ao quintal, sem se interessar mais pelo brinquedo que o distraia até então. O enquadramento permanece o mesmo, com uma intensa profundidade, e o vemos entrando no quintal (Figura 66).



Figura 66. O garoto entrando no quintal após ser atraído pelos latidos do cachorro.

O plano seguinte já se aproxima daquele espaço, mostrando Luchi olhando para o muro. A câmera nos posiciona atrás do menino. Neste instante há uma breve suspensão da presença sonora do cachorro, o que deixa o garoto a espreita. Seguimos ouvindo os sons do trânsito do entorno, agora mais intensos, já que estamos posicionados na área externa da casa. Quando ele volta a ouvir a movimentação do animal (passos e respiração), imediatamente burla o obstáculo frágil (Figura 67A) que Tali colocou em frente à escada na tentativa de inibir a astúcia das crianças, e começa sua subida (Figura 67B) rumo a tão desejada visualização da suposta “rata africana”, a câmera nos mantém atrás do garoto. Já no fim da escalada, há uma mudança de plano e o enquadramento fica na diagonal e em uma posição mais alta (Figuras 68 A e B). Quando chega ao último degrau, o garoto o força para tentar enxergar melhor o outro lado do muro, é quando a madeira cede e ele despenca lá de cima. Como a câmera está fixa no alto, só vemos o início da sua queda (Figura 68A), e apenas ouvimos o som fora de campo do seu corpo caindo no chão (Figura 68B).



Figura 67. Luchi burla o obstáculo colocado por Tali para impedir a subida das crianças na escada e começa a subi-la. Estes quadros fazem parte de um mesmo plano contínuo.



Figura 68. (A) Início da queda de Luchi após a madeira do último degrau ceder e partir. (B) Trata-se do mesmo plano. Como a câmara permanece estática, não vemos o corpo de Luchi no chão, apenas ouvimos o estrondo fora de campo que emana desta batida.

Há então a sucessão de quatro planos com os cômodos da casa vazios e silenciosos (Figuras 69 A, B, C e D), invadidos apenas pelos sons da rua, e, sobretudo, pelos ruídos do cachorro, os quais, durante o plano da subida (Figuras 67 A e B), haviam se tornado discretos e esparsos, mas que retornaram com bastante força, como se o animal tivesse se alarmado

com o barulho emitido pela queda. Apenas o último plano (Figura 69 D), que explora o mesmo enquadramento em profundidade daquele inicial (Figura 66), onde o garoto é fígado pelo latido acusmático, revela, no fundo do quadro, o corpo do menino sem vida. Quando perguntada em uma entrevista sobre a composição dessa cena, onde a queda fatal se consuma fora do nosso campo de visão (Figura 68B), e, ao invés da imediata visibilidade do morto, a câmara nos oferece os planos dos espaços vazios e silenciosos da casa, Martel comenta.

Uma pessoa morta significa que tudo o que ela podia pensar sobre o mundo, nunca mais vai acontecer. Toda uma dimensão do universo se perde para sempre. É essa ausência que me interessa. (...) A graça do movimento, que o morto perdeu, é algo tão terrível que não dá para se deter a isso. (...) Pensei que tinha que filmar a casa vazia porque, sobretudo quando se trata de uma criança, aí é onde primeiro a falta é sentida: falta o ruído, falta o movimento, falta a aparição surpresa da criança. (entrevista de Lucrecia Martel a OUBIÑA, 2007)



Figura 69. Sucessão de quatro planos distintos, curtos e sucessivos, com os cômodos da casa vazios e silenciosos. Apenas o último plano (D), que explora o mesmo enquadramento em profundidade daquele inicial (Figura 66) onde o garoto é fisgado pelo latido acusmático, revela, no fundo do quadro, o seu corpo sem vida.

Na busca de uma pungente partilha de sensações com a instância espectral em detrimento do estabelecimento de um contato meramente racional, a composição desta sequência-chave, sobretudo, na sua reta final onde o incidente com a criança ocorre, propõe o rompimento com a natureza explícita da dimensão visual para que o impacto sonoro da ação da queda de Luchi, bem como o arranjo sônico dos planos subsequentes, nos toque sensitivamente. Sem nos dar a visibilidade imediata do corpo, e oferecendo os quadros potencialmente subjetivos dos cômodos da casa vazios, preenchidos sonoramente pelos ruídos caninos que atraíram o menino para a escada, antes mesmo de mostrar ao longe o plano do garoto morto, o filme não apenas nos faz entender que aquele acidente foi mortal, como nos deixa estarecidos diante da ameaça contingencial onipresente que paira sobre aquele cotidiano diegético.

É por meio das sonoridades acusmáticas que o filme vai criando uma atmosfera de tensão e um clima de suspense em torno da rotina aparentemente normal daquelas famílias. Enquanto a esfera visual não indica nada fora do comum, os sons, sobretudo, aqueles provenientes das zonas “invisíveis” do quadro, exalam a presença de um perigo que alerta o espectador, e cuja identificação nebulosa nos desprotege sensorialmente. Ficamos assim, mais aptos a imergir naquela narrativa insinuante e opaca que evoca respostas afetivas típicas de enredos horripilantes em um contexto trivial.

Toda a evolução da curiosidade e do medo de Luchi, que acaba deflagrando seu acidente fatal, é operada pela acusmatização eterna dos ruídos do cachorro. Neste sentido, o filme subverte o trajeto típico do recurso do som *fora de campo ativo*, convencionalmente baseado no jogo visualizado/acusmatizado, acusmatizado/visualizado, e opta por deixá-lo até o fim na zona acusmática do quadro, intensificando a criação de uma expectativa angustiante em torno de sua aparição em distintos momentos do filme.

Diferente dos filmes de horror, não temos aqui a aparição súbita do monstro que transita sorrateiramente pelas bordas do quadro, isto porque sabemos que o que existe do outro lado do muro é um cachorro. No entanto, a insistente repetição desses latidos descorporificados que apavoram o garoto provoca nossa percepção não a temer o animal, mas sim a nos afligir com o que pode acontecer a Luchi a partir da alimentação fantasiosa desse medo.

O que faz desse arranjo som-imagem dessincronizado um aspecto fundamental para a produção de sentido do filme é o fato dele propiciar um compartilhamento de experiência entre o espectador e Luchi. Ambos, em nenhum momento, visualizam a fonte dos latidos

enigmáticos, o que torna esse som potencialmente abstrato. Por um lado, ele provoca a imaginação infantil do garoto, potencializando o seu medo curioso. Provavelmente se em algum outro momento o menino tivesse visto o cão do vizinho, ele não teria caído naquela armadilha sonora mortal ao tentar constatar a existência da “rata africana”. De outra forma, o espectador, ao também ser privado da evidência figurativa da imagem, se torna mais vulnerável sensitivamente a alcançar uma aproximação com a subjetividade de Luciano.

Não que compartilhemos do medo de Luchi, até porque nossa mente adulta tem a convicção de que o pavor do garoto é fruto da crença em uma lenda, a qual não nos acessa da mesma forma que acessa uma criança. Se estivéssemos diante de um filme do gênero horror, suspense, talvez esse compartilhamento direto do pavor em relação à “rata africana” fosse até possível, mas não é o caso, a lenda não é o enredo do filme, o qual é baseado em uma trama ordinária, mas apenas o elemento textual que evoca a aflição infantil de Luchi, sobretudo, pela maneira como é contada, a partir da composição de uma *mise-en-scène* sonora que busca esta resposta afetiva.

Neste sentido, a acusmatização dos ruídos do cachorro busca suscitar no espectador um estranhamento em relação àquela sonoridade tão corriqueira, afinal, os latidos são elementos típicos das ambiências acústicas mundanas, sobretudo, na América-latina onde criar esses animais domésticos é um hábito culturalmente enraizado. O que a diegese propõe ao explorar os latidos como sons fora de campo é que na ausência da obviedade da relação figurativa som-imagem nos disponibilizemos a compreender aquelas sonoridades não como meras características acústicas miméticas de um cachorro, mais sim como a motivação narrativa da morte de Luchi, que ao longo da trama incorpora o simbolismo de um verdadeiro presságio.

O recurso do som acusmático se apresenta aqui como elemento fundamental para a produção do sentido pretendido. Tal construção assincrônica ao distinguir som e imagem enquanto componentes informativos autônomos busca “(...) evidenciar a particularidade de cada uma dessas informações, além de colocar o espectador diante de uma estranheza, e isso poderá levá-lo a uma vivência de intensa subjetividade (...). Uma vivência relacional” (FLORES, 2013, p.80). Dessa maneira, é por meio desse arranjo som-imagem que passamos a estranhar a camada reconhecível daqueles latidos e a compreender que eles querem nos dizer algo para além da imagem mental explícita que carregam. Este contato de caráter abstrato se apresenta como o caminho para nossa imersão naquele universo ficcional opaco.

Tal opacidade da diegese, operada, sobretudo, pela potência de ambiguidade inerente aos sons acusmáticos, é reforçada pela reação de indiferença que demarca a postura dos

personagens, como se eles tivessem alheios às ameaças contingenciais que os cercam, ao contrário de nós, que, a depender de nosso processo frutivo, podemos permanecer tensos do início ao fim do filme, atormentados por essa omissão e pelos sinais acústicos a todo tempo recebidos. Mecha cai em cima de taças de vidro, e Gregório diz para que ela se levantar porque vai chover; Luchi fica na mira das escopetas e mal se mexe antes dos garotos dispararem em um alvo que está bem do seu lado; Os jovens empunham facões e aglutinados em um espaço confinante golpeiam sem nenhum cuidado as águas de uma barragem que está prestes transbordar; José leva uma surra e sua irmã só se preocupa em tirar sua roupa para que ele não durma sujo; Joaquim perdeu um olho justamente correndo pelo mesmo morro de mata fechada que ele continua correndo todos os dias.

A sucessão de pequenos acidentes e de situações de risco nunca modifica o comportamento dos personagens. A alternância entre perigo e inação (logo após um momento inquietante, cada um recupera sua natural indolência) produz uma acumulação conflituosa e, por conseguinte, um crescimento da tensão dramática que só pode resolver-se em uma catástrofe (OUBIÑA, 2007).

Sentimos este “crescimento da tensão dramática” de forma tão impactante porque somos invadidos constantemente por impressões sonoras que nos angustiam. Além dos latidos descorporificados e mortíferos, destacamos ao longo desta análise a composição ominosa do som ambiente como outro simbolismo determinante para nossa conexão com o destino catastrófico de Luchi. O composto formado pelos trovões intensamente graves, que nos descompassam organicamente, e pela massa sibilante das cigarras, cuja alta frequência característica inquieta nossa percepção, evoca um forte clima de suspense, sobretudo, na abertura do filme onde há a inserção de um *low-frequency rumble* de timbre sinistro. Esta atmosfera de tensão se espalha pelo filme, reforçando a sensação que paira pelo universo diegético de que algo imprevisível e de consequência desastrosa está prestes a acontecer em meio aquela estranha normalidade.

A conotação acústica carregada por esses eventos, sobretudo, pelos latidos e pelos trovões, ao ser incorporada no desenho de som das sequências que aludem diretamente a morte de Luciano – a sequência do tiro fora de campo; da brincadeira de se fingir de morto; dos planos onde prende a respiração -, busca imprimir em nossa experiência frutiva a intuição acerca do desfecho pressagiado desde os primeiros frames. Contudo, a presença dessas sonoridades acusmáticas não se limita a estas cenas premonitórias pontuais, já que são sons recorrentes em distintas ações. As trovoadas reverberantes invadem os espaços das casas de

Mecha e Tali a todo tempo, assim como os sons dos cachorros, de uma maneira geral e não apenas aqueles emitidos pelo cão do vizinho de Luchi, são sonoridades reiteradas, tendo em vista que esses animais estão presentes em diversas cenas. Tais eventos acústicos, portanto, são responsáveis pela manutenção de uma tensão enigmática e onipresente primordial para a produção do sentido fílmico.

Tanto em *O Pântano* quanto em *A Mulher Sem Cabeça*, os sons acusmáticos ao se libertarem da obrigação de referenciar a dimensão visual assumem funções autônomas no processo de engendramento da significação diegética. Enquanto no primeiro filme conduzem o espectador, em termos narrativos e sensoriais, renunciando a queda fatídica de Luchi, no segundo, funcionam enquanto reminiscência do atropelamento que perturba Vero tão intensamente, e cujo estado psicótico é o motivo da trama.

Em ambos os filmes os sons desconectados de suas fontes tornam-se aptos a complementar expressivamente a imagem, ou mesmo resignificá-la por meio do confronto aos seus sentidos diretos. É como se nossa escuta ao nos fazer estranhar e transcender a evidência daquilo que vemos nos revelasse aspectos da instância ficcional potencialmente significativos, e que jamais seriam revelados em uma composição convencionalmente sincrônica e verossimilhante. Dentro desta perspectiva, é neste jogo ininterrupto de identificação e afastamento, de naturalismo e irrealidade, primordialmente, mantido pelos elementos sonoros em disjunção com os componentes imagéticos, que Martel constrói seus universos diegéticos enigmáticos e peculiares.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Lucrecia Martel não concebe seus filmes para serem fruídos simplesmente durante o tempo de sua duração. Para a diretora, os *insights* perceptivos despertados no decorrer da experiência fílmica de sua obra devem permanecer com o espectador para além do instante da projeção, despertando novas impressões e resignificando tantas outras que nos conectam incessantemente com o mundo tangível. O fato de suas três películas possuírem finais abertos transmite esta nítida sensação de que todo significado que provém do nosso contato imersivo com aqueles universos diegéticos, não se encerra ali, pois vai subsistir, pelo tempo que for, em nossa consciência perceptiva ordinária.

As apostas hoje são cada vez mais a curto prazo, e essa visão deixa alguns filmes muito torpes: as coisas têm que ser claríssimas porque o público deve chegar a uma conclusão e não pode ter dúvidas. Mas o mundo não funciona assim; a experiência humana é a longo prazo. Eu não estou buscando o imediato, e confio que o espectador vai levar o filme consigo, já que para mim o tempo é muito importante na relação com um filme. E confio nisso devido à maneira como os filmes foram construídos – não como uma trama ou um jogo de inteligência, mas como um processo de percepção (entrevista de Lucrecia Martel, 2010, a BARRENHA, 2011, p.73).

Deveras, para o estabelecimento de uma ligação com o cinema de Lucrecia Martel, a compreensão da trama é tratada como um aspecto secundário, já que o que conduz a nossa fruição é, sobretudo, a conexão sensorial estabelecida com a instância diegética, baseada no suscitamento da dúvida, da suspeita, e não do esclarecimento obsessivo do enredo. O “processo de percepção” engendrado por seus filmes se configura, portanto, em um genuíno regime de compartilhamento de percepções e experiências, e não de mero alcance de uma apreensão intelectual. Compreender as ficções desta diretora não significa decifrá-las racionalmente, mas sim, senti-las com toda nossa potência intuitiva.

Na construção desse cinema sensório “Lucreciano”, a composição da trilha de áudio se apresenta como um aspecto determinante. Nesta cinematografia, livres da obrigação convencional de agregar valor figurativo as imagens, os elementos sonoros assumem papéis autônomos e fundamentais na produção do sentido fílmico. Não obstante a importância do trabalho com a voz e com a música empreendido neste âmbito, destacamos ao longo desta dissertação a contribuição incisiva da representação dos sons do mundo, operada pelos efeitos sonoros, na concepção deste cinema peculiar que segue se fazendo presente em nossa consciência perceptiva para além do tempo da projeção.

Lembro-me que após assistir *A Menina Santa* em uma sessão despreziosa de um cine-clube, tendo sido este meu primeiro contato com a obra da diretora conforme episódio narrado na introdução deste trabalho, os eventos sonoros mundanos ali presentes, meticulosamente e inventivamente representados, confrontavam minha identificação e confundiam meus sentidos. Passei um bom tempo levando essa impactante experiência auditiva comigo, e ela engendrou mudanças não só na maneira de eu me conectar com os filmes, até então pautada estritamente na dimensão visual, como na forma de me relacionar com o universo sonoro ao meu redor.

Buscamos no presente estudo compreender como Lucrecia Martel desenvolve seu reconhecido estilo peculiar, mormente, a partir da exploração criativa da matéria sonora circundante, aspecto tradicionalmente renegado a uma descreditada função utilitária na linguagem fílmica tradicional, hegemônica no contexto contemporâneo. Na busca por esse

entendimento nos concentramos na investigação de recursos estilísticos que são recorrentemente trabalhados em suas películas, com destaque para o uso das sonoridades hiper-realistas e da exploração das composições acusmáticas. Ademais, a partir da reflexão acerca de diversas declarações de Martel à imprensa e a outros pesquisadores, percebemos que esta importância devotada ao som para a construção de seu cinema é fruto do fascínio que a cineasta tem pela experiência sônica cotidiana.

Por meio do desenvolvimento de uma análise fílmica minuciosa, estruturada na conjunção entre conceitos dos estudos do som cinematográfico problematizados ao longo do texto, a interpretação analítica desta pesquisa, e a reflexão acerca da inspiração acústica pré-fílmica de Martel, elegemos sequências-chaves de seus três filmes – *O Pântano*, *A Menina Santa* e *A Mulher sem cabeça* – e investigamos a produção de sentido que emerge a partir da criação sonora empreendida nestas cenas. Além disso, procuramos refletir sobre como estes significados engendrados reverberam não só na nossa imersão nos universos ficcionais, como na nossa experiência sonora extra-diegética

Neste sentido, descobrimos que na obra analisada, tanto no estabelecimento de uma relação sincrônica, quanto de uma construção assincrônica do composto som-imagem, os elementos sonoros vão muito além de uma operação de redundância em relação às informações visuais disponíveis, suscitando significações genuinamente sônicas.

Observamos que as camadas do som ambiente não são representadas como elementos que simplesmente preenchem as paisagens e ambientações acústicas, mas sim que as resignificam, tornando-as potencialmente influentes na suscitação de impressões acerca da diegese. Vimos que os sons produzidos pelos personagens e aqueles provenientes de suas interações com o espaço circundante não necessariamente mimetizam seus gestos, mas sim revelam a todo tempo suas subjetividades. Percebemos também que a inserção de eventos acústicos não referenciais, exclusivamente criados a partir da manipulação de frequências e timbres cotidianos, funciona a favor da evocação de sensações reveladoras sobre o mundo ficcional codificado.

Dessa maneira, a título de conclusão, compreendemos que ao combinar, em uma mesma composição audiovisual, a quebra da referencialidade abusiva inerente à imagem e a potencialização da menosprezada força sensorial intrínseca ao som, Lucrecia Martel legitima um estilo cinematográfico particular. É justamente a partir da evocação sonora de um estranhamento perceptivo que confronta a familiaridade que superficialmente emana da dimensão visual, que a cineasta concebe filmes peculiares, onde as narrativas cotidianas são permeadas por uma atmosfera enigmática.

Ao evitar o óbvio na representação fílmica, Martel busca revelar o que está por trás desta instância que muitas vezes cega e ensurdece o espectador, já que nos impede de ir além das evidências, de transpassar as relações referenciais. E assim, ao nos permitirmos nos sentir “perdidos” em nosso raciocínio e senso de identificação, é que somos capazes de absorver nos nossos labirintos perceptivos o amálgama de sentidos que nos invade e nos transforma durante a experiência de assistir, e, sobretudo, ouvir as películas de Lucrecia Martel. Depois da imersão em seus universos sonoros, já não escutamos o mundo que nos cerca da mesma forma.

REFERÊNCIAS

AGUILAR, G. **Otros mundos: Un ensayo sobre el nuevo cine argentino**. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2006.

AMIOT, J. Formas de la ficción cinematográfica actual en América Latina. **Cuadernos Hispanoamericanos**, v. 679, 2007. Disponível em: <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01473957766015117632268/210259_002.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2016.

BARRENHA, N. C. **A experiência do cinema de Lucrecia Martel: Resíduos do tempo e sons à beira da piscina**. 2011. 224 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes da Unicamp, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2011. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000837604>>. Acesso em: 25. Jan. 2017.

BONGERS, W. Topografías accidentales y voluntarias en el cine de Lucrecia Martel y Lisandro Alonso. **laFuga**, v. 12, 2011.

BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papirus Editora, 2009.

CAMPERO, A. **Nuevo cine argentino**. Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, 2009.

CAPELLER, I. Raios e trovões: hiper-realismo e *sound design* no cinema contemporâneo. In: **Catálogo da mostra e curso O Som no Cinema**. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, pp. 65-70, 2008.

CARREIRO, R. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. **Ciberlegenda**, v. 24, pp. 29-42, 2011.

CARVALHO, A. **A percepção sono no cinema: ver com os ouvidos, ouvir com outros sentidos**. 2009. 143 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

CHION, M. **A Audiovisão**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

CONSTANTINI, G. La banda sonora en el nuevo cine argentino. **Cuadernos Hispanoamericanos**, v. 679, 2007.

COSTA, F M. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos? **Logos Comunicação e Audiovisual**, v. 17, n. 1, 2010.

COSTA, F M. Pode-se dizer que há algo como um hiperrealismo sonoro no cinema argentino? **Ciberlegenda**, v. 1, n. 24, pp. 84-90, 2011.

CUNHA, D. F. A submersão nas imagens sonoras: o som e suas dimensões reais e imaginárias. **Revista Rumores**, v. 1, n. 9, 2011.

CUNHA, D. F. **O som e suas dimensões concretas e subjetivas nos filmes de Lucrecia Martel**. 2013. 169 f. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

DUBOIS, P. **O ato fotográfico**. Campinas: Papirus, 1993.

EISENSTEIN, S; PUDOVKIN, V.; ALEXANDROV, G. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Jorge Zahar Editores, 2002.

ESPÓSITO, M. C. Criando o mundo com sons: pós-produção de som e *sound design* no cinema. 2011. 117 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Contemporânea) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

FLORES, V. **Além dos Limites do Quadro: O Som a partir do Cinema Moderno**. 2013. 213 f. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes da Unicamp, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

FLÜCKIGER, B. **The unidentified sound object**. 2001. Disponível em: <http://www.zauberklang.ch/uso_flueckiger.pdf>. Acesso em: 15 Jan 2017.

GUEST, H. Lucrecia Martel. **Bombsite**. 2009. Disponível em: <<http://www.bombsite.com/issues/106/articles/3231>>. Acesso em: 06 Jan. 2017.

JIMÉNEZ, P. La memoria de un sonido – Entrevista a Lucrecia Martel. **Beso Taiwanês – Textos de Paula Jiménez**. 2009. Disponível em: <<http://besotaiwanês.blogspot.com/2009/08/la-memoria-de-un-sonido.html>>. Acesso em: 09 Jan. 2017.

KERINS, M. Narration in the cinema of digital sound. **The Velvet Light Trap**, v. 58, n. 3, pp. 41-54, 2006.

LERER, D. Lobo suelto, cordero atado: Lucrecia Martel filme en Salta su segunda película. **Clarín**, 2003.

MARTEL, L. **Em busca de fissuras**. Entrevistador: MIRANDA, M. Jan 2016. Entrevista concedida ao site Cinética – Cinema e Crítica. Disponível em: <<http://revistacinetica.com.br/home/entrevista-com-lucrecia-martel/>>. Acesso em: 09 Jan 2017.

MARTEL, L. **Argentine Filmmaker Lucrecia Martel in Sarajevo: “Avoiding obviousness I discover other things”**. Entrevistador: BROOKS, B. Jul, 2011. Entrevista concedida ao site IndieWire. Disponível em: <http://www.indiewire.com/article/argentine_filmaker_lucrecia_martel_in_sarajevo_avoiding_obviousness_i_disc>. Acesso em: 12 dez. 2017.

MELLO, R P. Rarefação: Paradoxos Imagéticos. IN: Congresso Internacional da APCG: Materialidade e Virtualidade, 2010, Porto Alegre. **Anais**. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio grande do Sul, pp. 359-371, 2010.

OPOLSKI, D. **Análise do *design* sonoro no longa-metragem Ensaio Sobre a Cegueira**. 2009. 111 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Departamento de Artes, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

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

OUBIÑA, D. **Estudio crítico sobre La ciénaga, de Lucrecia Martel**. Buenos Aires: Picnic Editorial, 2007.

PRYSTHON, A. **Efeitos de real no cinema do mundo**. In: BRASIL, A.; MORETTIN, E.; LISSOVSKY, M. Visualidades hoje. Brasília: Compós, 2013.

SCHAFER, R. M. **A afinação do mundo**. São Paulo: Unesp, 2001.

THOM, R. Designing a movie for sound. **Iris Magazine**, n. 27, pp. 9-20, 1999.

VERARDI, M. **Nuevo cine argentino (1998-2008): formas de una época**. 2010. Tese (Doutorado em História y Teoría de las Artes) – Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

VIEIRA, E. Paisagens sonoras e realismo sensório no cinema mundial contemporâneo. **Contemporânea – Comunicação e Cultura**, v. 11, n. 3, p. 489-503, 2013.

WEISS, N. *La inscripción del fuera de campo en los films de Lucrecia Martel*. Trabalho apresentado no Simpósio “Cines en la encrucijada nacional” – mesa redonda “Lucrecia Martel”, no II Congreso Internacional ASAECA (Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual), Buenos Aires, outubro/2010. *Texto não publicado até o momento, cedido pela autora*.

WISNIEWSKI, C. When words collide: An interview with Lucrecia Martel, director of The Headless Woman. **Reverse Shot**, n. 25, 2009.

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