

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

## **SOM: ELEMENTO SENSORIAL EM FILMES EXPERIMENTAIS**

ALVES , Haroldo Castro 1

**RESUMO:**A pesquisa consiste na análise do som como elemento sensorial usado de forma não tradicional/explicativa em obras cinematográficas de caráter experimental. Tendo como ponto de partida os filmes dos cineastas Peter Tscherkassky e Stan Brakhage, são analisadas as funções e desdobramentos do uso do som em obras que o usam como forte elemento dramático e sensorial, de forma diferente dos filmes clássico narrativos.O austríaco, Tscherkassky, usa o som, em seu processo de montagem com película, para criar uma atmosfera soturna e misteriosa, se aproximando esteticamente com o pesadelo. Já Brakhage, aposta na ausência do som para discutir sua inerência na imagem cinematográfica. Alcançando o lúdico e principalmente aquilo que vemos e ouvimos quando fechamos os olhos.

**PALAVRAS - CHAVE:** som, cinema experimental, sensorialidade na imagem e som

### **INTRODUÇÃO**

A pesquisa consiste na análise do som como elemento sensorial usado de forma não tradicional/explicativa em obras cinematográficas de caráter experimental.Foram analisados filmes de dois cineastas de vanguarda: Stan Brakhage (da vanguarda experimental estadunidense dos anos 50) e Peter Tscherkassky (da vanguarda austríaca dos anos 90 e 2000). Constata-se que o processo sonoro e o pensamento sobre o próprio, nas obras de ambos cineastas, é de cunho autoral, tendo cada um, sua própria maneira de problematizar a cerca do som.

Stan Brakhage pensa na inerência do som na imagem cinematográfica de suas obras como ponto de partida em seu processo. Já Tscherkassky, manipula os sons dos found footage usados, para chegar em resultados totalmente novos e nada concretos, nada exatos.

Mas ambos cineastas alcançam o onírico e transcendem a exatidão do som na cinematografia tradicional; aquela do cinema clássico narrativo.

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

## PETER TSCHERKASSKY

Peter Tscherkassky, em sua Trilogia Cinemascope, usa como matéria-prima o found footage. A partir daí, ele altera diretamente a película; a modificando e até alterando os planos com o uso de um laser. Sobre seu processo, ele disse :

“Sabemos que o som é gravado sob a forma de uma banda riscada que corre, paralelamente às imagens, na borda da película. É o que chamamos de "som ótico". A banda sonora de um filme pode, então, da mesma forma que sua parte visual, ser copiada e remontada por colagem. Fiz claramente o uso dessa possibilidade em *Outer Space*: para cada passagem do filme, escolhi na cópia original as seqüências sonoras apropriadas, que em seguida adicionei às imagens (dando-se o caso, ao som síncrono dos planos de origem). Em *L'Arrivée*, o found footage foi disposto de tal maneira que no fim do percurso o leitor de som do projetor "lê" e transmite uma parte da imagem ela mesma como uma gravação sonora (o resultado acústico lembra vagamente o universo dos trabalhos de sons futuristas)” (tradução por Ruy Gardnier da versão francesa do texto, publicada na revista *Trafic* 44, inverno 2002)

*L'Arrivée* (1997-1998), primeiro filme da trilogia, começa com a movimentação da película (percebendo-se a faixa de som). Ela oscila, deslocando-se do canto para meio da tela (aparecendo a faixa de som inclusive). O som é de interferência, além dos chiados próprios da película, porém mais realçados. Logo duas imagens se chocam (a mesma imagem só que duplicada), enquanto o som realça as tentativas de colisão. Quando o trem chega à estação tudo se distorce, camadas e camadas película sobrepostas, sons e imagens, misturados e “flickando” até quando a mulher desce do trem e tudo falsamente se estabiliza.

Já *Outerspace* (1999), segundo filme da trilogia, possui outros níveis de refinamento, se tratando de som. A função primaria dele aqui é criar e acompanhar a tensão dramática dentro das possíveis interpretações quanto a narrativa do filme (ainda que mínima, a leitura narrativa pode ser feita em maior grau graças a estrutura sonora, que é deveras carregada de conotações emocionais).

No início vemos a casa pelo lado de fora, lá dentro é onde a trama se passará quase por completa. A música anuncia a chegada da personagem (que surge de frente a casa), antes o som pairava suave, com pequenos ruídos da película (típica ambiência tscherkasskyana). Ao

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

abrir a porta da casa, o som do girar da maçaneta se prolonga, segundo fator do início da tensão dramática (o primeiro foi a música, distorcida, criando uma atmosfera sombria); assim a sonoridade caminha, com seus graves constantes que nos fazem sentir o peso da atmosfera e os agudos que intensificam algumas ações criando, também, o efeito do susto. A mulher se comunica com alguém dentro da casa, esse alguém responde, a música pára (mas volta e meia está de volta); lembrando que os sons estão manipulados de forma com que não ouvimos expressões legíveis e exatas da nossa condição humana, tudo se deduz, através das motivações que os sons nos trazem (junto às imagens).

Num cômodo da casa, a mulher mantém-se tensa, vários olhares nos sugerem que algo vai acontecer, o som em sua ambiência está calmo, mas logo explode, a mulher vê algo, sentimos que ela vê algo, sua face gira inúmeras vezes e enquanto seu olhar percorre o ambiente, além-tela, o som está travado com o movimento do pescoço dela, ouvimos um barulho de colisão, repetidas vezes. A partir daí, a progressão da intensificação dramática é mais violenta; a música ressurgue, macabra, e ruídos mais bruscos irrompem no ritmo da montagem.

Enfim, algum fenômeno brutal surge na casa, a mulher grita (repetidamente) em imagem, em som o grito vem em menor quantidade; lembrando aqueles pesadelos que temos, onde tentamos gritar mas não sai som algum.

De volta ao filme: vidros se quebram, coisas se colidem (as películas se colidem!), as imagens são fugazes, mas o som nos aterra, o som inclusive nos indica acontecimentos no além-tela. Chegam os momentos de transcendência, onde a abstração toma conta culminando no “aparecimento do dispositivo”, as películas e o som correndo, flickando... então a imagem da casa está de volta (do lado de fora), o filme quase que se emudece por completo, até que vai voltando aos poucos, duas películas se cruzam (um plano se colidindo com sua replica) e o som acompanhando a colisão das imagens enquanto vamos entrando na casa, pelas janelas que se colidem, até estarmos inseridos novamente naquela atmosfera sombria. Pancadas sonoras explodem, o som atinge seu auge de violência; algo força o rosto da mulher contra a parede, ao lado de um espelho, enquanto as pancadas soam acompanhando o flicking da

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

imagem, a mulher geme, ela praticamente está sendo esmagada pelas sobreposições (sonoras e visuais)!

Se até agora algum fenômeno externo regia as forças sobre a casa, agora era a mulher quem se enfurecia, quebrando janelas, objetos, móveis... enfim, quebrando literalmente o espaço em que, como personagem fictícia, está confinada: ao meu ver, ela parece estar brigando com o próprio filme.

Novamente um “estado de calma”, onde ouvimos a mulher se comunicando com um homem enquanto aparece imagens da casa pós caos, culminando na imagem do reflexo da mulher num espelho. Sobreposições de imagens de seu rosto, olhos, compõe a tela, enquanto o som está amenizado, naquela ambiência já comentada, junto a voz da mulher, que sussurra, parecendo finalmente ter alcançado a paz.

*Dreamwork (2001)* é o último filme da trilogia. O found footage usado aqui é novamente o thriller *The Entity*. A composição sonora se aproxima com a de *OuterSpace*, porém, em *Dreamwork*, há uma composição musical creditada a Kiawasch Saheb Nassagh. Nota-se, também, que o som é pouco mais abstrato, com adição de vários ruídos.

Se em *OuterSpace* o clima de pesadelo era uma constante, em *Dreamwork* (como o nome sugere) o sonho é o tema principal; se no primeiro estávamos diretamente inseridos dentro do pesadelo, agora acompanhamos o pesadelo através da perspectiva da mulher, que parece sonhar com tudo o que está acontecendo enquanto dorme.

A mulher se deita, dorme (a imagem dela dormindo sempre aparece durante o filme, além de um personagem masculino, que também dorme), enquanto tic-tacs de relógios soam a todo momento, dando o aspecto de passagem de tempo. Enquanto ela dorme, uma narrativa se prolonga, o homem com quem ela conversava em *OuterSpace* ganha corpo nesse filme; eles conversam pessoalmente. Inserções de imagens da mulher nua são acompanhadas de gemidos femininos, criando um ar de desejo.

Há um momento em que a mulher se contorce e grita, vários pregos aparecem na tela; ela parece ser estuprada, de pernas abertas, com inserções de mãos que tocam suas coxas, gemidos assustados e distorcidos. Vários outros personagens surgem, crianças, homens; por

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

ora há trechos dos personagens em outros ambientes sem ser casa. Sons dignos de ficção científica permeiam o filme: futurísticos, enigmáticos e sombrios.

Em determinado momento, as mãos do realizador aparecem, montando o filme, adicionando figuras recortadas nas películas. É um momento de transcendência narrativa, quebrado bruscamente por um despertador, que irrompe fazendo a mulher acordar. Ela levanta está feliz, se levanta, abre uma janela enquanto diz algo: parece acordar as crianças, dizendo que já é de manhã. O filme vai se desintegrando, até restar apenas ruídos sonoros.

A dramatização criada nos filme OuterSpace tem forte relação com o pesadelo; e o fato do found footage usado (*The Entity*, dirigido por Sidney J. Furie, EUA, 1983) ser um *thriller*, já ajuda a levar a estilização do pesadelo para um outro nível (estilo diferente do de Stan Brakhage, onde o lúdico é tratado em camadas mais abstratas, portanto, bem mais desdramatizadas).

## STAN BRAKHAGE

Stan Brakhage começa, lá pelos anos 50, sua trajetória cinematográfica, sempre pensando no dispositivo e em suas outras possibilidades (além daquelas narrativas/tradicionais). Ao contrário de Tscherkassky, quase sempre utilizou de seu próprio material filmado para moldar na película suas obras artísticas. Na parte final de sua vida, predominou o trabalho de pintura sobre a película.

Na grande maioria de suas obras, Brakhage optou pelo não uso do som. Ou pelo menos, o não uso desse som tradicional, audível e explicativo que permeia toda a história do cinema desde o início do cinema falado. Já diziam os russos da montagem sobre o surgimento dos aparatos sonoros na cinematografia:

Em primeiro lugar, haverá exploração comercial da mercadoria mais vendável, os FILMES FALADOS. Aqueles nos quais a gravação do som ocorrerá num nível naturalista, correspondendo exatamente ao movimento da tela, e proporcionando uma certa “ilusão” de pessoas que falam, objetos sonoros etc. (Declaração sobre o futuro do cinema sonoro: S.M. Eisestein, V.I. Pudovkin, G.V. Alexandrov. 1928)

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

Quanto mais Brakhage estudava sobre a estética do som, menos ele achava necessário o acompanhamento sonoro em suas obras visuais. Ele acreditava que em seu processo de montagem conseguia conectar o som e imagem em uma só obra de arte. Seu objetivo é “*se aprofundar em seu conceito de música como som equivalente ao movimento da mente*” (Brakhage, 1978).

Chion (em 1994) afirma que quando um fenômeno rítmico chega a nós através de um caminho sensorial (ouvidos ou olhos) significa que esse fenômeno simplesmente utiliza de um canal para chegar até nós; uma vez percebido pelos olhos ou ouvidos, o fenômeno atinge determinada região do cérebro conectada às funções motoras e então, só aí, ele se é decodificado como ritmo.

O músico Armando Fernandes Bugalho Filho realizou um experimento (como afirma em entrevista para a Folha De São Paulo, Março de 2006), acompanhando os efeitos da música em pacientes surdos, os monitorando através de eletrodos e eletroencefalograma. Ele concluiu com o experimento: “*tocamos os instrumentos sem que os pacientes vissem os aparelhos; o cérebro registrou o estímulo sonoro de acordo com a intensidade do som, assim como ocorre com pessoas que ouvem normalmente*”.

Um médico professor assistente de radiologia na Universidade de Washington, Dr. Shibata, declara que: “*Os efeitos provocados pela música são os mesmo tanto em ouvintes quanto em surdos... É a natureza da informação, e não sua modalidade, que parece ser importante para o cérebro em desenvolvimento*”. É exatamente nesse ponto em que Brakhage pensou sua obra; pra ele som e imagem são um só; e através de suas composições visuais ele poderia atingir níveis sonoros a partir da experiência com suas obras.

Brakhage nunca esteve interessado na ilusão, como Eisenstein aponta no uso do som em fins medíocres (auto-explicativo etc). Seu interesse é a experiência, acima de tudo. O que seus filmes mostram (sobretudo os últimos; películas pintadas) é o interior humano, é o que vemos (e ouvimos) quando fechamos os olhos, quando sonhamos, quando deixamos a babilônia (o lugar comum cotidiano) e buscamos a transcendência. Devemos nos entregar ao silêncio, como ele próprio o fazia, às meia noites no meio da plantação de milho, onde,

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

citando o próprio, “foi a primeira vez que eu estive em um ambiente silencioso o bastante que permitisse escutar a [música das esferas], como é chamada, e visualmente especifica o bastante para eu estar ciente do olhar pulsante da recepção da imagem”.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

EISENSTEIN, Sergei. A Forma do Filme. Zahar, 1949.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da Visão, 1963