

UNIVERSIDADE PAULISTA

SOM E MEMÓRIA NO DOCUMENTÁRIO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de Doutor em Comunicação.

VITOR PASQUINI SCARPELLI

SÃO PAULO

2019

UNIVERSIDADE PAULISTA

SOM E MEMÓRIA NO DOCUMENTÁRIO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Souza da Silva

VITOR PASQUINI SCARPELLI

SÃO PAULO

2019

Scarpelli, Vitor Pasquini.

Som e memória no documentário / Vitor Pasquini Scarpelli. -
2019.

117 f. : il. color.

Tese de Doutorado Apresentada ao Programa de Pós Graduação
em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2019.

Área de concentração: Configuração de Produtos e Processos na
Cultura Midiática.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Souza da Silva.

1. Som. 2. Memória. 3. Documentário. I. Silva, Gustavo Souza da
(orientador). II. Título.

VITOR PASQUINI SCARPELLI

SOM E MEMÓRIA NO DOCUMENTÁRIO

Trabalho de conclusão de curso para
obtenção do título de doutor em
Comunicação apresentado à
Universidade Paulista – UNIP.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Souza da
Silva

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

____ / ____ / ____
Prof. Dr. Gustavo Souza da Silva
Universidade Paulista – UNIP

____ / ____ / ____
Profa. Dra. Heloísa de Araújo Duarte Valente
Universidade Paulista – UNIP

____ / ____ / ____
Profa. Dra. Clarice Greco Alves
Universidade Paulista UNIP

____ / ____ / ____
Profa. Dra. Amanda Gaspar Monteiro Traballi

____ / ____ / ____
Prof. Dr. Juliano de Oliveira

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, pelo amor e ensinamentos recebidos.

À Paula Pellegrino e Manoel Medina, por estarem ao meu lado durante esse período.

Aos meus amigos e familiares, por tornarem a minha vida mais alegre.

Ao Paulo Henrique Lopes e Maria Alice de Andrade pelo suporte na realização desta tese.

À CAPES/PROSUP pela bolsa recebida.

RESUMO

Esta tese analisou aspectos do som e da memória nos documentários tendo como principais referenciais teóricos os trabalhos de Bill Nichols (2001), Guy Gauthier (2011), Beatriz Sarlo (2007), Michael Pollak (1992) e Michel Chion (2011). Foram escolhidos quatro documentários para compor o *corpus* desta tese. A escolha por esses filmes se fez pelo som ser, de alguma maneira, elemento de destaque nas narrativas. Os documentários escolhidos foram: Aboio (Marilia Rocha, 2005), Beep (Karen Collins, 2016), Alive Inside (Michael Rossato-Bennett, 2010) e Carta Sonora (Mario Casettari, Suzana Reck Miranda, 2010). Ao analisar características relacionadas ao som e à memória nesses filmes, foram apresentados diversos aspectos dos documentários como questões éticas encontradas por realizadores desse tipo de obra audiovisual e outros fatores que os diferenciam dos filmes de ficção. Também foram observadas características da captação sonora e diversas funções que o som pode exercer em um filme. Aspectos da memória, como a memória coletiva, colaboraram com o entendimento de como os depoentes podem assimilar lembranças de episódios que não foram vividos por ele. Por fim foram estabelecidas diversas relações entre som e memória no documentário, tendo em vista que esses dois elementos agem utilizando a subjetividade.

Palavras-chave: Som. Memória. Documentário.

ABSTRACT

This thesis analyzed aspects of sound and memory in documentaries using as its main theoretical references the works of Bill Nichols (2001), Guy Gauthier (2011), Beatriz Sarlo (2007), Michael Pollak (1992) and Michel Chion (2011). Four documentaries were chosen to make up the core of this thesis. These films were selected because in them sound is in some way an outstanding element of the narrative. The documentaries chosen were: Aboio (Marilia Rocha, 2005), Beep (Karen Collins, 2016), Alive Inside (Michael Rossato-Bennett, 2010) and Carta Sonora (Mario Casettari, Suzana Reck Miranda, 2010). In the analysis of the features related to sound and memory in these films, several aspects of documentaries were presented, such as the ethical issues faced by filmmakers in this kind of audiovisual work, and other factors that differentiate them from fiction films. Attention was also paid to the characteristics of sound recording and to several functions that sound may have in a film. Aspects of memory, such as collective memory, contributed to the understanding of how interviewees can assimilate memories of events that were not lived by them. Finally, several relations were established between sound and memory in documentary film, having in view that these two elements act resorting to subjectivity.

Key-words: Sound. Memory. Documentary.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagen 1 – Cardioide.....	52
Imagen 2 – Supercardioide.....	52
Imagen 3 – Hipercardioide.....	52
Imagen 4 – Omnidirecional.....	52
Imagen 5 – Figura-8.....	52
Imagen 6 – Shotgun.....	52
Imagen 7 – Vulto do Vaqueiro.....	59
Imagen 8 – Vaqueiro em close.....	59
Imagen 9 – Entrevistado A, médio.....	61
Imagen 10 – Entrevistado A, fechado.....	61
Imagen 11 – Entrevistado B, médio.....	62
Imagen 12 – Entrevistado B, fechado.....	62
Imagen 13 – Animação.....	62
Imagen 14 – Placa de som.....	62
Imagen 15 – John olhando para a câmera.....	64
Imagen 16 – Dan fala com enfermeira.....	64
Imagen 17 – John olhando suas fotos.....	64
Imagen 18 – Soldados.....	64
Imagen 19 – Paciente toma injeção.....	65
Imagen 20 – Garoto no rio.....	65
Imagen 21 – Poça d’água.....	66
Imagen 22 – Vão do MASP.....	66
Imagen 23 – Sino.....	66
Imagen 24 – Engraxataria.....	66
Imagen 25 – Movimentação urbana (A).....	67
Imagen 26 – Movimentação urbana (B).....	67
Imagen 27 – Vaqueiros cruzam o horizonte.....	69
Imagen 28 – Vaqueiro na caatinga.....	69
Imagen 29 – Idosa em asilo.....	71
Imagen 30 – Enfermeira com equipamento.....	71
Imagen 31 – Leitura do discurso.....	71
Imagen 32 – Crianças nas fábricas.....	71

Imagen 33 – Operários nas fábricas.....	72
Imagen 34 – Mulher e crianças.....	72
Imagen 35 – Idoso olha pela grade.....	72
Imagen 36 – Homem guarda a foto.....	72
Imagen 37 – Cartaz de fliperama.....	75
Imagen 38 – Máquinas de jogos antigas.....	75
Imagen 39 – Arma de brinquedo.....	75
Imagen 40 – Close de arma de brinquedo.....	75
Imagen 41 – Boneco em máquina.....	75
Imagen 42 – Máquina com espelhos.....	75
Imagen 43 – Pessoas e máquinas.....	75
Imagen 44 – Aviso de não-jogo.....	75
Imagen 45 – Sinal luminoso.....	78
Imagen 46 – Vagão e passageiros.....	78
Imagen 47 – Painel de ônibus.....	78
Imagen 48 – Avenida movimentada.....	78
Imagen 49 – Agente de trânsito.....	78
Imagen 50 – Pessoa com microfone.....	78
Imagen 51 – Mulher ouvindo música.....	102
Imagen 52 – Mulher emocionada.....	102
Imagen 53 – Homem ouvindo música.....	102
Imagen 54 – Homem emocionado.....	102
Imagen 55 – Vaqueiro em <i>Aboio</i>	105
Imagen 56 – Cangaceiro em <i>O Alto da Comadecida</i>	105
Imagen 57 – Crianças brincando.....	106
Imagen 58 – Casal comemorando.....	106
Imagen 59 – Atleta se exercitando.....	106
Imagen 60 – Mulher indo para o carro.....	106

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. TEORIAS DO DOCUMENTÁRIO.....	15
2. O SOM NOS DOCUMENTÁRIOS.....	39
2.1. Aplicações do som no cinema.....	39
2.2. Captação Sonora.....	50
2.3. Análise Sonora.....	53
2.3.1. O que está sendo dito em relação ao que está sendo mostrado.....	58
2.3.2. O método das máscaras.....	67
2.3.3. Casamento Forçado.....	78
2.3.4. Análise em três etapas.....	83
2.4. Considerações sobre a paisagem sonora.....	85
3. MEMÓRIA NOS DOCUMENTÁRIOS.....	89
3.1. A memória e o som.....	107
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	112
REFERÊNCIAS.....	116

INTRODUÇÃO

Os filmes documentários estão cada vez mais presentes nas produções audiovisuais. Em seu informe anual, publicado em 25/01/2016, a Agência Nacional de Cinema (ANCINE) constatou que houve um aumento de 12,3% nos lançamentos de filmes para o cinema, sendo 128 em 2015 comparados a 114 em 2014. Dos 128 filmes lançados, 48 são documentários. O aumento na produção de documentários é um acontecimento que propicia e instiga novos estudos sobre o tema. O crescimento da produção foi acompanhado pela produção de textos científicos sobre esse assunto. O som no documentário tem sido estudado por muitos pesquisadores nas últimas décadas. O avanço na tecnologia permitiu que documentaristas tenham mais opções de captação e utilização de áudio, fato que abre um novo leque de possibilidades para a exploração do componente sonoro nesses filmes. A memória também tem sido uma característica do documentário muito estudada pela comunidade acadêmica. Essa tese visa observar elementos da relação entre áudio e memória utilizando documentários que possuem o som não apenas como um “transmissor” do áudio mas sim como um elemento que está sendo tratado pela própria narrativa.

Foram escolhidos quatro documentários para o compor o *corpus* desta tese. A escolha por esses filmes se fez pelo som ser, de alguma maneira, elemento de destaque nas narrativas. Os documentários escolhidos foram:

- Aboio (Marilia Rocha, 2005). O filme conta a história de vaqueiros de três estados brasileiros (Bahia, Minas Gerais e Pernambuco) que utilizam um canto (abooio) para tanger o gado. Essa é uma tradição que faz parte da cultura oral, transmitida de pai para filho. Os personagens do filme compartilham suas histórias e de seus antepassados, que incluem contos, canções e situações enfrentadas por eles enquanto exerciam suas atividades. O filme também inclui reflexões de alguns músicos, na forma de locução, que possuem ligações com a música popular. A presença dos sons dos animais e dos vaqueiros, cria uma ambientação sonora que contextualiza as imagens durante uma grande parte do documentário.

- Beep (Karen Collins, 2016). Filme sobre a história do som nos videogames desde os seus primórdios até os dias atuais. O documentário começa mostrando as

dificuldades tecnológicas que existiam no início da história dos videogames e como os músicos foram capazes de driblar essas limitações. Esse aspecto de trabalhar o som de acordo com a tecnologia disponível é algo tratado pelos depoentes em diversas épocas da cronologia apresentada pelo filme. Em um segundo momento os músicos dizem como usam elementos sonoros para ativar lembranças nos jogadores. Na parte final do documentário são mostrados os desafios atuais na produção de áudio para novas plataformas de jogos eletrônicos.

- *Alive Inside* (Michael Rossato-Bennett, 2010). Acompanha um trabalho feito em hospitais por um voluntário, Daniel (ou Dan). Ele que acredita que a música pode ser um tratamento eficaz contra doenças degenerativas do cérebro que atingem a memória. O protagonista visita diversos asilos nos Estados Unidos e cria uma *playlist* personalizada com músicas que fizeram parte da vida das pessoas que residem nesses locais. Quando ouvem essas músicas, pessoas com perda de memória e dificuldade de comunicação se tornam mais ativas e sociáveis, porém, de acordo com médicos depoentes nesse documentário, o sistema de saúde americano não questiona o médico que receita remédios que custam milhares de dólares mas não permite que sejam comprados *iPods* de 30 dólares. Além de abordar o aspecto do sistema de saúde voltado ao idoso, o documentário também apresenta reflexões sobre o envelhecimento e o papel do idoso na sociedade atual. A luta de Daniel para que essa terapia musical seja utilizada no sistema de saúde americano é o fio condutor desse filme.

-*Carta Sonora* (Mario Cassettari, Suzana Reck Miranda, 2010). Os realizadores do filme propõem para dois especialistas em som (um *designer* de som para filmes e um músico) que façam a escuta do ambiente sonoro urbano da cidade de São Paulo e façam um “colagem” de impressões sonoras. O filme mostra diversas sequências de cenas urbanas de São Paulo e seus sons, que incluem conversas, carros, chuva e passos. Essas sequências são intercaladas com depoimentos dos dois entrevistados e suas impressões de como poderia ser uma trilha sonora na cidade de São Paulo.

A tese pretende analisar a utilização do som nos documentários e suas relações com a memória, bem como a maneira como o som é trabalhado, as

funções que exerce nos filmes e as características sonoras que apresenta de acordo com contexto em que está inserido. Entender essas características será fundamental para descobrir modos pelos quais a memória se relaciona com o som nos documentários.

A hipótese desta tese é que o som e a memória apresentam uma série de conexões subjetivas que se manifestam de diversas maneiras, desde a relação do realizador com os depoentes durante a relação da realização do filme até o momento em que o documentário é visto pelo espectador.

Para que se possa chegar a essa descoberta serão estudadas algumas linguagens narrativas utilizadas nos documentários e diferenças entre esses e os filmes de ficção. A compreensão do aspecto sonoro se dará por meio do estudo de conceitos de som no cinema, características da captação sonora e aspectos de influência do som. Uma análise, baseada no método sugerido por Chion (1994) detalhará alguns trechos escolhidos dos filmes do corpus e os observará em diferentes contextos. Em seguida serão abordados aspectos da memória, sua diferenciação em relação à história e será mostrado o conceito de memória coletiva. Por fim, serão feitas conexões entre as descobertas feitas no aspecto sonoro e àquelas feitas em relação à memória, para que se possa entender como elas se relacionam nos âmbito dos documentários.

A compreensão dos documentários se iniciará com algumas definições de documentários. As quatro primeiras apresentadas, de acordo com Nichols (2001), são: a maneira como os realizadores classificam seus filmes; que o filme seja realizado por pessoas que pertençam a um grupo de realizadores de documentários e pessoas que participem de exibições de filmes desse tipo; considerar o documentário um gênero, como faroeste ou ficção científica; e por meio dos espectadores que se identificam com esse tipo de filme. Para Salles (2004) a maneira como o espectador entende o filme é fundamental para sua categorização. Quando o entendimento é de que o que está sendo visto é um documentário, quem está assistindo poderá se relacionar com o filme de uma maneira diferente da qual se relacionaria com um filme de ficção. Essa relação diferenciada se dá pela questão ética, considerada fundamental por Gauthier (2011) para que o documentário possua legitimidade. Esse aspecto ético deve permear toda a realização do filme, desde a captação dos depoimentos até o processo de pós-produção.

Uma vez definidos alguns parâmetros para o que se pode considerar documentário, serão discutidas algumas categorizações desse tipo de filme, de acordo com Nichols. O autor sugere que seja feita a divisão da seguinte forma: poético, abre mão da edição contínua e organiza as imagens de maneira quase ritmada; expositivo, que tem como objetivo criar uma narrativa com viés argumentativo; observativo, modo no qual o realizador procura ter a mínima interferência possível na cena; participativo, que mostra a experiência de conviver com aquilo que está sendo mostrado; reflexivo, que procura mostrar aspectos da realização do filme; e performático, que se utiliza da subjetividade para mostrar elementos que estão além dos fatos.

A necessidade do real no documentário é questionada por Comolli (2008), que acredita que a utilização de elementos abstratos pode fazer com que a reprodução seja mais precisa.

Para retratar o ator social em um documentário, Caixeta e Guimarães (2008) acreditam que é necessário cuidado com a questão ética, tendo em vista que esses atores continuam a existir nos personagens após a realização do filme, diferentemente do que ocorre no cinema de ficção. A intenção do cineasta deve ser assertiva ao se fazer um documentário.

O estudo sobre o som nesta tese tem início com uma breve introdução da história do som nos documentários, tendo como destaque a incorporação de linguagens narrativas, na década de 1950 já utilizadas pela televisão na Inglaterra.

De acordo com Altman (1992), o som, na maioria das vezes, não é uma representação direta do que está sendo exibido na cena. Ele pode exercer diversas funções em um documentário. Flores (2013) cita algumas delas em sua obra: o fluxo sonoro, que consiste na maneira como os diversos sons do filme se relacionam, podendo causar transições suaves ou sensação de descontinuidade; servir como pontuação, dividindo sequências por meio dos sons, por exemplo; e construir um espaço imaginário para o espectador.

A utilização do som como ferramenta para explicitar as ações e emoções que ocorrem no filme é tratada por Gorbman (1987), que considera que a música vai além de ser um conjunto de notas melodiosas. Ela pode ser utilizada como um pano de fundo para criar uma ambientação que colabore com a imersão do espectador no filme ou ser algo que chame a atenção, como uma música épica em uma cena de batalha.

No cinema, a voz é o som que se destaca em relação a outros sons, de acordo com Chion (1994), devido ao fato desse tipo ser som ser o elemento ao qual as pessoas direcionam sua atenção no cotidiano. O texto ouvido em um filme pode direcionar a atenção das pessoas para elementos visuais específicos. Outras funções do som, para o autor, incluem criar a sensação de movimentação ou percepção temporal na imagem. Chion sugere que seja feita uma análise que inicialmente relate o que está sendo dito em relação ao que está sendo mostrado. Em um segundo momento, o autor sugere os filmes sejam observados de três maneiras: com som e imagem, somente com som e somente com imagem. Por fim, Chion recomenda que os sons das cenas sejam substituídos por outros para observar as impressões que podem causar.

O aspecto da memória tem início com uma distinção entre esta e a história, por meio das ideias de Nora (1993). A memória está em constante mutação, ela é carregada por indivíduos e possui diversos elementos emocionais que podem ser interpretados de diversas maneiras. A história existe na esfera intelectual é menos propensa a mudanças e para que se possa entendê-la é necessário que haja reflexão.

Essa relação entre história e memória pode apresentar situações conflituosas. O processo de documentação das memórias (que ocorre em muitos documentários) e, consequentemente, sua representação no mundo histórico, exige uma preocupação ética por parte dos realizadores do filme para que minimizar o conflito entre esses dois elementos. O processo de captação dos depoimentos, que se encaixa no que Sarlo (2007) chama de captura do presente, é o momento no qual os realizadores do documentário procuram, muitas vezes, fazer com que os depoentes contem suas memórias para que depois possam ser utilizadas como parte do filme. A narrativa das lembranças em primeira pessoa pode funcionar como ferramenta de convencimento do espectador, de acordo com Nichols.

O contexto no qual o documentário é exibido também pode se relacionar com a memória, tendo em vista que os espectadores podem ter referências muito diferentes daquilo que está sendo mostrado no filme. Liss (1998) aborda a relação com que os realizadores têm com o objeto da obra e questiona a necessidade das pessoas que fazem a representação de algo terem tido relações diretas com ele.

A memória também pode se relacionar com o aumento da produção de documentários. Huyssen (2000) acredita que a cultura da memória esteja cada vez

mais presente. Existe uma crescente preocupação com as questões da memória, que, de acordo com o autor, estão relacionadas com o medo do futuro, que leva as pessoas a se agararem ao passado.

O registro da memória em livros e outros documentos é muito valorizada na cultura ocidental, de acordo com Taylor (2012). Esse tipo de memória, chamada de memória de arquivo, preserva aquilo que está sendo observado pelo pesquisador. A autora cita um outro tipo de memória: a memória repertório. Nele estão inclusos, entre outros, o movimento, a dança e o canto. A performance possui relação direta com esse modo de transmissão da memória.

Algumas vezes as pessoas possuem lembranças de eventos que não foram vivenciados diretamente por elas. Essas lembranças são chamadas por Sarlo de pós- memória. Esse tipo de memória é construída por meio de narrativas do passado nas quais o receptor da informação conseguiu se imaginar na situação da pessoa que está contando a história. Halbwachs (1968) acredita que para que seja possível essa identificação e apropriação da memória de terceiros, deve haver uma confluência de ideias para que as memórias possam ser construídas com um fundamento em comum. Esses requisitos podem desenvolver a memória coletiva, que, de acordo com Pollak (1992), se desenvolvem em grupos nos quais a coletividade é exercida intensamente e acontecimentos do grupo sem a presença da pessoa são vividos “por tabela” por elas.

As particularidades das memórias de idosos são tratadas por Éclea Bosi (1973), para ela, enquanto os adultos se preocupam com o presente e a vida prática, os mais velhos possuem uma forte ligação com o passado, exercendo uma função de ser a memória da família e da sociedade. A idade também pode acrescentar autoridade ao depoente, de acordo com Macdougall (1998).

O autor cita também a dificuldade de representar as memórias no audiovisual, o que faz com que essas memórias, em alguns casos, sejam representadas por meio de elementos abstratos. Isso faz com que o significado do que está sendo visto se modifique consideravelmente com o passar do tempo, tendo em vista a subjetividade desses elementos.

Para estabelecer relações entre som e memória nos documentários, cada um desses aspectos será estudado individualmente e, por fim, serão apresentadas as conexões entre eles.

1. TEORIAS DO DOCUMENTÁRIO

Nesta tese serão analisados quatro documentários. Faz-se necessário definir o que é um documentário. Essa diferenciação, porém, não é algo simples de definir. De acordo com Nichols (2001), a definição de documentário sempre será algo relativo ou comparativo, um documentário possui um conjunto de técnicas ou tipos de roteirização menos previsíveis para sua realização. A compreensão de algumas maneiras possíveis de se fazer um documentário, das diferentes opções narrativas e as distinções entre documentários e o que será chamado nesta tese de filmes de ficção, permitirão que as características sonoras e elementos da memória, que serão abordados mais adiante, sejam compreendidos dentro do contexto específico desse tipo de filme.

Quatro documentários comporão o *corpus* desta tese. Eles foram escolhidos por destacarem características sonoras durante o desenvolvimento de suas narrativas e apresentarem diversos elementos relacionados com a memória. Apesar de possuírem essas semelhanças pode-se notar um grande número de diferenças estéticas e narrativas nesses filmes. Em *Beep*, a narrativa segue uma ordem cronológica praticamente toda linear. São apresentados os primeiros jogos eletrônicos que surgiram e a tecnologia da época utilizada para produzir os sons nesses jogos. Os depoentes são programadores, compositores, historiadores de jogos eletrônicos, executivos de empresas de *hardware*, entre outros. Porém, mesmo com diferentes formações profissionais e práticas e, consequentemente, diferentes pontos de vista sobre o tema, a narrativa se desenvolve expondo a evolução no tempo de diferentes aspectos do som no tema proposto pelo filme. Os depoimentos são intercalados com algumas imagens de cobertura e em alguns momentos pequenas animações são utilizadas, principalmente para ilustrar a explicação de algumas características do som. No caso dos depoentes que utilizaram uma língua diferente da inglesa em sua fala foi feita uma opção pela dublagem ao invés da legenda.

Em *Carta Sonora* dois músicos são convidados pelos realizadores do filme para compor uma trilha sonora para a cidade de São Paulo. As falas são compostas basicamente por depoimentos dessas duas pessoas. A maneira com que esses depoimentos são utilizados nesse filme, entretanto, é muito diferente do que acontece, por exemplo, em *Beep*. Enquanto nesse último as falas são divididas em

“blocos” com alguns intervalos para uma ilustração sonora, no primeiro os sons da cidade ocupam uma grande parte do filme e os depoimentos dos dois entrevistados se intercalam o filme todo, muitas vezes até utilizados como se fossem uma locução. As imagens de cobertura também aparecem com muito mais frequência em *Carta Sonora* e os depoentes quase não são mostrados no decorrer do documentário. Outra diferença em relação à *Beep* é a passagem do tempo no decorrer do documentário. No filme sobre jogos, a narrativa avança pelas décadas. Isso não acontece em *Carta Sonora*, que faz principalmente reflexões sobre a trilha sonora da cidade e esse ponto é o cerne do filme. A música é mostrada somente durante os créditos finais.

Alive Inside é apresentado em primeira pessoa pelo realizador que explica logo no começo do filme porque optou por seguir e gravar Daniel, um voluntário em asilos nos Estados Unidos. O próprio realizador é quem faz as locuções. Além disso, ele também interage com o personagem em diversos momentos e, diferente dos outros filmes selecionados por esta tese nos quais na grande maioria das vezes as respostas dos depoentes são utilizadas de maneira que consigam formar um contexto sem que a pergunta seja mostrada, em *Alive Inside* existem cenas em que são exibidas conversas entre o realizador e o personagem, observados de maneira casual, como um bate-papo dentro do carro ou outras situações similares. O diretor participaativamente de diversos diálogos, faz questionamentos durante suas locuções, entre outras interações. Algumas imagens em preto e branco são utilizadas para representar o passado dos idosos entrevistados mas a maioria delas são dos próprios depoentes durante suas falas.

Imagens abstratas são exibidas em *Aboio* como cobertura em alguns depoimentos assim como os sons são utilizados dessa maneira em algumas cenas. Imagens do gado e vaqueiros, assim como os sons produzidos nessa interação de pessoas e animais, aparecem de maneira quase contínua durante a maior parte do filme. Algumas imagens mostram os vaqueiros na sua atividade, outras tentam apresentar uma visão em primeira pessoa. Sons diegéticos são utilizados ora como ambientação de fundo, ora como complemento para a música. Ao contrário do que ocorre nos outros documentários, os personagens não são identificados durante o filme e a narrativa se torna praticamente um discurso coletivo.

Como pode ser visto nessa breve descrição dos documentários que compõem o *corpus* dessa tese, estes possuem estruturas estéticas e narrativas

muito diferentes. Faz-se então necessário compreender o elo entre esses filmes e os classifica como documentários.

Para tentar entender essa conexão, Nichols sugere uma categorização para os documentários. Elas podem ser explicadas da seguinte maneira: A primeira delas é como os realizadores classificam seus filmes antes de serem vistos pelo público e/ou crítica. Se o filme é classificado como documentário, então ele o é. A segunda maneira é que o filme seja realizado por pessoas que pertençam a um grupo de realizadores de documentários, pessoas que participem de exibições de filmes desse tipo, sofram dos mesmos desafios durante a realização de suas obras e contribuam com artigos e entrevistas para os mesmos meios de comunicação. Nesse caso, o *senso de comunidade* é fundamental. Outro modo de classificação é considerar o documentário um gênero, como faroeste ou ficção científica e observar normas e convenções comuns a esse gênero do documentário como a locução, entrevistas, imagens de cobertura, entre outros. A última maneira tratada pelo autor é por meio dos espectadores do filme. Nesse caso, parte-se do princípio que pessoas que se identificam com documentários também gostam de outros gêneros de filme e os documentários se fundem com esses gêneros como, por exemplo, um documentário “mascarado” como uma obra ficcional, o documentário pode ser classificado como tal de acordo com a impressão de quem o vê.

A ideia de que os documentários são documentários pelo posicionamento das pessoas e/ou empresas que os realizam ou que o conceito desse tipo de filme está ligado à maneira como o espectador o enxerga é utilizada como ponto de partida por João Moreira Salles (2004) para diferenciar filmes de ficção e não ficção. Quando o espectador sabe que está assistindo a um documentário, muitas vezes a maneira como irá se relacionar com o que está sendo mostrado é diferente do que seria caso fosse um filme de ficção. Por esse motivo, pode-se dizer que o documentário está inserido no contexto. Pode-se utilizar como exemplo um caso, citado por Salles, em que um filme de ficção poderia ser assistido como um documentário caso o contexto fosse diferente. O *Mágico de Oz*, filme de ficção, poderia ser visto, em determinada circunstância, como um documentário sobre a atuação de Judy Garland. O que impede que esse filme seja classificado como ficcional é o fenômeno social.

É útil aqui fazer uma distinção entre compreensão não-ficcional e artefato não-ficcional. A compreensão não-ficcional nos permite perceber o que há de indicial em toda imagem, até mesmo naquelas que pertencem ao campo

da ficção. Já o artefato não-ficcional —e o documentário certamente é um deles— independe dos usos individuais que se façam dele. Ele é uma convenção, um fenômeno social (SALLES, 2004, p.63).

A linha que separa os filmes de ficção e os de não ficção pode ser considerada tênue pois não são em todas as situações que o simples registro é suficiente para que a história seja interessante, muitas vezes ela deve ser montada e inserida em um contexto que utilizará o material registrado como um elemento entre muitos outros. O simples registro, muitas vezes, não é suficiente, o realizador precisa utilizar a imaginação e o uso desse recurso subjetivo em conjunto com o documento e isso será, na maioria das vezes, um equilíbrio delicado.

Cada vez mais os documentários apresentam uma proximidade maior com a estética e estrutura de produção em estúdio, muitas vezes esses próprios estúdios, que possuem um histórico de produção de filmes de ficção, estão produzindo documentários. A estrutura técnica que possuem é aplicada aos documentários e é perceptível o cuidado com áudio, iluminação e pós-produção, por exemplo. O filme *Marley* (Kevin Macdonald, 2012), distribuído pela Universal Pictures, ilustra essa situação. Esse documentário sobre a vida de Bob Marley possui uma produção de alto custo que pode ser percebida pela qualidade das gravações, que envolvem tomadas aéreas (em uma época na qual drones de gravação não eram tão comuns) e um grande número de pessoas envolvidas na produção. A série de documentários *Brinquedos que marcam época* (Brian Volk-Weiss, 2017), produzida pela Netflix, utiliza diversas cenas feitas com atores, que podem ser consideradas ficção por alguns, para ilustrar momentos do passado, porém, ainda assim o filme é classificado como documentário. Mais do que a aproximação visual com filmes de ficção, a produção de documentários por grandes estúdios rompe com uma ideia, possuída por algumas pessoas, de que documentários são produções independentes de baixo orçamento.

Uma outra maneira de categorizar documentários é por meio das obrigações. Elas remetem à ética que deve ser utilizada a se realizar um documentário. Os documentários refletem a visão do realizador sobre o outro. Salles ressalta que os dados que aquele possui sobre o personagem inevitavelmente se perdem. Não apenas aqueles colhidos durante o depoimento mas também o que foi observado no convívio com a pessoa, como se ela foi simpática na recepção ou se estava ansiosa para dar o depoimento. A pessoa se mostra para a câmera, durante um período

limitado de tempo e, muitas vezes, esse depoimento não será utilizado na íntegra. Essa representação do personagem será principalmente um conflito ético para o realizador do filme. A problemática da ética é algo que caracteriza os documentários e os divide de outros filmes. Nesta tese utilizaremos a terminologia empregada por Gauthier (2008) e chamaremos os não-documentários de *filmes de ficção*.

Na contínua tentativa de definir documentário, alguns anos após a primeira tentativa de Nichols, outros autores criaram novas maneiras de observar esses filmes. A proximidade ou distanciamento do real é o que Gauthier considera um bom ponto de partida para a diferenciação entre o documentário e a ficção. Na visão do autor é completamente comprehensível que na ficção o espectador não se questione sobre quem é o diretor e sua relação com o mundo fora da tela. No documentário, porém, é necessário que haja explicações, que fique clara a referência do realizador. Gauthier nos fala que o documentário está no campo do real durante a tomada das cenas, mas nada é real no momento da projeção. Os dois autores desconstroem a ideia de que o documentário reproduz o real, então como dizer que o documentário está mais próximo do real que a ficção? Gauthier (2011) diz que o *referente* constrói uma ponte com o real. A obra deve ser rigorosa no seu processo de realização para que tenha legitimidade. O autor compara a exibição de um documentário com um julgamento, no qual são apresentados depoimentos de testemunhas e reconstituições baseadas em fatos. O cineasta é o advogado construindo uma narrativa e o espectador assume o papel do júri. O posicionamento de Gauthier é que esse papel de ferramenta de convencimento não deve ser assumido pelo diretor, o foco deve ser no método.

No documentário não é um roteirista que escreve o roteiro, é alguém em busca da verdade. Um documentário é uma pesquisa, de algum modo uma investigação, e, por isso, tudo é questão de método. Se a temática é vasta demais para que se possa ter a ambição de chegar à *Verdade*, que só pode ser parcelar, cabe ao cineasta demonstrar que ele não trapaceia com sua convicção (GAUTHIER, 2011, p.120).

O termo *trapacear* utilizado pelo autor deixa claro que a ética do cineasta é, para ele, o ponto central do documentário. Se existe um herói, ele perderá sua credibilidade assim que for percebido como tal. Pode-se citar como exemplo o documentário *Olhe para mim de novo* (2013). Esse filme mostra a história de um homem trans, Syllvio Luccio, que viaja em busca de um método de inseminação

para que ele e a esposa possam ter um filho. Syllvio Luccio é mostrado algumas vezes como um pai na busca de completar sua família, em outras é retratado como um homem com algumas atitudes machistas. Essa maneira de apresentar o personagem torna-o mais complexo. O cineasta pode expor as peças do quebra-cabeça mas cabe ao espectador encaixá-las.

Essa preocupação do diretor com a ética na realização do documentário pode ser observada quando Gauthier escreve sobre a captação dos depoimentos. O veterano de guerra que depõe em um determinado filme pode ser um ator. Isso coloca em xeque a autenticidade da filmagem. Mas e em casos como o de *Jogo de Cena?*. Atrizes profissionais dão depoimentos em meio das verdadeiras “doras” das histórias, mas o diretor deixa clara essa situação, isso torna esse “pacto” com o realismo mais próximo ou mais distante? A linha que separa os documentários dos filmes de ficção é muito tênue. Outro caso, mais comum, que pode comprometer o compromisso com a realidade é o entrevistado ser induzido a dizer o que o diretor quer. As questões podem ser feitas de maneiras que guiem o entrevistado para determinada resposta, mesmo que quem estiver fazendo a pergunta não tenha essa intenção. A simpatia pelo entrevistador pode gerar um sentimento no entrevistado de responder o que acha que o diretor quer ouvir. Essas questões são inerentes à realização de documentários e a maneira de lidar com elas é por meio da ética. Para ilustrar a importância dessa característica, o autor chega a comparar a realização do filme com um julgamento: mesmo em uma situação na qual as testemunhas possam ser falsas e o juiz possa ser corrupto, a ética é a maneira de lidar com isso.

Os comentários, de acordo com Gauthier, também são alvos de críticas, pois possuem o poder de manipular as imagens. Mas não é essa a função do comentário? O diretor de *Alive Inside*, Michael Rossato-Bennet, no início do filme, diz que Dan, personagem principal, pediu para que filmasse seu trabalho voluntário nos asilos por um dia. Um pouco mais adiante, na mesma sequência, Michael diz que ficou tão comovido com o que viu naquele dia que decidiu acompanhar e gravar o trabalho de Dan por três anos, sendo o documentário o resultado dessas gravações. Essa fala do diretor credibiliza o trabalho de Dan e posiciona o ponto de vista do diretor para o que será apresentado no filme. Quando os depoentes de *Aboio*, que não aparecem nas imagens e não são vaqueiros, colocam seus pontos de vista que não necessariamente concordam com o que está sendo dito pelos vaqueiros, esses comentários possuem menos valor? Afinal, não é o papel do diretor montar e

direcionar o filme para expressar um determinado ponto de vista ao contar uma história?

O momento da filmagem é considerado então, por Gauthier, como “o” momento decisivo. É nesse momento que o documentário ganhará autenticidade em relação ao real. Diz o autor sobre a filmagem:

Ela não garante a qualidade de um filme, mas garante, ao menos, a autenticidade de sua relação com o real. Ela não garante acesso ao real, mas dá conta de uma vontade de aceder a ele. Ela não é fuga do imaginário que se insinua a todo momento na escolha de uma tomada ou do enquadramento de um plano, ela é controle de um imaginário que o cinema romanesco acabou impondo como um substituto da realidade. Ela não é fuga da ficção – que é a marca do homem no mundo -, mas fuga das mistificações em todos os gêneros. Ela é uma maneira de viver filmando, o que não impede de sonhar.(GAUTHIER, 2011. p.133)

O autor cita em seguida diversas situações vividas por cineastas que representam elementos que ele considera relevantes para a captação das cenas. A dificuldade climática e perseverança necessária para realizar as gravações pôde ser observada em *Nanuk, o esquimó* (Robert J. Flaherty, 1922). O filme que mostra o modo de vida dos esquimós foi gravado em condições de temperatura extremamente adversas pois o diretor conviveu com aquela comunidade de esquimós durante o período de gravação do filme. Essa necessidade de imersão para realizar o filme não se dissipou do momento da realização desse documentário até os dias atuais. No documentário *Kumare* (Vikram Gandhi, 2011), o diretor se passa por um guru espiritual por um período de aproximadamente um ano para poder realizar o filme.

Outro ponto relevante é ter a confiança das pessoas que estão sendo gravadas. É importante que essas pessoas entendam porque o filme está sendo realizado. Pode-se citar mais um exemplo de como essa aproximação com o processo de desenvolvimento do filme impacta no resultado final, quando Flaherty¹ cita que o engenheiro de som deve pertencer à etnia que está sendo gravada para que possa compreendê-la em sua plenitude ou que somente o etnógrafo pode saber quando, onde e como filmar. A imersão durante o processo de gravação deve ser intensa, o cineasta deve se embrenhar naquilo que esteja sendo gravado até que se torne quase “invisível”. Essa postura de passar desapercebido cria um mimetismo

1 Apud Gauthier p.136

que auxilia em captações mais naturais. Essa imersão realça o compromisso do cineasta durante a gravação e isso fortalece a relação do filme com o real.

Após a gravação, que pode durar dias ou até anos -como no caso de *Alive Inside*- inicia-se o processo da montagem. Alguns cineastas defendem a montagem como uma adequação dos filmes ao real. Frequentemente o processo de montagem de um documentário envolverá a edição das entrevistas e a decisão de quais fragmentos dessas falas serão utilizados no filme. A questão ética continua a requerer atenção durante esse processo. As falas devem ser resumos do depoimento integral e as ideias não podem mudar de contexto. Simplesmente resumir um depoimento é algo que apresenta duas grandes questões. A primeira delas é que sempre haverá uma perda daquilo que foi gravado, sempre será apenas uma representação do real e nunca uma reprodução deste, mesmo que não haja edição alguma e o conteúdo seja apresentado na íntegra. A segunda questão é que esse exercício de não perda de material das falas pode ser aplicado -em alguma escala- em filmes que tenham um único depoente/personagem ou uma única comunidade, por exemplo. Mas como transpor essa ideia para filmes que possuem outros elementos como objeto principal? Quando existem diversos personagens falando sobre um tema é quase inevitável que haja uma perda daquilo que foi dito. Podemos citar como exemplo de documentários que possuem diferentes elementos como tema central o caso de *Beep*. Nesse filme o tema central é a história da música em jogos eletrônicos. Em *Carta Sonora* o objeto principal é a experiência de criar uma paisagem sonora para a cidade de São Paulo. No próprio *Aboio*, que aborda uma comunidade de vaqueiros, os personagens são identificados apenas no final do filme, não existem conflitos entre as falas, foi priorizada a criação de um discurso coletivo. Pode-se observar, por exemplo, que nenhum dos vaqueiros recebe algum tipo de legenda com seu nome ou alguma outra informação, eles estão presentes no filme como integrantes daquele grupo que está sendo gravado. Existem, porém, exceções. Um exemplo disso é o filme *Shoah* (Claude Lanzmann, 1985), que apresenta depoimentos de sobreviventes do holocausto. Nesse documentário o diretor optou por utilizar os depoimentos praticamente na íntegra, para que isso fosse possível a versão final do filme possui 9 horas e 26 minutos de duração. Essa escolha, embora adequada em alguns casos, é incomum entre os realizadores.

No início dos documentários houve uma corrente de ideias na qual os esse tipo de filme deveria se contrapor aos filmes de ficção. Embora essa ideia tenha perdido força com o passar dos anos, as discussões foram relevantes para a compreensão de diversas mudanças na maneira de se fazer documentários. Silvio Da-Rin (2004) comenta que na década de 1910 iniciou-se na Rússia um movimento que priorizava os “fatos” em obras cinematográficas ao invés da encenação. O cinema, de acordo com Vertov, deveria carregar a ideologia soviética e o cinema de ficção, chamado pelo diretor de “dramas artísticos”, estes não deveriam ter mais de 25% do tempo de exibição, deixando a maior parte do tempo para o cinema documental. A “verdade” deveria ser mostrada por todos os meios cinematográficos possíveis. Vertov tentava se desvincilar o máximo possível da participação de atores e formas de dramatização. As cenas gravadas deveriam ser montadas de modo a interpretar os fatos de maneira que fosse possível prover autenticidade a eles. O equilíbrio deveria ser encontrado entre os fatos do mundo real e a montagem do filme de forma que essa montagem criasse uma disposição cinematográfica que pudesse representar tanto relações visíveis pela imagem captada por meio da câmera quanto invisíveis, devendo estas proporcionarem uma interpretação da ideia que o cineasta pretende transmitir.

A obra de Vertov era norteada por um viés ideológico comunista e sua intenção de representar o real era, assim como os documentários realizados pelos mais diversos diretores, uma representação da realidade a partir de seu próprio ponto de vista. Esse fato não agrega nem reduz o valor do que está sendo exibido, apenas é importante que se observe que a montagem sempre será apenas um dos muitos pontos de vista possíveis para se tratar determinado tema.

O distanciamento com o cinema encenado e a tentativa de fazer um cinema baseado em fatos “vivos” foi tão importante para o início do cinema documental que Vertov criou uma lista das necessidades primordiais para a realização de documentários, que incluía elementos como meios de transportes rápidos, câmeras pequenas e aparelhos de iluminação leves.

Além dessas necessidades, também foram criadas instruções para realização dos filmes, que incluíam recomendações que focavam na filmagem não encenada, realizada com um conjunto de equipamentos que fosse prático e adaptável, permitindo que as gravações fossem realizadas em praticamente qualquer lugar. A irrepetibilidade era algo fundamental para esse cinema de “fatos vivos” defendido

por Vertov, que considerava a cena gravada repetidamente até um resultado satisfatório para o diretor como algo pertencente ao cinema de ficção. Da-Rin chama atenção para o fato de que Vertov foi um pioneiro do que décadas mais tarde (1960) seria o movimento do cinema direto. Porém, apesar das diversas regras estabelecidas pelo diretor para a captação das imagens do filme, Vertov acreditava que era possível montar as imagens de maneira não linear, divididas, invertidas, com alterações de velocidades entre outros aspectos, essa liberdade de montagem não foi incorporada pelos cineastas defensores do cinema direto na década de 1960. Da-Rin escreve sobre as discussões sobre a existência ou não de uma narrativa específica dos documentários. Durante a década de 1960 surge uma importante teoria defendida por Bill Nichols de que o documentário não seria uma reprodução mas sim uma representação do mundo histórico. Como já foi apresentado nesta tese, essa reprodução traduz um ponto de vista que a obra cinematográfica exibirá ao espectador. Algumas décadas depois Nichols (1991) elabora categorias para tentar classificar os diferentes tipos de narrativas nos documentários, são elas: expositiva, observativa, interativa e reflexiva. Em 2001, o autor insere nessa lista mais três categorias (poética, participativa e performática) em sua obra *Introduction to Documentary*. Essas classificações aparecem em uma ordem que se aproxima da época em que cada uma dessas linguagens surgiram e um filme pode se encaixar em mais de uma classificação. O que o autor pretende com essas classificações é tentar expor a introdução de novos elementos na linguagem dos documentários através dos anos. Isso não significa que um modo é de alguma maneira melhor ou mais evoluído que outro.

O modo poético abre mão da edição contínua, as imagens são organizadas de maneira quase ritmada. Os atores sociais muitas vezes são mostrados de maneira que parecem construir uma composição com o cenário. Esse modo de produzir e organizar o documentário procura apresentar diretamente um ponto de vista ou, nas palavras de Nichols, “problemas que necessitam de solução”.

Esse modo de construir o documentário fica evidente em *Aboio*. Em uma determinada sequência primeiro são mostradas as patas dos cavalos se movendo e em seguida bois atrás de uma cerca com vaqueiros passando ao fundo. Os sons são os barulhos dos animais, os sinos nos pescoços do gado e o canto dos vaqueiros. Esse canto concede ritmo à montagem das imagens. Esses mesmos

vaqueiros apresentados durante a cena são alguns dos depoentes do filme, eles não estão, porém, em destaque, fazem parte da composição do cenário.

Em *Carta Sonora* existem diversos exemplos do modo poético. Enquanto o depoente faz uma fala sobre o documentário ser mais do que som e imagem, ser uma composição de diversos elementos, é mostrada uma imagem que beira o abstrato. Em uma cena é mostrado parte de um objeto, que parece ser um pedaço de uma mesa de madeira iluminada por uma luz avermelhada. Essa luz tem como fonte alguma máquina de corte ou solda. Ao lado da mesa, faíscas caem em um intervalo regular. No entanto, não é evidente que seja essa a situação, a cena pode ser considerada quase abstrata. Uma outra leitura da mesma cena poderia interpretar como sendo água caindo por alguma fresta e refletindo a luz que poderia vir de uma lâmpada avermelhada. É difícil aferir com certeza o que está sendo mostrado. Na continuação da sequência, sons de vendedores ambulantes e pessoas compõem a cena junto com imagens de pernas se locomovendo por uma faixa de pedestre. A lateral de um ônibus em movimento dá lugar a uma rua movimentada, sinos de igreja podem ser ouvidos ao fundo. Na continuação a imagem mostra uma mulher separando dinheiro e o som ambiente faz parecer que esse dinheiro será utilizado na feira. Nessa curta sequência, os sons não são muito definidos, mas a maneira como são colocados em conjunto com as imagens criam uma ambientação que apresenta a ideia de uma vivência urbana.

O modo expositivo busca criar uma narrativa com um viés argumentativo. Nessa maneira de construir a narrativa, os realizadores muitas vezes utilizam a locução no decorrer do documentário para produzir o efeito que Nichols chama de “a voz de Deus”. Essa fala é feita de modo que passe credibilidade e em alguns casos chega a soar autoritária. A locução é composta por informações e argumentos que objetivam convencer o espectador de determinada ideia em um tom quase de omnisciência. No modo expositivo, a fala é o elemento principal e as imagens são complementares, na maioria das vezes a função das imagens nesse tipo de documentário é limitada a servir de confirmação do que está sendo dito.

A objetividade é uma das principais características do modo expositivo. A montagem é feita de maneira a sustentar a argumentação que na maioria das vezes prefere abordar o tema de maneira mais abrangente em vez de observar as particularidades de cada caso.

Nos documentários que compõem o corpus da tese não existe esse tipo de locução, porém uma derivação do modo expositivo pode ser observada em *Alive Inside*. O próprio diretor do filme é responsável pelas locuções e, em determinado momento, para contextualizar como a situação dos idosos em asilos chegou ao estado atual ele faz a seguinte fala:

A tecnologia transformou radicalmente o ambiente humano. A nossa segurança não está mais amarrada a uma casa ou a uma vila, está amarrada a outra coisa. Nós nos tornamos urbanos e as estruturas familiares tradicionais começaram a sentir a pressão e enfraqueceram. Como consequência, no final dos anos 1800, pessoas idosas, em números alarmantes estavam terminando seus dias em asilos ao lado de loucos e sem-teto.

Logo após essa fala são mostrados depoimentos que confirmam a informação exposta pelo diretor e aprofundam o tema. Esse trecho poderia ser considerado como pertencendo ao modo expositivo de se fazer documentários, porém é possível perceber que existiu uma preocupação do diretor de não se colocar como uma figura omnipotente. No início do filme, um pequeno trecho mostra o diretor atrás da câmera, fazendo os preparativos para o início da gravação, com essa rápida imagem a figura do realizador torna-se mais próxima dos personagens e se distancia de ser “a voz de Deus”. Essa cena faz parte de uma sequência na qual ele faz uma fala que explica suas motivações para realizar o documentário.

Esse é Dan Cohen. Seis anos atrás ele se voluntariou em uma casa de repouso. E o que ele vivenciou lá mudou sua vida. Dan pediu que eu o filmasse por um dia. Ele queria mostrar às pessoas o que estava vendo. O que acontecia quando ele dava a idosos com demência a música que eles amaram. (...) O que aconteceu naquele primeiro dia me comoveu tanto que acabei seguindo Dan durante três anos.

Nesse trecho, o diretor demonstra sua admiração pelo personagem e apresenta sua motivação para a realização do documentário. Nessa fala ele manifesta admiração e fica claro que existe um componente emocional nessa decisão. Essas características distanciam o diretor da figura de um locutor frio e autoritário.

A locução, considerada por Nichols como uma peça fundamental do modo expositivo, é um dos objetos de discussão na obra de Stella Bruzzi (2006). A autora reflete sobre a má reputação que a locução nos documentários recebe devido à

ideia de omnisciência relacionada à sua utilização. A certeza enfatizada na locução por esse modo narrativo é algo que trabalha contra a reflexão do tema, de acordo com Bruzzi.

A forma tradicional de locução enfatiza a unidade e coesão imaginária de seus diversos elementos; então o domínio da narração serve secretamente para enfatizar a incontroversibilidade das imagens, recusando-se a disputar e duvidar o que elas descrevem. A locução pode então ser vista como um mecanismo implantado para mascarar a realização de que esse modo de representação, e sua inerente crença em uma verdade consistente e não problemática, estão perpetuamente à beira do colapso, esse comentário, longe de ser um sinal de omnisciência e controle, é a barreira histérica erguida contra o espectro da ambivalência e da incerteza (BRUZZI, 2016, p.59).

As diversas formas de trabalhar a narrativa utilizando-se da locução permitem que esta tome um posicionamento mais reflexivo. A locução não necessita ser a voz da certeza e da razão. Essa maneira mais reflexiva pode ser vista na locução realizada pelo diretor neste trecho de *Alive Inside*.

No nosso passado, em todas as nossas histórias, em outras culturas, os anciões tinham algo para oferecer. E sempre havia alguém que precisava do que os anciões tinham para oferecer. Isso é verdade no nosso novo mundo? Os anciões têm seu lugar?

O diretor faz esses questionamentos, porém não os responde. Embora o filme ofereça uma série de informações sobre a situação dos idosos e asilos nos Estados Unidos, o papel do idoso no mundo atual fica como uma reflexão para o espectador. O assunto permeia o filme, mas não existe uma resposta concreta. Na sequência dessa locução que propõe essa reflexão, pode-se ouvir o seguinte depoimento do gerontologista Bill Thomas.

Nós somos ensinados desde muito novos que a idade adulta é o ápice da existência e que pessoas mais velhas são apenas versões “quebradas” de sua incrível forma passada. Nós construímos uma cultura que premia indivíduos que conseguem emular o sucesso de máquinas, que podem ser como máquinas na maneira em que vivem. Devo dizer que essas não são boas notícias para o envelhecimento, porque envelhecer não é uma tarefa que se assemelha a uma máquina. (...) Existe vida além da vida adulta, existe a oportunidade de viver, crescer e tornar-se um ancião.

Este depoimento complementa a fala do diretor, deixa claro um posicionamento de que os idosos têm seu valor para a sociedade. A fala porém não

responde como isso pode ser feito, qual a solução para a situação apresentada. Embora seja mostrada uma opinião a situação apresentada ainda exige a reflexão do espectador.

Maneiras alternativas de se usar a locução, como esta apresentada em *Carta Sonora*, são defendidas por Bruzzi como sendo uma ferramenta para contrapor a ideia apresentada no modo expositivo, podendo ser utilizada como um elemento de incentivo à reflexão.

De fato, muitas das locuções não tradicionais sinalizam sua dúvida de que um conluio tão puro entre voz e imagem possa ser sustentado, que até mesmo a narração não é invariavelmente aliada ao determinismo, mas possui o potencial de ser um componente desestabilizador de uma estrutura dialética que intencionalmente traz rachaduras e inconsistências para a superfície. Em alguns documentários, quando a locução torna-se uma ferramenta verdadeiramente subversiva e não vinculada ao conservadorismo da forma expositiva, a locução torna-se um componente capaz de engendrar essa distância dialética, uma que ao mesmo tempo atrai a audiência a simpatizar com a imagem e a coloca criticamente afastada (BRUZZI, 2016, p.59).

Como pode ser visto nesse trecho, documentários podem se utilizar dessa ferramenta narrativa de diversas maneiras. As locuções apresentadas em *Carta Sonora* não foram escritas pelos realizadores, ao invés disso os depoimentos dos atores sociais são utilizados como locução durante o filme. Essa maneira de inserir a fala no documentário quebra a ideia de omnisciência, pois os próprios depoentes estão expondo suas opiniões que, por vezes, são uma autorreflexão sobre seu depoimento. Na seguinte fala, Arthur Nistrovski conta sobre o processo de fazer uma canção para a cidade de São Paulo.

Se você levar isso ao limite, se eu estivesse esperado, tivesse visto o filme para fazer a canção depois, que é o que eu achei que ia acontecer, não aconteceu porque não aconteceu mas o planejado era isso. No final das contas eu teria visto o filme para construir para mim mesmo o meu filme, que é o que iria virar a canção, certo? Porque não é simplesmente uma ilustração do filme, eu teria que de alguma forma construir um filme interno meu a partir do filme de vocês para poder fazer a canção correspondente. A conversa que a gente teve já serviu para isso. Vocês fizeram o filme de vocês e eu fiz o meu.

O próprio depoimento deixa claro que existe uma diversidade de pensamentos inserida na construção desse documentário. A maneira como os depoimentos são apresentados desconstrói a ideia de uma voz superior. Ora os

depoimentos têm o formato “tradicional” e ora são utilizados como locução, aproximando essas duas maneiras de utilizar a voz na construção da narrativa.

Outro modo descrito por Nichols é o modo observativo. Esse modo tenta interferir o mínimo necessário na cena. Essa se intensifica durante a década 1960 devido às novas tecnologias disponíveis. As câmeras se tornaram mais leves e fáceis de serem manipuladas por apenas uma pessoa, o áudio passou a ser gravado pelas próprias câmeras e não necessitava mais ser gravado separadamente da imagem. Com essas mudanças os cinegrafistas ganharam muito mais praticidade e mobilidade durante a gravação das cenas. Nesse modo de produzir o documentário, composições visuais, planos previamente ensaiados e outros tipos de interferências nas cenas são consideradas prejudiciais. O fundamental é a espontaneidade. Para os adeptos dessa modalidade, a interferência de quem está gravando nas cenas diminui o “realismo” do que está sendo gravado. Para eles, é um comprometimento com manter a fidelidade do que está sendo dito. Os críticos do modo observativo acreditam que a não interferência do realizador do filme com os atores sociais pode causar um desconforto maior do que se houvesse esse contato, perdendo então mais “naturalidade”, causando o efeito oposto do pretendido pelo cineasta inicialmente.

Esse modo é o menos presente nos filmes escolhidos para o corpus desta tese. Em *Alive Inside* e *Beep* as pessoas estão interagindo com os realizadores dos respectivos filmes na maior parte do tempo. Em *Aboio*, existem diversas cenas nas quais os vaqueiros são mostrados praticando seu ofício. Embora em algumas tomadas possa parecer que o cinegrafista está gravando sem interferir na atividade que está sendo realizada, existem diversos planos de câmera acompanhando os vaqueiros, tomadas laterais nos quais os vaqueiros passam pela câmera, entre outros, que permitem presumir que as cenas foram ensaiadas. Muitas imagens de *Carta Sonora* são gravadas em espaços públicos e em muitas delas as pessoas parecem não saber que estão sendo gravadas ou não se importar com a presença da câmera. Essas cenas porém servem para ilustrar o que está sendo dito e embora existam várias sequências que possam lembrar o modo observativo, a narrativa desse documentário não segue essa estrutura.

Outro modo tratado por Nichols é o participativo. Esse modo se contrapõe em muitos aspectos no que é proposto pelo modo observativo. O modo participativo consiste na convivência com os atores sociais participantes do documentário e é

muito utilizado em estudos antropológicos. Esse tipo de documentário objetiva fazer com que seja mostrada a experiência de participar de determinada prática, conviver com determinada cultura, entre outros. O realizador não apenas não se importa em interagir com os atores sociais como muitas vezes utiliza as mudanças provocadas naquele grupo pela presença da câmera como um fenômeno a ser observado. É esperado nesse tipo de construção narrativa que haja familiaridade, mesmo que criada durante as gravações, entre os atores sociais e o realizador do filme.

Alive Inside se encaixa muito bem no método participativo. O diretor deixa claro no começo do filme que acompanhou o personagem durante três anos e esse personagem já participava como voluntário fazendo o trabalho com música para idosos. O trabalho que será mostrado no documentário já era realizado pelo personagem antes desse período e o diretor deixa claro que acompanhou e realizou gravações durante anos. Em uma cena na qual uma idosa se levanta e dança sem o auxílio do andador a locução feita pelo diretor é de tom pessoal e faz presumir que ele está envolvido com o que está acontecendo.

Eu não pude acreditar que a música fez com que Denise empurrasse seu andador. Ele tem usado esse andador todos os dias por dois anos. (...) É surpreendente que um pouco de música possa trazer tanta alegria. Só faz sentido quando você entende o isolamento deles.

Em outra cena, logo após uma ligação telefônica, Dan, personagem do filme, está contando sobre a recusa que acabara de ter em um pedido de verba para comprar os aparelhos para os idosos ouvirem música. A conversa acontece no carro em um tom casual que nos permite deduzir que o diretor está acompanhando e envolvido no assunto.

Diretor: Sandra Day O'Connor falou com ele sobre o seu projeto.

Dan: Não, sobre a Associação de Suporte ao Alzheimer. Suporte ao Alzheimer!

Diretor: Ela falou com o próprio cara?

Dan: Sim

Diretor: E ele disse não?

Dan: Sim. Então, quais chances eu tenho?

Em um das cenas finais do documentário, Micheal Rossato-Bennett, diretor do filme, aparece junto com Dan em um programa de televisão em que falam sobre suas reações ao ver que um vídeo que mais tarde viria a ser um trecho do filme viralizou na internet e também pedem que as pessoas se voluntariem para ajudar os

idosos por meio da música. Esse envolvimento do realizador com a causa defendida pelo filme e também o personagem central, assim como a inserção dessa relação na obra audiovisual é algo que caracteriza uma entre várias possibilidades de participação do realizador no modo participativo.

O modo reflexivo estabelece uma relação de negociação entre o realizador do filme e o espectador. De acordo com Nichols, essa negociação pode ser apresentada como a exibição de cenas que mostrem processos de gravações, como a cena foi construída ou reflexões do próprio diretor sobre o tema. O realizador de um documentário nesse modo não pode se abster de interferir, essa interferência causará uma reflexão sobre o assunto tratado. Em *Carta Sonora*, fica evidente a intenção dos realizadores de mostrar para o espectador o que foi solicitado aos atores sociais. Os realizadores optaram por inserir como primeira fala do filme uma locução dos realizadores na qual leem a carta que os atores sociais do documentário receberam para realizar a participação no documentário, revelando, dessa forma, uma parte do processo de gravação para o espectador. Os textos são lidos quase simultaneamente pelos realizadores, mudando apenas o nome do destinatário da carta.

São Paulo, 19 de janeiro de 2009. Prezado Arthur. Prezado Eduardo. Você está recebendo parte do nosso documentário sobre a cidade e seus sons. Entre os dias cinco e nove deste mês nossa equipe partiu da avenida 9 de julho em direção ao Centro e ao parque Trianon em busca de experiências de escuta. Gravaremos o restante entre os dias 24 e 28. Contamos com a sua participação para construção de nossa carta sonora. Atenciosamente: A equipe.

Em seguida um dos entrevistados inicia uma fala sobre a primeira carta sonora que recebeu, que era composta somente de sons, e a segunda carta, que continha imagens. São mostradas, na sequência, algumas reflexões sobre a função que as imagens terão na carta sonora. Durante todo o filme, os dois entrevistados expõem suas ideias de como este documentário poderia ser construído. Em determinado momento, Eduardo Santos Mendes fala sobre algumas possibilidades para os realizadores trabalharem o som em conjunto com a imagem no filme.

A maioria das pessoas acham que o que elas ouvem é exatamente o que a imagem reproduz. Que não tem nenhum tipo de manipulação, nenhum tipo de construção, de reconstrução do ambiente sonoro. Simplesmente o que eu vejo é o que eu ouço. Mesmo sincrônico ou não sincrônico, não me interessa, eu tenho uma relação entre imagem e som o tempo todo, eu

tenho dois elementos que estão narrando, que estão me contando histórias. A ideia é se eu vou usá-los iguaizinhos ou diferentes. Ou se eu desloco espaço ou se desloco o tempo, se eu não desloco nada ou se eu desloco tudo.

Em outra sequência, a voz dos realizadores pode ser ouvida com informações que geralmente são utilizadas para facilitar o processo de montagem mas não são inseridas no filme. Falas como “cadê a claquetinha?”, “isso aqui é um pouquinho de vozerio no restaurante que fica na frente do prédio”, “a gente tá ainda do lado do teatro municipal, com vista para o Anhangabaú”. Esses trechos de falas exibem para o espectador partes do processo de gravação e montagem que em outros modos narrativos normalmente seriam deixados de fora da versão final. Os realizadores optaram também por inserir uma crítica feita por Arthur Nestrovski sobre o material gravado para o filme recebido por ele.

Agora, senti falta também de mais coisas do som da cidade de São Paulo. Acho que vocês podem conseguir uma variedade maior de timbre. De dinâmicas de situações. Claro, trânsito, aquilo é uma espécie de um oceano. A gente vive com o som do mar dos automóveis, a distância, constantemente, claro que isso vai aparecer. Quando vocês conseguem fazer outras pequenas cenas em outros lugares, porque justamente esses vão ser, ao contrário do mar, que tá por todos os lados, esses são os milhões de pequenos sons que você vai encontrar praticamente em cada esquina, em cada cantinho, em cada buraquinho da cidade.

O último modo tratado por Nichols é o performático. Esse modo propõe mostrar elementos que compõem o nosso mundo e estão além dos fatos, a subjetividade é essencial para comprehendê-lo. As dimensões afetivas do conhecimento são valorizadas. Essa categoria criada por Nichols não é dominante em nenhum dos documentários que compõem o corpus dessa tese, porém está presente em alguns pequenos trechos como na cena de *Aboio* em que histórias são contadas pelos depoentes em torno da fogueira, lembrando fatos do passado e recitando contos. Em outras cenas o modo performático também pode ser observado, por exemplo quando imagens em preto e branco são utilizadas em movimento para criar cenas quase abstratas.

Vimos anteriormente que Gauthier tem como principal preocupação na realização de documentários o comprometimento dessas obras com o real, mas será que o real é uma necessidade? Comolli (2008) questiona se existe um interesse dos espectadores nesse aspecto. Embora esse não seja o foco dessa tese, a compreensão desse assunto pode colaborar no entendimento da construção dos

documentários contemporâneos. O autor coloca como primeira definição do realismo cinematográfico a identificação do espectador em sua experiência de vida com aquilo que lhe está sendo exibido na tela. Isso se torna um paradoxo que é apresentado em seguida pelo autor.

Viver plenamente seu lugar, estar plenamente engajado em seu gesto, isso seria então, para o espetáculo, não apenas exigir a plenitude do espetáculo, mas, por meio dela, a plenitude do mundo representado. Há paradoxo nessa dupla demanda. Se o mundo se afirma, o espetáculo degenera. É, ao contrário, quando o mundo escapa às nossas percepções, à nossa consciência, à nossa própria experiência, quando ele se aliena, se apaga, se perde, é na retirada do mundo que a cortina se levanta para a representação. (Comolli, 2008. p.218)

O realismo cinematográfico é a relação real e sincrônica daquilo que está sendo gravado com a câmera. A arte figurativa, por outro lado, apresenta uma ausência ou alguma forma de distorção do que está sendo mostrado. A utilização de um elemento abstrato pode ser utilizada para fazer uma representação mais precisa. Essa substituição da imagem, é colocada nas palavras do autor: “Substituir a coisa desaparecida, a intensidade de seu desaparecimento, pela vibração de um artifício. Afastar o golpe, aproximar o eco” (Comolli, 2008). Para ele então, existe uma compreensão dos etnólogos, sociólogos, cineastas, instituições, entre outros.

O autor acredita também que a relação do espectador com o espetáculo sempre está sujeita às condições do mesmo (poltronas, projeção, entre outros). A ideia de que a ambientação da exibição pode influenciar na maneira como o filme é compreendido pode ser observada pelo modo no qual Ruben Caixeta e César Guimarães (2008) abordam o tema.

(...) não é a mesma coisa ver um filme projetado na sala de cinema, exibido na televisão, na tela de um computador ou de um telefone celular – e isto tem implicações evidentes no ato mesmo de criação da obra, que tem seus traços já conformados pelo contexto a que se destina; e a recepção desta obra, do mesmo modo, será, de uma forma ou de outra, se estou numa sala de jantar, me exercitando numa esteira, na poltrona de um avião, na mesa de um restaurante ou visitando uma galeria de arte. (CAIXETA; GUIMARÃES, 2008, p.38.)

Todas essas questões, trabalhadas neste capítulo, que tentam categorizar os documentários e suas relações com o real, que vão desde a captação das imagens até sua exibição para o público e apresentam um elemento em comum que permeia

esse tipo de filme: a ética. Esse elemento é um grande diferencial entre os filmes de ficção e os documentários. Os atores sociais, por exemplo, continuam a viver suas vidas após a realização do filme e o tratamento pode estigmatizá-los perante outras pessoas. Os atores profissionais, por sua vez, não precisam viver o personagem após as gravações e podem manter sua vida pessoal relativamente independente dos personagens que interpretaram.

Essa preocupação ética pode ser observada pela maneira como Ruben Caixeta e César Guimarães (2008) analisam as particularidades dos documentários. Para os autores, a compreensão dos papéis dos realizadores e atores sociais é um elemento fundamental para o documentário.

A distinção que firmamos entre ficção e documentário, extraída (por nossa conta e risco) dos escritos de Comolli, distancia-se tanto dessa ontologia purificadora que separa alma e espírito quanto das diferenças semióticas entre os gêneros, e busca inventar uma fenomenologia dedicada a compreender o lugar dos sujeitos – quem filma e quem é filmado – no mundo da vida e no mundo da vida filmada, pois eles deveriam andar juntos. Quem faz documentário ou deveria fazê-lo por força de um engajamento no mundo, por uma vontade própria, e não movido pelos lucros – materiais ou simbólicos – oferecidos pelas mercadorias audiovisuais, pelo prestígio ou, ainda, pelo egocentrismo “artístico” hipnotizado pelo mito do gênio criador (CAIXETA; GUIMARÃES, 2008, p.36).

A relação dos atores sociais com o mundo real pode ser impactada com maior ou menor intensidade dependendo do tema tratado e das maneiras como as histórias e opiniões desses atores são exibidas no filme. Em *Beep* os depoimentos são muito mais voltados para a questão cronológica. Os depoentes falam de datas, desafios em trabalhar com a tecnologia disponível à época e processos criativos utilizados. Em um depoimento sobre o chip de som utilizado em um dos primeiros aparelhos da Nintendo, Yoshino Aoki, compositora, diz:

Havia algumas limitações que nos restringiam. O som do baixo sempre era predeterminado e o som da percussão sempre vinha com graus de ruído variáveis. Como tínhamos quatro ou cinco sons, geralmente havia um baixo, uma melodia e algo similar a uma sequência.

Em seguida, Nobuo Uematsu, compositor, também relata seus desafios desenvolvendo músicas para jogos eletrônicos.

Quando eu estava trabalhando em jogos para o Nintendo Famicom só era possível utilizar três sons eletrônicos para a música então o desafio era

como utilizar esses três sons. Você podia dividi-los entre um baixo, uma melodia e uma parte de um acorde ou você podia ter o baixo e dois sons para a melodia. Era um desafio surgir com um som original. Todos os dias você tinha que trabalhar junto com os programadores para fazer funcionar.

Em ambos depoimentos pode-se observar que o foco está nas questões técnicas, as restrições tecnológicas e os desafios profissionais. Esses relatos dificilmente trarão grandes problemas para a vida pessoal dos entrevistados. O lado pessoal quase não aparece nos depoimentos de *Beep*, o filme não aprofunda esse aspecto da vida dos depoentes, mas ao invés disso tenta construir uma linha do tempo que descreve a evolução dos sons em jogos eletrônicos.

No filme *Carta Sonora*, dois depoimentos são utilizados para traçarem algumas linhas de raciocínio sobre o som na cidade de São Paulo. Arthur Nestrovski é músico e Eduardo Santos Mendes é designer de som. Nesse caso o documentário pode influenciar na maneira como esses profissionais serão vistos por algumas pessoas após as gravações. Se seus depoimentos tivessem sido ridicularizados ou exibidos como errados durante todo o filme poderia ocorrer uma má impressão em relação às suas capacidades profissionais. Os realizadores não podem também apenas concordar com tudo que foi dito pelos entrevistados. É encontrado então um meio termo: quando as cenas não condizem com o que os depoentes estão sugerindo, elas não impactam o depoimento como sendo um erro mas sim uma outra possibilidade entre tantas possíveis para criar uma ambientação sonora de uma cidade. Os realizadores mostram a ideia do depoente e criam a cena de uma maneira diferente sem que isso pareça uma crítica. Esse tipo de cuidado com a representação das pessoas ajuda a evitar que haja consequências desagradáveis para os atores sociais após a exibição do filme.

Em *Aboio*, esse equilíbrio entre a pessoa filmada e sua representação é mais delicada. Nos filmes citados anteriormente, os depoimentos se relacionam à vida profissional dos entrevistados. Neste documentário, porém, embora aborde em grande parte a vida profissional dos vaqueiros, existem diversos momentos nos quais a vida profissional toca em aspectos da vida pessoal desses entrevistados. Os depoentes só são identificados nos créditos finais, dessa maneira em diversos momentos é difícil identificar quem está falando. O discurso dos vaqueiros torna-se uma espécie de discurso coletivo, porém existem depoimentos de não vaqueiros nos quais as pessoas não são mostradas, dando a entender que os relatos e opiniões

são todos desses profissionais quando na verdade não são. Pode ser que o depoimento desses entrevistados realmente esteja em confluência com os dos praticantes do *Aboio* mas é difícil saber com certeza. Embora isso provavelmente não tenha influência na vida profissional dos vaqueiros, a maneira como as falas são utilizadas pode mudar consideravelmente a maneira como são representados.

Por fim, pode-se observar a questão ética em *Alive Inside*. Os entrevistados estão com condições mentais debilitadas e a compreensão do que a gravação significa talvez não seja completa. Além disso, o documentário foca em questões sensíveis. Em determinada cena, o realizador diz que Denise pediu que eles fossem visitá-la e eles vão pois sabem que ninguém mais a visita. Ela entrega uma carta a Dan e ocorre o seguinte diálogo.

Dan: É uma carta do hospital descrevendo a condição dela.

Voz no fundo: Metástase...

Denise: Isso significa que espalhou. Então por causa disso eu acredito que seja realmente sério.

Dan: É muito sério...

Denise: A vida continua, ela continua! Você morrendo ou não ela continua. E eu não posso aceitar que eu não vou deixar alguma coisa nesse mundo para alguém! Eu não posso aceitar! Você entende o que estou dizendo?

Em seguida a locução faz uma reflexão sobre as culturas antigas nas quais os mais velhos sempre tinham algo para oferecer e hoje as pessoas são ensinadas que a vida adulta é o ápice do ser humano e os idosos são deixados de lado. Essa sequência mostra um momento extremamente frágil de Denise e a maneira como essa personagem foi trabalhada mostrou a empatia do diretor com ela. Há, em um outro momento, uma terceira visita à personagem. Desta vez, ela está conversando com o músico Samite Mulondo.

Denise: Minha dor é muito grande.

Samite: Eu sinto muito

Denise: Mas quer saber? Eu posso aguentar muita dor.

Samite: Você me parece uma pessoa muito forte.

Denise: Eu sou uma pessoa muito forte.

Um pouco mais a frente, na mesma sequência, Denise entrega seu colar para Samite.

Denise: Quando você voltar para Uganda e te perguntarem quem te deu isso, o que você vai dizer?

Samite: A mulher mais forte que eu já conheci.

Além de possuir uma função narrativa, fechando o arco da história da personagem, a maneira como Denise foi tratada concede a ela um papel de destaque no filme e ela termina sendo representada positivamente, como uma mulher forte. Além disso, o realizador, ao representar no filme esses trechos nos quais Denise participa, concede a ela seu desejo de deixar algo no mundo para as pessoas. Esse tipo de relação exemplifica as relações entre realizadores e atores sociais, presentes constantemente nos documentários, que diferem daquelas encontradas nos filmes de ficção.

A questão ética também se faz presente de outras maneiras. Caixeta e Guimarães acreditam que deve haver a vontade específica de se fazer um documentário. Vontade que envolve encontrar com o outro, dar voz ao outro. Como a relação entre realizador e ator social se dará? A essência do que foi dito fará parte do filme ou ela será tomada da maneira que o realizador desejar para que se cumpra um roteiro preestabelecido, por exemplo? Essa preocupação com o ouvir, com a empatia, se colocar no lugar da outra pessoa e tentar compreendê-la é um diferencial entre o cinema documental e o cinema ficcional.

A intenção do cineasta, ao realizar um documentário, deve ser assertiva. Saber dessa assertividade cria uma relação com o espectador diferenciada daquela criada pelo cinema ficcional. Para os autores o real convocado pelo documentário não pode ser assimilado à ficção, mas enfrenta o desafio de representar cenas e experiências que em muitos casos não se traduzem facilmente por meio das lentes da câmera. Criar ou inventar faz-se necessário para a produção desse tipo de filme, porém a questão ética e a postura de assertividade, ao transmitir a ideia, devem nortear essa criação para que a representação daquilo que se quer mostrar seja algo que não quebre a relação do espectador com o conteúdo proposicional.

A compreensão das peculiaridades dos documentários, como algumas de suas estruturas narrativas, a maneira de lidar com a ética e outras diferenças para o cinema de ficção são fundamentais para que haja um contexto sob o qual serão trabalhados os elementos do som e da memória nos capítulos seguintes. O aspecto ético visto neste capítulo terá papel fundamental na maneira como os realizadores farão as montagens e utilizarão a memória dos depoentes na construção de suas narrativas. Os modos de enxergar o documentário, discutidos por Nichols e Gauthier

possibilitarão um melhor entendimento de opções sonoras feitas pelos diretores na realização dos documentários colaboram com a estrutura desses filmes. A necessidade de confiança dos participantes do filme no diretor, exemplificada nesse capítulo por Flaherty, é um ponto importante na gravação das memórias dos participantes de *Alive Inside*, por exemplo, que entrevista diversos idosos que estão sob tutela de outras pessoas e o acesso a esses idosos muito provavelmente foi facilitado pelo fato das pessoas que estão realizando a gravação fazerem parte, mesmo que como voluntários, daquele ambiente. Os diversos aspectos do documentário tratados nesse capítulo serão um ponto de referência sob o qual serão discutidos os aspectos sonoros e da memória nos capítulos seguintes.

2. O SOM NOS DOCUMENTÁRIOS

Este capítulo será dividido em quatro partes. A primeira delas abordará conceitos do som no cinema. A segunda terá como foco alguns aspectos técnicos das gravações que permitirão compreender limitações encontradas na gravação de áudio dos documentários. A terceira apresentará uma análise sonora de um trecho de cada filme do *corpus*. Por fim, a quarta parte utilizará os dados da análise para compreender como as ambientações criadas pelos sons podem causar diferentes impressões nas imagens.

Inicialmente, será feita uma distinção entre o som do documentário e o dos filmes e ficção. A representatividade dos objetos das cenas e dos sons também será diferenciada. Depois serão observadas diversas maneiras de se construir o fluxo sonoro em filmes e como o som pode criar um espaço imaginário que ajuda a compor as cenas. Uma breve descrição da composição sonora de cada documentário do *corpus* será apresentada e, em seguida, serão apresentadas diferentes maneiras de se utilizar a música nesses filmes.

Na sequência, será abordada a captação sonora. Essa parte focada nas possibilidades e limitações dos documentários em relação aos filmes de ficção devido às diferentes opções (em regra) de microfones que os realizadores podem utilizar.

Para a realização da análise serão discutidos alguns aspectos de influência do som como a temporalização, a movimentação e a não-linearidade. Em seguida uma série de análises de trechos selecionados dos filmes colocarão o som em diferentes contextos para aprofundar o entendimento das características sonoras dos trechos observados.

A última parte do capítulo apresenta uma reflexão sobre os resultados obtidos na análise e a possibilidade da utilização do conceito de paisagem sonora nos documentários.

2.1. Aplicações do som no cinema

A utilização do som no documentário possui algumas diferenças em relação ao cinema de ficção. Altman (1992) trabalha a história do som no documentário a

partir da década de 1950 quando existiu uma tentativa por parte do jornalismo televisivo produzido na Inglaterra de modificar as narrativas dos documentários. Com o objetivo de aumentar a audiência dos documentários durante a programação televisiva, foram incorporadas linguagens narrativas já utilizadas pela televisão. Nessa década, através do uso de equipamento de 16mm, foi possível iniciar a utilização de som sincronizado com a imagem. Os realizadores adeptos do documentário de observação podiam eliminar a locução e músicas e registrarem apenas o áudio da cena que estava sendo captada pela câmera. Durante as décadas seguintes, o método de observação sofreu uma série de misturas que resultavam, por exemplo, em filmes com trechos puramente observacionais e outros trechos com locução e cenas de arquivo. Essa mistura de estilos pode ser observada no documentário *India: Matri Bhumi* (Rossellini, 1959), que mostra diversas características da Índia, misturando longas sequências observacionais das paisagens e sequências com locuções que contam a história da sociedade indiana.

O som gravado no local que está sendo filmado apresenta diversos sons ambientes que disputam a atenção do que está sendo dito. Embora essa característica seja inaceitável para muitos realizadores do cinema de ficção ela é comum nos documentários. Isso pode ser observado no filme *Aboio*, com o som do gado andando, do sino que carregam no pescoço, os cantos dos vaqueiros, se misturam todo o tempo com os depoimentos. Nesse caso, os sons ambientes foram inseridos no processo de montagem do filme para criar um contexto sonoro para esses depoimentos. Esses sons inseridos nas imagens de cobertura também servem para contextualizar os trechos do filme e tornar as transições mais suaves.

A representação de um item em um filme acontece na relação entre o objeto representado e sua representação. De acordo com Altman, no âmbito visual essa relação é muito forte. A gravação de um filme consiste em uma constante manipulação do visual, através do figurino, maquiagem, cenários, pós-produção, entre outros, para que a imagem representada se assemelhe ao máximo à sua representação. O som, por sua vez, raramente é o resultado de uma representação direta daquilo que está sendo exibido na cena. O autor exemplifica questionando porque alguém teria o trabalho de montar uma sala preparada especificamente para criar um *reverb* sonoro (uma espécie de eco intencional), quando se pode simplesmente adicionar esse efeito na pós-produção. Um fenômeno semelhante ocorre atualmente com a imagem, devido ao barateamento e avanço dos efeitos

especiais visuais. Cada vez mais cenas *hollywoodianas* de grandes produções têm sido gravadas em chroma-key ou possuem elementos visuais inseridos na pós-produção.

A maneira como os sons aparecem nos filmes não é uma reprodução exata da cena. Assim como os outros elementos dos documentários, eles são apenas uma representação da realidade. A compreensão da maneira com que os sons são inseridos no filme é fundamental para o desenvolvimento dessa tese. Sobre os modos de uso do som, Flores (2013) os divide em tipos de acordo com suas “funções”. A autora deixa claro que essa classificação é limitada, pois existe uma infinidade de maneiras nas quais o som pode ser utilizado em um filme.

Uma das maneiras pelas quais o som pode ser utilizado é por meio de seu fluxo sonoro. Esse fluxo consiste na maneira como os diferentes elementos sonoros estão relacionados, as transições são suaves e se sobrepõem. O fluxo sonoro pode ser observado no filme *Aboio*. Durante uma sequência, são mostradas diversas imagens de vaqueiros tocando o gado. Essas imagens são intercaladas com imagens dos vaqueiros que prestaram depoimento no documentário. Tanto nos momentos de fala dos vaqueiros quanto nos momentos das imagens deles tocando o gado, o som ambiente é uma constante de sons de gado e sinos. O volume desses sons aumenta ou diminui de acordo com a cena que está sendo exibida, mas são constantes e criam uma sensação de continuidade. O mesmo acontece em uma sequência posterior: imagens da fogueira e da lua às vezes são substituídas pela imagem do vaqueiro que está contando uma história de um romance antigo sobre um boi. Durante essa sequência, pode-se ouvir o som de madeira estralando e insetos. Nesses dois exemplos é possível perceber que esses sons ambientais formam um elo entre as cenas e criam uma ambientação comum entre as imagens que estão sendo exibidas e o depoimento. O fato desses sons ambientais serem diferentes de acordo com a sequência também cria a sensação de que pertencem a diferentes “blocos” dentro do filme.

É importante ressaltar que o fato de haver um fluxo sonoro não impede de maneira alguma que alguns sons sejam destacados durante o filme, contanto que se mantenha esse fluxo. Utilizando novamente o documentário *Aboio* como exemplo, podemos observar que em algumas cenas ouve-se o som do gado, dos sinos e do canto dos vaqueiros. Em outro momento, o canto dos vaqueiros recebe destaque e se sobressai em relação aos outros sons. Em outra cena, é o sino que o boi carrega

no pescoço que chama a atenção do espectador. Apesar desses destaques, o fluxo do som não é interrompido e tem-se uma sensação de continuidade sonora.

No depoimento de Winifred Phillips, no documentário Beep, ela explica que durante um jogo é necessário que a trilha sonora se modifique para ambientar diferentes situações, então diversos elementos da mesma música devem funcionar em conjunto com os outros mas também necessitam funcionarem sozinhos. Ela compara esse processo com uma sala cheia de músicos tocando juntos, eles estão tocando em harmonia com os que são do mesmo naipe musical, e poderiam tocar esse trecho sozinhos mas também estão tocando em conjunto com todos os outros músicos. Por exemplo, os violinistas estão tocando com o naipe de cordas (violas, violoncelos e baixos) e todos eles também estão tocando com os outros naipes (como sopros e percussão). Ela explica que a mesma música pode ser utilizada de maneiras diferentes para que possa contar diversas histórias. Winifred também explica sobre ressenquecialização horizontal, técnica na qual a música é composta como uma sequência de segmentos curtos que podem ser reorganizados de acordo com o que está acontecendo no jogo, mas se mantém fluindo suavemente. O depoimento é encerrado após a explicação da composição através de camadas verticais. Dessa maneira é possível selecionar quais trilhas tocarão simultaneamente e, assim, tornar a música mais simples ou mais complexa e trabalhar diversas nuances dentro da mesma música. Pode ser feito um paralelo entre essas maneiras de trabalhar a música para que possa haver mudança, porém mantendo coerência e fluidez, e o fluxo contínuo explicado por Flores. É importante notar que o depoimento da compositora mantém o fluxo sonoro do filme. A música de fundo mantém o mesmo padrão do depoimento anterior e os sons são suaves e harmônicos, ambientando a fala da depoente com fluidez.

O contrário também pode ser trabalhado para causar a sensação de descontinuidade. Essa maneira de trabalhar o áudio pode ser utilizada para mostrar contraste entre as cenas ou mesmo dentro de uma única cena como insatisfação com algo, estranheza, falta de conexão entre a imagem e o som apresentado. Filmes de terror e ficção científica utilizam com frequência esse tipo de montagem sonora. Após o depoimento de Winifred Philips, sobre a harmonia da trilha sonora, Jason Graves, compositor da trilha sonora do jogo Dead Space (2008), diz que durante a composição da trilha ele pode explorar diversas possibilidades para que a música seja diferente do convencional. Logo em seguida vê-se uma cena do jogo na

qual um homem vestindo uma roupa espacial atira em uma criatura alienígena. A música de fundo dessa cena lembra muito algo que poderia ser utilizado em um filme de terror. Esse pequeno trecho do jogo com a trilha causa uma interrupção na sensação de harmonia que havia sido destacada pela depoente anterior. Jason continua seu depoimento dizendo que um dos objetivos da trilha sonora dos jogos da série *Dead Space* era causar uma sensação caótica. Nesse trecho do depoimento, a trilha sonora continua seguindo o clima de terror/suspense da cena do jogo que foi mostrada anteriormente, e o compositor continua o depoimento dizendo que foi uma trilha feita para causar medo. Nesse momento, é possível perceber que, com a troca da trilha sonora, a sensação é muito diferente daquela causada no primeiro trecho do depoimento, o qual acompanhou o fluxo do depoimento anterior que falava sobre a harmonia na trilha. Existe uma tensão, um clima de suspense causado devido a inserção da música nesse trecho. Na sequência, Jason conta que pedia para os músicos fazerem coisas “erradas” com os instrumentos, para que pudesse ter sons diferentes, que não soassem naturais. O depoimento seguinte é de Garry Schyman, compositor da trilha sonora do jogo *Bioshock* (2007), que também possui uma temática de suspense/terror. Ele conta que a diretora de áudio, Emily Ridgway, pediu que ele criasse algo diferente e lhe permitiu grande liberdade criativa. Garry explica que a ideia de uma parte do jogo era ter uma cidade que fosse uma utopia. Enquanto descreve isso uma cena do jogo é mostrada e o trecho da trilha sonora naquele momento é algo suave, com violinos. Quando o depoimento continua e é falado que a utopia se transformou em distopia, a trilha sonora muda para um som eletrônico, mais tenso. É possível observar nessa sequência que a diretora utiliza a própria trilha dos jogos para criar a sensação de interrupção, chamando a atenção para a mudança propositadamente.

No documentário *Carta Sonora*, para manter a coerência do áudio com a imagem, durante os depoimentos, imagens de cobertura são utilizadas para mostrar a cidade de São Paulo. Em determinados momentos, o som gravado nas ruas de São Paulo é introduzido quando a imagem aparece e removido assim que a imagem some. Esse tipo de coerência do som com a imagem é muito utilizado no cinema de ficção, nos documentários que frequentemente introduzem imagens no momento da montagem, muitas vezes desacompanhadas de som, deixando somente o áudio da fala do depoente.

Uma outra função do som no cinema é servir como pontuação. Essa pontuação pode ser no texto, no drama ou no fluxo da narrativa. Em uma sequência do filme *Beep*, diversos compositores estão descrevendo as dificuldades de fazer os sons em jogos抗igos devido à limitação tecnológica da época. Esse bloco do documentário tem início com Brad Fuller, diretor de áudio, explicando que, no início dos jogos, o áudio era analógico, e com a inserção dos processadores nas máquinas foi possível criar softwares para desenvolver o áudio. Em seguida David Thiel, creditado como “cara do som da Interactive”, explica que o som era feito em ondas quadradas, que são os menores subgrupos digitais possíveis e essas ondas eram simplesmente ligadas e desligadas. A formação dos sons se dava por meio da ativação ou não dessas ondas. Após essa explicação, aparece um demonstrativo da técnica das ondas curtas na tela. Esse demonstrativo forma o que parece ser a música de um jogo抗igo, mesmo após a explicação feita pela locutora, a música continua e fica no fundo do áudio dos depoimentos seguintes. O filme conta que todo o som do jogo tinha que ser trabalhado em três canais e era um grande desafio não só trabalhar a música dessa maneira mas também os efeitos sonoros que ocupavam um desses canais quando ocorriam. Existiam diversas dificuldades para criar todo o som dos jogos em três canais. Após esses depoimentos a música de fundo é interrompida por uma mais “futurista” e nesse momento fica claro que foi o final daquele bloco. Na sequência seguinte existe um exemplo ainda mais claro de um “ponto final” feito pelo som. A cena mostra a explicação que era necessário transcrever a música através da programação. A música feita para os jogos necessitava de codificação, o que era dificultado pela baixa capacidade de armazenamento de dados em eletrônicos da época. A música se manteve no fundo de todas as falas do bloco, novamente sendo utilizada para manter o fluxo do som, como foi explicado. Na sequência é descrito como tentavam utilizar os sons disponíveis da época para tentar simular falas como “10.000 pontos bônus!”, e por mais que eles tentassem copiar os fonemas o resultado final não era muito similar ao que se estava tentando dizer. Então tiveram a ideia de jogar fonemas aleatórios nas falas dos personagens dos jogos e passaram a utilizar essa técnica. No trecho final da fala de David aparece na imagem o jogo *Q*BERT* (GOTTLIEB, 1982) e em determinado momento o personagem “morre”. Esse momento coincide com o final do depoimento e então o personagem faz o som com fonemas aleatórios descritos pelo compositor e a tela exibe o texto *GAME OVER*. O som de fonemas aleatórios

junto com a música é, nesse caso, claramente um som de término. A diretora do documentário se utiliza desse som para pontuar o final do bloco que está sendo apresentado para os espectadores.

Outro item tratado por Flores (2013) se aproxima do documentário. No tópico *O som no espaço diegético*, a autora discute o espaço imaginário construído pelo espectador. É nesse local que o filme se passa e é desse local que o espectador imagina que estão vindo os sons do filme. A relação do som com a imagem que está sendo mostrada é fundamental para que seja criado, ou não, um sincronismo entre o áudio e a imagem. Para que se possa compreender as músicas e sons diegéticos nos documentários que serão analisados nesta tese, é importante que se entenda as diferentes formas e funções que o som pode acrescentar ou modificar na obra cinematográfica.

Gorbman (1987) reflete que um cinema que tentasse espelhar a vida real não teria músicas de fundo. Os sons seriam apenas aqueles escutados pelos participantes da ação. A música que escutamos nos filmes, inserida posteriormente, é um excesso que possivelmente pode deixar mais explícitas as emoções e ações que ocorrem durante o filme. Essa inserção da trilha na montagem é um procedimento comum no cinema desde o seu surgimento.

Os documentários se encaixam de forma diferenciada nessa percepção da música no cinema. Em documentários como *O homem com a câmera* (Dziga Vertov, 1929), a música praticamente ininterrupta acompanha a ação do começo ao fim do filme. Em outros filmes, como *Shoah* (Claude Lanzmann, 1985), não existe música de fundo inserida após as gravações, o que se ouve são as falas e ruídos que foram produzidos no momento da captação. Essa opção de não inserir músicas no momento da montagem foi utilizada, possivelmente na tentativa de manter o documentário mais próximo do “mundo real”. Como podemos observar nos estudos de Nichols (2001) o documentário expressa a visão do diretor sobre os assuntos tratados no filme e não uma *verdade absoluta*.

Como pode ser observado no que foi tratado anteriormente, nesse capítulo, os sons podem exercer diversas funções, como manter a coerência narrativa, suavizar as passagens entre sequências ou acentuar contrastes entre elas. Outros opções de tratamento sonoro como a utilização ou não de músicas ou efeitos sonoros como ambientação também apresenta múltiplas possibilidades. Essas e

outras características que serão apresentadas a seguir sustentarão as análises dos filmes escolhidos para o *corpus* da tese.

Nos documentários estudados nesta tese, é possível perceber a existência de sons e músicas inseridos durante a montagem. Essa inserção talvez indique uma mudança na maneira de realizar documentários: focar em montar uma narrativa mais próxima do cinema não documental ao invés de tentar mostrar uma “verdade absoluta”. Isso pode ser exemplificado observando-se que na produção de documentários da atualidade é comum vermos a narrativa ir do *micro* para o *macro*. Em *Alive Inside*, a história do voluntário Daniel em lares de idosos não exibe apenas a utilização de músicas para o resgate da memória dessas pessoas que ele propõe. Esse tratamento é o início de uma discussão de como todos os Estados Unidos tratam idosos em casas de repouso. Outro documentário que possui essa narrativa do *micro* para o *macro* é *Olhe para mim de novo*, no qual é mostrada a jornada de um homem transexual. A partir de situações pessoais desse personagem são colocadas diversas reflexões sobre família e preconceito.

Essa maneira de apresentar a narrativa, do *micro* para o *macro*, influencia na escolha dos sons utilizados. Em *Alive Inside*, grande parte das músicas são de épocas que se pretende representar mas também possuem ligações com os personagens, músicas que eles ouviam no passado ou até uma referência a eles próprios, como na cena em que é escolhida, para ser tocada para John (um paciente em um asilo) a música *Oh Johnny, Oh Johnny, Oh!* para ser a ligação com o passado de John. A música é uma clara referência ao nome do personagem.

O som é outro fator que, em algumas situações, é trabalhado de maneira diferente nos documentários. A técnica de adicionar as trilhas após a gravação do filme acontece de forma diferenciada do cinema de ficção, pois o uso dessas trilhas são, muitas vezes, sons externos que representam ou ilustram diretamente elementos do ambiente que está sendo mostrado ou da fala que está sendo apresentada. Pode-se observar que os documentários que compõem o *corpus* dessa tese apresentam essas características sonoras distintas.

Em *Carta Sonora*, existe uma predominância de sons diegéticos que compõem junto com as imagens a ambientação do filme. Logo no início, durante os créditos iniciais, já é possível ouvir os sons de um local movimentado e cantos e vozes que se sobrepõem. Esses sons já direcionam o espectador para uma paisagem urbana mesmo antes de aparecerem as imagens da cidade. No decorrer

do filme, carros, celulares, passos, máquinas, conversas, entre outros, compõem os sons diegéticos. Existe um cuidado para que os sons sejam críveis para aquela situação. Em determinado momento, um homem faz um jogo na rua que consiste em esconder uma bolinha sob um pequeno copo e “embaralhá-lo” com outros dois para que outra pessoa tente adivinhar sob qual copo está a bolinha. Nessa cena é possível escutar o som do copo na madeira sincronizado com a imagem, o som que está sendo utilizado nesse caso foi gravado junto com essa imagem. O que acontece em outros casos é que há um corte na imagem, então existe um intervalo de tempo e uma distância espacial entre as cenas, porém o som não se altera, pode ter sido gravado em qualquer uma das duas cenas ou então até em outro momento, mas o que importa é que mesmo sabendo que aquele som não representa o momento exato da gravação, não existe estranheza, aqueles sons poderiam ser os sons daquela imagem. O som diegético (ou que o representa) se relaciona de forma fluída com a imagem mostrada pela câmera. Mesmo durante os depoimentos é possível observar isso. Em uma cena em que o depoente está falando sobre os sons do transporte coletivo, as imagens que aparecem na tela são de garis lavando uma calçada. O som da cena, além do depoimento, é do jato d'água da máquina que ele está utilizando para efetuar a limpeza. O som aproxima o espectador da cena do gari e o distancia da fala do entrevistado. Existe uma disputa de atenção entre o som e a imagem. No decorrer do documentário é revelado que esses sons captados e entregues para os entrevistados têm como objetivo servir de guia e/ou inspiração para que músicos componham uma trilha sonora para a cidade de São Paulo.

No filme *Beep* existem diversos sons de jogos, fliperamas, entre outros, que se relacionam com os acontecimentos e sensações descritos pelos depoentes. As músicas inseridas na montagem do filme são, em sua maioria, trilhas de jogos que possuem relação direta com o que está sendo dito no documentário. O filme não apresenta uma música composta especialmente para servir de trilha sonora, ao invés disso tenta sonorizar as cenas com som proveniente de jogos ou locais onde as pessoas se utilizavam desses jogos. Existe uma linha do tempo na narrativa. O filme conta a história dos sons dos jogos eletrônicos desde os seus primórdios e a trilha sonora acompanha o desenvolvimento tecnológico. As trilhas dos depoimentos iniciais são bem simples, mas apesar de possuírem uma série de limitações

tecnológicas os sons utilizados pela diretora ambientam o espectador no espaço do filme.

A trilha do filme *Alive Inside* possui pequenos trechos de músicas que não fazem parte da captação original. Algumas trilhas foram inseridas para compor a ambientação da cena, como por exemplo, uma música triste enquanto o personagem principal do filme ouve a situação difícil da saúde de um paciente. Essa maneira de utilizar o som, como foi dito, se assemelha mais à maneira na qual a trilha sonora é utilizada no cinema tradicional. Porém, a maioria das músicas inseridas na montagem representam a música que está sendo ouvida pelos personagens do documentário naquele momento. Embora fique evidente que aquele não é o som que está sendo ouvido no ambiente (algumas pessoas estão utilizando fones de ouvido e as outras pessoas presentes na ação não estão escutando a música) fica clara a intenção de demonstrar que aquela música inserida na montagem representa a música que está sendo ouvida pelos personagens. Dessa forma a trilha procura aproximar o espectador do personagem que está sendo exibido no documentário.

Sons ambientes compõem a maior parte dos sons que ilustram as cenas de Aboio. O som é trabalhado de modo que em muitos momentos, a harmonia desses sons os fazem parecer uma mistura de ambientação e trilha composta para o filme. O barulho dos galhos quando as pessoas se deslocam entre as árvores, o som da roda do carro de boi são trabalhados junto ao canto utilizado pelos personagens do filme para tocar o gado. Em alguns momentos, sons ambientes como o som das folhas e dos passos dão a impressão de terem sido trabalhados para que soem como música.

Como vimos, as músicas exercem diversos papéis nos documentários. Gorbman (1987) acredita que as músicas apresentadas nos filmes vão muito além de serem apenas notas melodiosas. A música segue códigos culturais e cinematográficos. As associações culturais podem ser percebidas observando-se o senso comum do que é música indiana ou música de batalha, por exemplo. O cinema utiliza música de abertura, música de fechamento, música tema, entre outros. A autora aponta para o fato que a relação da representação dramática com a música remonta aos tempos da Grécia antiga, porém a tradição não é, por si só, o principal motivo da importância das trilhas sonoras no cinema. Para que possa ser compreendido o papel da trilha sonora no cinema se faz necessário que sejam

observadas as funções sociais e psicológicas (como relaxamento, por exemplo) da música que a autora denomina *utilitária*. Esse termo abrange diversas músicas utilizadas como pano de fundo. São músicas que, nas situações onde são inseridas, devem estar em segundo plano. Pode-se citar como exemplos elevadores, salas de espera de consultórios e, em diversas situações, o cinema. A música que ouvimos menos conscientemente diminui nossas *defesas*, faz ser mais crível o que está sendo exibido pelo filme, em relação aos mundos e histórias fantásticas que o cinema nos apresenta.

Uma das possibilidades da música é relaxar o espectador, criar a imersão no filme, fazê-lo menos consciente do fato que está olhando para uma tela. A utilização do som pode criar uma ambientação triste ou alegre, criar tensão, entre outros. A música de fundo não deve ser o foco principal da atenção do espectador, ela está no filme para não ser notada, relaciona-se com o imaginário, por outro lado, a música que chama atenção para si tem ligações com o simbólico. Ambas as maneiras são utilizadas nos filmes dos corpus para ativar memórias tratadas nas narrativas.

No cinema *hollywoodiano* é muito comum que as cenas sejam gravadas em estúdios que permitem um alto grau de controle do que está sendo gravado. Esse controle nos documentários, por outro lado, está sujeito a uma série de fatores. A locução pode ser gravada em um estúdio ou sala preparada acusticamente e, por isso, permite um maior domínio sobre o resultado. No documentário *Alive Inside*, o diretor do filme, por diversas vezes, expõe suas impressões em relação a Dan e outros personagens por meio das locuções. Além disso, outro recurso muito utilizado no documentário é o depoimento. O grau de controle do áudio, nesse caso, é menor do que na locução, podem existir ruídos sonoros no ambiente onde está sendo feita a gravação do depoimento, por exemplo em um show ou uma fábrica, que dificultam o controle que o realizador pode ter sobre o resultado final. Outro fator que ocorre em depoimentos é a própria maneira como o depoente se expressa: gírias, sotaques e dicção são elementos que influenciam na compreensão do que está sendo dito. Embora as características das falas dos depoentes dificilmente sofrerão alteração desses elementos durante o período de gravação, algumas técnicas de captação sonora podem auxiliar o realizador para que possa diminuir os sons ambientais durante a captação da fala. A utilização de microfones direcionais *shotgun* auxilia na diminuição da captação dos sons que vêm de trás ou pela lateral do microfone.

Aproximar o microfone do depoente permite que a captação do som necessite um volume menor de gravação, diminuindo, dessa maneira, os sons ambientes. Esse cenário, porém, nem sempre é possível, e nas situações nas quais a captação de áudio foi realizada de maneira que muitos sons além da fala estão presentes, a montagem se torna um desafio, pois a emenda de trechos de fala ficam muito aparentes devido aos sons de fundo.

A música é outro importante elemento que compõe o som no documentário. Além do uso óbvio em documentários sobre estilos musicais e cantores, a música se faz presente em diversos documentários. Altman observa que, mesmo nos documentários que se assemelham ao que Nichols denomina *documentários de observação*, a música gravada na cena ajuda no processo de montagem, expressa o humor da cena e entretém. Sobre as gravações do som, o posicionamento de Altman sobre o assunto é o mesmo de Nichols sobre os documentários: não se trata de uma reprodução e sim de uma representação da realidade. Os tipos de microfones, o local de gravação, o gravador, a pós-produção, o aparelho que será utilizado para a saída de som entre outros, são elementos que influenciarão o som que será ouvido pela audiência.

2.2. Captação Sonora

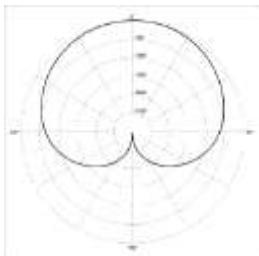
Para que se possa ter uma melhor compreensão sobre algumas opções de gravação de áudio que serão citadas a seguir, é necessário que haja uma compreensão do uso de microfones para captação de áudio. O intuito desta tese não é tratar essas técnicas detalhadamente, e sim apontar alguns elementos da gravação de som que serão relevantes para o entendimento de algumas peculiaridades do som no documentário. A captação sonora nos documentários enfrenta uma série de limitações em relação ao cinema de ficção. A compreensão dessas diferenças auxilia o entendimento de que alguns sons estão presentes no documentário não apenas por intenção do realizador mas também por limitações técnicas dos equipamentos.

Existem diversos tipos de microfones. O cardioide é um tipo projetado para captar o som que vem pela frente do microfone e bloquear o resto. Esse é o tipo de microfone mais popular, utilizado em inúmeras situações como entrevistas

jornalísticas em áreas externas e shows musicais. É necessário que haja uma proximidade muito grande entre o microfone e quem está falando. Isso causa uma intervenção estética (o microfone fica na frente da imagem da pessoa o tempo todo). Além disso, na maioria dos casos, o entrevistador deve ficar segurando o microfone para a pessoa (diversas não possuem experiência na utilização do microfone, deixá-las utilizá-lo sozinhas pode causar falhas na captação do som, devido a uma distância muito grande ou muito pequena da boca de quem está falando). O fato do entrevistador ter que ficar muito próximo do entrevistado muitas vezes pode causar uma intromissão indesejada na cena. Uma alternativa para o uso desse tipo de microfone em documentários é o chamado microfone de lapela. Nesse caso, a pessoa, fonte do som, utiliza um pequeno microfone preso na lapela, ligado a um transmissor, normalmente preso à cintura. O receptor fica ligado à câmera, ou outro aparelho de gravação de áudio que esteja sendo utilizado, e dessa forma a pessoa tem liberdade para se mover sem comprometer a captação do som. Os microfones super/hipercardioídes possuem o mesmo direcionamento frontal dos cardioídes mas com uma área ainda mais limitada de sensibilidade. São microfones indicados para palcos com bastantes ruídos sonoros. Microfones omnidirecionais captam o som de todos os ângulos e por não terem rejeição sonora captam muitas nuances no som. Esses microfones são usados em igrejas, estúdios ou outros lugares que possuam uma boa acústica. Embora não sejam tão comuns quanto os outros tipos de microfones, os omnidirecionais podem ser utilizados em documentários para a captação do som ambiente. Os microfones figura-8 capturam o som na frente e atrás e rejeitam o som lateral. Esse tipo de captação é utilizada para trabalhar o áudio em stereo, sendo um microfone muito específico. Esse tipo de microfone ilustra uma das grandes diferenças entre a gravação e áudio em filmes de ficção gravados em estúdios e os documentários sendo muito difícil a utilização desse tipo de captação de áudio nestes. Os microfones do tipo shotgun possuem um design em forma de tubo, esse desenho permite que o padrão de captação seja mais direcional ainda que o dos microfones cardioídes, supercardioídes e hiper cardioídes. Esse tipo de microfone é o de utilização mais comum em Hollywood e também é muito utilizado em documentários. Mesmo na situação em que um documentarista esteja sozinho registrando a cena, é possível acoplar um pequeno shotgun na câmera para a captação do áudio. Microfones shotgun maiores podem ser colocados em suportes

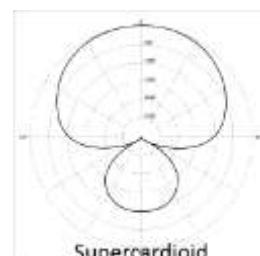
ou serem segurados por técnicos de áudio em varas que possibilitam a aproximação do microfone na cena sem que este apareça nas imagens da câmera.

Imagen 1 – Cardioide



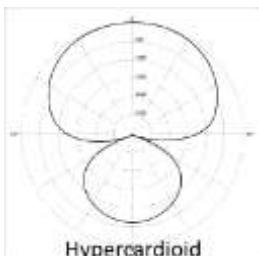
Fonte: Google imagens, 2019.

Imagen 2 – Supercardioide



Fonte: Google imagens, 2019.

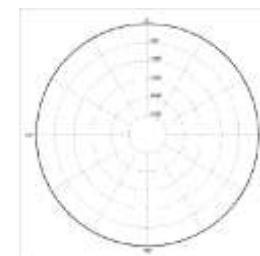
Imagen 3 – Hipercardioide



Hipercardioide

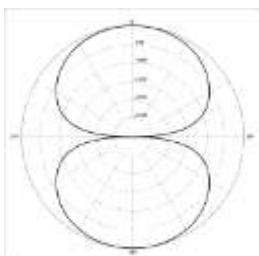
Fonte: Google imagens, 2019.

Imagen 4 - Omnidirecional



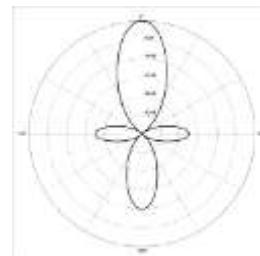
Fonte: Google imagens, 2019.

Imagen 5 – Figura-8



Fonte: Google imagens, 2019.

Imagen 6 – Shotgun



Fonte: Google imagens, 2019.

A continuidade temporal e espacial é, de acordo com Flores, o objetivo do cinema clássico. A utilização dos fades, entre outras transições, colabora para que haja uma ligação entre as cenas. Ela cita algumas questões da gravação de áudio, como por exemplo, em uma cena que tiver plano fechado e plano aberto, para se captar com maior fidelidade em relação às imagens que estão sendo capturadas pela câmera, se faz necessário que o microfone esteja mais próximo de quem estiver falando durante o plano fechado e mais distante durante o plano aberto.

Essa lógica, muito aplicada no cinema de ficção é difícil de ser aplicada nos documentários no caso dos depoimentos. Diferente do que acontece em um filme de ficção, as cenas não são repetidas e não serão gravadas novamente, não se sabe exatamente o que o entrevistado dirá, então realizar um planejamento de planos de câmera para determinada fala é uma tarefa complicada. Nos documentários geralmente existe um microfone captando o som e esse microfone permanecerá na mesma distância/posição independentemente dos movimentos de câmera. Em *Alive Inside* a maioria das cenas onde existe movimentação dos personagens que falarão, eles estão usando um microfone de lapela, nas outras cenas provavelmente é utilizado um microfone shotgun, pois esse tipo de microfone é muito utilizado nessas situações de gravação e é muito utilizado nos documentários. Em *Beep*, todos os depoimentos foram gravados utilizando shotgun (provavelmente, como foi explicado). Embora haja diversas troca de planos fechados para planos médios e vice-versa, o microfone dificilmente acompanharia essa movimentação, provavelmente os planos de câmera aberto e fechado foram gravados simultaneamente e somente na montagem foi escolhido o plano que seria utilizado para cada trecho de fala, como se faz muitas vezes na realização desse tipo de filme. A imprevisibilidade do documentário dificulta alguns planejamentos e exige algumas soluções como utilizar duas câmeras para a captação de imagem e, dessa forma, poder escolher qual será usada em cada trecho de depoimento. Na parte da gravação de som, o microfone shotgun pode ficar estático em um tripé, na câmera ou ser manipulado por um técnico de áudio. De qualquer maneira, o mais importante é que ele esteja posicionado de modo que não entre na frente do que a câmera está captando e consiga gravar o áudio na íntegra. Para que isso possa ser feito de maneira contínua é necessário que se sacrifique uma série de ajustes técnicos que podem ser feitos no cinema de ficção (como o reposicionamento dos microfones de acordo com o momento das falas e planos).

2.3. Análise Sonora

Para que seja feita uma análise dos sons e algumas de suas relações com a memória nos filmes do *corpus*, se faz necessária a identificação de algumas

características sonoras em relação ao cinema. Serão utilizadas como ponto de partida as ideias propostas por Chion (1994).

O autor inicia a obra *Audiovisão* propondo uma reflexão sobre o que seria de um filme sem o som em conjunto com a imagem, ou como uma banda sonora diferente modificaria o “ritmo” das imagens. Em *Aboio*, boa parte do filme possui sons diegéticos e em muitas situações esse é o único som que pode ser ouvido. Esses sons dão significado às imagens que estão sendo exibidas, contextualiza a cena que, muitas vezes, é composta por imagens de cobertura de longa duração, sem cortes rápidos. A substituição ou exclusão dos sons diegéticos, que proporcionam a ambientação do que está sendo mostrado, muito possivelmente alteraria o sentido da cena.

No cinema, de acordo com Chion, o vococentrismo predomina, ou seja, a voz se destaca em relação aos outros sons. Isso se deve ao fato de cotidianamente a voz ser o elemento que capta a atenção das pessoas em meio a outros sons. Quantitativamente, no caso de *Aboio*, o tempo de falas e sons diegéticos ou fundos sonoros gravados e inseridos na montagem são semelhantes. Embora esses sons sejam mostrados no filme em “quantidades” similares existe um destaque para a voz. Nos momentos em que a fala e os outros sons estão acontecendo ao mesmo tempo a fala é o elemento em destaque e, em diversas ocasiões, após o seu término, os outros sons permanecem, construindo uma transição suave e concedendo uma sensação de continuidade entre as cenas.

Outra característica que pode ser observada é a maneira como o texto estrutura a visão. Chion exemplifica alguns casos em que a atenção do espectador é direcionada para algum elemento específico da imagem de acordo com o texto. No caso de *Aboio*, diversas vezes o que está sendo dito é uma lembrança, uma verso, um conto. Então, logicamente, não existem gravações que ilustrem concretamente essas falas. A diretora se utiliza de efeitos como o preto e branco, a imagem de uma fogueira à noite, entre outros, para tentar relacionar a imagem que está sendo exibida às lembranças dos depoentes. Não apenas as imagens criam essa ambientação, os sons não textuais possuem uma importante função nesse processo. Podemos citar como exemplo uma cena na qual um depoente conta algumas dificuldades que os vaqueiros passavam antigamente:

Eu não vou lhe dizer bem não porque acho que já me esqueci, mas eu acho que eles levavam três meses de viagem, setenta e tantos dias. Siam lá de Minas para aqui para Amacajú. Aí pela tarde eles dormiam, chamavam os pousos, chegavam com aquela boiada e dormiam ali com 700, 800 bezerros, 1000. Aí quando era de manhã, tinha um que chamava Untabuaca, ia na frente com o burro, o burro com o malote, com todo o comestível, para meio dia estar em tal ponto, para quem viesse com o gado, quando chegasse onde ele estava, já tá com a boia pronta. Quando o gado estrupiava muito, falhava, chegava numa fazenda daquela levava oito dias, 15, parado, todo mundo. O gado comendo, descansando, acontecia que estrupiava os cascos, o gado não aguentava, então tinha que ter o descaso de lá para cá. Era vida sofrida, era bonito mas sofria, agora com tudo isso nós gostávamos.

Durante esse depoimento a imagem exibida é a de vaqueiros tangendo o gado. A imagem não possui cortes. Embora com um pouco mais de atenção seja perceptível que os vaqueiros que aparecem na cena são os mesmos que participam de outras imagens de cobertura e depoimentos do filme. Apesar de terem sido gravadas durante o período de realização desse filme, a imagem é apresentada em preto e branco, com um leve contorno escuro ao redor da tela. Essa representação visual da cena conjunto com os sons do gado e do aboio criam uma sensação de passado, sonho, abstrato. Essa mesma cena também pode criar um efeito empático, no qual o som trabalha em conjunto com a imagem, caminhando em conjunto com a mesma intenção.

O som também pode ser utilizado como movimento, de acordo com Chion. Embora a percepção visual e sonora seja muito diferente, elas também são complementares. Em *Aboio*, por diversas vezes, os sons não vocais são compostos por passos do gado e de cavalos. Em outras situações, o som dos animais na vegetação se intensifica e cria a sensação de movimento rápido, embora por diversas vezes o vaqueiro não seja mostrado em cena quando se ouve esses sons, a presença destes em conjunto com as imagens da câmera passando ao lado da vegetação cria a sensação de velocidade e é possível imaginar os vaqueiros cavalgando mesmo que não estejam sendo representados diretamente na imagem. A velocidade do som e da imagem são diferentes, uma imagem com movimentos rápidos e bruscos pode ser de difícil compreensão visualmente, porém sonoramente é possível criar essa sensação com facilidade. Na cena de *Aboio* citada acima, a imagem não é da câmera passando por dentro da vegetação. Uma cena gravada a cavalo em alta velocidade na vegetação seca, utilizando dos recursos de gravação disponíveis na época da realização do documentário provavelmente seria

extremamente tremida e não conseguiria focar em um ponto de interesse para o espectador. A diretora, então, faz uma gravação lateral - utilizando-se de algum *travelling* ou veículo - na qual embora exista velocidade, é muito mais suave do que seria caso tivesse sido gravada dentro da vegetação. É o som utilizado na cena em conjunto com a imagem que “coloca” os vaqueiros dentro da vegetação para aqueles que assistem ao filme.

O som também pode ser utilizado para criar uma percepção temporal na imagem. De acordo com Chion, isso pode ser feito, inicialmente, pela compreensão de três aspectos da temporalização: a animação temporal da imagem, cujo o tempo é percebido pelo som imediato e concreto; a linearização temporal dos planos, na qual o som cria uma ideia de sucessão entre os planos; e a vetorização, que corresponde a um tempo futuro, cria uma sensação de expectativa. Para que se possa compreender como esses três aspectos surtem efeito, faz-se necessário que sejam observadas algumas condições. No caso de a imagem não possuir animação temporal o som exercerá o papel de situá-la no tempo. Em *Aboio*, isso pode ser percebido em uma cena na qual imagens de chaleiras são exibidas em sequência e o espaço entre os sons vão se tornando menores e começam a surgir notas mais agudas, criando, dessa forma, a sensação da passagem do tempo como se a água tivesse fervido. No caso de a imagem exibir uma passagem de tempo é o papel do som validar ou ir no sentido oposto do que está sendo mostrado. Em *Aboio*, o som predominantemente valida e acompanha o que está sendo mostrado na imagem. Em diversas cenas é possível ouvir o som dos sinos, passos de animais e o canto do aboio enquanto a imagem exibe vaqueiros e bois se deslocando. A sustentação dos sons tende a ser contínua e previsível em *Aboio*, isso faz que a atenção sobre a cena seja menos tensa do que se os sons fossem “acidentados”.

As três escutas (causal, semântica e reduzida) são maneiras de entender e interpretar os sons descritos por Chion para que haja uma maior compreensão dos usos e significados dos sons em uma obra audiovisual. Essas escutas apresentam diferentes opções pelas quais os realizadores podem utilizar os sons em seus filmes de acordo com a ideia ou sensação que se deseja transmitir.

A escuta causal entende o som como uma fonte de informações. O som de uma porta se fechando, um carro colidindo. Essa informação pode ter diferentes níveis de precisão. Por exemplo, pode ser a voz de uma pessoa específica, é possível reconhecer e determinar qual indivíduo produziu aquele som. Logicamente,

é necessário que haja um contexto para que seja possível essa identificação, a voz de um político famoso em um determinado país possivelmente será menos reconhecida por habitantes de outros países, por exemplo. Não é preciso conhecer a pessoa que está falando, a voz do locutor da estação de trem quando ouvida por pessoas que frequentam a estação com determinada frequência cria uma ligação com a memória mesmo que as pessoas desconheçam o autor da voz. A própria natureza do som serve como fonte de informação. Sons repetitivos podem significar algo mecânico, ecos podem significar um mundo de sonhos. É importante observar que muitas vezes o som nos filmes é composto por mais de uma fonte, então a composição desses sons traz mais informação do que eles observados isoladamente.

A escuta semântica diz respeito à interpretação da mensagem. A fala é um exemplo muito claro desse tipo de escuta. Em *Aboio*, o canto dos vaqueiros, em algumas cenas, pode ser interpretado tanto na escuta casual quanto na semântica.

No cinema os sons se contrapõem às imagens, de acordo com Chion, enquanto no contraponto musical, a análise é feita de maneira horizontal, ou seja, na sua progressão, no audiovisual o contraponto muitas vezes é realizado verticalmente, isso significa que o som é relacionado ao que está sendo mostrado na imagem naquele momento. Em *Aboio*, durante muitas partes do filme, os sons dos animais caminhando enquanto os vaqueiros aboiam servem como elo entre muitas cenas. O aumento ou diminuição do volume desses sons cria uma progressão que exemplifica a progressão horizontal. A cena em que o vaqueiro demonstra os diferentes sons que o sino no pescoço dos bois faz enquanto eles executam diferentes atividades é um exemplo de progressão vertical, enquanto a imagem mostra o vaqueiro tocando o sino, o som da cena corresponde aos movimentos do sino, é uma relação direta, não uma construção de sentido que avança nas cenas.

Enquanto a imagem fica mais presa a planos, o som é muito mais livre para ser trabalhado de maneiras não lineares. Para Chion, os sons são compostos de várias camadas sobrepostas, isso raramente é feito com as imagens, pois seria algo difícil de ser compreendido. A variação da intensidade dos diferentes sons no filme confere uma variedade de sentidos e opções de montagens sonoras muito grande, tornando difícil a adoção de uma unidade de montagem.

A escuta reduzida trada das características sonoras independentemente de seu sentido. Esse tipo de escuta permite que sejam observados duas características nos sons de um filme: o valor semântico e o efeito estético e emocional causado pelo timbre e textura do som.

2.3.1. O que está sendo dito em relação ao que está sendo mostrado

A análise que será realizada a seguir tem como base as ideias apresentadas por Chion e abordará diversos aspectos sonoros presentes nos documentários que compõem o corpus dessa tese.

A primeira etapa da análise é observar o que está sendo dito. As falas conferem significado ao que está sendo exibido pela imagem, as palavras são específicas e é mais simples encontrar definições na linguagem do que em sons abstratos.

Em *Aboio*, existem diversas canções que, além de concederem um ritmo diferente para as imagens, também ilustram para o espectador o modo de vida dos vaqueiros e suas histórias. Em determinada sequência do filme, uma imagem em preto e branco exibe um senhor em close (figura 8), em seguida é possível ver o vulto de um vaqueiro em preto e branco (figura 7). Existem sons de animais ao fundo e um canto começa. Durante a duração do canto são exibidas, também em preto e branco, diversas imagens em close de vaqueiros.

Ê boi, ê boi
 E meu cachorro é forte
 Para vaquejada, ê boi
 Faz três dias que não como
 Faz 4 que não almoço
 Pelo amor dessa ingrata
 Quero dormir e não posso
 Ê boi, ê boi

Esse canto faz a ligação entre dois trechos do filme: no trecho anterior um vaqueiro conta sobre uma situação em que foi tanger o gado com outro vaqueiro e só no final do dia descobriu que era uma mulher que havia passado o dia trabalhando com ele; no trecho posterior é contado um pouco sobre a função do aboio. O trecho diz:

Assim que o homem dominou, domesticou o primeiro boi, formou o primeiro rebanho, ele começou a procurar uma maneira do gado entender ele, de conversar com o gado. Acho que ele se perguntou muita coisa, né? E a linguagem mais adaptada foi o canto, realmente, foi o canto. Porque quando a gente aboia o gado chega, só falta fechar os olhos. Vai andando no aboio, chama o gado, o gado vai atrás, só falta cochilar em pé, andando.

O canto anterior exemplifica e introduz o assunto seguinte, que fala do aboio. Mas além da função melódica, a letra do canto transmite informações sobre o modo de viver dos vaqueiros. O boi aparece como mote da letra, na vida do vaqueiro a relação com o boi é algo que exige uma dedicação intensa, isso fica evidente no trecho em que o vaqueiro diz em seu canto que está há dias sem comer e dormir. A ausência e distância do lar também são expostos nesse pequeno trecho cantado.

Imagen 7 – Vulto do Vaqueiro



Fonte: Aboio, 2005

Imagen 8 – Vaqueiro em close



Fonte: Aboio, 2005

A maneira na qual a voz é utilizada em *Beep* é menos poética e mais didática do que em *Aboio*. Na cena que será utilizada como exemplo, John Broomhall, compositor, conta em seu depoimento sobre a deficiência tecnológica das placas de som da época.

Eles não tinham uma sonoridade muito boa, então você não podia confiar somente na estética do som, como um sino ou belo piano. Só porque você tinha um som escrito “isso é um som de piano” não soava como um piano. Mas porque você não podia ter esses sons legais, belos sons, sons ambientes...de uma placa de som, como uma placa FM então era necessário confiar na notação musical. Então essa era outra maneira na qual a tecnologia estava no controle, ela guiava o que era possível. Eu imagino que esse é o motivo pelo qual a música de jogos daquela época soa como soa e as composições eram como eram. Eu imagino que metade do trabalho é escrever a música e, de certo modo, se você pudesse fazer isso, essa era a parte fácil. E a outra parte era lutar com a tecnologia. A tecnologia era dominante no que você podia alcançar e isso significava que uma grande parte da semana mexendo no que você tinha e tentando fazer soar bem nesses formatos.

Em seguida, Tom White fala sobre uma placa de som específica que utilizou e não obteve bons resultados.

Eu não quero denegrir a Yamaha mas eles desenvolveram aquele chip que era utilizado na Game Blaster e na Sound Blaster para aplicações sonoras baratas de baixa qualidade. E foi isso que pegou na época, é por isso que as pessoas falaram por anos “o som MIDI é ruim”. Isso veio daquele chip específico, não foi desenvolvido para soar bem, eles só estavam testando timbres. A diferença foi a MT-32, que foi uma tentativa de aproveitar a tecnologia existente e incorporá-la em um chip que fosse pequeno o suficiente e barato o suficiente para outros usos, como o uso em computadores desktop.

Após essas duas falas, uma locução explica a tecnologia utilizada em placas de som na época.

Novas e mais avançadas placas de som feitas pelos fabricantes de sintetizadores logo inundariam o mercado de PC's. No centro das novas placas existia um novo padrão: General MIDI. Isso significava que o som de um instrumento escolhido pelo compositor, tocaria como o mesmo instrumento em diversos aparelhos. Esses aparelhos, entretanto, variavam em qualidade de som. Por exemplo, parte do tema de *Transport Tycoon* pode ser ouvido aqui (Um trecho de áudio é tocado) na Adlib, e agora na M-32 (O mesmo trecho com uma qualidade diferente é tocado).

A maneira como o áudio é utilizado nos dois depoimentos foca principalmente na voz. Não podem ser ouvidos barulhos de carros, pássaros, vento ou outros sons que comumente estão presentes nos documentários devido ao fato que muitas vezes as gravações são feitas em locais sem o preparo acústico utilizado com frequência no cinema de ficção. O único som que pode ser ouvido junto com a voz é uma música de fundo inserida durante a montagem. Essa música possui um ritmo lento, na maioria do tempo apenas uma nota é tocada por vez, tal qual uma música de relaxamento.

A montagem visual da cena colabora com a ideia de algo calmo e relaxante. Ambos os depoimentos são feitos em cenários que parecem ser salas de estar. Os tons utilizados são mais sóbrios, marrons e creme, por exemplo. Abajures em ambas as cenas e o fato dos dois depoentes aparecerem sentados em poltronas contribuem para a sensação dos entrevistados estarem em casa.

Em ambos os depoimentos, existem dois planos de câmera: um mais aberto mostrando os entrevistados um da cintura para cima (Imagen 9) e outro dos joelhos para cima (Imagen 11), ou seja, meio primeiro plano ou um plano americano. Para

os objetivos desta análise a precisão na nomenclatura dos planos não é essencial, eles estão sendo nomeados apenas para facilitar a compreensão da cena. Nos dois depoimentos, os planos citados são intercalados com um plano fechado: o rosto do depoente ocupa grande parte da imagem (Imagen 10, Imagen 12). As trocas de planos ocorrem somente no final de frases. Esse recurso é utilizado para que possa haver corte nas falas, porém mantém a sensação de continuidade, cortes na fala no mesmo plano de câmera tornariam a transição mais brusca.

Após as falas, imagens das placas de som citadas são exibidas e uma animação em 2D (Imagen 13) é utilizada para ilustrar a explicação da maneira como as placas funcionavam. A capa do jogo *Transport Tycoon* é mostrada durante os exemplos da qualidade de som de cada uma das placas. O movimento de câmera, quando as placas são mostradas é bem lento, a animação adiciona novos elementos conforme a locução avança e a capa do jogo é exibida de maneira estática.

A maneira com que as imagens das placas são mostradas e a animação é construída não possui grande movimentação (Imagen 14). Os movimentos são lentos e fica claro que o que está sendo dito é o principal e as imagens servem de suporte para o som. Pode-se perceber que tanto o som quanto a imagem não impõem pressa ou sentimento de urgência para o espectador. A música calma, a troca de planos somente no final das frases, o movimento lento de câmera enquanto são mostradas as placas de som, a maneira com que a cena é construída a deixa didática e foca na clareza da informação. A preocupação em transmitir as informações dessa forma pode ser vista durante todo esse documentário.

Imagen 9 – Entrevistado A, médio



Fonte: Beep, 2016

Imagen 10 – Entrevistado A, fechado



Fonte: Beep, 2016

Imagen 11 – Entrevistado B, médio



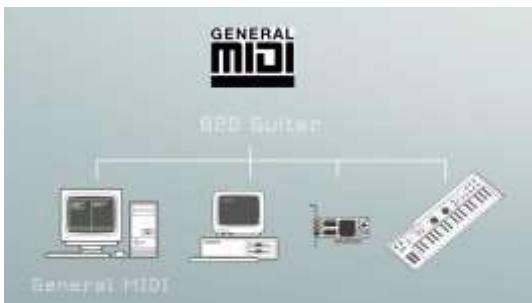
Fonte: Beep, 2016

Imagen 12 – Entrevistado B, fechado



Fonte: Beep, 2016

Imagen 13 – Animação



Fonte: Beep, 2016

Imagen 14 – Placa de som



Fonte: Beep, 2016

Em determinada cena de *Alive Inside* o personagem John é apresentado. Ele está internado em um asilo, a enfermeira o descreve como alguém que “não inicia conversas, ele meio que apenas existe”. Dan questiona a enfermeira se John possui algum tipo de acesso à música. Ela responde que ele não possui e confirma que o paciente é portador de demência. A próxima cena exibida no filme é a de John recebendo uma foto de um jovem com uniforme de marinheiro. Dan pergunta a John se é ele na foto, porém o paciente não sabe responder à pergunta. A próxima tomada é de Dan junto da enfermeira tentando construir uma playlist com músicas da época em que John era jovem. A cena volta para John recebendo mais fotos. Inicia-se uma locução:

Nós tentamos aprender a história de John, para nos ajudar a encontrar sua música mais profunda. Mas como fazer isso para alguém como John? Nos disseram algumas coisas. Ele jogava *baseball*, ele foi convocado e serviu em *Los Alamos*. Foi lá que o exército lhe aplicou injeções para envenenamento por radiação. Injeções que causara a queda de todos os seus pelos. Finalmente, após a guerra ele realizou performances na Filadélfia utilizando o nome artístico Larry Stewart. Mas nós não podíamos descobrir isso pelo John. O registro sensorial, o filme que passava apenas na mente do John, chamado memória, desapareceu. Seu amor, seus sonhos, desapareceram. Quem somos nós sem a nossa memória?

No início dessa sequência, quando o nome de John aparece na tela, ele está deitado na cama (Imagen 15), esta cama é um modelo muito utilizado em hospitais e possui grades nas laterais. A roupa utilizada pelo paciente lembra um pijama. Quando a enfermeira diz que John “apenas existe”, ele é mostrado dormindo sentado, com um guardanapo servindo de babador. A imagem corrobora o que está sendo dito. John é um homem doente que vive uma existência passiva. Quando a conversa não é uma descrição de John, o plano de câmera mostra Dan e a enfermeira conversando. As fotos que são entregues ao paciente também são mostradas em close (Imagen 17) para que o espectador possa ver o que o personagem está vendo.

Durante a locução dessa cena existe uma grande variedade de imagens. Enquanto a voz do diretor fala sobre John ter sido um jogador de *baseball*, um close mostra o paciente segurando fotos suas da época em que era jogador, é possível ouvir John dizendo expressões que são uma mistura de surpresa e saudade. Quando a locução inicia a parte em que ele serviu em Los Alamos, um quadro na parede com algumas fotos de John, inclusive um em que ele está com um uniforme da marinha são mostrados.

Até esse ponto da cena, a estrutura visual ilustra o que está sendo dito de maneira mais concreta. A conversa entre Dan e a enfermeira (Imagen 16) é intercalada com imagens de John e as fotos mostradas (do paciente com o uniforme de baseball, depois da marinha) e são registros históricos daquilo que está sendo dito. Após esse ponto da cena, a representação passa a ser feita de maneira diferente. Imagens antigas de soldados em trincheiras (Imagen 18) e de um homem recebendo uma injeção (Imagen 19) são mostradas. John não está em nenhuma dessas cenas, não é possível dizer se os soldados mostrados estão em Los Alamos, ou se a injeção é para evitar o envenenamento por radiação mas o diretor optou por utilizá-las na montagem apesar de não serem os mesmos personagens ou possivelmente nem as mesmas situações. Após uma imagem de John quando a locução explica que ele perdeu todos os pelos, uma cena de um casal se apresentando ilustra a parte em que a voz conta que o paciente se apresentava na Filadélfia.

Após esse trecho as imagens continuam seguindo um caminho de se tornarem mais abstratas na sua representação do que está sendo dito. As cenas

anteriores mostram pessoas diferentes, locais possivelmente diferentes, mas ainda são uma representação concreta da ação. Quando a locução fala da guerra são mostrados soldados, quando a locução cita a injeção contra envenenamento por radiação vemos um homem tomando uma injeção, e assim por diante. No ponto em que a locução fala sobre o filme que se passa na cabeça de John, porém, o que está sendo dito é abstrato e o diretor opta por utilizar diversas imagens antigas como um casal conversando e sorrindo, uma moça descendo as escadas ou um garoto no telhado pulando em um rio (Imagem 20).

Durante essa cena o diretor utiliza-se de uma abstração progressiva no âmbito da relação entre as imagens e os sons iniciando com a gravação da própria pessoa, passando por fotos antigas do mesmo personagem, cenas de outras pessoas em situações semelhantes e concluindo com diversas imagens de diferentes pessoas que são utilizadas para representar sentimentos, tendo em comum entre elas o fato de remeterem ao passado devido, entre outros elementos, à qualidade da imagem.

Imagen 15 – John olhando para a câmera



Fonte: Alive Inside, 2010

Imagen 16 – Dan fala com enfermeira



Fonte: Alive Inside, 2010

Imagen 17 – John olhando suas fotos



Fonte: Alive Inside, 2010

Imagen 18 - Soldados



Fonte: Alive Inside, 2010

Imagen 19 – Paciente toma injeção



Fonte: Alive Inside, 2010

Imagen 20 – Garoto no rio



Fonte: Alive Inside, 2010

Em *Carta Sonora*, a relação entre as imagens e a voz é a mais sutil entre os filmes analisados neste texto. Em um trecho de seu depoimento, Arthur Nestrovski fala sobre algumas de suas reflexões sobre uma ideia inicial de elementos que poderiam estar presentes em uma carta sonora da cidade de São Paulo.

Nós tivemos um encontro em uma sexta-feira onde eu não tinha visto imagem nenhuma ainda do filme, da carta sonora propriamente, mas eu ouvi muitas ideias sobre esta carta. E nós falamos sobre a cidade de São Paulo e sobre fazer um filme sobre os sons da cidade de São Paulo, e na verdade essa conversa e essas ideias ficaram ali no cérebro trabalhando mais ou menos por conta própria, algumas em particular. Uma coisa que me marcou eu acho que foi na verdade o coração do que veio a ser essa canção é a ideia de que quando a gente mora em uma cidade, especialmente uma cidade do tamanho de São Paulo e com a história de São Paulo, nós, na verdade, estamos morando num espaço que sobrepõe muitos tempos diferentes nesse tempo presente que é o nosso. Sem que você tenha consciência disso, você está vivendo ao mesmo tempo no seu momento e sonoramente também em evidências de talvez um século atrás ou talvez mais do que isso, pregões, por exemplo. Coisas que fazem parte da vida cotidiana, que todo mundo está acostumado a ouvir e que podem ter décadas ou até séculos de existência.

Quando o autor inicia sua fala sobre o encontro inicial para sua participação no filme não são mostradas imagens desse encontro, ao invés disso a imagem exibe uma poça de água no chão refletindo prédios da cidade e duas pombas caminhando sobre as poças (Imagen 21). Embora o que esteja sendo mostrado não seja exatamente o que está sendo dito, as imagens representam a carta sonora que está sendo discutida durante o depoimento. Em seguida, enquanto a voz fala das ideias sobre fazer um filme sobre a cidade de São Paulo, a imagem se inicia no teto do vão do MASP (Imagen 22) e faz um movimento em direção à rua. Nesse trecho, o som de carros, apitos e buzinas ilustram a fala. Mais à frente, quando a voz começa a citar que as pessoas em São Paulo vivem em diferentes tempos vê-se uma imagem

de um sino antigo (Imagen 23) e em seguida a de uma engraxataria (Imagen 24), relacionando o que está sendo dito com a ideia de um tempo passado. Sons de sinos tocam ao fundo da fala e ajudam a exemplificar a ideia de que alguns sons então se repetem na cidade há séculos. As imagens apresentadas em seguida são de locais movimentados (Imagen 25 e Imagen 26), porém os sons de fundo são mostrados de forma bem mais discreta do que em outros momentos do filme. A relação da imagem nesse trecho é com a questão do cotidiano, presente na fala.

Carta Sonora utiliza uma série de sons não verbais (ou se verbais, são apresentados entre muitos outros, diversas vezes confusos e não comprehensíveis, não recebendo o mesmo destaque das falas dos dois depoentes) para ilustrar o que está sendo dito. Muitas vezes a imagem é mais genérica, como a imagem de uma rua quando se fala de cotidiano, e são os sons de fundo que estabelecem uma relação mais próxima e menos abstrata com aquilo que está sendo dito.

Imagen 21 – Poça d’água



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 22 – Vão do MASP



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 23 – Sino



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 24 - Engraxataria



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 25 – Movimentação urbana (A)



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 26 – Movimentação urbana (B)



Fonte: Carta Sonora, 2010.

2.3.2. O método das máscaras

Um outro método proposto por Chion é o chamado Método das Máscaras. Nesse método o som é analisado de três maneiras. Na primeira, som e imagem são observados em conjunto, como acontece normalmente quando se assiste a um filme. Na segunda somente o som é analisado, para que seja compreendido como é e não no sentido que obtém quando em conjunto com a imagem. O inverso ocorre na terceira maneira de observação no método das máscaras que consiste em analisar a cena sem escutar os sons. Para essa tese, os sons e as imagens serão analisados antes e somente após essa análise serão observados em conjunto.

Em uma cena de Aboio, que encontra-se aproximadamente na duração de 00'14'25 até 00'16'45, que, para organização das cenas abordadas nessa tese, será chamada de cena Aboio_01, tem-se a seguinte sequência de imagens: um plano aberto, homens montados em cavalo passam horizontalmente pela imagem, apenas é possível enxergar os vultos dos cavaleiros (Imagen 27). Embora a saturação de cor esteja baixa, é possível presumir que seja um final de tarde. A imagem é repetida em sequência. É uma construção visual muito semelhante àquelas utilizadas em filmes *Western*, popularmente descritos como faroestes, na década de 1960. Em seguida, um vaqueiro andando no meio da vegetação da caatinga (Imagen 28), dessa vez com cores, o condutor se abaixa junto ao corpo do animal para se proteger dos galhos secos, mas a postura de se inclinar para frente também transmite uma sensação de busca, rastreamento. Ambas as imagens não parecem ter nenhum tipo de comunicação oral. Na primeira pode ser visto um intervalo entre as passagens dos cavaleiros na frente da câmera, então há uma distância entre eles, embora exista a possibilidade de comunicação, a sensação é de uma longa e

silenciosa jornada onde só é possível escutar os cascos dos cavalos; na segunda cena, o processo de desviar dos arbustos parece um trabalho mecânico e automático.

Quando se escuta o mesmo trecho sem observar as imagens, os sons dos passos dos cavalos e gado não são bem definidos a princípio e podem ser confundidos com ruídos que ocorreram durante a captação do som. A história contada pelo vaqueiro com os sons de fundo se assemelha a uma rádio novela, com sons de fundo ajudando a criar uma ambientação para o que está sendo dito.

Agora isso vem de onde? Imemoriais tempos. Eu já imagino os aboios dos vaqueiros em Ur, nos campos de Abraão, minha nossa senhora, o rei Davi, como ele aboia, um cantor fantástico, um poeta fantástico. Como ele aboia os rebanhos do pai dele? Eu imagino o Egito, clássico, as dinastias, Grécia, Anacreonte, Sócrates, era vaqueiro também, criava égua, montava, laçava bem. Eu imagino como é que Sócrates aboia, tangia o rebanho dele, tá entendendo? Então, isso vem de longe, tempos imemoriais, agora essa toada nossa, esses módulos nossos, claro que são módulos do mineiro e do baiano, e um pouco pernambucano, mas mais do mineiro e do baiano, são módulos que vieram da grande Ibéria, né? Da península Ibérica, ocupada sete séculos pelos mouros. Então aquela ocupação mourista, você pode olhar aqui, a toada, o aboio do vaqueiro nosso tá muito paralelo ao canto do moazi na torre na caaba, chegando os fiéis para oração, e, aqui no sertão, foi tomando uma forma nossa que hoje cristalizou-se, foi melhor cristalizada, definida que pode até se desgastar e se perder.

É possível imaginar diversas cenas que estão sendo descritas pelo depoente: o aboio do Rei Davi, os egípcios tangendo o gado, as ocupações na Península Ibérica e o sertão nordestino. Em seguida o barulho dos galhos, passos dos animais, sinos e o canto dos vaqueiros cria a sensação de vários cavaleiros se locomovendo.

Observando a sequência com som e imagem, pode-se perceber que a cena dos vaqueiros passando lateralmente em uma imagem com baixa saturação de cor (praticamente em preto e branco) são uma representação da ideia de passado que está sendo descrita pelo depoente, o movimento repetitivo dos vaqueiros cruzando o plano de câmera foi inserido naquele momento do filme para que simbolizar um tempo anterior, tendo em vista que não existem imagens em vídeo dos períodos mencionados no depoimento. No momento em que a fala começa a abordar o sertão, a imagem muda para o vaqueiro que caminha entre os galhos, fica claro que é nessa mudança do que está sendo falado e da imagem que o documentário é trazido de volta para o presente. Esse vaqueiro representa o que é dito no depoimento a partir desse momento.

Imagen 27 – Vaqueiros cruzam o horizonte



Fonte: Aboio, 2005

Imagen 28 – Vaqueiro na caatinga



Fonte: Aboio, 2005

A cena do documentário *Alive Inside* que será utilizada para essa análise será chamada de Alive_01 e tem início em 00'38'08 e termina em 00'39'34. A sequência de imagens inicia com uma esquina de um corredor de hospital. Uma senhora em uma cadeira de rodas está parada no canto do corredor (Imagen 29) e do outro lado podem ser vistas cadeiras de rodas vazias e outros equipamentos para auxiliar pessoas com dificuldades de mobilidade. Na imagem seguinte, uma câmera enquadra uma enfermeira de cima para baixo e a acompanha enquanto ela anda e empurra um equipamento hospitalar (Imagen 30). A partir desse ponto, são as imagens exibidas são antigas e estão todas em preto e branco. Um homem cercado de pessoas (provavelmente um antigo presidente americano) lê um discurso (Imagen 31). A próxima imagem é uma foto de crianças sentadas em uma espécie de fábrica. Eles estão de lado, quase de costas para o fotógrafo. Na sequência, uma outra imagem mostra crianças de frente com os rostos sujos (Imagen 32). Pessoas puxando uma corda em conjunto precedem a imagem da estrutura de uma construção. Imagens de uma fábrica aparecem (Imagen 33) antes de uma imagem de trabalhadores. Duas fotos de famílias reunidas são mostradas (Imagen 34). Após essas imagens são exibidas diversas cenas de idosos. Uma senhora se balançando em uma cadeira de balanço e duas fotos de uma grande quantidade de homens idosos reunidos. Na sequência, podem ser vistos um idoso sentado em um canto de uma sala e outro olhando para o vazio (Imagen 35). Novamente o homem aparece lendo o discurso. As imagens finais mostram um homem colocando uma foto de família em uma mala (Imagen 36). Na imagem final desse trecho o plano de câmera está mais aberto e é possível observar um idoso fechando a mala.

Em relação ao som, no início da cena, pode-se ouvir uma música composta por um piano e um instrumento de cordas, provavelmente um violoncelo ao fundo. Essa música está presente durante todo esse trecho. Inicia-se uma locução com voz masculina: “Como isso se tornou a regra como milhões de americanos terminam suas vidas?”. Em seguida, um discurso que se inicia soa como uma gravação de som antiga. “A civilização dos últimos 100 anos, com suas surpreendentes mudanças na indústria, cria uma tendência cada vez maior de tornar a vida mais insegura.” Um estralo pode ser ouvido antes da locução ser retomada.

A tecnologia transformou radicalmente o ambiente humano. Nossa segurança, não mais ligada à casa ou à aldeia, se ligou a outra coisa. Nós nos tornamos urbanos. E as estruturas tradicionais familiares começaram a se sentir pressionadas e enfraqueceram. Como consequência, no final do século de 1800, idosos, em números alarmantes, estavam encerrando seus dias em um asilo ao lado dos loucos e dos sem-teto.

A continuação do discurso diz, com a mesma qualidade de som citada anteriormente:

Essa medida de segurança social provê ao menos alguma proteção pra 30 milhões dos nossos cidadãos, que colherão diretamente os benefícios por meio de pensões para pessoas de idade avançada.

Observando o som em conjunto com a imagem é possível perceber um tom de tristeza na cena. A música possui um ritmo que pode ser associado a essa emoção, a locução explica, em parte, o porquê a situação ruim em que os idosos vivem nos asilos chegou a esse ponto. As imagens também constroem a sensação de tristeza. A imagem da senhora sentada na cadeira de rodas apresenta uma ideia de pequenez e solidão, dado que a idosa ocupa uma pequena parte do quadro e os corredores e equipamentos hospitalares cobrem uma parte muito maior do plano. Na imagem seguinte, na qual uma enfermeira empurra um equipamento hospitalar e pode-se ouvir o ranger do metal, a sensação é de que os equipamentos são antigos e o fato de que o rosto da pessoa não é mostrado torna a cena mais fria, sugerindo uma relação menos pessoal entre o profissional da saúde e o paciente. A combinação do rangido do metal, da música e da imagem que sugere uma relação de distância entre funcionários e pacientes poderia ser associada a um filme de suspense. Um pouco depois a locução explica que ao final do século XIX muitos idosos eram enviados a asilos junto a loucos e sem-teto. Esse trecho da locução

remete claramente às imagens mostradas alguns momentos antes. O discurso que anuncia a medida que coloca os idosos em asilos é lido de maneira formal. A imagem em preto e branco e a continuação da música mantém a ambientação de tristeza. As imagens exibidas a seguir são montadas de maneira a mostrar um mundo industrializado no qual as estruturas familiares se tornam menores e o trabalho e a aptidão para esse ganha espaço. Embora isso não seja dito objetivamente nesse trecho, mais a frente no documentário a locução fará essa reflexão. As imagens de crianças trabalhando e idosos em longas filas continuam criando a ambientação que algo negativo está acontecendo. A cena final desse trecho mostra claramente a separação do idoso e de sua família quando, após a locução anunciar que muitos foram para asilos, o homem coloca a foto da família em uma mala e o contato diário que muitos possuíam com suas famílias na época passará a ser mais esparso. O som e a imagem convergem para a ideia de que as mudanças ocorridas com a urbanização dos Estados Unidos e o plano colocado em prática pelo governo foram elementos que geraram uma situação triste para os idosos.

Imagen 29 – Idosa em asilo



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 30 – Enfermeira com equipamento



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 31 – Leitura do discurso



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 32 – Crianças nas fábricas



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 33 – Operários nas fábricas



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 34 – Mulher e crianças



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 35 – Idoso olha pela grade



Fonte: Alive Inside 2010

Imagen 36 – Homem guarda a foto



Fonte: Alive Inside 2010

O trecho de *Beep* escolhido para esta análise tem início em 00'01'22 e termina em 00'02'50 e será chamado de trecho Beep_01. Essa sequência vem após vários pequenos trechos de depoimentos falando sobre o som em jogos e é a partir dela que o filme inicia a cronologia que contará a história desse tema. A imagem inicial desse trecho é uma ilustração de um *Penny Arcade* (Imagen 37) -casas de jogos que recebiam esse nome pelo motivo dos jogos funcionarem ao custo de uma moeda- e um zoom destaca a parte da ilustração que mostra o anúncio de um centavo. A segunda imagem, feita com equipamentos de gravação modernos, exibe diversas máquinas de fliperama (Imagen 38) -para efeitos dessa tese será utilizado esse termo ao se referir às máquinas de *penny arcade*- antigas enfileiradas. Uma foto antiga de uma mulher jovem segurando uma arma pertencente a um jogo é mostrada (Imagen 39). Uma imagem recente exibe uma mão segurando uma pistola de jogo (Imagen 40), o foco muda da pistola para o fundo da máquina e revela alvos passando horizontalmente. Uma máquina com medições verticais e um ferro que serve de linha guia para uma bola correr por ele é exibido rapidamente. Um boneco se movimenta em uma espécie de vitrine (Imagen 41) e em seguida um

jogo de ilustrações e espelhos faz parecer que a garota da imagem está pulando corda (Imagen 42). Máquinas encostadas em uma sala precedem a imagem de uma placa com os dizeres “vejam monstros horríveis”. A imagem seguinte é de um jogo de *baseball* no qual o peito de um homem gigante parece servir como alvo. Uma foto que parece ser próxima do início do século XX exibe pessoas olhando para as máquinas de fliperama da época (Imagen 43). Na próxima imagem uma ilustração exibe a explicação do sinal de não-jogo exibido em uma máquina (Imagen 44). Um maquinário que se assemelha a aqueles presentes nos pianos automáticos de filmes do velho oeste está em funcionamento. Outra cena apresenta pequenos objetos que lembram pequenos martelos feitos de madeira dão a impressão de se tratar de algo musical. Um conjunto de engrenagens gira. A foto de uma mulher jogando fliperama precede a última imagem do trecho selecionado: A vitrine do *Pacific Pinball Museum*.

As imagens descritas do trecho Beep_01 estão em uma sucessão bem mais rápida que as dos trechos escolhidos em *Alive Inside* e *Aboio*, por exemplo. Observando as imagens, pode-se notar que elas variam em uma distância temporal que chega a ficar próxima de 100 anos. Essa alternância de épocas transmite uma ideia de comparação ou evolução. A última imagem, que mostra a vitrine do museu de Pinball, deixa claro que o assunto em questão está relacionado à história desse tipo de jogos.

O áudio do trecho Beep_01 é composto por uma música executada em um ritmo acelerado no piano remete aos *saloons* de filmes ambientados no velho oeste. Uma voz feminina faz a seguinte locução.

Para entender a história do som nos jogos podemos voltar aos fliperamas do final do século XIX. Os jogos dividiam espaço com as primeiras máquinas de filmes que utilizavam moedas, maravilhas animadas e caixas de som. Ganhar um jogo geralmente era sinalizado com o tocar de um sino para atrair a atenção e recompensar o jogador. O fator do acaso, entretanto, fez com que esses jogos fossem classificados como máquinas de aposta, o que significava que eles eram contra a lei em muitas jurisdições. Para circundar as leis as companhias de jogos adicionaram música pois então poderiam dizer que o jogador estava colocando dinheiro na máquina para ouvir uma música. Catálogos até vendiam placas que podiam ser colocadas no topo das máquinas declarando-as máquinas de música em vez de jogos. Um desses sinais dizia: “Esse não é um aparelho de jogo, como consideração durante o uso dessa máquina de música é expressamente acordado que todas as moedas que saírem do copo abaixo devem ser e serão utilizadas novamente na máquina, fornecendo, desta maneira, mais música”. Os tocadores de música dentro dos jogos eram versões baratas das populares máquinas de música mecânicas, também encontradas nos

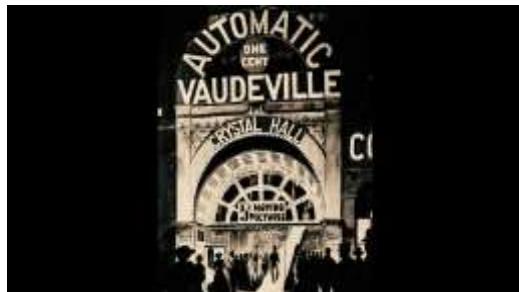
fliperamas da época. Nos anos 1930, os fliperamas testemunhariam uma nova fase: *Pinball*.

Nos últimos segundos do trecho a música cessa e pode-se ouvir o som de máquinas de *pinball*.

Quando o áudio e a imagem são utilizados em conjunto, logo no início do trecho é possível identificar uma ambientação que remete ao um período que engloba o final do século XIX o início do século XX. A música em conjunto com a imagem antiga de uma localidade onde se jogava fliperama são bem assertivas em relação a isso. Quando a locução fala sobre os fliperamas no final do século XIX, algumas das imagens exibidas são de máquinas antigas gravadas recentemente. Essa maneira de representar o passado causa uma sensação menos imersiva e se assemelha mais a um estudo histórico (característica que pode ser observada em várias cenas de *Beep*), como se fossem objetos de um museu, e como pode ser visto posteriormente, realmente o são.

Pode-se observar, na parte em que a imagem do cartaz de não-jogo é exibida e a locução explica que essa era uma maneira de contornar as leis que proibiam os jogos porque os enxergavam como máquinas de aposta, que a inserção dos sons em jogos eram apenas um artifício e não eram consideradas realmente a parte mais importante dessas máquinas. Essa é a primeira vez no documentário em que é colocado que o som era considerado um elemento secundário nos jogos, as máquinas de música eram apenas uma desculpa para poder jogar. Durante o filme, em diversos momentos da história no som em jogos, essa atitude de deixar o som em segundo plano (reservando baixíssimos orçamentos para essa parte) se repetem. A parte final do trecho deixa claro que existe uma passagem de tempo. A música encerra quando a locução anuncia o surgimento do pinball e as imagens de máquinas antigas terminam dando lugar a uma cena recente da fachada do *Pacific Pinball Museum*, acompanhada dos sons de diversas máquinas de pinball, causam a sensação que a explicação sobre o passado terminou e agora o assunto tratado está em outro momento histórico.

Imagen 37 – Cartaz de fliperama



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 38 – Máquinas de jogos antigas



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 39 – Arma de brinquedo



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 40 – Close de arma de brinquedo



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 41 – Boneco em máquina



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 42 – Máquina com espelhos



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 43 – Pessoas e máquinas



Fonte: Beep, 2016.

Imagen 44 – Aviso de não-jogo



Fonte: Beep, 2016.

O método das máscaras será também aplicado no trecho de carta de sonora que tem início em 00'27'37 e termina em 00'31'25. Esse trecho será chamado de Carta_01. A primeira imagem exibida é a de uma rua no centro de São Paulo. A câmera faz um *tilt* para destacar uma luz comumente utilizada para sinalizar entrada e saída de veículos (Imagen 45). Uma pessoa da equipe segurando um microfone passa a frente da câmera em outra imagem. A catraca do trem dá início a uma sequência de imagens que mostram diversos aspectos do transporte público como: painéis, sinal de Parada Solicitada, lateral do vagão com pessoas saindo (Imagen 46) e imagens de ônibus. O microfone utilizado para a captação do áudio é mostrado em primeiro plano em algumas imagens, deixando claro que existe uma atenção especial na captação do som ambiente (Imagen 47). Na sequência, pode ser visto um táxi e em seguida imagens de uma avenida com grande fluxo de veículos (Imagen 48) e uma mulher (provavelmente uma funcionária do Departamento de Trânsito) de colete amarelo sinalizando para o trânsito (Imagen 49). A sucessão de cenas segue mantendo o tema do transporte urbano mostrando os temas já citados. Prédios são exibidos antes de uma sequência de imagens de pessoas andando nas ruas, novamente a pessoa da equipe de gravação carregando um microfone ganha destaque na cena (Imagen 50). Uma pessoa aparece manipulando um objeto que parece ser um binóculo. Depois disso um homem joga pequenos objetos no ar. As duas imagens estão desaceleradas e não é possível identificar o rosto dessas duas pessoas.

As imagens desse trecho são praticamente todas de mobilidade urbana, com os diversos veículos e pessoas caminhando. As exceções são poucas imagens de prédios, uma corrente de balanço e as duas pessoas paradas no fim do trecho selecionado. É possível notar uma diminuição de escala do transporte. No início, vê-se o metrô, depois carros e para finalizar pessoas caminhando. Também existe uma desaceleração do ritmo da cena, as imagens finais mostram prédios, pessoas caminhando (pode ser visto passando o motoboy que no começo do documentário entrega o dvd com as imagens para os entrevistados). Para finalizar um efeito de *slow motion* no fim da sequência concretiza a diminuição do ritmo da cena.

O som desse trecho tem início com o apito de um trem e também podem ser ouvidos apitos de agentes de trânsito. Anúncios do trem e o barulho da catraca girando são inseridos na cena. Em seguida podem também serem ouvidos carros e sirenes. O som de um sino se junta a esses que já estavam na cena. O som do

trânsito se prolonga e é possível escutar o do freio de um grande veículo, provavelmente um ônibus ou caminhão. O som dos veículos diminui e pode ser ouvido mais claramente um apito, os sons vão cessando aos poucos. Inicia-se uma locução com voz masculina:

O trânsito nunca escapa. Na cidade inteira, em qualquer lugar. É uma cidade em que fala-se muito e fala-se alto. Até para poder sobreviver ao trânsito, as pessoas falam mais alto. As pessoas falam muito no celular, pensando bem, né? O tempo todo, é uma coisa escancarada. E agora em todos os lugares, sem exceção. Algumas vezes de forma constrangedora. Você fala: "Não quero saber mais sobre a sua vida, chega". É claro que no final, se você faz trabalhos em que você pode trabalhar um pouco mais com abstração, que você não tem narrativas lineares, que você não é obrigado a ter verossimilhança, onde o mundo é livre, eu tô sempre articulando com essa imagem mas é óbvio que você acaba seguindo regras de música, escritura musical, não tem muita saída. Músicos organizaram a casa antes, falaram: "Olha, têm uns códigos assim, assim e assim que dominam a organização sonora."

Uma das primeiras percepções quando se ouve o som em conjunto com a imagem é que os sons não necessariamente condizem com a imagem que está sendo mostrada na cena, mas com o tema da sequência. O primeiro som que pode ser ouvido é o apito de um trem, porém a imagem mostra luzes de entrada e saída de veículos. O fluxo de veículos e pessoas em conjunto com os sons de apitos, veículos, alarmes, buzinas, sinos, sirenes e pessoas causa uma impressão caótica de um cenário urbano no qual os mais variados sons disputam a atenção de quem está presente nesse ambiente. Durante a locução, que fala sobre o trânsito e pessoas falando alto, há mostradas imagens de pessoas caminhando e são muito poucos os sons de fundo. O rangido da corrente de um balanço é sutilmente ligado ao trecho da fala sobre trabalhos que utilizam abstração, relacionando, de certa forma, com crianças e brincadeiras. As duas últimas imagens parecem distantes do que está sendo dito e possivelmente estão introduzindo a próxima cena do documentário.

Imagen 45 – Sinal luminoso



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 46 – Vagão e passageiros



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 47 – Painel de ônibus



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 48 – Avenida movimentada



Fonte: Carta Sonora, 2010.

Imagen 49 – Agente de trânsito



Fonte: Carta Sonora, 2010

Imagen 50 – Pessoa com microfone



Fonte: Carta Sonora, 2010

2.3.3. Casamento Forçado

Em um outro processo de observação denominado *Casamento forçado*, Chion sugere que seja feita uma seleção de músicas de gêneros diferentes. O som da sequência original é desligado e substituído por essas músicas. Essa técnica ajuda na compreensão da potencialidade das imagens. Serão analisados os quatro trechos que foram trabalhados no método das máscaras (Aboio_01, Alive_01, Beep_01 e Carta_01). As imagens de cada um desses trechos serão assistidas com o

áudio dos outros três trechos, um de cada vez. A locução não será reproduzida, somente os outros sons, nos casos em que o som de uma cena não possuía uma duração longa o suficiente para cobrir outro trecho foi executado um *looping* desse som. Dessa forma, apesar de a análise possuir um elemento subjetivo, será possível ter uma ideia de como esses sons podem modificar a cena.

O primeiro trecho utilizado será Aboio_01. Quando a imagem é utilizada em conjunto com o áudio do trecho Alive_01, a sensação inicial é a de que os vaqueiros que cruzam o horizonte estão em uma espécie de procissão. O destino da viagem que estão realizando, ou a própria viagem, parece ter ligação com sofrimento, melancolia. Quando a segunda imagem é mostrada, com o vaqueiro cavalgando no meio da vegetação seca, têm-se a impressão de que ele está enfraquecido fisicamente quando abaixa ou tomba para os lados para desviar da vegetação. É quase como se estivesse apenas montado e o cavalo estivesse conduzindo o caminho.

Quando a imagem do trecho Aboio_01 é vista em conjunto com o som de Beep_01, imediatamente a baixa saturação do vídeo com a música de ritmo acelerado tocada no piano remete aos filmes do cinema silencioso da década de 1920. A viagem que os cavaleiros fazem parece estar animada. Na segunda parte desse trecho existe uma estranheza, o ritmo lento com o que o vaqueiro conduz o cavalo não condiz com o ritmo da música. Cria-se uma certa expectativa que algo acontecerá para dar sentido a essa combinação de som e imagem, um alívio cômico talvez, porém isso não acontece e tem-se a sensação de que a imagem e o som estão desconectados.

A combinação da imagem do trecho Aboio_1 com o som do trecho Carta_01 inicia-se com o som de um apito de trem e a imagem dos cavaleiros cruzando o horizonte. Essa combinação remete aos filmes de faroeste nos quais as estradas de ferro frequentemente estavam presentes. Em seguida, quando o áudio da estação de trem/metrô e o barulho do trânsito pode ser ouvido, existe um contraste claro entre o transporte que está sendo utilizado no vídeo e o transporte que está sendo utilizado no som. Os cavalos, que muitas vezes foram utilizados como sinônimo de liberdade, andam em um espaço que parece ser amplo e silencioso, os cavaleiros cavalgam com calma. Isso contrapõe diretamente o áudio no qual um grande número de sons disputam a atenção das pessoas, as buzinas fazem imaginar que os carros estão parados no trânsito, os motoristas e passageiros estão confinados

àquela situação. O caos do som contrasta diretamente com a calma da imagem. A segunda imagem, que mostra o vaqueiro cavalgando sozinho também contribui para o contraste entre o som e a imagem, pois a cavalgada se mantém calma e em ritmo constante, nenhum evento acontece, porém no som é possível escutar catracas girando, uma voz anunciando “próxima estação: Anhangabaú”, pessoas falando, buzinas, entre outros dão a impressão que muitas coisas estão acontecendo simultaneamente no ambiente sonoro que está sendo apresentado.

A próxima imagem utilizada será a Alive_01 em conjunto com o som de aboio. As diversas pessoas mostradas estão trabalhando ou são idosos em situações que não parecem confortáveis. A sensação é de que as pessoas vivem como gado passando a vida se esforçando para sobreviver e quando ficam idosas se movem em conjunto para onde são designadas. Essa sensação se deve às diversas imagens de pessoas trabalhando desde a infância. As fábricas antigas remetem a ideia de um trabalho repetitivo que não a criatividade. Os idosos aparecem em conjunto, em grandes números, eles não parecem felizes em nenhuma das imagens exibidas no trecho. O caminhar da enfermeira é acompanhado pelo som dos sinos das vacas o que reforça a ideia de um trabalho no qual as pessoas são tratadas como gado. A única pessoa que parece destoar é o homem, também idoso, lendo o discurso. Ele veste um terno, está limpo e não parece que trabalha com uma atividade que requer esforço físico como as outras mostradas no trecho. Ele passa a impressão de ser quem está guiando ou comandando as outras pessoas que são mostradas no trecho.

A imagem do trecho Alive_01 será observada dessa vez com o áudio do trecho Beep_01. Quando a música inicia e a senhora na cadeira de rodas é mostrada fica-se a espera de que algo aconteça, o ritmo dinâmico da música insinua movimento ou que algum evento acontecerá na cena. A cadência do andar da enfermeira que empurra o aparelho hospitalar em conjunto com o balançar da câmera e a cadência da música pode ser relacionada ao o ritmo de cenas utilizadas na época do cinema silencioso. A imagem seguinte do homem lendo o discurso colabora com a percepção de ser uma cena dessa época do cinema. As imagens seguintes, das crianças trabalhando, destoam do ritmo alegre da música e causam estranheza e o questionamento de que poderia ser um contraponto utilizado como crítica. As contínuas imagens de pessoas trabalhando e uma construção sendo erguida dão a impressão de que o que está sendo mostrado é o modo de

desenvolvimento urbano. O homem que trabalha em uma espécie de linha de produção remete ao filme *Tempos Modernos* (Charles Chaplin, 1936). As aglomerações de homens e a mãe sozinha com as crianças fazem parecer que o trabalho mostrado é o preço a se pagar pelo desenvolvimento.

A seguir será observada a cena Alive_01 com o áudio do trecho Carta_01. O apito lembra uma sirene antiga e em conjunto com as imagens da senhora na cadeira de rodas no canto da sala com a mão na cabeça e da enfermeira que carrega o equipamento hospitalar, dão a impressão de o local mostrado ser um manicômio. Os sons do transporte moderno com as imagens antigas anunciam o futuro para o qual o urbanismo mostrado nas cenas levará a humanidade. As aglomerações de pessoas no vídeo fazem um paralelo com os sons de aglomerações dos veículos. As imagens dos asilos novamente lembram um manicômio quando são vistas em conjunto com o som do caos da cidade.

As análises das imagens do trecho Beep_01 serão analisadas primeiramente com o áudio do trecho Aboio_01. Essa combinação de som e imagem causa estranheza desde o início. Os jogos mostrados não se relacionam com os sons do gado e do vaqueiro. Nas cenas em que aparecem pessoas, pode-se inferir levemente que essas pessoas estão condicionadas aos jogos e possuem pouca vontade própria como o gado. As engrenagens mostradas colaboram com essa ideia que as pessoas mostradas fazem parte de uma grande engrenagem de um plano de terceiros mas no geral o casamento forçado dessas imagens e sons causa estranheza.

A próxima análise será realizada com o casamento forçado entre as imagens do trecho Beep_01 e o som do trecho Alive_01. As cenas são na maioria desprovidas de pessoas e quando estas aparecem estão em imagens mais antigas do que as que mostram as máquinas de jogos sozinhas. Algo triste aconteceu e tornou os ambientes mostrados abandonados. O boneco se mexendo quando o violoncelo começa a tocar e a máquina funcionando sozinha que mostra a imagem de uma menina pulando corda criam uma sensação de suspense macabro. A sequência das engrenagens funcionando reforçam esse sentimento.

Na sequência, serão observados em conjunto o vídeo do trecho Beep_01 com os sons do trecho Carta_01. O apito do início com a ilustração que mostra as pessoas chegando na casa de jogos soa como um convite ou aviso de que os jogos vão começar. O local parece estar em um ambiente movimentado e embora muitas

das imagens não tenham pessoas a sensação é que existe movimento ao redor do que está sendo mostrado. Com o aviso de “a faixa amarela é a sua segurança. Somente a ultrapasse quando o trem abrir as portas” é possível imaginar que as máquinas mostradas nas imagens são algo como as exposições de artes que de tempos em tempos são montadas nas estações do metrô de São Paulo.

Por fim, serão analisadas as combinações com as imagens do trecho Carta_01. Primeiramente elas serão vistas com o som de Aboio_01. O contraste do canto do vaqueiro e o sino do gado em relação as imagens urbanas exibidas pode ser notado logo no início da cena. Porém, logo em seguida, as imagens da catraca em conjunto com os sons remetem a um paralelo do gado com as divisórias colocadas em algumas estações para controlar o fluxo de pessoas. A cena em que a agente de trânsito sinaliza para os carros e são mostradas imagens de fluxos intensos de veículos contribuem para esse efeito.

O vídeo trecho Carta_01 será observado em conjunto com o som do trecho Alive_01. Embora um grande fluxo de pessoas possa ser visto nas imagens, poucas vezes os rostos das pessoas são mostrados ou quando são, na maioria das vezes não são definidos. Em conjunto com a música essa cena passa a sensação que as pessoas perderam a individualidade, se movimentam em blocos quase que por inércia, não há alegria nessas pessoas. Elas vivem, assim como a cidade, em um processo repetitivo, quase mecânico.

O último casamento forçado realizado nesta tesa será entre as imagens do trecho Carta_01 e o som do trecho Beep_01. O ritmo acelerado da música destoa do movimento lento de câmera que é feito na primeira imagem. Os postes de iluminação são modelos antigos e as varandas do prédio ao fundo também, em conjunto com a música transmitem uma ideia de passado. As cenas seguintes trazem o presente à tona e existe um sentimento de repetição, aquilo que está sendo mostrado é o cotidiano da cidade. Os carros, as pessoas e a agente de trânsito sinalizando para os carros junto com o ritmo acelerado da música criam um ambiente de constante movimentação, a cidade nunca para.

2.3.4. Análise em três etapas

Por fim, Chion sugere mais uma análise que consiste em três etapas: procura dos dominantes e descrição geral; identificação dos pontos de sincronização importantes; e comparação.

Na primeira etapa, são identificadas as origens dos sons e outras características como volume e reverberação. Na cena Aboio_1 a primeira manifestação sonora é a voz, o depoente está dizendo sobre a origem de algo (que no decorrer da cena fica claro ser o aboio) e é possível escutar também o estalar de dedos que ele faz quando se remete a “tempos imemoriais”, passos de animais podem ser ouvidos ao fundo mas em volume mais baixo que a voz. Com pouco menos de 30 segundos de cena, é possível identificar um canto ao fundo, o volume é mais baixo que o dos passos. O som não corresponde à cena, os vaqueiros que aparecem na imagem não estão tangendo o gado. O canto fica mais intenso em alguns momentos da cena. Quando a imagem muda, é possível ver o vaqueiro cavalgando na vegetação seca, os sons desse trecho podem ser diegéticos, embora não seja possível identificar o vaqueiro que está aboiano, o som dos cascos do cavalo é mais alto e nítido, é possível ouvir um sino, talvez haja uma mistura dos sons diegéticos e o aboio gravado.

Sobre a sincronização do som, embora não seja possível afirmar com certeza, na cena Aboio_1 o som e a imagem só estão sincronizados no trecho da cena no qual o vaqueiro anda por dentro da vegetação.

Comparando o som com a imagem é possível notar que ambos se mantêm grandes variações, enquanto a voz se mantém constante durante praticamente toda a cena, no áudio existe apenas um momento de mudança quando os passos do gado e o aboio ao fundo dão lugar aos sons do vaqueiro que anda por dentro da vegetação. Tanto a voz quanto os outros sons se mantêm em um ritmo relativamente lento durante toda a cena.

Na narrativa da cena, um depoente que não é identificado nem aparece na imagem, conta que imagina pessoas tangendo o gado desde os tempos antigos iniciando pelo rei Davi, passando pelos egípcios, gregos e mouros até chegar no sertão nordestino. Embora todo o depoimento fale sobre o aboio, em nenhum momento do trecho escolhido a imagem exibida é a dos vaqueiros aboiano.

No trecho *Alive_01* a voz é dominante em todos os momentos nos quais está presente. Tanto na locução quanto na imagem de arquivo da leitura do texto que estabelece alguns direitos para os idosos a voz se destaca muito mais do que a música, embora esta ainda possa ser ouvida claramente em segundo plano. Outros sons também colaboram com a composição sonora da cena, como o rangido da máquina que a enfermeira empurra e os sons de uma fábrica exibidos quando o um operário aparece trabalhando. Esses sons são mais discretos e recebem menos destaque que a fala e a música. A imagem e os sons desse trecho estão sincronizados no momento da leitura do texto e da enfermeira empurrando o equipamento. Os outros aparecem ter sido inseridos de outra fonte durante o processo de montagem.

O ritmo desse trecho não é rápido tanto nas imagens quanto nos sons, o andamento lento da música possui sinergia com os movimentos lentos utilizados nas fotografias e movimentos de câmera apresentados. Música, fala e imagem se mantém constantes, não apresentando grandes variações de intensidade ou velocidade durante toda a cena.

A fala no trecho *Beep_01* se destaca sobre a música. Com exceção da última imagem, na qual a fachada do museu do *pinball* é mostrada, a voz e a música são os dois únicos elementos sonoros presentes no trecho. Os sons que podem ser ouvidos na imagem final não são diegéticos, a câmera está do lado de fora do museu mas os carros não podem ser ouvidos. O som das máquinas de fliperama que podem ser escutados representam um estabelecimento com vários fliperamas em funcionamento.

A música desse trecho possui ritmo acelerado, esse andamento está em sintonia com as imagens da máquina que gira fotos de uma boneca ao redor de espelhos para dar a impressão de movimento ou do boneco que se move, ambas cenas apresentando movimentações rápidas. Porém, embora muitas imagens apresentem movimentação, alguns trechos são compostos apenas por cenas de máquinas antigas estáticas e o plano de câmera possui movimento lento ou nenhum movimento, estas cenas destoam levemente do ritmo acelerado da música. Tanto a música quanto a fala mantém um ritmo constante durante todo o trecho.

No trecho *Carta_01* a locução possui destaque em comparação com os outros sons, eles diminuem de volume antes dela ter início. Nos outros momentos em que podem ser ouvidas vozes além da locução (nos anúncios do trem, por

exemplo), elas não estão em evidência, podendo ser ouvidas entre os diversos sons da cidade.

Muitos sons ambientes podem ser escutados no trecho Carta_01, entretanto apenas em poucos trechos, como quando as catracas do ônibus giram é possível afirmar que o som está sincronizado com a imagem. Na maior parte do trecho o som vai se modificando de maneira suave compondo um ambiente geral para este segmento do documentário em vez de mudar imagem a imagem.

Existe um grande contraste quando comparados o início e o fim desse trecho. Após o apito do trem que inicia a cena, diversos apitos, sirenes, buzinas, motores, entre outros chamam a atenção, não possuem ritmo constante, é a representação sonora do caos da cidade. Essa característica difere completamente da voz serena do depoente. E embora ele esteja falando sobre esses sons, durante a fala os poucos sons ambientes que podem ser ouvidos são de pássaros, contrastando diretamente com os diversos sons apresentados no início do trecho.

2.4. Considerações sobre a paisagem sonora

As análises propostas por Chion e aplicadas aos filmes do corpus fornecem uma série de dados. Essas informações podem ser utilizadas para que se possa entender a paisagem sonora desses filmes. Schafer (2001) propõe um estudo para a compreensão da paisagem sonora mundial, descobrir a relação entre as pessoas e os sons que compõem seu ambiente, observar semelhanças e diferenças. Esse conceito proposto pelo autor será utilizado no contexto dos documentários para que se possa verificar possíveis paisagens sonoras desses filmes.

O desafio de aplicar esse conceito, proposto para o mundo real, em uma representação audiovisual desse mundo são os códigos que essa representação possui. Oliveira (2017) escreve sobre como cinema cria uma expectativa aos espectadores por meio de seus códigos cinematográficos.

No cinema, o gênero pode ser identificado como um dos componentes do sistema industrial e da estratégia comercial dos estúdios, dirigindo-se a públicos alvos específicos. O gênero pressupõe uma série de premissas que fazem parte das expectativas do expectador “competente” ou familiarizado com os códigos cinematográficos. A música se insere nesse jogo de expectativas de diversas maneiras. Em gêneros como o

suspense e o terror, a música participa de forma fundamental na criação de expectativa e surpresa. (OLIVEIRA, 2017. p.140)

Nesta tese observaremos algumas representações e associações que podem ser feitas a partir de um som no contexto dos documentários. Esse tipo de filme possui uma série de particularidades em suas narrativas e sons, então a simples constatação dos elementos da paisagem sonora não são suficientes, a compreender algumas das associações relacionadas aos sons que a compõem. É importante ressaltar que essa é uma análise subjetiva e o que está sendo mostrado é uma das interpretações possíveis.

No método das máscaras, utilizado para a análise, os sons foram observados na cena e depois foram vistos sem a imagem. No método do casamento forçado os sons foram utilizados com cenas dos outros filmes. As questões agora são: O que mudou na maneira como o som foi escutado em cada uma das trocas? O que não se alterou, mesmo o som sendo inserido em contextos visuais completamente diferentes?

O som do trecho Aboio_01 é composto (além da locução) basicamente por sinos, passos de animais, vegetação sendo movida e o aboio. Quando ouvido sem imagem não deixa claro o que são passos dos animais e o que são ruídos da captação do áudio. Quando essa mesma cena é ouvida em conjunto com as imagens os sons dos cascos e da vegetação chamam mais atenção e o ruído citado anteriormente não chama tanto a atenção. Na junção do som de Aboio_01 com as imagens de Alive_01 foi feita uma associação das pessoas com o gado, no sentido de trabalhar de maneira penosa, comandadas pelo homem que lê o discurso. Quando ouvido em conjunto com as imagens de Beep_01, as poucas pessoas que aparecem são associadas com o gado no sentido de possuírem pouca vontade e serem conduzidas a realizar determinada tarefa. A mesma associação de pessoas com gado é feita quando o som é ouvido com as imagens de Carta_01.

A qualidade do som que confunde um pouco o som quando ouvido sem imagens não chama atenção em nenhum momento nas outras cenas. O elemento visual direciona a atenção para os outros sons dos trechos. A comparação das pessoas com o gado ocorreu nas três vezes em que o som foi colocado em conjunto com as imagens dos outros filmes, embora de maneiras diferentes. O som do gado, que se destaca em todos os trechos é um código que pode ser compreendido como um comportamento abúlico e de manada.

No trecho Alive_01, a paisagem sonora é composta principalmente por três sons: A locução, o texto que é lido por um político e a música. Outros sons aparecem de maneira complementar, como por exemplo o metal rangindo ou batendo. Quando visto em conjunto com a imagem é predominante uma impressão de solidão. Pequenez e frieza nas relações podem ser notadas no início do trecho e, mais a frente, existe a sensação de que uma situação negativa está acontecendo. Quando o som desse trecho é visto com as imagens de Aboio_01 existe uma impressão de sofrimento, melancolia, fraqueza. Quando é visto com as imagens de Beep_01 a sensação é de tristeza, abandono e até mesmo de estar um ambiente macabro. Por fim, em conjunto com a cena de Carta_01 existe uma impressão de falta de vontade como se as pessoas tivessem vivendo em um processo mecânico.

Nota-se que mesmo com as diferentes imagens, o som de Alive_01 se relaciona com a tristeza. Outras sensações negativas também são associadas, como sofrimento, solidão, fraqueza e abandono. Esse trecho de som atribui algumas dessas características a cena nas várias situações em que foi analisado.

Em Beep_01, é possível escutar a música em ritmo acelerado no piano e a locução. Somente na imagem final pode-se ouvir os barulhos das máquinas de pinball. A música que remete ao início do século XX. Essa referência à outra época fica especialmente marcada quando a música é ouvida em conjunto imagens em branco e preto de Alive_01 e Aboio_01, esse som também gera uma ambientação movimentação e alegria, causando estranheza quando colocado em conjunto com as imagens lentas e de pessoas que não estão sorrindo nesses dois trechos. Em Carta_01 novamente têm-se a impressão de um tempo passado e movimentação. Como ocorre nos outros trechos, existem referências que se repetem todas as vezes que os sons são tocados, independentemente da imagem.

O som de Carta_01 é o que possui a paisagem sonora com mais elementos. São ouvidos carros, sirenes, avisos da estação de trem, apitos e muitos outros sons. O caos urbano que pode ser percebido por esses sons causa um contraponto com a calma de Aboio_01. Com as imagens de Alive_01 têm-se a impressão da gênese do urbanismo anunciado pelo que se ouve, aglomerações de pessoas e urbanismo também podem ser imaginados. Em conjunto com as cenas de Beep_01 o ambiente parece movimentado e existe uma associação com o trem/metrô. O Caos e a movimentação de pessoas são comumente percebidos quando ouve-se o som desse trecho.

A capacidade da paisagem sonora alterar o ambiente é tratada por Almeida (2014) em seu texto. O autor acredita que muito pode ser dito por meio do som. O som é uma reação ao ambiente, é dinâmico e participativo. Por meio dele pode-se definir espaços e comportar uma série de significados.

A nossa experiência, e percepção visual, do espaço é constantemente enriquecida e/ou enfatizada graças ao som. Não há melhor exemplo deste added value que o som confere à imagem que o cinema -uma arte que vive da imagem, mas que viu no som uma forma crucial de acrescentar informação adicional, fornecendo textura e emoção a cada cena, envolvendo ainda mais o espectador na história contada no grande ecrã. O surgimento do filme sonoro revolucionou o mundo do cinema, pois ele demonstrou o quanto o som ajuda à leitura de uma acção: não só o som reforça o impacto visual das imagens como também tem o poder de sugerir acções que não são visíveis aos nossos olhos- como é o caso do abrir e fechar de uma porta. O espectador só pelo som percepciona que uma porta se abre e fecha, entrando alguém na divisão, apesar de ao longo desta acção nenhuma imagem ter aparecido no ecrã. (ALMEIDA, 2014. p.61)

O que se pode aferir observando as impressões do som de cada um dos trechos é que ele possui a capacidade de criar ambientações que vão além da imagem. O concreto não se modifica. Os homens a cavalo sempre são homens a cavalo e o homem lendo o texto é sempre um homem lendo o texto. As sensações vinculadas a essas figuras são modificadas com o som. É o caso dos vaqueiros que cruzam o horizonte em Aboio_01. Conforme o som muda, parecem melancólicos, depois parecem felizes. Em conjunto com outro som podem ser visto como uma comparação ou até mesmo uma crítica ao modo de vida das grandes cidades. A paisagem sonora carrega consigo uma série de impressões *subjetivas*. O aspecto fluido do som permite que ele preencha os ambientes de diversas maneiras. Existe uma ligação com as sensações, como pode ser percebido na análise. A tristeza é associada ao som de Alive_01; urbanidade e movimento com o som de Carta_01. Essas impressões causadas pelo som dialogam com as imagens e possuem o poder de, muitas vezes, modificar como são enxergados os elementos concretos exibidos por elas.

3. MEMÓRIA NOS DOCUMENTÁRIOS

Para que seja realizada a análise do aspecto da *memória* nos documentários que compõem o corpus é necessário, primeiramente, que haja uma diferenciação entre os conceitos de *história* e de *memória*. Essa diferenciação será feita por meio das ideias de Nora (1993). Ele entende que esses dois termos possuem características muito distintas. A memória é algo em constante mutação, ela existe através de indivíduos e dos grupos e, por esse motivo, pode sofrer influência de esquecimentos, revitalizações e manipulações. A memória com elementos emocionais e afetivos é composta por lembranças sensíveis que podem ser interpretadas de diversas maneiras por aqueles que a carregam e, por isso, a transformação da memória é um processo contínuo. A história, por outro lado, atende a um método e foca principalmente nas questões econômicas e políticas. Ela existe na esfera intelectual, já não é mais tão mutável e suscetível à mudanças como a memória e, para compreendê-la, é necessário que haja um discurso crítico, uma reflexão sobre o tema.

A relação entre história e memória muitas vezes apresenta uma natureza conflituosa. Para Beatriz Sarlo (2007), a história, em vários casos, questiona o que é apresentado pela memória. A memória por sua vez corre o risco de ser reconstituída pela história de uma maneira que não a represente corretamente e perca sua subjetividade. Quando o passado é trazido à tona esses elementos atuam como forças distintas. Para a autora, o retorno ao passado pode ser encarado como uma captura do presente.

Além de toda decisão pública ou privada, além da justiça e da responsabilidade, há algo inabordável no passado. Só a patologia psicológica, intelectual ou moral é capaz de reprimi-lo; mas ele continua ali, longe e perto, espreitando o presente como a lembrança que irrompe no momento em que menos se espera ou como a nuvem insidiosa que ronda o fato do qual não se quer ou não se pode lembrar. Não se prescinde do passado pelo exercício da decisão nem da inteligência; tampouco ele é convocado por um simples ato da vontade. O retorno do passado nem sempre é um momento libertador da lembrança, mas um advento, uma captura do presente (SARLO, 2007. p.9)

Essa captura do momento presente é o que ocorre durante as gravações de depoimentos de um documentário. As falas, que muitas vezes são sobre experiências de anos ou até mesmo décadas passadas, são capturadas (em muitos

casos) já com toda a carga de subjetividade que a memória possuía até o momento do registro. Os depoimentos consistem, muitas vezes, na exteriorização das memórias do *ator social*. Durante os depoimentos os atores sociais colocam em palavras suas versões dos acontecimentos. Essas memórias, que podem pertencer a um ou mais indivíduos, são apropriadas pelo diretor, que construirá sua história a partir delas.

Muitos documentários são construídos a partir de memórias de seus depoentes. É importante que se compreenda que o documentário representa a visão do diretor sobre os temas tratados. Durante a entrevista ele busca fazer com que os depoentes contem suas memórias e no momento que essas memórias são captadas pela câmera e registradas como arquivo se tornam registro documental, que passará pelo processo de montagem, no qual serão utilizados diversos fragmentos de depoimentos, documentos e/ou outros elementos como animações em computação gráfica, locuções, fotografias etc. para a construção do filme. No processo de realização do documentário o diretor utiliza *memórias* para contar uma *história*, ou seja, durante os depoimentos, os entrevistados acessam suas memórias. Um depoimento do mesmo entrevistado sobre o mesmo assunto em outro momento pode ser muito divergente do primeiro, a pessoa pode adquirir novos pontos de vista, experiências diferentes, relacionar seu passado com uma série de novos contextos do presente. A partir do momento em que o depoimento está gravado, ele é imutável, por mais que possa ser editado de diversas maneiras, o que foi gravado não será alterado. Essa gravação agora é um registro, um documento que faz parte de uma história.

A ideia de que os documentários façam parte do mundo histórico (fazem parte de um registro imutável de uma história) fica evidente no trabalho de Nichols. Ele afirma que os documentários exibem representações de uma fração do mundo histórico. Essas representações visuais e auditivas refletem o ponto de vista do realizador do filme. Para o autor, os vários aspectos que compõem o documentário se diferenciam em cada produção, o elemento comum aos documentários é que sempre se trata de uma *representação* do mundo. Em *Beep*, por exemplo, os depoimentos não apresentam conflito entre si. São todos complementares, formam uma narrativa linear. É muito pouco provável que em um documentário com tantos depoentes não houve falas que apresentaram divergências. O diretor optou por usar

determinados trechos que expressam o seu ponto de vista e, dessa maneira, criou um documento que exibe uma fração do mundo histórico.

Uma das ferramentas indicadas por Nichols para o convencimento dos espectadores sobre o que foi realizado pelo diretor é a narrativa em primeira pessoa. Os depoentes muitas vezes estão contando episódios que ocorreram com eles no passado e o fato desses episódios estarem na memória dos depoentes credibiliza o que está sendo dito em comparação a alguém que não possui nenhum vínculo com o assunto. No documentário *Alive Inside*, que conta a história de um voluntário que utiliza a música como tratamento para idosos que sofrem de doenças degenerativas do cérebro como *alzheimer* e demência, os depoimentos das pessoas que observam as melhorias nos pacientes que foram submetidos ao tratamento com música, são testemunhos de quem estava acompanhando ou cuidando dessas pessoas a um certo tempo. Isso torna a ideia de que o tratamento funciona mais crível, afinal quem está afirmando que houve uma melhora nos pacientes são pessoas que não estão diretamente envolvidas com a produção do filme mas sim aquelas pessoas que cuidam dos idosos. As falas em primeira pessoa estão colocadas dentro de um contexto selecionado pelo realizador do filme e na maioria das vezes são utilizados apenas trechos das entrevistas realizadas. Nos depoimentos em primeira pessoa, a ênfase deixa de ser na persuasão e reflete uma opinião pessoal, a persuasão se torna expressão e é esse elemento que reflete o ponto de vista do realizador do filme. Em *Alive Inside* existe uma cena na qual uma enfermeira fala sobre uma experiência que teve com a utilização da música com uma paciente. Mostrar a eficácia desse tratamento é algo que o realizador procura fazer durante todo o filme. O depoimento dessa enfermeira é utilizado para colaborar na construção dessa ideia. Porém é possível perceber a diferença entre o tipo de fala da entrevistada e do diretor. Na cena citada a depoente diz:

Eu tinha uma paciente que mal conseguia abrir os olhos. Ela não respondia. Por mais que eu tentasse, eu a conheci por 2 anos, não importava o que eu tentasse, massagem não funcionava, nada funcionava. Quando nos apresentaram os iPods e a família me falou das coisas que ela gostava, foi incrível quando colocamos o iPod nela. Ela começou a balançar os pés. Ela começou a mexer a cabeça. O filho dela ficou atônito (...)

O que é contado é um relato pessoal, a enfermeira se emociona durante o depoimento. Esse tipo de fala em primeira pessoa acrescenta credibilidade ao

documentário. Essas falas fortalecem o discurso da locução quando o diretor se manifesta diretamente, como na seguinte locução.

Dan estava animado. Eu estava animado. E se todas essas pessoas que vimos pudessem ser acordadas como Henry? (...) Isso não é um problema pequeno. Existem cinco milhões de pessoas com demência nos Estados Unidos. 10 milhões de pessoas passaram uma grande parte de suas vidas cuidando delas. Há talvez um milhão de pessoas em asilos perdendo sua conexão com a vida. Quero dizer, não é esse desejo, o desejo de acordar outra pessoa para o que elas são, para o que elas poderiam ser: uma parte profunda do ser humano.

Nessa locução o diretor sugere a possibilidade de que o trabalho que está sendo mostrado no filme possui potencial para o que ele chama de acordar as pessoas, reestabelecer a conexão com esses idosos. Esse tipo de depoimento é reforçado pelos diversos enfermeiros, médicos, entre outros entrevistados que atestam que a utilização da música com pessoas idosas teve efeitos positivos.

Uma outra questão relevante que reforça o conceito da representação é o contexto em que o documentário é exibido. No texto *The Provocation of Postmemories* do livro Andrea Liss (1998), é observada uma exibição documental sobre o holocausto realizada por fotógrafos que não vivenciaram esse acontecimento. Seriam a herança cultural e a memória coletiva (conceito que será discutido mais adiante nesta tese) das pessoas que não vivenciaram diretamente os fatos, suficientes para legitimá-las a falar com propriedade sobre eles? Se considerarmos que apenas os participantes daquela fração da história, pessoas que viveram os fatos, podem expressá-la corretamente, então todos os períodos históricos teriam um “prazo de validade”. Por esse motivo a questão da representação tratada por Nichols é necessária para a compreensão do papel dos realizadores(as) dos filmes que compõem o corpus dessa tese. Em *Aboio* é muito clara a existência de dois tipos de discursos. No primeiro deles estão os discursos feitos pelos próprios vaqueiros. São discursos que contam sobre o tipo de vida que levam, durante suas atividades tangendo o gado ou na vida pessoal, situações marcantes que vivenciaram, entre outros. Em um trecho do documentário um dos vaqueiros diz:

O cabra que anda vendo na caatinga todo o rastro do gado anda feliz, agora quando se acaba rastro de gado aí o mundo pode se acaba! Quando chega o tempo ruim, o cabra se solta aqui dentro dessas caatingas é matando gambá, tatu, tamanduá... Às vezes gente de qualidade come

gambá dizendo “o caça boa” mas o bicho tem um arroto ruim, depois de cozinhado... mas é boinha mesmo, dá para o pobre escapar.

Na maneira que esse trecho é contado, podemos deduzir que essa situação é algo que pode acontecer com a maioria dos vaqueiros, inclusive que já aconteceu com o que está dando o depoimento. A fala trata então de uma experiência vivida diretamente pelo depoente, que pratica a atividade que está sendo exibida no documentário. Pode-se notar uma grande diferença em relação com o trecho a seguir, no qual ouve-se um depoente, que não é vaqueiro, expressar sua opinião sobre o possível término da tradição do aboio.

Acredito que a gente não deve olhar com muito... uma visão muito... de sentir uma saudade, sentindo que a gente está perdendo as nossas coisas, porque na verdade essas coisas vão se transformando mesmo, em outras.

Essa segunda fala é muito mais analítica e menos descriptiva que a anterior. Ela é feita por uma pessoa que não faz parte do grupo que compõe o tema principal do documentário, como no caso da exposição fotográfica, observada por Liss. A diferença entre as duas situações é que no caso analisado pela autora os expositores possuíam parentesco com pessoas que viveram o holocausto. Isso é relevante não pelos laços sanguíneos mas pela proximidade com que os fotógrafos sentem em relação ao assunto tratado, eles conviveram com essas pessoas, ouviram suas histórias, provavelmente observaram sequelas comportamentais nos seus parentes que fizeram parte desse episódio da história. A autora escreve sobre a proximidade entre o autor de uma obra e o objeto desta. Mais a frente tratará sobre a proximidade entre a obra e quem a vê. Em Aboio é apresentada uma realidade muito diferente da encontrada nos centros urbanos, onde se encontra a maior parte da população atualmente, por isso a questão do distanciamento se faz relevante. Nesse documentário não se sabe quem está dando o depoimento, as pessoas não são apresentadas ou identificadas durante o filme, somente nos créditos finais. Então qual a ligação desse depoente com o assunto tratado? Pode-se imaginar que exista, devido a escolha da diretora de incorporar essa fala ao filme, mas não se pode afirmar com certeza. Existe uma possibilidade dessa fala não representar aquilo que os vaqueiros acham ou sentem. Quem está de fora da situação não tem vivências ou memórias que os integrantes do grupo possuem,

porém o fato do depoente não pertencer ao grupo não diminui o valor do que está sendo dito.

Outra característica relevante, apontada por Liss, evidencia ainda mais a distância entre a realidade e sua representação em uma obra: Seu local de exibição. Os filmes podem ser exibidos em contextos muito diferentes dos quais foram gravados. Isso reforça a ideia do filme ser uma representação. Para um público de uma grande cidade, o ambiente em que se passa o documentário *Aboio* pode ser algo muito distante da realidade na qual ele vive. O mesmo poderia acontecer no caso de *Carta Sonora* ser exibido no interior do sertão.

No caso de *Aboio* é provável que uma grande parcela das pessoas que assistiram ao documentário nunca tenham estado na caatinga. Por mais que a realizadora do filme tenha tentado inserir o espectador no cenário onde aparecem os vaqueiros utilizando técnicas de gravação e edição, como, por exemplo, nas cenas em que a câmera parece acompanhar-lhes por dentro da vegetação, sons diegéticos durante as imagens de cobertura, entre outros, grande parte das pessoas que assistiram ao documentário dentro de suas casas, estavam em um *contexto* que muito provavelmente era bem diferente daquele tratado no filme. Embora o espectador não seja o objeto de estudo dessa tese, a compreensão dessa característica auxilia no entendimento de que as memórias dos vaqueiros foram gravadas e transformadas em conjunto com outros depoimentos e imagens em uma representação da realidade que exibe um determinado ponto de vista sobre o tema que não necessariamente é o mesmo dos entrevistados. Mesmo observando as diferenças de contexto que existem entre a realidade dos entrevistados e do espectador, o documentário pode interagir com esse de maneiras peculiares, como acontece em uma das cenas finais de *Alive Inside*. Dan e Michael, Diretor do filme, estão em um programa de televisão falando sobre um trecho do filme que foi colocado na internet antes do lançamento do documentário. Esse trecho mostra um idoso ouvindo uma música e conversando depois.

Apresentadora: Ficou surpreso que o vídeo viralizou? Milhões e milhões de pessoas já viram.

Michael: Completamente surpreso! As pessoas assistiram e viram um ser humano ganhar vida. E quando qualquer um de nós ganha vida nos toca profundamente.

Dan: E é por isso que queremos envolver a comunidade, para que doem *iPods* e irem até os asilos para trabalhar com os pacientes, achar uma playlist...

Esse diálogo ser inserido no filme mostra a repercussão que o projeto de Dan está tendo mas também serve como um pedido ao espectador. Isso é reforçado na continuação dessa sequência, durante a locução.

Temos tido medo de entrar nesses lugares. Medo de envelhecer, medo de não ter nada para dar. Mas música, entrando em um homem de 94 anos, nos lembrou: Nós temos algo para dar. Tudo que temos que fazer é perguntar: Qual é sua música favorita? (...) A música nos dá algo que ansiamos, algo que perseguimos por milhares de anos. Nós cabeamos nossos próprios cérebros para isso. Nós precisamos de música. Ela desperta em nós a nossa mais profunda segurança: A segurança de viver em harmonia uns com os outros e nós mesmos. (...) É por isso que, juntos, faremos esse pequeno gesto de bondade: Nós levaremos vida para os lugares onde ela foi esquecida. E juntos, vamos ouvir.

Existe um apelo claro do diretor para que o espectador participe da realidade exibida no filme para modificá-la. Nos créditos finais uma legenda diz: Conecte almas – jovens e velhas. Junte-se ao movimento. Filmes podem ter diversos objetivos, emocionar, inspirar uma reflexão, divertir, serem montados de maneira a despertar esse sentimento de querer fazer ou participar de algo. Mas a maneira como isso é feito em *Alive Inside* é um chamado direto do personagem central e do diretor, que se coloca como um personagem do filme. Não são atores interpretando outras pessoas, os próprios personagens que fazem esse apelo. Isso é possível devido ao tipo de relação estabelecida entre realizadores e espectadores do documentário. Mesmo com essa característica de interação os documentários fazem parte da documentação do mundo histórico e essa característica também os diferenciam dos filmes de ficção.

A memória arquivada, em acervos, museus e documentários, entre outros, e o aumento da produção nacional desse tipo podem, em parte, serem explicadas por meio do que Huyssen (2000) chama de *cultura da memória*. Para ele a memória tem estado no centro de discussões e reflexões em diversas esferas como a memória e as tecnologias. A memória é avaliada no âmbito nacional e essa avaliação está sujeita ao contexto político e histórico. O fascínio por esses registros, de acordo com o autor, possui um motivo. As tecnologias avançam cada vez mais rapidamente e esses avanços inevitavelmente trazem consigo um rompimento com práticas antigas de vivência. O medo do futuro faz com que as pessoas se agarrem ao passado. O autor cita o grande aumento no número de museus de todo o mundo. Esse

fenômeno, chamado por ele de musealização, compensa a falta das tradições vividas assim como os lugares de memória compensam a falta dos meios de memória, falta que advém da perda de uma identidade nacional e comunitária. Como vimos anteriormente, a memória é viva e está em constante transformação, a criação de museus é de grande importância para a preservação da *história* mas a memória daqueles que não viveram diretamente os fatos, muito raramente será criada por um museu.

Como foi visto nas ideias Nora, a memória se transforma em história ao ser documentada e arquivada. Diana Taylor (2012) escreve sobre a relação entre performance e arquivamento. Para ela, a performance (como um depoimento, por exemplo) é algo que não pode se repetir exatamente da mesma maneira. A autora considera fundamental a diferenciação entre arquivo e repertório como sistemas de transmissão do conhecimento. O arquivo se relaciona com a memória documentada e o repertório se relaciona com a memória corporal, é efêmero.

O Ocidente, na visão de Taylor, valoriza muito a memória de arquivo. Essa memória é preservada por meios como livros e outros textos, arquivos salvos em memórias de computadores, objetos arqueológicos, vídeos e fotografias. Esses meios preservam permanentemente (a princípio) aquilo que está sendo observado pelo pesquisador. Também é possível o acesso à distância. Um pesquisador brasileiro poderia, por exemplo, acessar um documento salvo em um servidor de uma biblioteca inglesa. Nessa maneira de arquivar o conhecimento existe uma separação entre o pesquisador e o que está sendo pesquisado. Apesar de características como a suposta imutabilidade dos arquivos a autora acredita que podem ser midiatizados ou utilizados com funções políticas dependendo da maneira como as informações forem utilizadas. Pode ser feito uma comparação direta entre esse posicionamento da autora e os documentários. Após os depoimentos serem captados eles podem ser utilizados em diferentes contextos, suprimidos de algumas partes ou reorganizados em relação a ordem em que foram gravados. Essa situação pode ser exemplificada por meio do documentário *Um lugar ao sol* (Gabriel Mascaro, 2011). Esse documentário tem como depoentes moradores de coberturas nas cidades do Rio de Janeiro, São Paulo e Recife. O modo de vida dessas pessoas e suas impressões sobre a cidade são a espinha dorsal da narrativa do filme. O filme é montado de maneira a fazer diversas críticas à visão de mundo dessas pessoas mas muito provavelmente isso não foi dito para os depoentes antes de serem

entrevistados. Em um depoimento sobre a cidade vista de sua cobertura uma mulher descreve a visão que possui de tiroteios praticamente diários.

O Rio de Janeiro é um privilégio. E eu sou mais privilegiada ainda porque realmente eu sempre morei olhando por cima, quer dizer, eu vejo as coisas como se eu estivesse pertinho do céu, eu fico brincando que a gente leva um lance de escada aqui em casa para chegar, porque a gente consegue ver as coisas bonitas do Rio de Janeiro, apesar de muita coisa.(...) E você vê toda uma evolução do Rio de Janeiro, a vista mudou, não é, Jorge? Esses prédios não existiam (...) Você sente a paisagem dando uma mudança muito grande. (...) É lindo! A gente tem fogos quase que diariamente, a Dona Marta ali para o cemitério, é lindo, é meio trágico mas é muito bonito. Eu não sei que tipo de relacionamento têm as duas gangues mas elas trocam tiros e as balas são coloridas, elas mostram o caminho delas.

Esse trecho de depoimento apresenta a depoente como alguém que está indiferente ao sofrimento de quem está presente na região do tiroteio. Essa ideia é reforçada na continuação dessa sequência quando a mulher diz como foi incrível escutar o som de tiros (de um tiroteio com vítimas) a aproximadamente um quilômetro de distância mas que o som fez parecer como se tivesse acontecido no quarteirão do prédio.

Não é possível saber qual pergunta foi feita para essa mulher e seu marido, em qual contexto esse depoimento foi dado. É possível que os entrevistados não tivessem ideia ou tivessem uma ideia completamente diferente de como seus depoimentos seriam utilizados no filme. Talvez a depoente realmente seja indiferente àquela situação, talvez não, o fato é que a maneira como o vídeo (que representa uma memória de arquivo, como foi explicado por Taylor) foi utilizado, criou essa percepção a respeito da personagem.

O repertório, outro modo de transmissão do conhecimento citado pela autora, possui relação com a memória corporal. Nessa memória corporal estão inclusos, entre outros, performances, movimento, canto e narração oral. Para que ocorra o repertório é necessária a participação direta das pessoas. Diferentemente do que acontece no arquivo os elementos que compõem o repertório não são inalteráveis. O vídeo de uma performance não é uma performance. Assim como foi visto nesta tese por meio de Nichols e Gauthier esse arquivo em vídeo se trata de uma reprodução da performance.

A relação entre arquivo e repertório não é de oposição direta, apenas possuem características diferentes. Muitos documentários são compostos por

performances narrativas e se tornam arquivo após sua realização. O caminho inverso também é possível. Pode ser citado como exemplo um documentário que dirigi, no ano de 2013, sobre os Fandangos, danças realizadas no interior do estado de São Paulo. Em algumas das regiões gravadas os mais velhos dançavam porém os mais novos não tinham interesse em aprender a dança. Após a divulgação do filme alguns jovens manifestaram vontade de assimilar esse conhecimento, e, a dança aprendida por eles teve influência dos dançadores da região e dos outros, de outras localidades, que apareciam no documentário. Nesse exemplo, pode-se perceber que o arquivo influenciou a performance.

Nem sempre, porém, as histórias contadas nos depoimentos foram vividas diretamente pelos entrevistados. Sarlo trabalha com o conceito de *pós-memória*. Esse conceito consiste na reconstrução de uma memória por terceiros. A pós-memória descreve a criação de um passado que não foi vivido por aquele que a cria ou se utiliza dela, ela é criada e modificada por meio das narrativas do passado, que são representações de um fato ocorrido. Esse conceito apresentado pela autora pode ser visto como uma analogia à realização de um documentário. O diretor coleta uma série de depoimentos, os organiza e cria uma obra que é a representação das memórias de um passado que pode não ter sido vivido por ele. Esse processo, de acordo com a autora, só é possível quando aqueles que se apropriam das memórias de terceiros se colocam no lugar dessas pessoas para poder compreender situações que não foram vivenciadas por eles próprios. Para que essa interação ocorra, na visão de Halbwachs (1968), é fundamental que exista uma identificação com o grupo do qual estão sendo “extraídas” essas memórias. Apenas registrar as memórias de terceiros não é o suficiente para que essas memórias façam parte das memórias de quem as registrou, é preciso que essas memórias tenham diversos pontos confluentes para que as lembranças sejam construídas sobre um fundamento em comum. Para reconstruir a imagem de um acontecimento passado é necessário que haja identificação com aquela sociedade. Halbwachs também trata de um outro importante elemento da memória que pode ser observado nas representações da mesma nos documentários: a *memória coletiva*. O autor escreve que as pessoas buscam testemunhos para fortalecer, enfraquecer ou complementar as informações que possuem sobre determinado evento. Para ele nossas impressões são baseadas em nossas lembranças e também podem ser fundamentadas na de terceiros. A mesma lembrança contada por pessoas com

diferentes competências fortalece e acrescenta novos elementos a essas memórias. Em uma cena de *Aboio*, um dos vaqueiros conta sobre a rotina de tanger o gado em tempos antigos:

O pai daquele rapaz ali foi um vaqueiro velho, lutador, muitos anos também. Achou tempo. Porque eu sou mais moderno, logo, acabou também o campo. E eles não, nasceram e se criaram nessa luta, até o fim da vida. Meu pai também, quando ele morreu não era ainda fazenda cercada, era solto. (...) Hoje em dia os vaqueiros, nós vamos no mato, no campo buscar esse gado já chegou meio-dia, tá na hora de almoçar. Naquela época não, saía de manhã e não sabia a hora que chegava em casa, se era seis ou sete da noite. Saía sete do dia e chegava sete da noite, muitas vezes acontecia.

O depoente fala de duas pessoas que já não exercem mais a profissão: seu pai e o pai de um colega. Embora a rotina que ele descreve seja diferente da sua, o vaqueiro fala sobre pessoas que trabalharam tangendo o gado, assim como ele e o amigo faziam a época em que foram entrevistados para o filme. Existem então uma série de semelhanças no modo de vida entre quem está contando a história e os personagens dela. Essas pessoas fazem parte do mesmo grupo, mesmo que em épocas diferentes, e elas se apropriam da memória dos antigos como uma memória coletiva, mesmo que não tenham elas próprias vivido a experiência.

É interessante observar que esse fenômeno que ocorre com os depoentes de *Aboio* é um exemplo que ilustra o que Pollak (1992) define como sendo os elementos constitutivos da memória coletiva.

Quais são, portanto, os elementos constitutivos da memória, individual ou coletiva? Em primeiro lugar, são os acontecimentos vividos pessoalmente. Em segundo lugar, são os acontecimentos que eu chamaria de “vividos por tabela”, ou seja, acontecimentos vividos pelo grupo ou pela coletividade à qual a pessoa se sente pertencer. São acontecimentos dos quais a pessoa nem sempre participou mas que, no imaginário, tomaram tamanho relevo que, no fim das contas, é quase impossível que ela consiga saber se participou ou não. Se formos mais longe, a esses acontecimentos vividos por tabela vêm se juntar todos os eventos que não se situam dentro do espaço-tempo de uma pessoa ou de um grupo (Pollak, 1992. p.201).

Fica claro, que de acordo com o autor, que os sentimentos de coletividade e pertencimento ao grupo são fundamentais para que possa haver a memória coletiva. Essa sensação de pertencimento advém de diferentes elementos. O autor recorre à psicanálise para mencionar esses fatores. São eles: as fronteiras físicas de pertencimento ao coletivo, a continuidade da memória no tempo e um sentimento de coerência que os unifica. No caso de algo causar uma ruptura nessa relação e o

indivíduo perder a identificação com o grupo, ele deixa de ser um participante dessa memória coletiva. Esse acontecimento pode ser visto em *Aboio*: os filhos não se interessam em seguir as tradições dos pais e, dessa forma, não absorvem as memórias dos pais como sendo deles próprios.

Outra característica importante para compreender a memória nos documentários é a diferenciação entre a memória de jovens e a de idosos feita por Ecléa Bosi (1973). Para ela os adultos não focam sua atenção em acontecimentos do passado, a vida prática é o eixo principal e as memórias são contemplação, quase como um sonho. Para as pessoas nessa faixa etária, a separação entre vida prática e memória é muito clara. No caso dos idosos, o processo de recordação ocorre de maneira diferente. Quando o idoso lembra de seu passado, ele não está apenas se desligando momentaneamente da sua vida ativa, ele está olhando muito mais atentamente e conscientemente para suas próprias lembranças. Os velhos se interessam mais pelo passado do que os adultos, mas isso não significa que consigam ter mais lembranças desse passado do que quando eram adultos. A autora lembra das ideias de Halbwachs que a memória está sujeita às funções sociais exercidas por aqueles que as possuem. Quando o homem adulto deixa de ser ativo na sociedade e dos seus grupos, ele passa a ter uma função de lembrar, de ser a memória da família e da sociedade. Em *Aboio*, um senhor idoso conta histórias como essa em seu depoimento.

Eram 50 bois. E foram mais de 20 ou 30 vaqueiros, não pegavam um. Aí mandaram me chamar e disse "Pituba, quantas pessoas você quer para me ajudar a pegar?" Só quero uma pessoa mais eu. "20 não pegaram. Você e outro? Você é doido rapaz? Não pega não." Eu disse: Onde tá esse gado? Ele disse: Tá tudo espalhado aí dentro dessa mata. Eu falei com o Dono: O senhor me dá 4 ou 5 vacas paridas. Ele disse: Rapaz, você não quer ninguém mais? "Só seu vaqueiro" Um vaqueiro que andava mais eu, vaqueiro dele. Botei quatro vacas lá. Um homem disse: Meu senhor, já veio vaqueiro aqui de tudo quanto é mundo. Enche aqui, 30, 40, 50 vaqueiros, nenhum pega. E o senhor vai pegar esse gado sozinho? O senhor não pega um. Larguei lá seis vacas. Quando foi no outro dia achei 8. Aí eu disse: Abre as porteiras daqui para lá. Já que dormiram com fome, as vacas apanharam a estrada e eu disse para o rapaz: Você fica mais eu no fundo, deixa as vacas irem embora.

Essa fala é uma de várias feitas por esse senhor no filme. Ele também conta que era conhecido como um feiticeiro pois conseguia que os animais fizessem o que ele queria, fala uma pequena oração que dizia quando ia tanger o gado, conta histórias sobre vaqueiros antigos, canta o aboio e conta como os animais

respondem cada um por um nome diferente. A função de ser uma das pessoas que carrega a memória desse grupo é claramente exercida por esse vaqueiro.

A idade é uma característica que pode acrescentar autoridade a um depoente, de acordo com Macdougall (1998), é a idade. O autor acredita que os mais velhos tendem a ter uma ligação maior com o passado. Em *Aboio* pode ser observado que na parte da locução, mais analítica, podemos perceber a voz de adultos mais jovens. Porém, aqueles que contam suas vivências e histórias como participantes da ação estão todos aparentemente acima dos 35 anos. Alguns filmes que tratam sobre a memória trazem o que pode ser chamado de sinais de ausência. Esses sinais se relacionam com o esquecimento e exibem situações nas quais existe um grande distanciamento do passado com o presente.

Em *Alive Inside*, esse distanciamento e a busca para tentar aproximar esses dois elementos é o fio condutor da narrativa. Mais adiante em seu livro MacDougall faz uma distinção entre assuntos, realizadores e espectadores do filme. Esses três aspectos são relacionados pelo autor com a classificação feita por Bruner (1964)² entre icônico (imagens), simbólico (palavras) e enativismo (movimentação física). O aspecto da imagem não necessariamente precisa ser visual mas *sensorial*. Em determinada cena do filme *Aboio*, a imagem que aparece na tela é somente vegetação, a câmera está em movimento como se estivesse se deslocando entre os galhos secos, no áudio é possível escutar passos de animais, o ranger da roda de uma carroça, o canto do vaqueiro e uma nota musical. Embora a cena do vaqueiro na carroça não apareça na imagem a sensação transmitida por essa combinação de sons na nossa memória permite que o espectador consiga imaginar essa cena visualmente sem dificuldades. Ainda em *Aboio*, o simbólico pode ser percebido durante os depoimentos e locuções. No primeiro caso as falas estão ligadas mais diretamente às imagens sendo, muitas vezes, a imagem do próprio depoente que aparece durante a fala. No segundo caso, existe uma ligação um pouco mais abstrata entre o que está sendo dito e o que está sendo mostrado. O aspecto do enativismo pode ser observado nas diversas cenas em que os vaqueiros estão montando a cavalo no filme *Aboio*. A maneira com que se movem enquanto cavalgam e fazem o aboio ou quando atravessam a vegetação seca rapidamente montados nos cavalos, transmite uma ideia de naturalidade. Embora sejam

situações que exijam destreza física, os vaqueiros realizam essas atividades de maneira cotidiana e desenvolta. Quando assistimos a essas cenas, estamos vendo os personagens utilizarem a memória muscular, corporal, que desenvolveram durante os anos em que praticaram essas atividades. Outra característica do enativismo é sua proximidade com a emoção.

Em *Alive Inside* a conexão dos entrevistados com a música mostra tanto o componente da movimentação corporal quanto o da emoção. Em diversos momentos os entrevistados dançam e ficam visivelmente emocionados após ouvirem a música oferecida a eles. Em vários momentos do filme, a ponte do passado com o presente é construída após esse momento do enativismo em conjunto com uma forte emoção. Diversos personagens não conseguem se comunicar a princípio, algumas vezes não conseguem reconhecer parentes próximos. Ao ouvirem músicas que têm ligações com seus passados os pacientes imediatamente se movem, dançam e após isso apresentam uma facilidade muito maior de lembrarem do passado e reconhecerem o mundo ao seu redor.

Imagen 51 – Mulher ouvindo música



Fonte: Alive Inside, 2010.

Imagen 52 - Mulher emocionada



Fonte: Alive Inside, 2010.

Imagen 53 – Homem ouvindo música



Fonte: Alive Inside, 2010.

Imagen 54 – Homem emocionado



Fonte: Alive Inside, 2010.

A maneira como essas memórias são recebidas é diferente em cada contexto. No filme *Aboio* é contada a história de um canto (abooio) utilizado para tanger o gado. Essa é uma tradição passada oralmente de pai para filho. Os vaqueiros receberam as informações sobre o canto de seus pais e essa informação vem carregada com uma série de impressões pessoais dos cantadores mais velhos, mesmo que isso não seja feito de forma consciente. A geração atual de cantadores do abooio recebeu essa informação e adicionou elementos da sua própria vivência a essa memória. Como foi dito, a memória é viva, mutável.

Um outro aspecto que pode ser observado na relação entre documentários e memória é a dificuldade de representar as memórias na esfera audiovisual. Macdougall, no livro *Transcultural Cinema*, faz algumas reflexões sobre esse desafio. Quando as memórias são acessadas, elas podem parecer uma espécie de “sonho acordado”, não são necessariamente coerentes, são fragmentadas, misturam o sensorial com o verbal, carregam sensações físicas, sons etc. Para recriar essas sensações os filmes utilizam-se de símbolos/sinais para representá-las. Isso pode ser feito por meio de um depoimento ou da imagem de algum objeto, por exemplo, mas essa representação será, em regra, subjetiva. Pessoas interpretarão esses símbolos de maneiras diferentes e, possivelmente, se essas mesmas pessoas assistirem ao filme anos depois suas interpretações possam ser outras, tendo em vista que o contexto e a ideologia mudam com o passar do tempo e alteram a percepção. Essas diferentes percepções possíveis são colocadas como reflexão pelos próprios depoentes de *Carta Sonora*. Em uma sequência no início do filme os depoentes, que receberam um DVD com imagens da cidade (entregue por um motoboy), contam como imaginam que possa ser montada a cena que mostra essa entrega. Primeiramente, pode-se ouvir o depoimento de Eduardo Santos Mendes.

Então de cara você tem que apresentar esse universo da cidade, que para você seja o mais emblemático possível. Então você já diz para o seu espectador que o seu elemento principal não é o boy, é a cidade, que é o problema que você tem nessa sua montagem hoje. Entra o boy no prédio, e aí a gente segue o boy, a gente vê um pouco da preparação da carta, o boy pega a carta, sai do prédio, caminha a pé um trecho muito curto, entra no lava rápido, para no lava rápido, a moto é lavada, ele espera a moto ser levada, ela pega a moto, sai de quadro, a câmera ainda fica num cara e aí ele vai se deslocar pela cidade.

Em seguida é exibido o depoimento de Arthur Nistrovski que expõe sua ideia de como deve ser a cena da entrega do DVD.

Se o mensageiro aparecer, mas aparecer o mínimo, aquela carta simplesmente... você percebe que ela está sendo encaminhada, pronto. Aqui e ali aparece a motocicleta, aparece deixando num prédio, por exemplo, põe na porta. É o suficiente. Porque a importância real são os sons. Aquilo ali é só um artifício interessante porque rendeu, por exemplo, essa canção. E tem a brincadeira que vai dar a forma do filme.

Os realizadores do filme optaram por expor diversas maneiras possíveis para a construção dessa cena. A primeira delas com foco na preparação do motoboy e as várias etapas que precederam o momento da entrega. A segunda maneira apresentada sugere que o motoboy tenha um papel menor na cena, seja apenas uma pequena ponte para chegar no assunto principal do filme, que são os sons da cidade. É mostrado ainda um terceiro modo de realização da cena que foi o utilizado na montagem do documentário que é o contraste entre as opiniões dos entrevistados que cria uma cena utilizando os elementos sugeridos por estes mas cria uma ideia e uma reflexão muito diferente das ideias de cada um deles. Esse trecho de carta sonora exemplifica que além de uma imagem poder significar uma série de coisas dependendo de quem interpreta, também é possível criar cenas completamente diferentes partindo da mesma ideia inicial.

O DVD que o motoboy leva e entrega aos entrevistados é um objeto que aparece em diversas cenas do filme. Nesse caso específico existe uma explicação no filme sobre o conteúdo do DVD (imagens da cidade de São Paulo) mas diversos objetos possuem uma relação com a memória que não necessitam de explicação. Muitos documentários utilizam-se de objetos para construir uma relação com a memória, como, por exemplo, a fotografia. Essas imagens possuem uma importante função no filme pois esses objetos carregam uma *carga cultural*. Para Macdougall, algumas imagens podem servir como emblemas de eventos significantes que ajudam a construir o passado, isso pode ser comparado nas devidas proporções com uma foto de família em uma pequena comunidade. O autor identifica o que ele chama de *sinais de memória* para explicar a relação das imagens apresentadas em uma cena com a memória. Esses *sinais de memória* são citados na obra *Transcultural Cinema* e serão apresentados resumidamente a seguir. Os mais comuns, também chamados de sinais de sobrevivência, são itens que possuem uma

relação física com o passado, como fotografias antigas, objetos que possuem marcas de uso, um capacete com um furo de bala etc. Em *Aboio*, as roupas usadas pelos personagens despertam a memória. Embora eles estejam usando suas vestimentas do dia a dia da atividade de vaqueiro (Imagen 56), essa estética visual remete a tempos antigos, no começo do século XX. Os chapéus e as roupas de couro não fazem parte da vida da grande maioria dos brasileiros e possivelmente será associada a outras épocas e personagens famosos na história do país como Lampião e seu bando, na década de 1920. A aparência dos vaqueiros pode despertar associações na memória com alguns elementos da cultura como o cinema (Imagen 57). Devido a grande repercussão e visibilidade que teve na época de seu lançamento, o filme *O Auto da Compadecida* (Guell Arraes, 2000) possivelmente é o que muitas pessoas irão se lembrar ao enxergar a estética das roupas e chapéus de couro utilizados pelos vaqueiros em *Aboio*.

Imagen 55 – Vaqueiro em *Aboio*



Fonte: Aboio, 2005

Imagen 56 – Cangaceiro em

O Alto da Compadecida



Fonte: Google Imagens, 2019.

Quando os objetos do que estão sendo tratado não estão mais disponíveis, podem ser utilizados os sinais de substituição: objetos similares e até sons podem ser utilizados para essa finalidade de preencher o espaço que aquele elemento teria na cena. Os sinais de semelhança são particularmente interessantes para essa tese pois fazem ligações mais abstratas com o passado, sendo a música o exemplo mais evidente desse tipo de sinal.

Em *Alive Inside*, quando está se falando sobre o passado de algum dos idosos que aparecem no filme, ou até mesmo do passado de uma forma genérica, são mostradas imagens antigas de pessoas em várias situações diferentes. Essas imagens são os chamados sinais de semelhanças e substituem as imagens do

passado dos entrevistados que não são possíveis de se obter. As cenas são de épocas aproximadas da qual se pretende representar e características como a qualidade da imagem e as cores imediatamente remetem o espectador às épocas que estão sendo representadas.

Imagen 57 – Crianças brincando



Fonte: *Alive Inside*, 2010

Imagen 58 – Casal comemorando



Fonte: *Alive Inside*, 2010

Imagen 59 – Atleta se exercitando



Fonte: *Alive Inside*, 2010

Imagen 60 – Mulher indo para o carro



Fonte: *Alive Inside*, 2010

Os estilos musicais podem “datar” uma época e, dessa maneira, criar associações com determinado período da história. Isso pode ser visto em diversos momentos de *Alive Inside*. Dan sempre procura descobrir as músicas que fizeram parte do passado da pessoa para criar uma *playlist* para os pacientes. Esse uso da música para marcar determinada época pode ser visto durante toda a narrativa de *Beep*. O filme apresenta uma narrativa que conta a evolução da música de jogos cronologicamente e diversos trechos de músicas de jogos utilizados nos períodos citados pelos depoentes servem para mostrar o som de cada época. Para as pessoas que jogaram esses jogos no passado essas músicas provavelmente as remeterão a essa época. A própria música da cena inicial de *Beep*, tocada no piano, com andamento acelerado, faz referência direta ao início do século XX.

3.1. A memória e o som

Foram discutidos nesta tese uma série de propriedades dos documentários, dos sons e da memória. A compreensão de diversos conceitos presentes nesses três elementos permitirá que sejam observadas várias maneiras nas quais que eles apresentem conexões.

Como foi visto na diferenciação entre história e memória, por meio de Nora, uma das características inerentes à memória é a subjetividade. Os aspectos emocionais e afetivos apresentam essa característica e permitem uma série de interpretações que mantém as lembranças em constante mutação. Embora os sons possam pertencer ao mundo histórico, como é o caso dos documentários, eles, muitas vezes, remeterão o ouvinte à sensações e associações com outros elementos. Dessa maneira, pode-se observar que os sons, ainda que estejam em um filme, possuem uma forte conexão com a memória.

A relação da memória com os sons nos documentários acontece em diversos momentos. Durante a gravação, os depoimentos, em muitos casos, são a exteriorização sonora da memória daquele depoente. Os outros sons gravados, em alguns casos, podem ambientar o que está sendo dito no depoimento. Durante esse processo de gravação a memória gravada perde grande parte de sua capacidade de constante mutação e subjetividade. O que foi dito pelo depoente passará pelo processo de montagem do filme, e, essa memória utilizada para a construção do documentário fará parte do mundo histórico.

Em alguns casos é possível que a relação entre som e memória faça parte da própria narrativa do filme. Esse é um dos pontos principais da história de *Alive Inside*. Em um determinado momento do filme, a locução é intercalada com um depoimento, ambos tratando sobre a relação entre a música e a memória. O resultado é uma sequência que apresenta uma reflexão sobre o tema no próprio filme.

Locução: Todos sentimos que a música é mágica. Mas para aqueles que possuem demência, pode ser uma porta dos fundos para a mente.

Depoente: As partes do cérebro que estão envolvidas em lembrar da música e responder à música, não são muito afetadas pelo Alzheimer ou outras demências.

Locução: Parte da razão pela qual as memórias musicais são tão fortes tem algo a ver com a maneira pela qual a música entra em nossos cérebros.

Depoente: A música tem mais capacidade de ativar partes do nosso cérebro do que qualquer outro estímulo. A música parece ser uma invenção cultural que faz uso de partes do cérebro desenvolvidas para outros

propósitos. Não apenas partes auditivas mas também partes visuais, partes emocionais e em um nível inferior, no cerebelo, todas as partes básicas para a coordenação.

Locução: Quando somos novos, a música se regista em nossos movimentos e emoções. Felizmente, essas são as últimas partes do cérebro tocadas pelo Alzheimer.

Depoente: Para os pacientes com Alzheimer, tem que haver música que possua significado para eles e esteja correlacionada com a memória e o sentimento.

O trecho fala sobre a capacidade da música despertar algumas memórias em pacientes que sofrem algum tipo de demência. Essa capacidade de utilizar a música como catalisador da memória é discutida é utilizada nos pacientes durante a narrativa de *Alive Inside*.

Em *Carta Sonora* são entregues cenas da cidade de São Paulo para que dois entrevistados criem o que considerem ser uma paisagem sonora da cidade de São Paulo. Nesse caso os depoentes são convidados a criar essa paisagem a partir de trechos do documentário que já haviam sido gravados. Ao terem esses trechos como referência, os entrevistados apresentam impressões muito diferentes de como deve ser a carta sonora da cidade de São Paulo, apesar de terem assistido ao mesmo material. Novamente vê-se a subjetividade dos sons, pois o que cada um entende como representação sonora do que está sendo mostrado, tem ligação direta com suas vivências, e portanto memórias, de cada entrevistado. Embora os realizadores tenham escolhido os sons presentes nesse documentário durante a montagem, os depoimentos utilizados no filme são, em parte, uma conexão das memórias dos entrevistados com os sons da cidade e essa conexão influenciou diretamente o resultado final desse documentário.

Quando o assunto trabalhado nos filmes é a própria memória, existe uma dificuldade de representá-la sonoramente por causa de suas características abstratas, como foi visto no texto de Macdougall. Os realizadores dos filmes do corpus utilizam maneiras diferentes para representar aspectos abstratos. Em *Aboio* existe uma cena em que o depoente fala sobre a palavra.

O céu, horizontal, vertical, é espaço né? E o homem não precisa falar muito. Por isso que quando a gente fala essa coisa e não tem uma palavra que a gente entende, que perde logo depois que a gente fala, a onomatopeia tem muito mais força, porque é um mistério que só o boi entende

Essa fala possui diversos elementos abstratos. A câmera gira mostrando o seu entre os galhos secos das árvores. O som é uma nota que se repete, ela é tocada várias vezes e pode-se ouvir um som de algo raspando cada vez que a nota

inicia, o que deixa a impressão que o instrumento pode ser uma rabeca ou algo similar. Esse som dá a sensação que algo místico está acontecendo, se relacionando assim como a fala que diz que é um mistério o boi entender as onomatopeias.

Outro modo de trabalhar a memória nos documentários por meio dos sons é utilizá-lo para fazer referência a algo que não está sendo mostrado na imagem. O realizador de *Alive Inside* utiliza-se desse muitas vezes da seguinte maneira: Quando os idosos vão ouvir as músicas eles recebem um *iPod* e um fone de ouvido. A música que é tocada não é captada pelos microfones, apenas quem está usando o fone pode ouvi-la. Para que o espectador possa saber o que está sendo tocado, quando alguém coloca os fones de ouvido uma música de fundo é colocada na cena. Presume-se que essa música é a que está sendo escutada pelo idoso, porém pode ser apenas um recurso para ambientar o filme e a música que está sendo escutada pelo personagem ser outra. De qualquer modo, o som faz menção a algo que não pode ser visto na imagem.

Em *Alive Inside*, Steve, um paciente com esclerose múltipla, conta que era um grande fã de música mas perdeu o contato por conta de sua enfermidade.

Música sempre foi uma grande parte da minha vida. Quando eu era criança, eu tocava trompete, órgão, piano. Quando eu fui para faculdade, no início dos anos 70, eu tinha uma coleção gigantesca de discos que eu carreguei comigo até meu casamento. Quando eu terminei aqui, eu perdi toda a minha música, meu mundo virou esta instituição. (...) Depois de oito anos aqui, eu finalmente tive a oportunidade de conseguir a minha música. E, de repente, coisas que eu achei que estavam fechadas para mim se abriram.

Nesse depoimento o personagem fala sobre diversas lembranças que possui. As imagens utilizadas fazem menção ao que está sendo dito. Por exemplo, quando ele fala sobre a faculdade aparece uma imagem de jovens se divertindo, quando fala sobre casamento a imagem é de um casal. O som trabalha os dois momentos (o antes e o depois dele retomar o contato com a música) de maneira diferente. No primeiro momento pode-se ouvir um som calmo, discreto e de notas longas. A partir do ponto no qual Steve fala que conseguiu sua música, o som se modifica e passa a ser ouvida uma música mais agitada composta por um violão e um solo de guitarra. Nesse depoimento o som foi utilizado para separar as memórias da perspectiva de futuro. Pode-se perceber a temporalidade citada por Chion.

A relação entre som e memória pode ser observada também nas maneiras de transmissão do conhecimento, citadas por Taylor. A própria realização dos documentários do corpus, que são filmes que tem o elemento sonoro como ponto importante da narrativa, exemplifica a transmissão do conhecimento por meio do arquivo. Essa documentação sobre o som poderá ser consultada com o seu conteúdo inalterado, a princípio, no futuro por diversas pessoas.

Sobre o repertório, que pode utilizar a performance como modo de transmissão do conhecimento, pode-se encontrar o exemplo em *Aboio*. A tradição de aboiar é transmitida de pai para filho, baseada na oralidade. Em determinada cena, dois vaqueiros entrevistados dão o seguinte depoimento.

Depoente 1: Eram 11 dias de viagem, todos os dias, de Amacajú à Feira. Montado, transportando gado, tangendo, como nós íamos com essas aí, quase agora. Hoje não tem mais, hoje o gado só sai carretado, não tem mais aquele ganho para as pessoas que precisam ganhar tangendo o gado, ganharem seu dinheiro. Acabou. Porque o gado hoje quem leva são as carretas, não somos nós.

Entrevistadora: Você sente saudades dessa época?

Depoente 1: Sinto. Eu achava bonito. Eu não dormia quando meu pai falava em levar a gente. Nós ficávamos dizendo “Pai, quem vai sou eu”. Nós somos 15 irmãos: seis homens e nove fêmeas. Então, dos seis homens eu sou um dos mais novos. E os mais velhos queriam ir mas somente a gente pedia “não pai, deixa que quem vai sou eu”. Naquela noite que era para nós viajar eu não dormia, de prazer. Hoje os meninos não gostam mais não, são contados os que gostam

Depoente 2: E as vezes quando lembra não dorme também.

Depoente 1: Ah, eu gosto de sonhar com aquilo tudo, porque gostava. Tem muita coisa que a gente gosta e fica velho lembrando, só não vai encontrar mais, tudo como achou não vai ver mais. Mas sempre tem o direito de lembrar né?

Fica evidente que o aboio tem valor afetivo para o vaqueiro que está contando a história. O canto vai além da função de tanger o gado, ele evoca a figura do pai do cantador. O aboio e as técnicas de tanger o gado (que se utilizam muito da memória corporal, tendo em vista que envolvem elementos como o canto e técnicas de cavalgada), que foram ensinadas ao depoente por seu pai, exemplificam o que Taylor chama de performance. A ligação com os sentimentos e a subjetividade deixam claro que, nesse caso, existe uma transmissão do conhecimento por meio do repertório, e, como foi visto, esse tipo de transmissão tem ligação direta com a memória.

O mesmo que personagem que conta sobre a relação com o aboio e com o pai, em outra cena fala sobre um boi que nenhum vaqueiro conseguia pegar. Existe

um registro dessa história, em forma de versos, em um livro chamado *Abc*. O vaqueiro conta pedaços da história e cita versos com propriedade. A maneira como a história é contada deixa claro que o depoente se identifica com a história como alguém que faz parte do mundo descrito por versos no *Abc*. Em seguida, ele faz a seguinte fala:

O *Abc* já vem escrito... é coisa velha, aí agora é assim. Eu tenho uma cópia do *Abc* (...) Quem escreveu primeiro a gente não sabe mais não, que é tão velho que é coisa de cento e tantos anos. O Irineu mais o Basílio eram uns dos vaqueiros mais famosos do mundo. E não perdia caçada, toda caçada que desse eles iam (...) Esse *Abc* é bonito demais rapaz.

Nesse trecho descobre-se que essa história é antiga e não foi vivida diretamente pelo depoente. Embora o vaqueiro explique que possui o livro em casa, ele consegue dizer uma série de versos apenas com suas recordações da história. Por meio das recitações do *Abc* o personagem reconstrói um passado que não foi vivenciado por ele. Essa é uma maneira de assimilar as memórias de terceiros que pode ser considerada um exemplo do que Sarlo chama de pós-memória. A proximidade com a atividade de vaqueiro e com dificuldades semelhantes às dos vaqueiros mais antigos, cria uma identificação com essas pessoas do passado. Essa identificação é fundamental para a existência da memória coletiva, de acordo com Halbwachs. Sobre essa memória, vimos que Pollak acredita que quando a história vivida pelo grupo se torna parte grande do imaginário, os indivíduos se sentem como se houvessem participado dela. Pode-se observar, então, que a voz do vaqueiro, quando recita os versos da história do boi que nenhum vaqueiro conseguiu pegar, está criando e mantendo essa história na memória coletiva.

O som é também um forte catalisador da memória dos idosos. Como foi visto por Bosi e Macdougall, as pessoas mais velhas têm uma ligação maior com o passado. Em *Alive Inside* isso é visto nas diversas cenas em que os idosos têm contato com a música e em seguida falam sobre o passado, claramente emocionados.

Pode-se perceber pelo que foi dito neste capítulo que o som e a memória são subjetivos e estão conectados de diversas maneiras, e a presença de atores sociais exteriorizando suas memórias nos documentários, abre um enorme leque de possibilidades para que sejam trabalhadas as relações entre som e memória na realização de um documentário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que fossem descobertos modos pelos quais os sons se relacionam com a memória, objetivo desta tese, foram realizadas diversas revisões teóricas. A primeira reflexão apresentada foi sobre algumas possíveis maneiras de caracterizar os documentários, para isso foram utilizadas as ideias de Nichols, Salles e Gauthier. Constatou-se a importância da ética na realização nesses filmes, devido às peculiaridades que esse tipo de obra audiovisual apresenta.

Por meio de Da-Rin foi feita uma introdução histórica sobre a história dos documentários que se desenvolve até as ideias de Nichols de que os documentários não são uma reprodução do real e sim uma representação deste. Foram citadas as categorias definidas por este autor para classificar os documentários e foi visto que os documentários do corpus, embora cada um possa pertencer predominantemente a uma delas, apresentam características apresentadas em diversas categorias, não pertencendo unicamente a uma delas.

Foi visto também, pelas ideias de Bruzzi, que a locução pode exercer uma função reflexiva, ou até de contraposição, ao invés de fazer o papel de uma voz omnisciente. Isso foi exemplificado por meio da observação de trechos *Alive Inside* e *Carta Sonora*.

Outro elemento do documentário discutido é a relação que este apresenta com o real, por meio das ideias de Comolli, Caixeta e Guimarães. Novamente a ética é discutida, focada na relação entre realizador e ator social. Fica evidente a necessidade de um cuidado para que o ator social seja representado de maneira adequada.

Após o estabelecimento desses conceitos sobre documentários na tese, iniciou-se um estudo sobre o som nos documentários. Um breve contexto sobre o tema é feito por Altman, e, após isso, Flores explica o conceito de fluxo sonoro e, as diversas maneiras como esse fluxo pode ser trabalhado observado nas transições de *Aboio*, que são suaves devido aos sons dos animais colaborarem para a fluidez no áudio. A maneira inversa também pode ser trabalhada, isso foi exemplificado com Beep, que em alguns momentos utiliza o som para destacar a mudança entre cenas.

A autora também fala sobre como o som age no espaço diegético (espaço imaginário construído pelo espectador). O sincronismo (ou não) entre som e imagem é um fator fundamental para a criação do espaço diegético de quem assiste ao filme.

Em seguida pode-se observar as ideias de Gorbmann sobre o uso da música para destacar ações e emoções nos filmes e diversos exemplos de sons não-diegéticos que contam nos filmes do corpus ilustram como podem ser utilizados para criar uma ambientação; fazer referência a algo ou a alguém ou a uma época; revelar algo que a imagem não mostra; ou fazer o espectador relaxar e imergi-lo na história que está sendo contada.

Aspectos técnicos da gravação sonora foram mostrados para a compreensão das diversas limitações técnicas que, na maioria dos casos, os documentários apresentam em relação aos filmes de ficção realizados em grandes estúdios.

Após a apresentação dessas características sonoras, foram feitas diversas análises em trechos selecionados dos filmes por meio das ideias de Chion. Foi constatado por meio da observação de um trecho de *Aboio*, que o som pode ser utilizado como movimentação. Nesse trecho, o barulho dos galhos faz parecer que a câmera, que está do lado de fora da vegetação, está se locomovendo no meio das árvores. Um outro trecho de *Aboio*, no qual pode-se ouvir diversos sons de chaleiras, serviu de exemplo para mostrar a temporalidade que o som pode conceder a uma cena.

Foram feitas comparações em diversas cenas entre o que está sendo dito e o que está sendo mostrado e observou-se que o som foi utilizado como: ligação entre trechos de *Aboio*, ilustrar o que foi dito pelos depoentes de *Beep*, ajudar a contextualizar o passado em *Alive Inside* e ambientar uma região em *Carta Sonora*.

A separação de som e imagem da mesma cena e a observação individual desses elementos, evidencia que o som fornece ambienta e pode fornecer contexto às imagens.

Utilizando outro método de análise, denominado casamento forçado, o som de cada filme foi separado das cenas e ouvido em conjunto com imagens dos outros documentários. Pode-se aferir dessa análise que o som pode criar ambientações que vão além da imagem. Cada som causou alguma sensação que se repetiu de maneira semelhante nas várias vezes em que foi escutado, independentemente da imagem que o acompanhava. As imagens puderam ser interpretadas de diferentes

maneiras de acordo com o som que as acompanhava. Viu-se que o som está diretamente ligado às sensações e a subjetividade.

Na parte da tese que trata sobre a memória foi feita uma diferenciação entre esta e a história, de acordo com Nora. A possível relação de conflito entre esses dois aspectos foi tratada por Sarlo.

Em seguida, foram apresentadas por Liss, uma série de características contextuais sobre as relações entre o realizador e o tema de sua obra; o realizador e a maneira de representar esse tema; e o espectador em relação a obra que está sendo exibida.

A cultura da memória, de acordo com Huyssen, explicou que a crescente valoração do passado é relacionada ao medo que as pessoas têm do futuro. Sobre a preservação dessa memória, Taylor as divide em arquivo e repertório. Foi visto que os dois modos estão presentes nos documentários do corpus. O arquivo é o próprio documentário pertencente ao mundo histórico. A representação do repertório foi exemplificada em cenas como a de *Aboio*, na qual um vaqueiro conta com saudades que saía criança para aboiar com o pai.

Foi visto também, por meio de Sarlo, Halbwachs e Pollak que a memória pode ser assimilada por indivíduos que não tenham vivenciado os episódios que recordam, desde que possuam um forte senso de comunidade e pertencimento ao grupo. Isso pode ser visto nas diversas histórias contadas com propriedade pelos vaqueiros em *Aboio*.

A relação da memória com a idade foi tratada por Bosi e Macdougall, e, de acordo com os autores, as pessoas mais velhas têm uma conexão mais forte com o passado. Vimos em *Alive Inside* que o som é uma maneira eficaz de despertar memórias em pessoas idosas. Esse documentário também mostra o uso dos estilos musicais para remeter a uma época.

Em diversos momentos nos filmes a memória foi retratada por meio dos sons. A subjetividade destes cria sensações e facilita a representação de conceitos abstratos. Vimos também que sons podem ser utilizados para representar objetos quando estes não estão mais disponíveis.

Por meio do que foi apresentado nesta tese é possível concluir que o som e a memória se conectam em muitos momentos e de diferentes maneiras, que podem envolver realizadores, depoentes e espectadores. Podendo ser utilizada como ambientação no tempo em espaço, como representação de algo ou alguém, como

ferramenta narrativa, como reflexão ou até mesmo como um modo de transmissão do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, João Manuel Bernardino Ribeiro de. Paisagem sonora: o som como qualificador espacial. **Revista Arquitectura Lusíada**, Lisboa, N. 5, p. 59-73. 1.º semestre 2014. Disponível em: <<http://revistas.lis.ulusiada.pt/index.php/ral/article/view/1990/2105>>. Acesso em 12 mai. 2019
- ALTMAN, Rick. **Sound Theory, Sound Practice**. Routledge: Routledge, Chaoman and Hall, Inc. 1992.
- BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade**: Lembranças de velhos. São Paulo: T. A. Queiroz, Editor, LTDA, 1973.
- BRUZZI, Stella. **New Documentary**. 2.ed. Oxon: Routledge.2006
- CHION, Michel. **Audiovisão**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- CAIXETA, R. & GUIMARÃES, C. (2008). **Pela distinção entre ficção e documentário, provisoriamente**. In J.-L. Comolli, Ver e Poder – a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- DA-RIN, Silvio. **Espelho Partido**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004.
- FLÓRES, Virginia Osorio. **Além dos limites do quadro**: o som a partir do cinema moderno. 2013. 195 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas.
- GAUTHIER, Guy. **O documentário**: Um outro cinema. Campinas: Papirus, 2011.
- GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies**: narrative film music. Bloomington: Indiana University Press, 1987
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.
- HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- LISS, Andrea. **Trespassing through Shadows**: Memory, Photography, and the Holocaust. University of Minnesota Press, 1998
- MACDOUGALL, David. **Transcultural Cinema**. Princeton University Press. New Jersey. 1998.
- NICHOLS, Bill. **Introduction to Documentary**. Indiana University Press: Bloomington, 2001.

NICHOLS, Bill. **Representing Reality**. Indiana University Press.: Bloomington and Indianapolis, 1991.

NORA, Pierre. **Entre memória e história**: a problemática dos lugares. Projeto História, São Paulo, n.10, dez. 1993, p.728.

OLIVEIRA, Juliano de. **A significação na música de cinema**. 2017. 400 p. Tese (Doutorado) - Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2017.

POLAK, Michael. **Memória e identidade social**. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v.5, p.200-212. 1992.

SALLES, João Moreira. **A dificuldade do documentário**. In: MARTINS, José de Souza, ECKERT, Cornélia e NOVAES, Sylvia Cainby. *O Imaginário e o poético nas ciências sociais*. São Paulo: Edusc, 2005. Cap. 03, p. 57 – 71.

SARLO, Beatriz. **Tempo Passado**: cultura da memória e guinada subjetiva. São Paulo: Companhia das Letras. 2007.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

TAYLOR, Diana. **Performance**. Buenos Aires: Asunto Impreso, 2012.