

Os olhos e ouvidos do filme: relações entre corpos, sons e imagens

Por José Cláudio S. Castanheira*

Resumo: A partir da relação entre o corpo do filme e o corpo do espectador em filmes como *O médico e o monstro* (Mamoulian, 1931) e *A dama do lago* (Montgomery, 1946), este artigo pretende investigar as relações entre som, imagem e a construção de diferentes modos de se reportar ao “real”. Tendo como fundo a suposta paridade entre mecanismos perceptivos humanos e aqueles do aparato cinematográfico, o texto buscará, a partir dos discursos estético e técnico-científico adotados pelo cinema, uma identificação de práticas e estruturas de pensamento acerca da representação do corpo no cinema como inseparável de um contexto histórico-cultural. Outros conceitos importantes, como “fidelidade”, “ponto de vista” e “ponto de escuta” são discutidos, incluindo-se alguns outros filmes de diferentes períodos.

Palavras-Chave: cinema, corpo, tecnologias cinematográficas, realismo.

Abstract: Based on the relationship between the body of the film and the body of the spectator in films such as *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Mamoulian) and *The Lady in the Lake* (Montgomery), this article examines the interaction between sound, image and the construction of different modes to address the “real”. Based on the supposed parity between human perceptual mechanisms and those of the cinematographic apparatus, as well as the aesthetic and technical-scientific discourses adopted by cinema, this text identifies practices and structures of thought regarding the representation of the body in film as inseparable from their historical-cultural context. The article concludes by discussing other important concepts such as, “fidelity”, “point of view” and “point of audition” in terms of films from different periods.

Key words: cinema, body, film technologies, realism.

Data de recepção: 23/04/2017

Data de aceitação: 11/07/2017

1. Mamoulian, o que se vê, o que se ouve

Em seu filme de 1931, *O médico e o monstro* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), Rouben Mamoulian utiliza algumas técnicas inovadoras tanto no campo visual quanto sonoro. O preciosismo do diretor ao se valer de superposições, longas fusões, transições com diferentes tipos de *wipe*,¹ mantendo mais de uma imagem ao mesmo tempo na tela já foi objeto de análise em diferentes estudos (Danks, 2007; Knight, 1985). Esses trabalhos normalmente destacam a inventividade do realizador também no campo do som, mas pouco se aprofundam nesse tópico.

Em *O médico e o monstro*, quando da primeira transformação do cientista, temos a junção de um plano subjetivo (com a câmera girando) e sons de diversas naturezas combinados. A imagem assume uma feição caleidoscópica, sendo superposta inclusive a cenas que seriam, supostamente, recordações do personagem. Os sons acompanham, distanciando a ação de uma referência espacial ou temporal exata. São sons abstratos, acentuando o caráter mágico – e, por que não, transcendental – da ação da poção que Dr. Jekyll acabara de beber. São construídos a partir da fusão de sinos com muita reverberação, acentuando frequências altas, sons de gongos tocados de trás para frente, batidas de coração que vão diminuindo aos poucos etc. Mais interessante ainda, há uma interferência material direta sobre o negativo de som, ao fotografar-se determinadas frequências de luz e depois reproduzi-las através da célula fotoelétrica do projetor. O resultado da mixagem ainda guarda alguma referência da origem dos diversos elementos sonoros, mas sua função distancia-se do descritivo. É o som de um processo interno do personagem, alcançado através de uma abstração. Abstração, inclusive, da luz em som.

¹ Tipo de transição entre planos em que um deles vai sendo gradualmente substituído pelo outro, sem que as imagens se misturem. A linha limite entre elas permanece visível e vai se deslocando na tela até que uma delas desapareça por completo.

A inscrição diretamente sobre o negativo era uma prática já conhecida, principalmente daqueles realizadores ligados às vanguardas dos anos 1920, mas era usada, na maior parte das vezes, no trato da imagem. Man Ray, por exemplo, teria superposto a imagem fotográfica do corpo de uma mulher ao longo de seu filme de 1923, *Le retour à la raison*. Essa imagem é invisível aos nossos olhos durante a projeção, sendo apenas percebida quando examinamos a película manualmente. Ray também imprime diretamente sobre o negativo imagens de objetos como pregos e molas, criando, assim, resultados visíveis na tela. No caso de Mamoulian, as impressões visuais no som óptico são tornadas audíveis no que seria “provavelmente o primeiro experimento nas telas com sons puramente sintéticos” (Knight, 1985: 219).

Outros sons, estes mais facilmente identificáveis, acompanham a cena: a respiração ofegante de Dr. Jekyll, sons guturais e uma espécie de grunhido à medida que ele se transforma soam próximos, íntimos. O material sonoro não é revelador da localização ou do modo exato como foi feita a captação, mas os sons da transformação, aparentemente, têm outra finalidade. Imagina-se uma proximidade maior do microfone pela quantidade de detalhes percebidos: a saliva sendo engolida e a dificuldade de respiração, como se fossem ouvidos por uma perspectiva interna.

E isso faz todo o sentido, uma vez que Mamoulian utiliza, como um de seus principais recursos estéticos, a câmera subjetiva. Lógico seria que auditivamente se demonstrasse o mesmo nível de autorreflexão. Nesse caso, o som estaria acompanhando um “modo de ver” da câmera. Em vários momentos do filme, temos um som que acompanha o plano ponto de vista, tentando não discordar do espaço e da relação entre os objetos que lhe são dados pela imagem. Estilisticamente, o ponto de vista subjetivo constante (muito embora não único no filme) permite, além de um maior suspense quanto à “real” persona escondida atrás da “moldura” através da qual observamos,

uma identificação entre a “voz” (ou deveríamos dizer o “olhar”) do personagem e a do próprio filme. Essa confusão é comum no uso do plano ponto de vista contínuo,² como nos diz Branigan (2005), em que é necessária, por vezes, a inclusão de planos de conjunto para que tenhamos em mente que aquele plano ponto de vista era um olhar privilegiado de alguém e não uma presença onisciente no filme. Tratemos, então, o ponto de vista, como uma “voz”³ do filme – ou uma delas. A câmera subjetiva ameaça as demais vozes, uma vez que pretende ser tomada como a única, a “verdadeira”.



O médico e o monstro (Rouben Mamoulian, 1931)

² Plano subjetivo, simulando a visão do espectador. A diferença para o plano-ponto-de-vista é a de que não há cortes. Seguimos a movimentação da câmera no espaço como se nós estivéssemos nos movimentando.

³ Uso o termo “voz” aqui em um sentido próximo do de sua função musical, ou seja, a de elemento com determinada autonomia dentro da estrutura mais ampla e que, junto às demais vozes, constrói uma polifonia dentro da obra.

A fala do personagem, filtrada através de sua própria percepção – indicada pela posição do microfone em relação à fonte sonora –, é também um dos indícios de que o corpo do filme se confunde com o corpo do personagem. Há um momento em que o mordomo de Jekyll se afasta para cumprir alguma ordem: sua voz é distante. Diferentemente, ao chegar à universidade onde fará uma palestra, as intervenções de seus colegas são claras, sempre em primeiro plano. Em outros filmes do mesmo período as distâncias talvez não ficassem tão em evidência, mas Mamoulian reafirma a personalidade da voz do filme através de diferenças. É a visão e a audição de Jekyll que nos conduzem.

Nesse período, vários fatores (posicionamento de microfones, enquadramento, limitações técnicas de edição e mixagem etc.) condicionavam a paridade – ou a falta dela – entre som e imagem em relação ao espaço, mas, apesar do tratamento mais sofisticado de diretores como Mamoulian, o mais comum é que as escalas visuais não fossem respeitadas pelos procedimentos de som, dificultando, assim, a identificação direta da escuta dos microfones com a escuta do espectador.

2. O corpo do espectador e o corpo do filme

Para Sobchack (1992), a superposição do corpo do personagem e do corpo do filme é feita segundo convenções e o filme não deve tentar fazer do “falso corpo” representado o seu próprio. Esse é o principal problema que ela vê em filmes como *A dama do lago* (*Lady em the lake*, 1946), de Robert Montgomery. Neste, o protagonista é um detetive particular, Philip Marlowe, de quem temos apenas o ponto de vista. O filme inteiro é narrado a partir de um plano subjetivo de Marlowe, com exceção do início, em que o detetive apresenta a história, de uma ou outra intervenção durante o filme e do final. De resto, a câmera imita com minúcias a percepção do personagem, faltando apenas piscar.⁴ Em

⁴ A literatura costuma tecer críticas, muitas vezes irônicas, a esse antropomorfismo excessivo. Cf. SOBCHACK (1992).

momentos como aquele em que leva um soco ou após um acidente de carro, a visão que temos é a de uma imagem distorcida, fora de foco, seguida de escuridão após a perda de consciência. O filme imita as reações físicas daquele que seria sua “voz” principal. Faz dessa voz a nossa quando nos coloca a ver através de seus olhos:

Lady in the lake insiste em que sua inscrição da atividade perceptiva e expressiva é possibilitada por um *único ser humano* vivendo seu corpo *interoceptivamente* como “meu” e tendo acesso àquele corpo como simultaneamente um “corpo visual” apenas em partes para os outros e pela percepção de seu próprio reflexo (Sobchack, 1992: 230).



A dama do lago (Robert Montgomery, 1946)

O corpo do personagem, que nesse momento também é o nosso, não pode ser visto. A não ser naqueles momentos em que se olha no espelho. Não há como

dissociar o filme de uma experiência corporificada. E, seguindo o raciocínio de Sobchack, por corpo do filme entende-se a tecnologia cinematográfica que teria, como uma de suas primeiras funções, possibilitar “atos de percepção interoceptiva e sua expressão” (Sobchack, 1992: 2005). Nesse sentido, seria um equívoco considerar a condução subjetiva da câmera tomando o lugar de Marlowe como o corpo do filme. Trata-se de um “falso corpo” que, apesar de instigar uma identificação perceptual por parte do espectador, o faz apenas de maneira simplista. A percepção corporificada que o espectador tem do filme vai além de um mero mimetismo e espalha-se por todas as formas do filme se fazer visto e ouvido. O ponto de contato entre espectador e filme, que para Sobchack seria a tela, é o *terminus* nessa relação: o espaço em que o filme se faz presente no mundo. As atividades perceptivas, em si, não possuem materialidade, mas os atos de correlação que elas demandam dependem de coisas materiais. De fato, a percepção, entendida como uma relação entre coisas, depende da corporificação do espectador e do filme. Os diversos pontos de junção, onde os objetos são sentidos pelo realizador e por suas extensões no mundo (lente, microfone etc.), modificam nossa experiência e necessitam de um treinamento específico para que possam produzir sentidos: sentidos que também são específicos daquela experiência. Ao realizar a tradução de uma experiência imediata (que pode pertencer a mais de uma pessoa: fotógrafo, diretor etc.) para uma percepção corporificada (que ocorre quando assistimos ao filme projetado), o aparato funciona como um texto que deve ser “lido” pelo espectador.

O cinema é um exemplo de nossa inerência ao mundo e sua tecnologia faz parte de nossa consciência intencional. A participação do corpo é condição necessária para a experiência, e a relação entre corpo e tecnologia torna essa experiência mais complexa. Seria muito redutor tentar explicar todos os processos envolvidos no ato de assistir a um filme apenas através de questões linguísticas. Estaríamos desconsiderando todo um conjunto de informações

que não podem ser traduzidas nesses termos. Devemos aprender a “ler” a máquina a partir de novos códigos.

Em *A dama do lago*, as tecnologias de som e de imagem se oferecem à leitura, mas de forma desigual. A voz acompanhando o plano ponto de vista do detetive é uma voz descolada do corpo. Ela não obedece à sua percepção pessoal, nem tenta simulá-lo, como no caso dos filmes de Mamoulian. É uma voz que paira sempre idêntica sobre uma imagem, esta sim, identificável como pertencendo a um corpo determinado. É claro que essa simulação é frágil e pouco contribui para um entendimento mais profundo da construção do corpo do filme, mas no caso do som, a naturalização do que é percebido auditivamente como algo imóvel, pouco flexível e sem grandes variações, é mais flagrante.

Os dois filmes (tanto *O médico e o monstro* quanto *A dama do lago*) trazem à tona questões de como o aparato tecnológico, mediando essa relação entre filme e espectador, produz, necessariamente, um choque de percepções. Há um atrito entre corpos de diferentes naturezas que acaba por fornecer uma experiência única não redutível apenas ao “texto” do filme. Nesse embate, são produzidas noções cambiantes de fidelidade, definição, ponto de vista, ponto de escuta etc. Alguns outros exemplos de filmes serão trazidos ao longo do texto para ilustrar esse argumento.

3. Ideologia do visível

O discurso de apresentação da realidade como ela é vista representa uma ideologia do visível, da qual a noção de realismo é tributária, nos diz Mary Ann Doane (1985). Outra força ideológica que, de certa forma, contrapõe-se a essa concepção de realismo seria aquela encarnada pelo diálogo: como um importante veículo de informações e sempre inteligível. Ao diálogo é dada a

primazia sobre os demais elementos sonoros, uma vez que ele representa a “voz” natural dos personagens. Ele é uma confirmação da individualidade destes. Qualquer tipo de edição mais invasiva sobre as falas – como superposições, fades ou fusões – soa como não natural. Diferente dos demais elementos sonoros, o diálogo não deve prestar-se a modificações perceptíveis. Segundo esta concepção, mudanças abruptas de volume, posicionamento, timbre etc., especialmente nos momentos em que as falas contribuem para a construção narrativa, prejudicariam a “legibilidade” do filme.

Ao mesmo tempo, o status de sempre perfeitamente audível e a homogeneidade da reprodução contradizem a noção de realismo presente na imagem. A representação de perspectivas visuais distintas, através de enquadramentos, iluminação etc., parece absolutamente natural enquanto que as diferenças entre planos de diálogo destoam de uma possível idealidade sonora no cinema. Essa questão nunca passou despercebida por técnicos e realizadores. O engenheiro de som Wesley Miller explica, em texto dos anos 1930, que as limitações técnicas da captação e, especialmente, da reprodução nos teatros, impossibilitava o uso de mais de um canal de som. Isso seria insuficiente para reproduzir a audição humana, que é estereofônica: “Seres humanos com seus dois ouvidos e cérebro têm a capacidade de selecionar os sons que eles querem ouvir e de automaticamente perceber a pequena diferença de tempo entre sons atingindo primeiro um ouvido, depois o outro” (Miller, 1931: 214). Após explicar que a diferença entre sons provenientes de diferentes lugares não é apenas de volume, Miller afirma: “A preservação da perspectiva sonora apropriada é provavelmente um dos maiores fatores individuais na produção bem-sucedida da ilusão que se requer” (Id., p. 215).

Entretanto, tal preocupação, atendendo a demandas similares às do realismo visual, significaria abrir mão da inteligibilidade. A perspectiva construída a partir do olho do espectador entra em conflito com um ouvido que é múltiplo e que,

por conseguinte, não pode pertencer, sem um grande exercício de abstração, àquele que fala na cena. A técnica, bastante popular nos anos 1930, de posicionar vários microfones pelo set de filmagem de modo a captar “perfeitamente” as vozes, independente de sua localização ou movimentação, contribuiu para essa separação entre o que se vê e o que se ouve. O engenheiro John Cass fala do efeito de tal técnica: “quando um número de microfones é usado, a combinação resultante de sons não pode ser dita como representando nenhum ponto de audição específico, mas é o som que seria ouvido por um homem com cinco ou seis orelhas muito grandes, tais orelhas se espalhando em várias direções” (Cass *apud* Doane, 1985: 60).

Mesmo com o desenvolvimento de equipamentos mais sensíveis, que dispensariam um conjunto muito complicado de captação no estúdio, as relações entre vozes e imagem não se modificaram substancialmente. É claro que, em grande parte, o desenvolvimento de técnicas de gravação mais sofisticadas possibilitou o registro de detalhes sonoros antes ignorados – pelo aparelho e pelos espectadores. Apesar disso, a prática de “acompanhar” as vozes através de microfones direcionais conduzidos por varas de boom ou, mais tarde, pelo uso de microfones lapela, é uma reafirmação do plano sonoro único.

Em um primeiro momento, um personagem que se distanciasse da câmera – e, por conseguinte, do espectador – poderia realmente soar com menor volume. Nesse sentido, é compreensível a afirmação de Doane (1985) sobre a “obsessão da equivalência” que as práticas sonoras demonstravam e ainda demonstram, mesmo que em menor medida. Isso é bastante evidente na antiga, porém ainda em voga, premissa de que devemos ouvir exatamente aquilo que vemos em cena. Mas, ao mesmo tempo, as condições técnicas também forneceram ferramentas para o controle mais intenso da captação e reprodução, eliminando o excesso de variações. Indica-se a diferença, mas

apenas se essa não prejudicar a compreensão do texto. Esta, inclusive, é também bastante relativa e atende a premissas de fidelidade articuladas antes mesmo do cinema sonoro. Ao mesmo tempo em que tais premissas pregam um isomorfismo entre o corpo do espectador e o corpo do filme, elas admitem a possibilidade de modificar a percepção do segundo para atender a uma necessidade estética. Vejamos a declaração de J. P. Maxfield, engenheiro da Electrical Research Products, Inc.: “A técnica de controle acústico baseia-se em deixar a câmera ser o olho e o microfone ser o ouvido de uma pessoa imaginária assistindo a cena. [...] O ponto importante, contudo, é o fato de que os olhos e ouvidos mantêm uma relação fixa um com o outro” (Maxfield, 1931: 256). Temos aqui, de forma clara, o compromisso entre câmera e microfone de apresentarem relações equivalentes de perspectivas. Contudo, essa posição tão clara sobre a paridade entre o que se vê e o que se ouve é relativizada pelo próprio Maxfield, em outro trecho de seu texto:

[...] É necessário, a partir de algumas considerações práticas, controlar ocasionalmente o volume durante a gravação. Um exemplo disso é o seguinte: quando dois atores, atuando um oposto ao outro, têm intensidades de voz bem diferentes, é legítimo ter uma regulação de volume para o ator de voz mais fraca e outra para o de voz mais alta. [...] A regra pode ser redefinida como: Nunca toque os controles durante uma cena a não ser que haja uma razão artística importante para a não naturalidade resultante (Maxfield, 1931: 263-264).

Quer dizer, a eliminação de um conjunto ubíquo de microfones ajudaria na paridade entre escalas de imagens e sons, mas, ao mesmo tempo, define-se uma série de padrões de comportamento do microfone único para que se perpetue uma perspectiva sonora plana. As intervenções feitas durante a captação, modificadoras do evento original, são admitidas uma vez que garantam a inteligibilidade dos diálogos. Esse tipo de ação, mais até do que questionar o tipo de realismo proposto pela manutenção da perspectiva sonora, aponta para uma mudança do modelo de realismo de que tratamos agora. Em

se pensando uma realidade comprometida com a ação visível, o som deveria manter-se, de fato, equivalente às relações entre objetos filmados. Mas, pensar a voz como manifestação de uma “verdade” interior, de um sujeito autônomo, como propõe Doane (1985), é privilegiar um tipo de audição específico, e este se situa próximo do personagem. Na verdade, o conceito de realismo sonoro se divide entre esses dois polos, permitindo-se um grau de referência ao espaço delimitado pela imagem, mas sem perder o forte índice de autorreferência (o som como ouvido pelo corpo do filme). A montagem clássica admite um ouvinte neutro e disperso, em oposição a um vidente pessoal e centrado. *A dama do lago* é um exemplo dessa “ausência” de um ouvinte específico. As alusões ao “falso corpo” do detetive são sempre feitas de forma visual, enquanto as falas, manifestações interiores do personagem, não diferem das dos outros personagens em termos de perspectiva. Mesmo quando ensimesmado, assoviando para si mesmo, o som não parece provir do detetive. Antes, bem poderia ser uma trilha incidental, dada a “neutralidade” de sua captação e reprodução.

É claro que essas são relações estabelecidas a partir de determinadas condições de produção. Muito dessa práxis irá se adaptar aos novos mecanismos de registro, mas, de um modo geral, não alterando muito das concepções cristalizadas sobre o funcionamento das vozes e dos demais sons na narrativa ficcional. A realidade apresentada por imagens, nesse tipo de filmes, é diferente daquela demonstrada pelo som em vários níveis. Ao pensarmos as relações entre os objetos e a criação de perspectivas visuais, os planos mais abertos nos servem muito bem. Os diversos tipos de planos de conjunto permitem um olhar preciso e discriminatório sobre o espaço. Não é o correspondente ao caráter omnidirecional dos sons que tende a obscurecer determinados elementos pelo excesso que invade o microfone. Não há como organizar espacialmente esse excesso, como é possível no âmbito visual. Neste, a realidade se apresenta, como que através de um dispositivo imparcial,

“embalsamando” o tempo, preservando-o de sua própria corrupção, pelo menos nos dizeres de Bazin: “As qualidades estéticas da fotografia devem ser procuradas por seu poder de expor as realidades desnudas” (Bazin, 2005: 15). O realismo fotográfico, portanto, não deveria provocar mudanças na essência das coisas, não deveria ser afetado por diferentes interpretações (do artista, por exemplo) que delas pudéssemos extrair. Muito embora Bazin atribua ao som a capacidade de aperfeiçoar essa aproximação do mundo, levando o cinema às suas origens – o desejo de uma representação total e completa da realidade –, ele (o som), aparentemente, é usado de maneira diferente quando se trata de diálogos.

Ao detalhe sonoro é dada a capacidade de revelar o interior das coisas,⁵ se seguirmos os argumentos de Chion (1994) de que as sutilezas da gravação (que ele chama de índices de materialidade) permitem revelar as condições em que os sons foram registrados. Mais do que isso, somos apresentados às propriedades físicas, à constituição, ao “comportamento” dos objetos. Em um primeiro momento, a tradição dos procedimentos de gravação achava por bem reduzir essas marcas sonoras. Não é à toa que até hoje recursos como o *pop filter* ou *wind screen*, para eliminar o efeito de fonemas explosivos, são comuns em estúdios fonográficos ou de rádio. Se pensarmos no campo das tecnologias digitais, filtros como os *de-essers* (para a diminuição do efeito sibilante), também são uma forma de apagar os vestígios pessoais da voz humana. As pesquisas efetuadas, nos anos 1930, por pesquisadores ligados aos conglomerados de comunicação sobre os mecanismos físicos e psicológicos de recepção da voz através de linhas telefônicas, buscando aperfeiçoar o aproveitamento da banda de transmissão, também foram uma maneira de eliminar o redundante, o excesso e o detalhe.

⁵ Vários autores tecem críticas a esse tipo de distinção entre o visível e o audível, colocando-se um na esfera do objetivo e o outro na esfera do subjetivo etc. Cf. Sterne, 2003.

A tradição do perfeccionismo musical sempre procurou, pelo menos no ocidente, igual apagamento das condições materiais da execução. Respirações, tosses, ruídos produzidos pelo manuseio do instrumento ou mesmo no ambiente (o som dos bancos onde os músicos estão sentados) sempre foram evitados ao máximo. A dissociação da apreciação musical dos processos mecânicos de produção da música sobreviveu na organização dos estúdios musicais e na conformação dos modelos de captação para cinema. O excesso de detalhes sonoros não foi, de início, uma grande preocupação para os filmes. As tecnologias não ofereciam a definição necessária para que esses índices prejudicassem o perfeito entendimento das falas. Eles não eram captados em função das próprias condições técnicas.

Chion descreve a possibilidade de detalhes sonoros por tecnologias como o Dolby como uma espécie de “retorno ao sensorial”. Para isso, usa como exemplo o filme de 1978, *Invasores de corpos* (*Invasion of the body snatchers*), de Philip Kaufman. Os sons usados nos momentos em que os vegetais se transformam em seres ainda amorfos criam texturas que têm efeito sobre o que percebemos da natureza dos próprios corpos:

Criado pelo sound designer Ben Burt – o que ele usou para isso é um mistério, mas tudo bem – é um som de algo desenrolando, de órgãos se desdobrando, de membranas desgrudando e estalando ao mesmo tempo. Esse som real e preciso, tão claro em seus registros agudos e tão tátil é ouvido como se o estivéssemos tocando, do jeito que o contato com a pele de um pêssego nos faz arrepiar (Chion, 2009: 117-118).

Analisemos uma situação parecida na primeira versão do filme, *Vampiros de almas* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956), quando Miles encontra o corpo da cópia de Becky no porão da casa. A cena é acompanhada por uma música orquestral com fortes cores dramáticas. Não há sutilezas, apenas o aspecto mais óbvio do terror do personagem traduzido de forma

musical. A ausência de detalhes sonoros deixa os corpos (cópias e originais) nivelados em um mesmo anonimato. Os dois elementos sonoros predominantes no filme (diálogos e música) funcionam da mesma forma para todos. Quando um está em primeiro plano, o outro se cala, e vice-versa. Os corpos (e demais objetos) parecem desprovidos da capacidade de emitir sons.

O tipo de realismo produzido no caso do filme de 1978 também é atípico, se pensarmos que todos os sons foram “criados” por Ben Burtt, ou seja, não têm relação direta com os corpos a que se uniram. Ainda assim, são dotados de maior credibilidade, uma vez que o som está impregnado de índices de materialidade. A impressão de realidade é difusa e associativa. Ao percebermos a coesão do material sonoro, isto é, sua possível fonte e seus possíveis mecanismos de produção, transferimos essa coesão ao seu “falso corpo”, como se esse novo suporte herdasse um sentido de possibilidade no mundo. Esse sentido é interno porque se associa, de imediato, às sensações e emoções. De fato, é essa sua principal função nesse tipo de procedimento.

O uso do diálogo nesse tipo de estrutura clássica, percebe-se, atende a um projeto de estabilidade narrativa. Por mais que, como afirma Doane (1985), a recorrência da defesa da perspectiva sonora em publicações dos anos 1930 nos permita associar o uso do diálogo a uma defesa do indivíduo, não nos parece que, nas primeiras décadas do filme falado, essa perspectiva, por questões técnicas ou estilísticas, seja efetivamente levada a cabo. O que nos parece mais plausível é que, em função da inteligibilidade, esta sim um fator determinante, as marcas materiais dos processos de gravação fossem sistematicamente suprimidas. Essas marcas compreendem, além dos elementos materiais dos objetos gravados, as assinaturas sonoras dos diversos sistemas de gravação e dos espaços de exibição.

As marcas materiais dos objetos inanimados já são descartadas de início, uma vez que estes estão presentes na trilha apenas quando executam um papel importante para a narrativa: um telefone que toca, uma campainha que soa, um carro que parte, um trem que apita. De resto, o mundo é deixado em estado de silêncio. A partir dos anos 1940 é notável uma utilização menos econômica dos sons de fundo. No filme de 1947, de Frank Capra, *It's a wonderful life (A felicidade não se compra)*, temos um bom exemplo disso. As cenas externas contam com um moderado ruído de tráfego, mas nunca suficientemente alto para prejudicar as falas dos personagens. Ainda no filme de Capra, na cena em que George Bailey criança entra no escritório de seu pai que está em reunião de negócios, dos quatro personagens em cena, em um plano americano, dois estão de frente para a câmera e dois estão de costas (George e seu pai). Todas as falas são ouvidas com o mesmo nível de clareza e proximidade. Não há diferenças substanciais de frequências reproduzidas, mesmo nas vozes daqueles de quem não vemos os rostos. Se obedecêssemos a tão defendida perspectiva sonora, a captação das vozes de George e Peter Bailey seria feita por trás, causando uma sensível mudança de eixo sonoro e isso, sabemos pelos manuais tradicionais de captação para cinema, seria um erro básico. Altman (1992) defende que o microfone direcional modificou radicalmente o tipo de som dos anos 1920. Na década de 1930, novas formas de captação incluíam manter uma distância padrão dos atores, o que, em planos abertos, era possibilitado pelo uso da vara de boom. Assim, as vozes mais distantes ou daqueles de costas apresentariam um índice de som refletido maior do que de som direto. Em uma abordagem um pouco diferente, talvez devamos considerar essas novas técnicas de posicionamento, mais do que permitindo uma paridade entre som e imagem no que diz respeito ao posicionamento em cena, como uma forma mais eficiente de isolar cada um dos elementos sonoros. A proximidade dos microfones estava preocupada com uma boa captação daquilo em torno do qual, afinal, os *talkies* estavam estruturados: a sincronização labial. É pelo viés do controle final de som e imagem que

devemos pensar os novos processos de filmagem nesse período. Como já mencionamos, no exemplo de *It's a wonderful life*, a trilha sonora passa a ser construída a partir de elementos diversos, não apenas captados nas filmagens. A quantidade percebida desses elementos aumenta, mas eles ainda estão subordinados aos diálogos. A noção de posicionamento correto dos microfones revela a idealidade de um contínuo sonoro, sem grandes variações de volume ou reverberação. Esta, aliás, era adicionada, caso fosse necessário, artificialmente, por dispositivos como as câmaras de eco. Assim, melhor era filmar-se em ambiente “seco” e acrescentar o quanto de reverberação fosse necessário, cuidando que não transtornasse as falas dos personagens.

As marcas das vozes, como vemos no exemplo acima, também vão sendo escondidas à medida que interferem na compreensão das falas. A voz encarada como “texto” dispensa detalhes sonoros através dos quais possa apresentar personagens ou ações. É necessário saber o que é dito, e aqui a maneira como o corpo o faz é menos importante do que o “conteúdo” da fala. As marcas sonoras produzidas pelos sistemas técnicos (o dispositivo cinematográfico), suas “assinaturas”, são as primeiras a serem descartadas pelo discurso tecnicista que os legitima e lhes concede o status de reprodutores fiéis da realidade. No caso dos espaços de exibição, algo parecido acontece quando estes são silenciados em função do espaço representado no filme, que é, de modo geral, aplanado, eliminando-se justamente as diferentes perspectivas sonoras. Sobre o silenciar do espaço de exibição, podemos traçar, obviamente, um paralelo entre as pesquisas do físico Wallace Sabine⁶ a respeito do desenvolvimento de materiais e controle sonoro em salas de espetáculo no final do século XIX e o (bem posterior) desenvolvimento de arquiteturas sonoras como previstas em sistemas para cinema como o THX. A adoção de modelos de reprodução multicanal pode também ser encarada como uma superposição de um espaço construído (já

⁶ Cf. Thompson (2002).

não tão unidimensional quanto no modelo monofônico) sobre um espaço natural omnidirecional já existente. De uma maneira ou de outra, estamos falando de reduções de perspectivas sonoras, e não na sua preservação.

A ideologia do visível é confrontada sim, mas não necessariamente pela defesa do sujeito com uma voz pessoal, mas por uma despersonalização dessa voz pelo apagamento das marcas sonoras. Tecnologias no campo da redução de ruídos e ampliação do espectro de frequências reproduzidas, como o Dolby nos anos 1970, provocam mudanças nesse quadro, muito embora não necessariamente revolucionárias.

4. Ponto de vista e ponto de escuta

Na descrição pragmática (para não dizer burocrática) do plano-ponto-de-vista por Edward Branigan (2005), encontramos seis elementos elencados: No plano A, temos a definição de 1) um ponto no espaço e 2) um olhar a partir desse ponto, definindo um objeto fora do plano. No plano B, define-se 3) uma câmera no ponto 1 (ou próxima dele) e 4) o objeto, agora revelado. Na transição entre os dois planos, devemos considerar 5) uma continuidade temporal (e eu diria também espacial). Por fim, temos 6) um personagem que encarnará a percepção do objeto pelo olhar previamente mencionado.

Esse tipo de descrição poderia suscitar uma estrutura sonora correspondente, uma vez que, supõe-se, o sujeito que vê também é o sujeito que ouve. Aqui encontramos alguns problemas conceituais acerca do ponto de escuta.

Primeiramente, trata-se de um conceito baseado no conceito de ponto de vista, aparentemente em uma adaptação apressada, sem dar conta das especificidades do som no cinema. A própria ideia de ponto de vista, para Chion (1994), é ambígua, podendo representar tanto de onde a cena é

apresentada, sem que essa visão seja necessariamente atribuída a algum personagem, quanto uma superposição, propriamente dita, das visões do personagem e do espectador.

Ao traduzirmos essas duas formas de perceber a cena, focando em seu aspecto sonoro, poderíamos pensar em 1) um sentido espacial: um lugar na cena de onde escutamos, que tipo de restrições o som que chega até nós observa? 2) um sentido subjetivo: qual personagem ouve o que nós ouvimos naquele momento? Quanto ao primeiro sentido, fica difícil delimitar exatamente o lugar de onde os sons partem no espaço, por conta de sua natureza dispersa, bem como pelo fenômeno das múltiplas reflexões do som nas diversas superfícies. Assim, Chion propõe relativizar a ideia de “ponto” para uma “zona” ou “lugar” de escuta.

Quanto ao segundo sentido, uma escuta específica de um personagem, também verificamos um grau de imprecisão, contornada apenas por sua associação a uma imagem. As características de distância, reverberação etc. não seriam suficientes para especificar um ponto de escuta. Inclusive, para o teórico, o termo “ponto” só é precisamente utilizado quando trata da imagem. Sons muito próximos, emitidos pelo próprio personagem (como no caso das respirações e grunhidos do Sr. Hyde), também são mais facilmente identificados como tal se acompanhados por imagens (ou situações narrativas) que confirmem isso. A câmera subjetiva no filme de Mamoulian, novamente, é um exemplo disso.

Um dos problemas com a construção de um ouvinte interno ao filme, condição do espectador a quem se concedeu a escuta de um dos personagens, é a própria necessidade de eliminar mudanças abruptas nas pistas de som. A não correspondência de escalas entre planos visuais e planos sonoros, sabota a identificação por parte do espectador desses sons como pertencentes a

alguém específico. Os procedimentos de edição de som se pautam pelo disfarce das transições entre planos. A eliminação das reverberações por técnicas de posicionamento e de preparo acústico dos estúdios é também uma forma de negar um espaço crível de onde partiriam esses sons. O espaço deveria ser nomeado pelos sons e, ao mesmo tempo, dar a eles uma identidade. Sem a chancela do espaço não há som verossímil e não há ouvinte identificável.

A noção de realismo esteve, historicamente falando, atrelada à emissão conjunta de som e imagem, isto é, a sincronização está na base da atribuição de realismo aos primeiros filmes falantes. Para que isso fosse bem assimilado, eram necessários planos próximos, tanto em termos visuais quanto auditivos. É preciso destacar a concordância entre lábios e palavras, como uma espécie de, nos dizeres de Altman (1980) ventriloquismo cinematográfico. A sincronização desvia a atenção do aparato, do caráter construído da pista sonora e a transfere para um personagem dentro da diegese. Ver um personagem enquanto ele fala é acreditar que as palavras partem dele, e não dos alto-falantes. Estes, talvez, uma das partes do dispositivo cinematográfico mais dissimuladas.

Preservar a espacialidade das gravações seria uma forma de chamar a atenção para o espaço que não necessariamente é o que mais interessa a determinados filmes. Daí a importância do princípio da inteligibilidade, que James Lastra (1992) classifica como modelo “telefônico”, na construção de um espaço narrativo homogêneo. Lastra identifica, também a partir dos escritos técnicos dos anos 1930, a nítida bifurcação entre um modelo que se pretende fiel ao espaço representado e outro para o qual a uniformidade e hierarquização dos sons são mais importantes. Registrar fielmente uma cena significaria estar atento – e preservar – as diferenças de reverberação, de distâncias entre objetos e pessoas, dos materiais que constituem o espaço.

Isso seria o equivalente, na maioria das vezes, a prejudicar a compreensão de diálogos. Ao mesmo tempo em que engenheiros de som como Maxfield (1931) pregam uma observância desses detalhes do ambiente, o desenvolvimento de técnicas e materiais destinados a absorver excessos de reverberação ou favorecer captações mais próximas continua a ser uma das principais metas dos profissionais de som no cinema. Segundo esse modelo, uma boa gravação não necessariamente seria uma gravação funcional. Sendo fiel à percepção humana, nem sempre entendemos perfeitamente os sons que nos cercam. Daí a necessidade de um modelo que atentasse principalmente para a perfeita reprodução das palavras, entendendo-se que estas são, nesse momento, um importante veículo narrativo dos filmes. Essencialmente funcionalista, essa visão prega uma hierarquia rígida na organização dos sons, determinando o que é importante e o que não é. Esquemáticamente, teríamos uma oposição entre especificidades dos sons e sua capacidade de se fazerem reconhecidos, entre sons tidos como eventos e sons pensados como estrutura.

A ideia de ponto de escuta, conforme descrevemos acima, distancia-se do som pensado como estrutura. A perspectiva pessoal tende a assimilar, se não todas as características do espaço ao qual se refere, pelo menos as idiossincrasias do personagem-ouvinte. Essa delimitação de uma possibilidade individual de escuta só se justifica por sua diferença da “norma”. Algo de novo ou atípico deve estar evidente para que ela possa ser entendida dessa forma.

No filme *O resgate do soldado Ryan* (*Saving private Ryan*, Steven Spielberg, 1998), na cena do desembarque na praia de Omaha, somos jogados, logo no início do filme, no meio da batalha através de uma edição de som meticulosa. A mixagem em vários canais permite uma ilusão do trajeto das balas através da sala de exibição. Muito embora os dois espaços, o da praia e o do cinema (ou do home-theater) não sejam exatamente coincidentes, o excesso de elementos em movimentos rápidos e caóticos pelo ambiente causa um espécie de

desorientação da plateia, que tende a associar esse deslocamento dos sons a um movimento realista. A afetação dos sentidos aqui é enganadora, mas eficiente. O som que ouvimos (explosões, tiros, gritos etc.) faz transições constantes entre uma clareza para aqueles que estão na areia e um abafamento para quem está na água. Em determinadas cenas, soldados mergulham e submergem sucessivamente. O som acompanha a mudança, oscilando entre os ambientes, deixando claro que aquela é a percepção daquele personagem. O plano-ponto-de-vista ajuda a definir claramente de quem é o ouvido que tomamos emprestado. O ponto de escuta é variável, não se prende a um soldado específico, mas se fixa naquele que pode ser de alguma utilidade para a narrativa. No momento em que uma explosão acontece próxima ao Capitão Miller, ensurdecemos com ele, tendo apenas alguns poucos sons velados e sem definição através dos quais ele toma pé da carnificina que está acontecendo, ao mesmo tempo em que observa os acontecimentos espalhados pelo campo de guerra. Novamente, a câmera subjetiva identifica um olhar do Capitão: assim temos mais claro que o que se ouve também é através dele.

Exemplos de personagens que ficam temporariamente surdos, “emprestando” essa escuta limitada ao espectador, não são raros. Só para citar mais dois: Em *Vá e veja* (*Idi i smotri*, Elem Klimov, 1985), o garoto Florya, durante a Segunda Guerra Mundial, fica parcialmente surdo com a explosão de bombas no acampamento onde ele está. Passamos uma parte do filme com a audição prejudicada, assim como a de Florya, o que provoca uma enorme sensação de angústia. O personagem título do filme *O pianista* (*The pianist*, Roman Polansky, 2002) passa por processo semelhante. Da mesma forma, ao espectador é imposta uma surdez temporária de modo a experimentar o filme por uma perspectiva interna à narrativa.

Se pensarmos os planos convencionais, não centrados em uma visão ou audição específica, podemos entendê-los como não pertencentes a qualquer dos personagens. Na verdade, são planos facilmente substituíveis por outros similares ou não, contanto que mantenham a condução narrativa do filme. É um olhar e um ouvir onisciente. Apelar para índices perceptuais de determinados personagens não significa, necessariamente, abandonar a narrativa, mas descolar-se dessa onisciência. A prática de captação no set, contudo, demonstra uma preocupação de limpar o som direto de todas as marcas possíveis (espaciais, pessoais e tecnológicas) de modo a não prejudicar a narrativa. A captação, apesar do discurso em torno na fidelidade perceptual que já observamos nos textos técnicos, segue a premissa de um espectador invisível (e inaudível).

A qualidade das gravações é normalmente definida a partir de sua clareza. Aspectos técnicos como proximidade do microfone, nível constante, manutenção de eixo, isolamento do entorno etc. são determinantes para definir um bom *take* de som. A interpretação dos atores é igualmente modificada para encaixar-se nos limites impostos por câmera e microfone. Assim, enquanto a “naturalidade” da interpretação funciona como categoria legitimadora do trabalho do ator, o que se exige deste é um modo de “articulação” bastante definida dos vários elementos de sua performance.

As noções de naturalidade e articulação estão presentes, discursivamente, no trabalho de fotógrafos, microfonistas, operadores de som e demais membros com algum tipo de atribuição técnica no set. Ao mesmo tempo, as práticas revelam um compromisso com um espaço interno que, vez por outra, vale-se de mecanismos de identificação perceptiva como elemento de atração. Não há mudança significativa nas estruturas narrativas, mas um engajamento físico, temporário, entre espectador e filme. A construção do real em narrativas de ficção é baseada em artifícios técnicos, mas justificada a partir de argumentos

naturalistas. Lastra cita um trecho de Carl Dreher, outro engenheiro de som dos anos 1930:

Já que a reprodução do som é um processo artificial, é necessário usar aparelhos artificiais para obter os efeitos mais desejados. Por exemplo, é um procedimento normal reproduzir os diálogos em um volume maior do que a performance original. Isso pode impor um acordo entre inteligibilidade e a fidelidade absoluta (Dreher *apud* Lastra, 1992: 78).

Percebemos, então, um comprometimento com uma ideia de realismo que não é dada somente por uma relação com o corpo do espectador e seus processos de percepção, mas por outras formas anteriores de realismo. A autenticidade dessas representações obedece a códigos que são desenvolvidos em conjunto com determinadas práticas. É necessário, pois, estudar as relações entre novas e antigas formas de representação. Formas que, manifestadas enquanto maneiras de construir conhecimentos sobre tecnologias, apresentam limites os mais variados. Meios como o telégrafo, o telefone, o rádio etc. tiveram grande influência sobre os modelos representacionais do cinema. Tomando a afirmação de Rick Altman (2004) como base de nosso raciocínio, não há representação direta do real:

Se cada meio define uma versão particular da realidade e codifica de forma específica os sistemas necessários para uma representação bem sucedida, estabelecendo assim as condições necessárias e adequadas para representar o real, então, para representar apropriadamente, cada nova tecnologia deve ter êxito ao representar não a própria realidade, mas a versão da realidade estabelecida por alguma tecnologia já existente (Altman, 2004: 17).

5. Conclusão

Para Lastra (1992), os códigos sobre os quais o som no cinema falado construiu sua lógica de inteligibilidade foram herdados do cinema silencioso. O desenvolvimento de técnicas de gravação e reprodução – mais especificamente de vozes – deve ser entendido como uma confirmação da voz como uma “escrita”. A “escrita” dos intertítulos não conflitava com o espaço de reprodução “viva” dos teatros. A arquitetura desses lugares, privilegiando a reverberação, era destinada a amplificar o acompanhamento musical. A voz, elemento que mais sofreria com a persistência e mistura dos sons, era perfeitamente substituída pelo diálogo escrito. Sendo assim, a voz, dos anos 1930 em diante, funciona como um “texto” falado, carregado de informações e com a vantagem que a sincronização poderia oferecer que é a de deixar claro quem estava falando. Em um primeiro momento, a preocupação com o “grão da voz”, com as diferenças materiais que ajudariam, inclusive, a indicar as origens dos sons, não se apresenta tão fortemente.

Considerar como um dos objetivos mais importantes da gravação a reprodução fiel do evento original é ter em mente, paradoxalmente, que essa gravação é uma cópia do original. Uma cópia que, por mais aperfeiçoada que possa ser, ainda guarda distância do som inicial. As semelhanças entre ambos são responsáveis por sua identificação, sendo a reprodução sempre considerada uma repetição. A fidelidade total é, portanto, um conceito inalcançável. Haverá sempre, em cada repetição, um dado de corrupção do original. Isso pode ser visto, na verdade, como uma metáfora dos próprios processos mecânicos de registro. Ou seria o oposto? As tecnologias de gravação foram sendo constituídas em torno de uma obsessão pela preservação das coisas em si.

A cada reprodução, inevitavelmente, perde-se algo da relação com o objeto primeiro. Mas o fato de nos reportarmos a esse evento original, mesmo que ele

não tenha de fato acontecido, tem significações mais profundas. Significa que nos reportamos a um modelo de coisas repetíveis, sobre as quais construímos padrões de “originalidade”. O que nos permite reconhecer um ponto de audição específico em uma situação que nos é inédita (por mais que os argumentos dos filmes se repitam), além de uma referência visual? Um repertório de eventos que fomos, ao longo dos tempos, acumulando. Sobre esse repertório é bom fazer duas observações: primeira, não é um repertório de experiências necessariamente vividas, mas um apanhado impossível de rastrear de trocas entre indivíduos (o que Merleau-Ponty chamaria de intersubjetividade); segunda, as experiências comportam não apenas a perspectiva “natural” de percepção direta, mas também a perspectiva mediada pelos aparatos tecnológicos: vemos e ouvimos através de códigos inscritos nas máquinas. A piada sobre o sonoplasta para quem a gravação de uma pastilha efervescente em um copo d’água é mais “real” do que o som de ondas na praia explica muito da nossa relação com essas tecnologias. Explicita nosso hábito cultivado de ver e ouvir pelos olhos e ouvidos dos aparelhos.

Se considerarmos que cada ouvinte pode, por sua vez, ter diferentes apreensões dos mesmos sons e imagens, novamente colocamos em xeque a ideia de original. A originalidade dos eventos seria uma ausência que, entretanto, não deve ser considerada negativamente: “o reconhecimento da ausência pela qual classificamos representações como representações, gravações como gravações é uma condição positiva de possibilidade em vez de ser uma falha” (Lastra, 1992: 85). Trabalhar com o caráter de construção de realidades é manter-se em uma linha tênue entre os efeitos de presença e sentido que determinadas tecnologias podem oferecer. Efeitos de “autenticidade” ou de não mediação são, igualmente, sintomas da possibilidade de novas formas de registro, novas “escritas”. As noções de original, real ou autêntico obedecem a condições histórico-culturais e são indissociáveis dos

modelos de representação definidos e aceitos por cada época. Essas noções ajudam a construir tanto o corpo do filme quando o corpo do espectador.

É flagrante o quanto o ponto de vista em *A dama do lago* é um olhar emprestado do dispositivo. Mais do que reproduzir uma visão natural e, conseqüentemente, criar a impressão de um real “presente”, os olhos e ouvidos do filme são autônomos e podem apenas “sugerir” uma percepção não mediada. Realizadores como Mamoulian vão mais longe e propõem, em um diálogo com o aparato cinematográfico, modos de ver e de ouvir que são particulares. A partir desses modos é que reestruturamos a nossa própria noção de humano.

Bibliografia

- Altman, R. (2004). *Silent film sound*. New York: Columbia University Press.
- _____ (Ed.) (1992). *Sound theory/sound practice*. New York: Routledge.
- _____ (1980b). “Moving lips: cinema as ventriloquism” In: *Yale French Studies*, No. 60, Cinema/Sound. Yale University Press, p. 67-79. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/2930005>.
- Bazin, A. (2005). *What is cinema?* Berkeley: University of California Press. 2 v. V. 1.
- Branigan, E. (2005). “O plano-ponto-de-vista” In: Ramos, Fernão Pessoa (Org.) *Teoria contemporânea do cinema, volume II*. São Paulo: Senac São Paulo, p. 251-275.
- Chion, M. (2009). *Film, a sound art*. New York: Columbia University Press.
- _____ (1994). *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press.
- Danks, A. (2007). “Rouben Mamoulian” In: *Senses of cinema*, Issue 42, fevereiro. Disponível em: <http://sensesofcinema.com/2007/great-directors/mamoulian/>.
- Doane, M. A. (1985). “Ideology and the practice of sound editing” In: WEIS, Elisabeth (Ed.); BELTON, J. (Ed.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press.
- Knight, A (1985). “The movies learn o talk: Ernst Lubitsch, René Clair, and Rouben Mamoulian” In: Weis, Elisabeth (Ed.); Belton, John (Ed.). *Film sound: theory and practice*. New York: Columbia University Press, p. 213-220.
- Lastra, J. (1992). “Reading, writing, and representing sound” In: Altman, Rick (Ed.). *Sound theory / sound practice*. New York: Routledge.
- Maxfield, J. P. (1931). “Technique of recording control for sound pictures” In: COWAN, Lester (Ed.). *Recording sound for motion pictures*. New York: McGraw-Hill Book Company, p. 252-267.

- Miller, W. C. (1931). "The illusion of reality in sound pictures" In: COWAN, Lester (Ed.). *Recording sound for motion pictures*. New York : McGraw-Hill Book Company, Inc., p. 210-217.
- Sobchack, V. (1992). *The adress of the eye: a phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Sterne, J. (2003). *The audible past: cultural origins of sound reproduction*. Durham: Duke University Press.
- Thompson, E. (2002). *The soundscape of modernity: architectural acoustics and the culture of listening in America, 1900-1933*. Massachusetts: The MIT Press.

Filmografia

- A dama do lago (Lady in the lake)*. Direção: Robert Montgomery, EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1946 (105 min), son., p&b.
- A felicidade não se compra (It's a wonderful life)*. Direção: Frank Capra, EUA: Liberty Films (II), 1947 (130 min), son., p&b.
- Aplausos (Applause)*. Direção: Rouben Mamoulian, EUA: Paramount Pictures, 1929 (80 min), son., p&b.
- Invasores de corpos (Invasion of the body snatchers)*. Direção: Philip Kaufman, EUA: Solofilm, 1978 (115 min), son., cor.
- Le retour à la raison*. Direção: Man Ray, França, 1923 (3 min), sil., p&b.
- O médico e o monstro (Dr. Jekyll and Mr. Hyde)*. Direção: Rouben Mamoulian, EUA: Paramount Pictures, 1931 (98 min), son., p&b.
- O pianista (The pianist)*. Direção: Roman Polansky, França/Polônia/Alemanha/Reino Unido: R.P. Productions; Heritage Films; Studio Babelsberg, 2002 (150 min), son., cor.
- O resgate do soldado Ryan (Saving private Ryan)*. Direção: Steven Spielberg, EUA: DreamWorks SKG; Paramount Pictures; Amblin Entertainment, 1998 (169 min), son., cor.
- Vá e veja (Idi i smotri)*. Direção: Elem Klimov, União Soviética: Mosfilm; Belarusfilm, 1985 (136 min), son., cor.
- Vampiros de almas (Invasion of the body snatchers)*. Direção: Don Siegel, EUA: Walter Wanger Productions, 1956 (80 min), son., p&b.

* José Cláudio S. Castanheira é doutor em comunicação pela Universidade Federal Fluminense. É professor e coordenador do curso de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Pesquisador nas áreas de música, estudos do som e cinema. É um dos colaboradores no livro *Reverberations: The Philosophy, Aesthetics and Politics of Noise* (2012), editado por M. Goddard, B. Halligan e P. Hegarty, no livro *Small Cinemas in Global Markets: Genres, Identities, Narratives* (2015), editado por L. Giukin, J. Falkowska e D. Nasser e no livro *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*, editado por G. Arnold, D. Cookney, K. Fairclough e M. Goddard (2017). E-mail: j.castanheira@ufsc.br