

PAISAGENS SONORAS DE BAIXA FIDELIDADE EM *O SOM AO REDOR* (2012) E *VENTOS DE AGOSTO* (2014)

Igor Araújo Porto & Miriam de Souza Rossini

RESUMO

Partindo de dois conceitos de R. Murray Schafer (2001), de paisagem sonora e baixa fidelidade, pretendemos aproximar o autor do campo dos estudos de som no audiovisual, pois são conceitos que nos ajudam a problematizar aspectos estéticos e sonoros observáveis, especialmente, em filmes do chamado *Novíssimo Cinema Brasileiro*, produzidos nos últimos dez anos no país, e que se utilizam das possibilidades estéticas conferidas por novas tecnologias de captação de som e imagem, bem como de edição. Para tal, traçaremos a definição de paisagem sonora em Schafer, ressaltando o aspecto interdisciplinar do conceito. Depois pensaremos como a noção de baixa fidelidade, afastada de seu uso no senso comum, pode ser aplicada no campo da comunicação e, mais especificamente, do cinema. Por fim, faremos um piloto de análise em algumas cenas de dois filmes recentes realizados no Estado de Pernambuco, cujo trabalho sonoro ajuda a exemplificar a aproximação que se quer fazer entre os conceitos de Schafer e o campo do cinema. São eles: *O som ao redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012) e *Ventos de agosto* (Gabriel Mascaro, 2014).

PALAVRAS-CHAVE

Análise de som; baixa fidelidade; cinema; cinema brasileiro; paisagem sonora

ABSTRACT

Considering two concepts of R. Murray Schafer (2001) of soundscape and low fidelity (lo-fi), we aim to approach the author to the study area of the audiovisual's sounds, having in mind that these concepts help us question aesthetics and sound aspects, which are found in some movies from the so-called *Novíssimo Cinema Brasileiro*. These movies were produced in the last ten years in Brazil and they use aesthetic possibilities provided by new technologies that enable sound and images alterations as well as edition changes. In order to reach our goal, we will trace the definition of soundscape in Schafer, emphasizing the interdisciplinary aspect of the concept. After that, we will think how this notion of lo-fi detaches from its common sense use can be applied in the area of communication, and especially in cinema. Finally, we will pilot an analysis of some scenes from two recent movies produced in the State of Pernambuco whose sound result helps to give an example of the connection that is intended to be made between Schafer concept and the area of cinema. The examples are *O som ao redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012) and *Ventos de agosto* (Gabriel Mascaro, 2014).

KEYWORDS

Brazilian cinema; cinema; low fidelity (lo-fi); sound analysis; soundscape

INTRODUÇÃO

R. Murray Schafer, em seu livro dedicado ao estudo das paisagens sonoras, apresenta uma citação do romance *O jogo das contas de vidro*, de Hermann Hesse, para justificar por que razão olhar para os sons produzidos por uma sociedade é tão importante. Fazendo referência a uma fonte chinesa, o romancista alemão traça uma relação entre a natureza política de um Estado e a arte criada sob sua influência. Parafraseando-o, pode-se dizer que a sociedade harmoniosa produziria peças calmas, e a sociedade caótica geraria uma arte colérica (Schafer, 2001, p. 22).

Tal intento pode ser encontrado no que se escreveu sobre *O som ao redor* (2012), de Kleber Mendonça Filho¹: “os ruídos que produzimos (...) revelam quem somos. Aqueles que ouvimos, onde e como vivemos. É nesse plano – no embate entre os dois – que se materializam as contradições sociais de nosso país” (Oliveira, 2013). Não é só nesse ponto que é possível achar conexões entre a obra de Schafer e a de Kleber Mendonça Filho. O teórico canadense caracteriza as paisagens sonoras urbanas e tecnologicamente mediadas como paisagens de baixa fidelidade, ou seja, sem diferença entre figura e fundo (conceito elaborado pela psicologia da forma para explicar o mecanismo cognitivo da perspectiva visual). Aqui o tomamos tal como Schafer o concebe: “a figura é vista, enquanto o fundo só existe para dar à figura seu contorno e sua massa. Mas a figura não pode existir sem o fundo; subtraia-se o fundo e a figura se tornará sem forma, inexistente” (Schafer, 2001, p. 26). E é a ausência disso, no projeto sonoro do filme, que se observa na obra de Mendonça Filho.

Em *O som ao redor* (2012), o diretor lida com um tema banal: a vida de um grupo de moradores de classe média em uma quadra, num bairro do Recife (capital de Pernambuco), e suas pequenas tensões cotidianas. Na narrativa, o áudio é utilizado para subverter as expectativas do espectador, não ficando claro quando ele é interno ou externo aos espaços apresentados. Sons de eletrodomésticos, celulares, televisores e outros tipos de aparelhos e telas participam ativamente nas cenas, produzindo texturas durante o filme. Além disso, em pelo menos três instâncias, aquelas que podem ser interpretadas como delírios do protagonista, há uma ruptura completa entre imagem sonora e visual, o que confere uma sensação surreal às cenas.

Em *Ventos de agosto* (2014), de Gabriel Mascaro², também o som se coloca como elemento de surpresa. A trama se passa em uma comunidade litorânea que vive da extração de coco, e se desenvolve a partir da chegada de um meteorologista, interpretado pelo próprio Mascaro, justamente para gravar os ruídos dos ventos no local. Daí decorre

¹ Kleber Mendonça Filho (Recife, 1968) iniciou sua carreira cinematográfica nos anos 1990, notabilizando-se pelo seu trabalho em curtas como *Vinil Verde* (2004), *Eletrodomésticas* (2005) e *Recife Frio* (2009). Depois do longa documental *Crítico* (2008), volta-se para a ficção em *O som ao redor* (2012) e *Aquarius* (2016), que foi lançado no Festival de Cannes e concorreu a diversos prêmios.

² Gabriel Mascaro (1958, Recife) é formado em Jornalismo pela Universidade Federal de Pernambuco. Começou a carreira como documentarista, dirigindo entre outros *Um lugar ao sol* (2009) e *Domésticas* (2012). A partir de *Ventos de agosto* (2014), passou a investir nos longas de ficção, alcançando sucesso com *Boi Neon* (2015). Gabriel Mascaro (1958, Recife) é formado em Jornalismo pela Universidade Federal de Pernambuco. Começou a carreira como documentarista, dirigindo entre outros *Um lugar ao sol* (2009) e *Domésticas* (2012). A partir de *Ventos de agosto* (2014), passou a investir nos longas de ficção, alcançando bastante sucesso com *Boi Neon* (2015).

que a película seja povoada pelos sons sem tratamento, ou aparentemente sem tratamento, das captações feitas por este personagem. O diretor ainda torna a banda sonora de sua película mais peculiar ao montar a trilha de maneira cíclica entre sequências de silêncio quase absoluto, que desaguam em picos de barulho com muita intensidade.

As duas produções, portanto, produzem esse efeito de achatamento do som, tanto na indiscernibilidade entre figura e fundo – em *O som ao redor* –, quanto na granulação do microfone e nos picos de intensidade – em *Ventos de agosto* –, o que nos permite fazer essa aproximação com o conceito de paisagem sonora de baixa fidelidade, em Schafer. Reiteramos, porém, que aqui não se usa a baixa fidelidade no seu sentido do senso comum, até porque o trabalho de banda sonora dos dois filmes foi muito elogiado pela crítica especializada.

Kleber Mendonça Filho e Gabriel Mascaro fazem parte de um grupo que vem sendo chamado de Novo Ciclo do Cinema Pernambucano (Nogueira, 2009), e que inclui, desde jovens diretores como Mendonça, Mascaro e Hilton Lacerda (*Tatuagem*, 2013), até nomes mais consolidados como o de Cláudio Assis (*A Febre do Rato*, 2011). Esses jovens cineastas possuem relações com a geração que passou a fazer cinema em Pernambuco após a retomada do cinema brasileiro, nos anos 1990, e que ficou conhecida como geração do Árido Movie (atualizavam a temática do sertão com a batida do *manguebeat*). Já a geração pós-ano 2000, em Pernambuco, vai trazer referências estéticas e narrativas de algumas tendências do cinema mundial, como o desenho de som nos dois filmes analisados neste artigo. O contraste entre essas duas gerações é explicitado pela pesquisadora Angela Prysthon, ao comentar o filme *Avenida Brasília Formosa* (2010), de Gabriel Mascaro:

o olhar de Mascaro, ao contrário, dos filmes da geração Árido Movie dos 1990 e 2000, busca desnaturalizar a paisagem e a cidade em lugar de folclorizá-las, e torna evidente também a influência do cinema mundial do final dos anos 1990 e início dos 2000, sobretudo de Pedro Costa e Jia Zhang-Ke. (Prysthon, 2017)

Os dois filmes que escolhemos analisar, portanto, pertencem a esta filmografia pernambucana contemporânea (tal como definida em Prysthon, 2017 e Flôres, 2015), que atualmente é uma das mais instigantes do cinema brasileiro contemporâneo, seja em suas propostas narrativas ou estéticas. Acreditamos que a baixa definição em som de cinema, como escolha estética, além de tendência em filmografias de diferentes países – como a portuguesa, a chinesa, a tailandesa, por exemplo –, permite atualizar temáticas que possuem tradição no cinema brasileiro, em especial aquele que problematiza a construção do espaço social.

Se há, em todo o Brasil, filmes que vão fazer uso da baixa definição no som como efeito estético, observamos, através de pesquisa bibliográfica e de um estado da arte sobre o tema, que os dois filmes abordados neste artigo são, ao menos em um nível comercial, aqueles em que há maior recorrência do uso dessa paisagem sonora de baixa fidelidade.

Começaremos, portanto, detalhando o conceito de paisagem sonora, pontuando críticas e expondo a proposta metodológica do autor; em seguida, falaremos sobre a noção de baixa fidelidade, exemplificando em que medida ela aparece na história do cinema e, por fim, faremos um ensaio de análise fílmica a partir de algumas cenas dos dois filmes que, acreditamos, podem justificar tal aproximação.

PAISAGENS SONORAS

Têm crescido nos últimos tempos os estudos que estabelecem uma relação do espaço no cinema com o conceito de paisagem sonora desenvolvido por R. Murray Schafer. O músico canadense propõe uma ecologia do som e, ao fazê-lo, coloca como paisagem sonora qualquer espaço físico ou abstrato (entendendo como abstrato qualquer espaço mediado) preenchido por som, natural ou não (Schafer, 2001, p. 13). O estudo da paisagem sonora seria, então, uma abordagem transdisciplinar entre as ciências naturais, sociais e o campo das artes. Esta última categoria é justificada pelo autor, na medida em que pensa o campo das artes não só como realizando uma função de registro das paisagens, mas também influenciando a constituição do que ouvimos nas cidades, vilarejos e nos campos. Essa troca é reforçada ainda pelo projeto industrial e pela estetização da vida cotidiana na modernidade. John Cage, por exemplo, reforça essa relação através das inserções de ruídos exteriores em suas composições (o que é tendência na música contemporânea, basta ouvir os experimentos da música concreta). Em suas entrevistas e escritos, dizia Cage: “a música é sons, sons a nossa volta, quer estejamos dentro ou fora das salas de concerto” (citado em Schafer, 2001, p. 19).

Quando propõe o seu conceito de paisagem sonora, ou *soundscape*, no original, Schafer possui duas preocupações: uma, a de fazer uma crítica da evolução da nossa percepção sonora do espaço devido aos sons industriais, daí a sua divisão entre ambientes de alta (*hi-fi*) e baixa (*lo-fi*) fidelidade, à qual voltaremos mais adiante; e a outra, a de fornecer elementos de análise para essa noção de paisagem sonora. Não é à toa que o músico Schafer utiliza os elementos de sua área de origem para fundamentar seu trabalho acadêmico. Mais do que isso, o esforço é o de fornecer elementos para um novo campo de estudo (o da paisagem sonora) que não possui tantos registros quanto os estudos da paisagem visual nas artes. Se torna fácil de entender, então, que o teórico tenha optado por uma definição ampla do que é uma paisagem sonora: “Podemos referir-nos a uma composição musical, um programa de rádio ou mesmo um ambiente acústico como paisagens sonoras” (Schafer, 2001, p. 23). Nesse espaço entram todos os elementos constituintes do universo da sonoplastia: o som, o silêncio, o ruído, os timbres, as amplitudes, a melodia, a textura e o ritmo, ou seja, o campo de estudo acústico, qualquer que seja ele (José & Sergi, 2007, p. 8).

Em sua dissertação, Giuliano Obici (2006) tece críticas ao conceito de paisagem sonora de Schafer, preferindo a ideia de território sonoro. Ele argumenta que a noção de paisagem é resultado de certo idealismo no trabalho do canadense que

determina um referencial de contemplação dos sons, pressupõe a busca por um ambiente que retorna à concepção de natureza sublime e idealizada que foi perdida e que precisa ser restituída e, ainda, acaba nos desencorajando a enfrentar criativamente os sons das máquinas. (Obici, 2006, p. 50)

O conceito de território, baseado no uso feito por Deleuze e Guattari, remeteria, então, a uma noção muito mais orgânica e propositiva de encarar o som no cotidiano. Entretanto, optamos neste trabalho por manter o conceito de paisagem sonora³ essencialmente por dois motivos: (1) estamos de fato trabalhando com algo que foi colocado ali deliberadamente por um cineasta, assim como a longa tradição de paisagens visuais na pintura pode ser pensada como algo que representa ou se relaciona com um território, e (2) permite que façamos uma aproximação com as teorias sobre paisagem na historiografia da arte e do cinema.

De fato, a historiografia da arte pode nos oferecer diversos instrumentos conceituais para refletir sobre nosso tema. É nesse campo, primeiro, que se vai pensar a paisagem como um elemento de resignificação do espaço através da atividade criativa humana (Guerreiro, 2013, p. 70), da dissociação entre o uso funcional do gênero pinturas de paisagem e sua autonomia artística (Gombrich, 1990, p. 147) e, por fim, a ideia de paisagem como grande dispositivo de desenvolvimento da noção de perspectiva (Guerreiro, 2013, p. 75), que possui uma ligação direta com a discussão sobre baixa fidelidade que faremos mais adiante.

O pesquisador e curador francês, Jacques Leenhardt, propõe duas genealogias do conceito de paisagem. A primeira estaria relacionada à doma da natureza nos princípios de assentamento sedentário, ou seja, seria uma das manifestações do processo de urbanização. A segunda, que nos interessa mais, está relacionada justamente ao surgimento da pintura de paisagem. O autor chama a atenção para o fato de que a palavra *landscape* (primeira ancestral) nasce nos Países Baixos, no século XVI, junto com o gênero artístico. Dessa maneira, é possível apontar dois sentidos básicos, historicamente construídos ao redor do conceito de paisagem:

o embate destes dois canais etimológicos, sobre os quais se sustentam os dois modos de imaginar a paisagem, mostra a relação complexa entre o que é elaborado em práticas legais, econômicas ou políticas, de um lado, e as representações, discursos e imagens no outro, como salienta Michel Foucault. (Leenhardt, 2014)

A paisagem no cinema, contudo, desde muito cedo começa a se diferenciar do seu par pictórico por diversos motivos. A possibilidade de se utilizar o movimento de câmera e a noção de duração, que se soma à arte pictórica da paisagem, são as que primeiro

³ A pesquisadora Luiza Alvim utiliza lógica semelhante, em sua tese, ao falar da banda sonora dos filmes de Bresson e, assim, contrapor as críticas de Obici: “no caso dos objetos de estudo de Obici, o uso de ‘território sonoro’ no lugar de ‘paisagem sonora’ nos parece adequado. Porém, não consideramos muito pertinente no caso do cinema, já que o território se constrói, mas o filme nos é já dado (é claro que há diversas formas de recepção, mas elas ocorrem a partir de um mesmo material). Mais uma vez, o caráter musical do som dos filmes de Bresson é um motivo para que aqui, contrariamente às críticas de Obici, utilizemos o termo de Schafer ‘paisagem sonora’” (Alvim, 2011, pp. 64-65).

ficam aparentes. É na medida em que a tecnologia vai avançando, que o “pensamento paisagístico” vai tomando conta. A possibilidade de gravar *in loco* reforça a sensação de materialidade dentro do espaço. O desenvolvimento, tanto técnico quanto estético, da profundidade de foco aumenta as opções de uso, podendo incluir pequenos desenvolvimentos de ação dentro das cenas de paisagem. Por fim, a introdução do som acrescenta novas dimensões à paisagem. Um motivo é que a imersão na paisagem passa de um ponto de vista unicamente visual para possuir um ponto de vista de escuta ou sonoro, ou ponto de escuta como cunhou Michel Chion (1994). A sensação de espaço se tornaria mais completa para o espectador. Outro motivo é o paradoxal aumento do silêncio no cinema sonoro. Como explica Fernando Morais da Costa (2010, p. 102): “a criação de um novo espaço para os alto-falantes nas salas, com suas presenças em todas as quatro paredes, criava paradoxalmente novas sensações de vazio, já que esses espaços não se encontram preenchidos o tempo todo”. São todos esses motivos que nos levam a preferencialmente falar em uma encenação da paisagem, muito mais do que de uma representação.

Para estudar a paisagem sonora, Schafer esboça um método ao qual ele dá o nome de sonografia. A primeira coisa a saber sobre a sonografia, diz o autor, é pensar na dificuldade em se obter registros anteriores às tecnologias de gravação. Daí a importância do testemunho encontrado nos escritos de viajantes e da sua prevalência sobre relatos, descrições perpetrados por pessoas que nunca estiveram frente a frente com determinada paisagem. Na sequência, ele dispõe suas categorias principais, que derivam na maioria das vezes da teoria musical. São eles: sons fundamentais, sinais, marcas, arquétipos.

Os sons fundamentais estão para a paisagem como a tônica para a escala musical. Ou seja, são sons que determinam alguma paisagem; o resto pode variar ao redor deles, mas enquanto eles estiverem lá é possível reconhecer a paisagem. Exemplos podem ser o som de pássaros para um bosque ou de carros para uma cidade. Aqui Schafer adianta uma discussão importante para nosso trabalho que é a de figura e fundo, dando a entender que o som fundamental geralmente funciona como o fundo, onde as figuras vão aparecer.

Assim, fica claro para o autor como na cidade temos um empobrecimento dessa relação. Outros elementos compõem a paisagem sonora. Os sinais são as figuras, sons que sobressaem à paisagem. Não raro, argumenta Schafer, estes se organizam em mensagens e códigos bastante complexos, como os sons de sinos em determinadas comunidades que se referem ao horário do dia, ou a morte de alguém conhecido. Podemos pensar também nas sirenes, num ambiente urbano, como sinalizadores de algum acidente.

Já a marca sonora é um som que só existe em determinada sociedade. Dentro do pensamento de uma ecologia acústica, é bem importante reconhecer esses sons, colocando-os como algo que deve ser preservado em nome de certa diversidade sonora. Para estudar cinema, essa importância não é tão grande, ainda que talvez se possa pensar nos processos de gravação dos filmes e no uso de som direto nas locações como espécie de documento das marcas sonoras. Arquétipos são o oposto exato das marcas, caracterizando-se por clichês relacionados a comunidades específicas.

BAIXA FIDELIDADE

Tendo definido o que é a paisagem sonora, Schafer investiga o que acontece com esta conforme as comunidades transitam entre o rural e urbano. Ele percebe nesse processo, através dos registros que recolheu, dois tipos de configuração sonora. Uma, abundante nas grandes cidades, que ele define como paisagens de baixa fidelidade (*lo-fi*), em contraste com a outra, a do campo, designada como de alta fidelidade (*hi-fi*). A diferença entre elas é a questão da figura e fundo, da perspectiva e a da proporção sinal/ruído. Assim, a paisagem de alta fidelidade é definida como aquela que tem uma razão sinal-ruído positivo, e a de baixa, seu oposto. Ou seja, enquanto na alta fidelidade conseguimos identificar com clareza a natureza e a distância da fonte do som (exemplo: o cantar de um pássaro em uma região rural), na paisagem de baixa fidelidade, os diferentes estímulos sonoros formam um bloco, uma espécie de parede, pois os sons da cidade são tão altos que se tornam indiscerníveis (Schafer, 2001, p. 107).

É importante deixar claro, porém, a fim de evitar confusões, que Schafer não pensou sua teoria das paisagens sonoras e nem a divisão entre *hi-fi* e *lo-fi* para falar de som no cinema ou de qualquer dispositivo midiático. Esta é uma proposta deste trabalho que – segundo nossa pesquisa bibliográfica – parece se apoiar nos estudos desenvolvidos por colegas de Schafer, como é o caso de McLuhan, que aborda os efeitos da baixa definição sonora nos aparelhos em surgimento no início do século XX (McLuhan, 2005, p. 301), e de outros contemporâneos seus, como Friedrich Kittler, para quem a alta definição era um mecanismo de discurso do real (Kittler, 1999, p. 36). Outros vão discutir a baixa definição, ainda que nem sempre no mesmo sentido de Schafer, nas mídias (Conter, 2010) e no cinema (Flores, 2015; Rodriguez, 2006). Salientamos também que, embora Schafer esteja preocupado com a questão da ecologia do som e do som no espaço, há muitos apontamentos seus sobre a questão das paisagens sonoras nas obras de arte. Em determinado momento, por exemplo, ele aborda o crescimento na intensidade da música de câmara na virada do século XX como resposta à paisagem sonora *lo-fi* das grandes cidades. De maneira geral, portanto, para os fins deste artigo, tendemos a concordar com Luiza Alvim:

embora Schafer (2001) se empenhe principalmente em fazer um levantamento das paisagens sonoras naturais por todo o mundo, observa que também é possível utilizar o termo em relação a paisagens sonoras construídas, como composições musicais e programas de rádio. Schafer não se refere ao cinema, mas considera o seu projeto acústico como uma interdisciplina e, em seus agradecimentos, menciona pesquisadores de diversos campos, como, por exemplo, do audiovisual. (Alvim, 2011, p. 23)

Se há um excesso de ruído nas paisagens *lo-fi*, há também um excesso de informação. Esse excesso de informação nas cidades é refletido pelo aumento de informação em escassez de espaço das gravações e armazenamentos digitais. Como explica Marcelo Conter:

estamos mais cercados de informação nas grandes cidades em comparação ao campo, e a dificuldade de decidirmos para qual informação vamos deter nossa atenção é o que resulta numa paisagem lo-fi (...) O lo-fi, nas paisagens sonoras, é resultado do aumento de informação, ao contrário do que o termo aparenta propor. É uma estética de excessos, de superabundância de fontes sonoras. (Conter, 2015, pp. 25-26)

A tese de Conter sobre o *lo-fi* na música pop nos ajuda a pensar a baixa fidelidade não como o simples uso de um aparelho de captação de som defasado, uma vez que muitas bandas utilizam as mais recentes tecnologias de gravação para gerar esse tipo de sonoridade (Conter, 2015, p. 13), mas, sim, como um agenciamento estético. Os produtos midiáticos de baixa fidelidade, nessa perspectiva, assumiriam uma postura de diferenciação aos produtos *mainstream* de sua área e se engajariam numa proposta *underground*. Por um outro lado, esse recurso nos permite associar esses produtos com dois conceitos importantes para a teoria das comunicações: o de superficialidade, em Flusser, e o de espaço acústico, em McLuhan.

Ao escrever sobre a superficialidade, Flusser estabelece uma diferença entre “superfícies abstraídas de volumes”, as imagens tradicionais, e as superfícies “construídas a partir de pontos”, as imagens técnicas (Flusser, 2008, p. 15). Enquanto as primeiras sugerem uma maneira de ler o mundo em sua bidimensionalidade, as segundas se colocam como um apagamento das dimensões. Isto está relacionado com o que o filósofo define como uma “escalada da abstração”. Quanto mais recursos técnicos estas imagens possuem, ou seja, quanto maior a sua definição, mais próximo da abstração o espectador fica, e acaba esquecendo o “rastro concreto” (Flusser, 2008, p. 39) dos processos pelos quais essa imagem passou, e sendo impedido de olhar essas superfícies pelo que elas são.

O raciocínio de Flusser aplicado às imagens pode ser estendido para pensar o som, na medida em que o filósofo aborda o processo tecnológico envolvido na reprodução em fotografia e filme, que é semelhante ao de um fonógrafo, ou nos meios digitais, que é mais similar ainda, e suas consequências – nominalmente, a falta de profundidade e a ausência de corporalidade. Aquilo para que queremos chamar a atenção aqui é esta confluência entre as consequências que Flusser aponta e as noções de baixa fidelidade e indiscernibilidade entre figura e fundo em Schafer. O apontamento ajuda, parece-nos, a entender como o pensamento de Schafer pode ser associado às temáticas abordadas nos estudos de comunicação

Da mesma maneira, Marshall McLuhan fala na emergência de um “espaço acústico” em oposição ao espaço visual prevalente na modernidade. O rádio, o filme e outras tecnologias de reprodução trouxeram, na perspectiva de McLuhan, um retorno ao ouvido e à oralidade. A audição, por sua vez, impõe outro esquema perceptivo ao indivíduo, já que esse sentido se aproxima mais do tato e da sensibilidade ao invés da racionalidade (Schafer, 2001, p. 29). Interessante também notar que uma das consequências desse processo seria justamente a falta de profundidade (McLuhan, 2005, p. 60). Assim, os

três pensadores, Schafer, Flusser e McLuhan, se aproximam na descrição disso que seria o pensamento da superficialidade. O binômio profundidade/superficialidade, no sentido usado por estes autores, se refere às teorias da perspectiva e, portanto, também se colocam dentro da discussão de figura e fundo, proposta por Schafer.

É claro que essa preocupação com a fidelidade no cinema é corrente entre técnicos de som, críticos, e entre espectadores. De tal maneira que falar em baixa fidelidade estabelece, no senso comum, um argumento que associa a baixa fidelidade a um som “ruim”, e a alta fidelidade a um som “bom”. Isto é palpável inclusive nos escritos de alguns dos principais teóricos do som no cinema. Ángel Rodriguez, por exemplo, em seu livro *A dimensão sonora da linguagem audiovisual* (2006), explicita as bases de uma “engenharia da alta-fidelidade sonora”, cuja função seria a de que, “depois de qualquer manipulação eletrônica, gravação e transmissão, reorganização, etc., o áudio conserve exatamente seu espectro sonoro original” (Rodriguez, 2006, p. 44). É necessário dizer que nos filmes aqui trabalhados não há um espectro sonoro original a ser preservado; os efeitos de baixa fidelidade são colocados ali e pensados dentro de um esquema perceptivo do desenho de som. Portanto, para os fins deste artigo, não faz sentido pensar na alta fidelidade como preservação de algum som originário, ou na baixa fidelidade como algum defeito de produção ou ausência de trabalho no desenho de som.

De fato, o recurso da baixa fidelidade vai à contramão do cinema *mainstream*. As imagens 3D, 4D e o som *surround*, por exemplo, passam uma sensação de profundidade, o que permite a imersão do espectador no espaço do filme, a ilusão de se estar dentro da história. Schafer observou um desenvolvimento semelhante no advento do sistema quadrifônico que, em suas palavras,

tornou possível uma paisagem sonora de eventos sonoros estacionários ou em movimentos de 360 graus, o que permite simular no tempo e no espaço qualquer som do ambiente, como também permite a completa transposição do espaço acústico. Qualquer ambiente sonoro pode agora transformar-se em qualquer outro ambiente. (Schafer, 2001, p. 134)

O som achatado dos filmes em nosso *corpus*, por sua vez, sugere outra maneira de se encarar a construção do espaço, muito mais ligada à percepção corporal e à sensibilidade do que à mimese. Costa faz menção ao fato de as novas tecnologias de gravação, edição e exibição dos filmes também aumentarem o teto sonoro das salas de cinema (2010, p. 100). Se pensarmos na baixa fidelidade como excesso de informação tal como exposto acima, parece claro que é o próprio avanço da aparelhagem que fornece os instrumentos para esta possibilidade estética. Isso é fundamental para pensarmos por que razão a questão da baixa fidelidade não pode ser entendida apenas como um índice de precariedade na produção cinematográfica.

É importante aqui deixar claro que não entendemos essa produção atual como única e, sim, que ela traz correlatos tanto na história do cinema quanto na atualidade. No que tange à imagem visual, a questão da sensação de perspectiva através do som e dos espaços suscitados por ela sempre esteve presente. Gilles Deleuze, por exemplo,

descreve: “o abandono da profundidade de campo, assunção de uma certa planeza na imagem, teria tido entre as suas principais causas o cinema falado, que constituía uma quarta dimensão da imagem visual, suplantando a terceira” (Deleuze, 1990, p. 276).

A profundidade⁴ também foi uma questão na consolidação do cinema americano. Em *Cidadão Kane* (1941), Orson Welles constrói cenários deformados e usa fortemente a profundidade de campo para sugerir o afastamento entre os personagens. O crítico Luiz Carlos Merten explica que isso “ocasionou uma verdadeira revolução na sintaxe cinematográfica. Alterou a edição, o próprio estilo de narrar” (Merten, 1995, p. 47). Depois de Welles, a volta do achatamento na imagem visual ocorre justamente como uma resposta a um desdobramento tecnológico. Francis Ford Coppola grava *O fundo do coração* (1981), justificando a montagem de cenários que eliminam a profundidade de campo como uma maneira de refletir a adaptação da nossa visão ao vídeo, mídia naturalmente dotada de menos profundidade, como havia explicado Machado (1997).

A imagem sonora também tem se guiado por essa lógica no cinema. Para exemplificar, podemos citar os filmes do dinamarquês Nicolas Winding Refn, os ruídos pós-industriais de *Eraserhead* (David Lynch, 1977), as guitarras sujas de *Dead Man* (Jim Jarmusch, 1995) ou o meta-áudio de *Aquele querido mês de agosto* (Miguel Gomes, 2008). De maneira mais ampla, filmes asiáticos que se enquadram naquilo que ficou conhecido como “cinema de fluxo”⁵ também propõem uma ausência de distinção entre figura e fundo no espectro sonoro (Vieira Jr, 2013, p. 492). Desta maneira, o que Mascaro e Mendonça fazem em seus filmes aproxima-os de uma tendência do cinema internacional.

AS PAISAGENS SONORAS EM MENDONÇA E MASCARO

A análise de som no cinema costuma se dividir em três registros: o da música dos filmes, o da ambiência ou *sound design*, e o da voz ou diálogos (Carreiro & Alvim, 2016; Berchmans, 2006). Embora consideremos que nos dois filmes do nosso *corpus* a baixa fidelidade possa ser encontrada nesses três aspectos, vamos concentrar nossa análise no segundo. São as ambiências que fornecem mais dados sobre essa constituição do espaço através do som, ao menos se tivermos em mente o conceito de *lo-fi* de Schafer. Por questões de extensão e tempo, concentraremos a análise em uma sonografia, conforme proposta do autor canadense. O procedimento será o de selecionar cenas dentro dos dois filmes, em especial aquelas que mostrem paisagens urbanas e rurais, e registrar a ocorrência de sons fundamentais, marcos sonoros e sinais. Posteriormente consideraremos o que pode ser figura e fundo nas sequências e como estes elementos interagem dentro das cenas e na comparação entre elas. Também levaremos em consideração os

⁴ O advento da profundidade de campo nas imagens visuais está ligado a uma série de desenvolvimentos tecnológicos, como lentes retrateis e esquema de iluminação. Na parte sonora, esse efeito estará mais ligado à mixagem, aparecendo, de fato, bem depois. De um modo geral, porém, pode se dizer que se aplica um mesmo esquema perceptivo que permite ver com mais nitidez ao fundo do quadro ou ouvir melhor o que se passa longe no espaço da diegese.

⁵ Segundo a dissertação de Oliveira Jr (2010), o cinema de fluxo ou estética do fluxo é uma tendência no cinema mundial, apontada por alguns teóricos de abandonar uma rigidez dos planos e do *raccord*, em troca de uma *mise-èn-scene* fluida, de um olhar contemplativo. Vieira Jr (2013) vai abordar a existência de traços dessa estética no trabalho de alguns diretores asiáticos como Apitchapong Weerasethakul e Hou Hsiao-Hsien.

elementos propostos por Chion: “proveniente de um elemento da imagem, fora de campo ou fora da diegese” (Carreiro & Alvim, 2016, p. 181), pois consideramos que eles podem ajudar a formular a hipótese do *lo-fi* nos filmes. O último passo seria a comparação das cenas divididas tematicamente entre urbano e rural, a fim de tentar entender com as obras em questão pensam essa divisão proposta por Schafer.

Dois temas muito presentes na crítica jornalística e que servem de mote para este trabalho são a sensorialidade dos filmes e a preocupação com as mediações tecnológicas. Ao falar de *Ventos de agosto* para o jornal *Estadão*, Oricchio (2014) aponta que o que Gabriel Mascaro realiza é “um cinema sensorial, do corpo, por mais importantes que sejam certas falas”. A afirmação remete ao que muitas críticas abordam em relação à desorientação em *Mendonça*, que “parece ao mesmo tempo rodear e derivar dos personagens” (Nagib, 2013).

Quanto à questão das ambiências tecnológicas, autores exploram como *Mendonça* povoa seu filme com outras superfícies, fazendo uso do ruído de diversos aparelhos para compor espaço. Dias explica: “da mesma forma que se divide em três partes — ‘Cães de guarda’, ‘Guardas noturnos’ e ‘Guarda-costas’ —, *O som ao redor* pode ser também observado a partir dessas três presenças recorrentes: grades, aparelhos eletrônicos e crianças” (Dias, 2016), destacando a importância dos aparelhos dentro do filme.

Uma contribuição bem interessante vem da área da geografia. Costa se propõe a pensar as paisagens urbanas de *Recife Frio* (2009) e de *O som ao redor* como espaços distópicos. Na perspectiva da autora, “a paisagem natural, e em seus diversos formatos de representação, deve ser entendida como texto” (2016, p. 2). Dessa maneira,

a paisagem fílmica não é, então, um lugar neutro para o entretenimento ou para uma documentação objetiva, muito menos mero espelho do real, mas sim uma forte criação cultural e ideológica onde significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados, contestados e obscurecidos.
(Costa, 2016, p. 8)

Angela Prysthon, ao falar das paisagens do nordeste no Novo Cinema Pernambucano, chega a conclusões semelhantes. Em *Ventos de agosto*, por exemplo, há um cemitério na beira da praia, que é frequentemente assaltado pelas marés altas, gerando grande inconveniente para os moradores que volta e meia se deparam com os corpos levados de volta à margem. Essa história, inclusive, é real. Mascaro a encontrou em um dos vilarejos que visitou, quando documentarista. A comunidade teve negados, pelas autoridades, todos seus esforços para reverter esse problema. As paisagens dessa localidade mostram um Brasil distante e paradisíaco, mas com problemas específicos reforçados pela distância do governo. É um filme que deriva entre o bucólico, o tecnológico (diversos aparatos são utilizados pelos moradores, quebrando o ritmo próprio da natureza exuberante) e o esquecimento. Sobre este filme, Prysthon diz:

prevalece a mirada sobre o campo, mais especificamente sobre os imensos canaviais da zona da mata costeira e as pequenas vilas de pescadores e praias do litoral sul de Pernambuco. A sequência inicial (vinte minutos de

pouquíssimos planos, quase todos eles do canavial e da estrada) parece querer enfatizar a opção pelo apequenamento da figura humana, pelo plano geral alienante e difuso da paisagem: dois adolescentes, um menino e uma menina, largados em uma estrada, até quase não se perceber onde estão as figuras humanas, já completamente absorvidas pelo entorno. (Prython, 2017, p. 12)

Muitos textos da fortuna jornalística abordam, ainda, o trabalho do desenho de som nos dois filmes (Hessel, 2013). Migliano e Lima (2013) tratam da questão do medo na experiência urbana tal como representada por Kleber Mendonça Filho. Interessante para nós é a maneira como as autoras enxergam o sonoro como parte integrante do clima de tensão do filme, inclusive emulando a trilha sonora do gênero horror (Migliano & Lima, 2013, p. 202).

Por fim, o artigo de Rocha (2013) é o que mais se aproxima da nossa perspectiva teórica inicial. Ao partir da ideia de paisagem sonora de Schafer, e conjugá-la com Rodríguez, de Sá, Chion, Wisnik, entre outros, Rocha traça todo esse percurso teórico para propor o som como experiência sensorial dentro do filme. Acreditamos que será possível diferenciar o nosso trabalho a partir do contraste com outros autores que tratam da questão das mediações tecnológicas e do espaço fílmico.

Em *O som ao redor*, observamos que o efeito sonoro da baixa fidelidade se dá de três maneiras: primeiro, na grande maioria das cenas, não se consegue distinguir se o som é interno ou externo; segundo, existem pelo menos três cenas no filme que podem ser interpretadas como delírios do protagonista, com o som rompendo a imagem e criando uma sensação surreal; e, por fim, existem diversas citações a trilhas de filmes de diretores do cinema de horror (Migliano & Lima, 2013, p. 203), como John Carpenter e Dario Argento, promovendo um choque de estilos.

Para melhor adequarmos a nossa proposta, resolvemos focar no primeiro estilo de ocorrências, embora elementos dos outros possam aparecer. Por conta disso, escolhemos as cenas em que se desenvolve a trama de Bia, que é incomodada pelo latido do cachorro (17'37"-24'00", 77'00"-81'32"; 45'55"-47'04"; 26'01"-30'01"). Estas cenas tematizam, dentro do enredo, a própria questão da invasão da casa por sons da rua, com enfoque para a primeira cena. E, para fins de contraste, a passagem da visita onírica de João ao engenho na família (66'40"-72'20"), cena que possui elemento hi-fi, embora enverede para ruído no final.

O fato inicial a ser notado sobre a primeira cena que analisamos em *O som ao redor* é uma estática constante em todos os aposentos da casa de Bia, aumentando em alguns ambientes (entrada da casa, pátio) e diminuindo em outros (sala, quartos), mas sempre presente. O ruído pode ser explicado como subproduto de aparelhos eletrônicos da vizinhança (ar-condicionado, cercas elétricas, etc.). Schafer define essa “faixa contínua de ruído rosa” (Schafer, 2001, p. 142), produzida pelo ar-condicionado como uma parede de som. Um volume de sons contínuos e de ampla intensidade possui sempre, no pensamento schafariano, a característica de isolar nossa percepção do mundo a nossa volta, servindo como um instrumento de “áudio-analgésia” (Schafer, 2011, p. 142).

À parte deste ruído, a paisagem da cena é razoavelmente *hi-fi*. Ouvimos ao fundo, além da estática, vento (18'26"-19'15"), pássaros (18'26"), crianças brincando (21'14"), uma campainha tocando (19'21") e pessoas conversando (22'31", 22'40", 22'54", 23'02", 23'20"). Apesar de ser bastante informação, esse som fica no plano do fundo não invadindo a cena, como o latido do cachorro em cenas posteriores. Isso pode ser explicado dentro da trama pelo intuito de, neste momento, apresentar o problema de Bia com o cachorro. Ela observa feliz enquanto o cachorro dorme no pátio do vizinho em determinado momento (19'15"). Assim, acreditamos que o relativo silêncio dentro da cena (em cinco de 16 instâncias anotadas pelo nosso fichamento, não há nenhum som no primeiro plano) tem o objetivo dramático de estabelecer um momento de paz antes do conflito central.

No final da cena (23'40"), Bia liga um aspirador de pó, uma maneira de disfarçar o cheiro de um cigarro de maconha. Aí, sim, o barulho deste aparelho vaza, ocupando tanto figura quanto fundo. Nesse ponto, é interessante perceber também como Mendonça povoa seu filme de outras superfícies, fazendo uso do ruído de diversos aparelhos para compor espaço: "Do telefone celular ao laptop, do pequeno monitor à TV de 40 polegadas, do binóculo ao radioamador, do ultrassom anticães à máquina de lavar, aparatos diversos se apresentam durante as duas horas de filme" (Dias, 2016).

A segunda cena analisada se passa no interior, então não há surpresa em constatar que o som dela é em maior parte *hi-fi*. O silêncio também se faz muito presente no primeiro plano (68'50", 70'30", 71'34", 71'45"). O mais revelador aqui (e o que aproxima em alguns momentos o desenho sonoro da baixa fidelidade) são os sons extradiegéticos. Quando João e Sofia visitam um cinema abandonado numa cidade do interior onde está situado o engenho de Seu Francisco, avô de João, entra uma trilha sonora de tensão (71'11"). A trilha por si só já é uma anomalia dentro do filme, uma vez que os sons costumam vir de fontes inseridas na história. Na sequência (71'34"), pode-se ouvir gritos, primeiro de um homem e depois de uma mulher. Constatamos que há uma ruptura no pacto realista quando Sofia faz um gesto (71'45"), há um corte seco na banda sonora e retornamos para o silêncio. Os gritos voltam mais para frente (72'24"), dessa vez executados por João e Francisco em uma cachoeira junto de Sofia. Aí (72'27") aparece a terceira instância de som extradiegético da cena. A câmera mostra João; há um ruído forte e seco e a água se transforma em sangue. Novo corte abrupto (72'31"), e estamos no quarto de João e Sofia, em Recife, dando a entender que tudo não passou de um sonho.

Na comparação entre as duas cenas, a dicotomia urbano/*lo-fi* e rural/*hi-fi* é menos presente do que esperávamos, porém é preciso considerar a natureza das cenas. A primeira, por ser introdutória de uma temática relacionada à perda de fidelidade no ambiente urbano, pode ser que o diretor tenha escolhido sensibilizar o espectador aos poucos. A segunda é uma cena onírica e que, portanto, não está preocupada em representar o ambiente sonoro do engenho e, sim, em passar uma sensação de pesadelo, tal qual a que o personagem João enfrenta. Levando tudo isso em consideração, ainda é possível constatar que a paisagem sonora é consideravelmente de menor qualidade no ambiente urbano de Bia. Embora nas duas cenas os ruídos permaneçam no fundo,

com pouca influência sobre o que está em primeiro plano, há uma profundidade maior e até mesmo mais diversidade dos sons de pássaros, por exemplo, na chegada de João ao engenho do que nos melhores momentos da sequência de Bia. A estática, os ruídos de pessoas falando, as crianças brincando são mais altos do que qualquer objeto sonoro identificável no sonho de João, exceto pelos sons extradiegéticos.

É o começo do filme que vai nos demonstrar o que esperar dos espaços diegéticos em *Ventos de agosto*. Já na cena inicial (00'44-02'41"), vemos uma personagem só, perdida em uma imensidão natural, e um silêncio quebrado apenas por sons de pássaros à distância. É interessante notar neste filme como essa paisagem vai mudar com a chegada do personagem do captador de som, que vem à comunidade atraído pelos ventos que dão título ao filme. Nesse sentido são exatamente os sons das paisagens e as imagens que vão dar a dimensão dessa alteração atmosférica. Por exemplo, em dois momentos (aproximadamente em 01'07" e 58'29") uma mesma paisagem se repete, mas a cada vez o ambiente é outro. Os sons do vento mudam, provocando outra sensação de espaço. Assim, enquanto espectadores, somos informados sobre o funcionamento interno deste mundo.

A abertura de *Ventos de agosto* é marcada pelo silêncio (0'38"-03'03"). Nela vemos Shirley dirigindo um barco, saindo do mangue, até um ponto do mar, onde ela vai tomar sol e se bronzear. A paisagem sonora é em um primeiro momento idílica (0'59"). Enquanto Shirley navega pelo mangue com o motor do barco desligado, podemos ouvir com riqueza o som dos pássaros e outros animais. Quando a embarcação entra em mar aberto (02'11"), passamos a ouvir o barulho do motor, sempre fora de campo, uma vez que a câmera está posicionada no meio do barco. Uma escuta atenta observa o ruído do barco contra a água. O que evidencia que o motor não toma todo espaço do som como acontece com o aspirador de pó de Bia, ou seja, ainda há alguma profundidade sonora. Essa profundidade fica reduzida no momento seguinte (02'56"), quando Shirley se bronzeia com uma lata de Coca-Cola, ouvindo um rádio de pilha. A música dos Rolling Stones, então, toma conta de figura e fundo na cena.

Esse desenho cíclico é comum em *Ventos de agosto*, basta observar os gráficos de som em qualquer *software* de edição para subsidiar essa interpretação. Nas duas cenas em questão, alternam-se momentos de silêncio e de barulho incessante. Às vezes, por meio de uma gradação como na primeira cena, às vezes pela simples alternância.

Esse é o segundo caso do nosso estudo piloto. A sequência que se refere à captação de som (31'34"-39'34") feita pela personagem sem nome, interpretada pelo próprio diretor, é possivelmente a mais barulhenta de todo o filme. Alternam-se momentos em que o som do vento toma conta de toda a banda sonora, mostrando sua força (30'12", 31'30", 36'40", 37'01"), e aqueles em que eles estão mais calmos (30'02", 31'02", 33'57") e se pode ouvir com clareza outros barulhos. Um detalhe interessante é sempre observar os movimentos que o captador faz com o microfone em cena e suas consequências para a paisagem sonora. Em um momento (35'14"), ele dialoga com uma moradora do vilarejo sobre onde pode melhor ouvir os ventos. A moça, por sua vez, ouve dentro de sua casa o som de uma música vinda do rádio. Enquanto os dois conversam, podemos

escutar o diálogo claramente em primeiro plano e no fundo a música. Ao encerrar a conversa (35'40''), o captador dá dois passos para o lado e direciona o microfone para a porta da casa. Aí ouvimos o som mecânico do rádio aumentar bruscamente, invadindo o primeiro plano, que antes era do diálogo, e se vai tornando figura e fundo.

Efeito similar podemos observar quando o captador grava os sons da maré em um dia bravio (35'40''). Tudo o que pode ser escutado em um momento é o ir e vir das ondas. O captador está sentado com o microfone direcionado para um buraco nas pedras que a água enche ruidosamente até ao topo e depois se retrai, ao seu lado está um pescador da comunidade. Em um movimento de braço (37'01''), o captador levanta o microfone direcional para o pescador e pergunta sobre a “lenda do pulmão das pedras”. Segue-se a explicação do morador do vilarejo para o fenômeno. Sua voz ocupa o espaço da figura, os sons do oceano são delegados ao plano de fundo, assim como a voz do captador que faz perguntas, mas que, como está atrás do microfone, mal podem ser ouvidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa experiência de análise baseada na sonografia observamos que o conceito de paisagem sonora de baixa definição encontra correspondência nesses dois filmes da produção recente nacional. Também pudemos observar que o conceito se encontra intimamente ligado (1) com a divisão entre urbano/rural dentro das tramas e consequente constituição do espaço fílmico e (2) com a presença de aparelhos na cena. A divisão entre urbano e rural é ligada aos ruídos fora de campo nos ambientes. Importante ressaltar, inclusive, que em *Ventos de agosto* a figura do urbano se associa à presença de aparatos tecnológicos e personagens que remetem a esta paisagem (caso do rádio na primeira cena ou da chegada do captador de som durante o filme). E são esses mesmos ruídos que se tornam assustadores na cidade, pois não deixam espaço para o silêncio. Os aparelhos, ora formando paredes de som como faz o aspirador de pó de Bia, ora servindo como mediadores da paisagem como no caso da estática perto da casa de Bia, em *O som ao redor*, ou do microfone e o barômetro do captador em *Ventos de agosto*, preenchem o espaço da paisagem sonora, estabelecendo sua característica de *lo-fi*. A baixa fidelidade, sobretudo no que diz a respeito à ausência de figura e fundo, que seria em Schafer sua principal característica, é patente em grau maior ou menor ao menos nas cenas dos filmes associadas ao urbano e às mediações tecnológicas.

Um ponto importante de se tirar desta primeira aproximação entre teoria e objeto, pensamos, é a observação dos percalços metodológicos. O som é por sua natureza um dos elementos de mais difícil análise dentro do cinema. Não há um material a manipular como no caso de imagens e textos. Especialmente quando se fala do desenho sonoro, nos quais não nos referimos a diálogos, que podem ser roteirizados ou transcritos, ou de músicas, preexistentes ou originais, para as quais há todo o vocabulário da teoria musical. Nesse sentido, fica nossa vontade de contribuir para o debate acerca destes elementos não tão quantificáveis, mas fundamentais no desenho de som de produtos audiovisuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvim, L. B. A. M. (2011). Paisagens sonoras de Robert Bresson: uma análise a partir dos conceitos de Murray Schafer. *Ciberlegenda*, 1(24), 62-72.
- Berchmands, T. (2006). *A música do filme*. São Paulo: Escrituras.
- Carreiro, R. & Alvim, L. (2016). Uma questão de método: notas sobre a análise de som e música no cinema. *Matrizes*, 10(2), 175-193. doi: 10.11606/issn.1982-8160.v10i2p175-193
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- Conter, M. B. (2016). *Lo-fi: agenciamentos de baixa definição na música pop*. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.
- Costa, F. M. (2010). Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?. *Logos. Comunicação e Audiovisual*, 17(1), 94-106.
- Costa, M. H. B. V. (2016). Paisagens urbanas e lugares utópicos no cinema brasileiro. In N. Benach, M. H. Zaar & M. Vasconcelos Junior (Eds.), *Actas del XIV Coloquio Internacional de Geocrítica: Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro*. Barcelona: Universidade de Barcelona.
- Deleuze, G. (1990). *A imagem-tempo: cinema 2*. São Paulo: Brasiliense.
- Dias, E. (2016). "O som ao redor" é o Brasil acontecendo. *Revista Bula*. Retirado de <http://www.revistabula.com/84-o-som-ao-redor-e-o-brasil-acontecendo/>
- Flôres, V. O. (2015). Identidade e alteridade no cinema: espaços significantes na poética sonora contemporânea. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 42(44), 232-253.
- Flusser, V. (2008). *Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- Gombrich, E. H. (1990). *Norma e forma: estudos sobre a arte da Renascença*. São Paulo: Martins Fontes.
- Guerreiro, F. (2013). O cristal da montanha: O Inferno Branco do Piz Palu de Arnold Fanck e G. W. Pabst (1929). In J. A. C. Avancini, V. O. Godoy & D. Kern (Eds.), *Paisagem em questão: cultura visual, teorias e poéticas da paisagem* (pp. 20-30). Porto Alegre: UFRGS: Evangraf.
- Hessel, M. (2013, 4 de janeiro). *O som ao redor - Crítica*. *Omelete*. Retirado de <https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/o-som-ao-redor/?key=73137>
- José, C. L. & Serogl, M. J. (2007). Paisagem sonora. In *Anais dos XVII Congresso da Anppom*. São Paulo: GT Música e Mídia.
- Leenhardt, J. (2014). Landscape between nature and art. Retirado de <http://cfhc.wp.st-andrews.ac.uk/workshops/franco-scot-humanities/landscape2014/leenhardt-en/>
- Machado, A. (1997). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.
- McLuhan, M. (2005). Visual space and acoustic space. In C. Cox & D. Warner (Eds.), *Audio culture. Readings in modern music* (pp. 67-72). Nova Iorque: Continuum.
- Merten, L. C. (1995). *Cinema: um zapping de Lumière a Tarantino*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- Migliano, M. & Lima, C. S. (2013). Medo e experiência urbana: breve análise do filme *O som ao redor*. *REBECA. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, 2(1), 185-209.

- Nagib, L. (2016, 17 de fevereiro). Em *O som ao redor* todos temem a própria sombra. *Folha de S. Paulo, Folha Ilustríssima*. Retirado de <https://tinyurl.com/y8tzhdqk>
- Nogueira, A. M. C. (2009). *O novo ciclo de cinema em Pernambuco: a questão do estilo*. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, Brasil.
- Obici, G. (2006). *Condição de escuta*. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Oliveira, A. (2013, 3 de janeiro). Estreia: Premiado 'O som ao redor' mostra contradições sociais do Brasil. *G1*. Retirado de <https://tinyurl.com/ya8b8oj3>
- Oliveira Jr., L. C. G. (2010). *O cinema de fluxo e a mise en scene*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Oricchio, L. Z. (2014, 22 de setembro). Em Brasília, *Ventos de agosto* se aproxima do documentário. *Estadão*. Retirado de <https://tinyurl.com/yb4rs3es>
- Prysthon, A. (2017). Paisagens em desaparecimento: cinema em pernambuco e sua relação com o espaço. *E-compós. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, 20(1), 1-17.
- Rocha, A. M. (2013). A busca de sons ao redor: uma análise filmica auditiva. *Revista de Audiovisual Sala*, 206(3), 1-16.
- Rodríguez, Á. (2006). *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Schafer, R. M.; (2001). *A afinação do mundo*. São Paulo: Unesp.
- Vieira Jr., E. M. (2013). Paisagens sonoras e realismo sensorio no cinema mundial contemporâneo. *Revista Contemporânea*, 11, 489-503.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Igor Araújo Porto é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e graduado em jornalismo na mesma instituição.

E-mail: igorporto89@gmail.com

Morada: Rua Honório Silveira Dias, 912/502, Porto Alegre, Rio Grande do Sul /RS (Brasil)

Miriam de Souza Rossini é doutora em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação e do Departamento de Comunicação na mesma instituição Pesquisadora de cinema. Bolsista de Produtividade do CNPq.

E-mail: miriam.rossini@ufrs.br

Morada: Rua Ramiro Barcelos, 2147/62, Porto Alegre, Rio Grande do Sul / RS (Brasil)

* **Submetido: 30-11-2017**

* **Aceite: 15-02-2018**