

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

LEONARDO BRACHT DE OLIVEIRA

O GESTO TRANSCENDENTAL NA MIXAGEM SONORA

Porto Alegre

2024

LEONARDO BRACHT DE OLIVEIRA

O GESTO TRANSCENDENTAL NA MIXAGEM SONORA

Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof. Dra. Nísia Martins do Rosário
Co-Orientador: Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira

Porto Alegre

2024

CIP - Catalogação na Publicação

BRACHT de Oliveira, Leonardo
O GESTO TRANSCENDENTAL NA MIXAGEM SONORA / Leonardo
BRACHT de Oliveira. -- 2024.
100 f.
Orientadora: Nisia Martins Do Rosario.

Coorientador: Fabrício Lopes da Silveira.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação,
Porto Alegre, BR-RS, 2024.

1. mixagem sonora. 2. materialidades da
comunicação. 3. metodologias do imaginário. 4. som. 5.
audiovisual. I. Martins Do Rosario, Nisia, orient.
II. Lopes da Silveira, Fabrício, coorient. III.
Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

ATA PARA ASSINATURA Nº 14/2024

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
COMUNICAÇÃO - Mestrado Acadêmico
Ata de defesa de Dissertação

Aluno: Leonardo Bracht de Oliveira, com ingresso em 04/02/2022
Título: **O GESTO TRANSCENDENTAL NA MIXAGEM SONORA**
Orientadora: Profª Drª Nisia Martins Do Rosario

Data: 23/05/2024
Horário: 13:45
Local: Online - <https://meet.google.com/jhr-wgnt-cxi>

Banca Examinadora Origem

Ana Tais Martins UFRGS
Pablo Alberto Lanzoni Externo
Dulce Helena Mazer UFRGS

Porto Alegre, 23 de maio de 2024

Membros	Assinatura	Conceito	Indicação de Voto de Louvor
Ana Tais Martins	(Participação por teleconferência)	___ A ___	___ S ___
Pablo Alberto Lanzoni	(Participação por teleconferência)	___ A ___	___ S ___
Dulce Helena Mazer	(Participação por teleconferência)	___ A ___	___ S ___

Conceito Geral da Banca: (A) Correções solicitadas: () Sim (X) Não
Indicação de Voto de Louvor: (X) Sim () Não

Observação: Esta Ata não pode ser considerada como instrumento final do processo de concessão de título ao aluno.



Aluno

gov.br Documento assinado digitalmente
NISIA MARTINS DO ROSARIO
Data: 23/05/2024 16:29:21-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientadora

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
R. Ramiro Barcelos, 2705 Prédio 22201 - Bairro Santana - Telefone 33085116
Porto Alegre - RS

AGRADECIMENTOS

À Nati Natália, que acalma meu coração e perfuma meu caminho.

À CAPES, pela bolsa que possibilitou este trabalho.

Ao professor Fabrício Lopes da Silveira, por conduzir a orientação com maestria até janeiro de 2024, além das aulas incríveis.

À professora Nísia Martins do Rosário, pela generosidade durante as reuniões do grupo de pesquisa Corporalidades e por assumir a orientação a partir de janeiro de 2024.

À professora Ana Taís Martins, pelas aulas reveladoras.

À professora Miriam de Souza Rossini pelo apoio na entrada do PPGCOM, além das aulas instigantes e essenciais.

À professora Dulce Mazer, pelo acolhimento.

Aos professores Juremir Machado da Silva, Michel Maffesoli, Antonio Hohlfeldt e André Pase, da PUCRS.

Aos integrantes do grupo Corporalidades.

Ao PPGCOM e à Fabico.

Ao professor James Zortéa Gomes, por me incentivar.

Ao professor Pablo Lanzoni, pelas trocas musicais e teóricas.

À Sofia, por tocar o barco enquanto eu escrevia.

À Vanessa, pelo constante apoio.

À Suzana, por me ensinar a não desistir.

RESUMO

Procuramos entender as respostas do campo da comunicação aos efeitos emergentes das mídias técnicas reproduzíveis, traçando um panorama de como alguns autores (Flusser, Kittler, Gumbrecht e Buck-Morss) que discutem o som na perspectiva das materialidades, entendem esta influência em nossas formas de apreender o mundo. Buscamos explicações acerca das experiências estéticas não-conscientes, relacionadas às produções artísticas sonoras, a partir de seus efeitos enquanto espelhos da realidade e, principalmente, os processos que condicionam e deformam estas mídias (dando ênfase à mixagem sonora). As exteriorizações psíquicas e comunicações afetivas, atingidas pelos recursos de mixagem, são consideradas em linhas teóricas, em uma revisão bibliográfica exploratória que visa não esgotar, mas lançar possibilidades. A investigação de uma arqueologia dos usos das características acústicas do som nos indica caminhos para compreender como este imaginário se presentifica pelas mídias sonoras atuais. Sob a perspectiva das metodologias do imaginário, traçamos uma correlação com as experiências não-hermenêuticas buscando explicações sobre como as impressões estéticas estimuladas pelo som poderiam ser motivadoras de respostas psicológicas, fisiológicas e afetivas. Após uma breve discussão sobre o método de analisar uma mixagem, concluímos com análise do filme longa-metragem *Irreversível* (2002) e do sexto episódio da série *Dahmer, um canibal americano* (2022), nomeado *Silenciado*, convocados com a intenção de experimentar as perspectivas encontradas em um contexto narrativo audiovisual, representando uma amostra destas possibilidades comunicacionais.

Palavras-chave: mixagem sonora; materialidades da comunicação; imaginário; som; audiovisual.

ABSTRACT

We seek to understand the responses from the field of communication to the emergent effects of reproducible technical media, outlining how some authors (Flusser, Kittler, Gumbrecht and Buck-Morss) discussing sound from the perspective of materialities perceive this influence on our ways of apprehending the world. We aim to explain non-conscious aesthetic experiences related to sonic artistic productions, considering their effects as mirrors of reality and, primarily, the processes that condition and distort these media (with an emphasis on sound mixing). Psychic externalizations and affective communications, impacted by mixing resources, are considered within theoretical frameworks, in an exploratory literature review that seeks not to exhaust, but to open up possibilities. The investigation of an archaeology of the uses of the acoustic characteristics of sound indicates paths to understand how this imaginary is presentified through current sonic media. From the perspective of imaginary methodologies, we draw a correlation with non-hermeneutic experiences, seeking explanations on how aesthetic impressions stimulated by sound could motivate psychological, physiological, and affective responses. After a brief discussion on the method of analyzing a mix, we conclude with an analysis of the feature film *Irreversible* (2002) and the sixth episode of the series *Dahmer, an American Cannibal* (2022), named *Silenced*, summoned with the intention of experiencing the perspectives found in an audiovisual narrative context, representing a sample of these communicational possibilities.

Keywords: sound mixing; materialities of communication; imaginary; sound; audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação visual da banda sonora integral do filme <i>Irreversível</i>	77
Figura 2 - Representação visual da banda sonora da cena de estupro do filme <i>Irreversível</i>	77
Figura 3 - Frame extraído do filme <i>Irreversível</i>	79

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	ESTRUTURA DA PESQUISA.....	11
1.2	SOBRE O PESQUISADOR	13
1.3	A MIXAGEM.....	14
1.4	ESTADO DA ARTE.....	23
2	UMA APROXIMAÇÃO SONORA AO IMAGINÁRIO	30
3	A EXPLOÇÃO DAS MATERIALIDADES DO SOM	43
4	MÉTODOS PARA ANALISAR A MIXAGEM SONORA NO CONTEXTO DAS MATERIALIDADES	54
5	INTENSIDADE, ATMOSFERA, ESTADO PSICOLÓGICO	70
5.1	EFEITO <i>IRREVERSÍVEL</i>	75
5.2	EFEITO <i>SILENCIADO</i>	84
6	CONCLUSÕES, CONTINGÊNCIAS E POSSIBILIDADES	91
	REFERÊNCIAS	95

1 INTRODUÇÃO

Nossa relação com o mundo se desdobra no intrincado repertório de afetos motivados pelas artes. Nos fascina perceber que a nossa apreensão da natureza se complexifica ao inserirmos novos elementos tecnológicos no conjunto de práticas comunicacionais, os quais acabam por ser amplamente influentes em diversos aspectos da nossa existência. O nosso fundamento anímico se torna cada vez mais pautado pelas mídias: estes espelhos que distorcem a realidade, mas que não deixam de ser reflexo e de provocar reflexão. No contexto contemporâneo, o real se apresenta através destes espelhos e nos carrega consigo, para dentro. Este refletir já não se fundamenta exclusivamente na interpretação, mas reage tensionado pela apreensão estética que, por sua vez, é tensionada pela necessidade humana da experiência transcendental, cada vez mais motivada pelas artes.

A reprodutibilidade técnica possibilita transcender o espaço e o tempo. O som, como gesto efêmero, se torna perene, mas inconstante, dubitável. A manipulação acústica de sons gravados toma espaço cada vez mais relevante nas produções artísticas, invadindo o universo da música, do cinema, das instalações artísticas, das programações de jogos, dos formatos experimentais, de grande parte das produções dos últimos 146 anos. O objeto sonoro precisa ser manipulado para ocupar seu espaço. A mixagem se torna uma retórica criativa no campo das artes e converte-se inerente à comunicação. Nas produções artísticas de diversas áreas a utilização das mídias sonoras como recurso de expressão se torna fundamental. O ferramental e as tecnologias se ampliam, as possibilidades de utilização se multiplicam, confundindo o real capturado com o reproduzido e com o imaginado. As técnicas de produção se complexificam propondo linguagens, culturalizando sonoridades e modos de expressão, para encontrar novos meios de tocar o ouvinte através da ferramenta tecnológica.

O uso das características acústicas, observada como um artifício milenar que encontra o fundamento na nossa ancestralidade, nos leva a reconhecer, a partir das mídias técnicas, um desdobramento que ocorre como nunca antes possível, exacerbado nas tecnologias contemporâneas da mixagem sonora. A ressignificação ontológica, revelada na transcendência da sua materialidade, promove uma nova era comunicacional. As características acústicas que envolvem os sons, quando observadas no contexto do audiovisual e da música, a partir de suas técnicas de

gravação e manipulação, cristalizam o gesto efêmero na materialidade. Em muitos casos a mixagem se torna indissociável no processo da obra. Uma vez que se recorre a esse novo ambiente, desenvolve-se uma linguagem conectada ao aparato, tendendo a técnicas que possam se impor como formas originais de arte. O que vamos analisar é exatamente a comunicação que se apresenta ancorada na ferramenta tecnológica da mixagem. Estes usos promovem experiências que transcendem as possibilidades narrativas das artes tradicionais, e que talvez, confirmando a citação de Walter Benjamin, “[...] terminem por modificar da forma mais extraordinária o próprio conceito de arte” (Valéry *apud* Benjamin, 2015, p. 11).

O objeto de pesquisa deste texto é a mixagem sonora, seus gestos e efeitos. Por mixagem entendemos as operações técnicas que interferem na combinação dos sons de uma obra e modificam suas características acústicas individualmente ou em grupos, com objetivos artísticos. Investigaremos os usos onde apenas na manipulação das características acústicas poder-se-ia construir determinados resultados e, apenas através do gesto de mixagem, a informação se concretizaria. Procuraremos explicações a respeito de como a mixagem fundamenta seus gestos ao provocar respostas afetivas. O que faz de fato a mixagem quando comunica algo se conectando aos nossos afetos? Como os gestos de mixagem podem afetar o sensível? Como a mixagem pode interferir em nossas impressões estéticas de uma obra audiovisual? Mary Ann Doane (1980, p. 55) enfatiza a aceptibilidade que o processo de mixagem cinematográfica almeja, buscando esconder seus gestos de produção e de execução. Servindo como mera reparadora de imperfeições, qual seria, então, a autonomia da mixagem? Buscamos gestos que transcendam as funções pragmáticas da mixagem e possibilitem formas autônomas de expressão. Entendemos que a autonomia da mixagem se dá ao identificarmos, nas características acústicas manipuláveis, mesmo estando ancoradas em objetos sonoros, uma gama de possibilidades de interação que apenas neste conjunto de operações pode se projetar. Observar a mixagem em sua autonomia torna-se um olhar de cunho comunicacional, pois por meio dela desdobram-se conteúdos que não seriam possíveis sem suas interferências e explorar estes caminhos pode abrir espaço para compreender esta mídia com angulação diferenciada.

1.1 ESTRUTURA DA PESQUISA

Esta pesquisa se ancora em uma metodologia de revisão bibliográfica de cunho exploratório experimental e culmina em uma experiência de análise fílmica com o objetivo de testar a potencialidade da discussão teórica levantada. Organizaremos nosso percurso de pesquisa partindo de 2 capítulos teóricos intitulados *Uma aproximação do sonoro ao imaginário* e *A explosão das materialidades no som*. Procuraremos articular o diálogo entre autores dos estudos do imaginário e das materialidades da comunicação, utilizando como fio condutor o som e as características acústicas revisadas pela mixagem. Este desencadeamento tem como objetivo expandir o reconhecimento da ampla gama de informações que transitam nas competências dos gestos que aqui nomeamos mixagem. Estes dois capítulos movem-se em contiguidade, tendo o marco do desenvolvimento das mídias técnicas como fronteira ontológica e balizador de nossa percepção da realidade.

No capítulo *Uma aproximação do sonoro ao imaginário* procuramos compreender como o som (como um artifício milenar) tem seu papel influenciador em nossas estruturas psíquicas, através de efeitos estéticos motivadores do imaginário. Por qual motivo o som teria notável eficiência e considerável potência? Gilbert Durand (1994, p. 92) nos mostra que o imaginário latente pode sustentar imagens simbólicas no inconsciente coletivo e, sob a perspectiva das metodologias do imaginário, procuramos explicações sobre como as impressões estéticas estimuladas pelo som poderiam ser motivadoras dessas estruturas. A investigação de uma arqueologia dos usos das características acústicas do som pode nos indicar caminhos para compreender como este imaginário se presentifica pelas mídias sonoras atuais. Como a mixagem pode motivar nossa estrutura psíquica, encontrando caminhos em nossas lógicas míticas e constelações de imagens para despertar afetos estéticos pré-conscientes? A interferência nas características acústicas dos objetos sonoros é artifício ancestral e desde as mais remotas eras pré-históricas reconhece-se seu uso como recurso para provocar impacto emocional. Entretanto, a partir da reprodutibilidade técnica das mídias, o universo comunicacional se complexifica exponencialmente, provocando ressignificações ontológicas e interferindo em nossa percepção de mundo.

No capítulo *A explosão das materialidades no som* procuro entender as respostas do campo da comunicação aos efeitos emergentes das mídias técnicas

reprodutíveis, traçando um panorama de como alguns teóricos (Flusser, Kittler, Gumbrecht e Buck-Morss) das materialidades entendem a influência desta estrutura comunicacional em nossas formas de apreender o mundo. Buscamos explicações acerca das experiências não-conscientes, não-interpretativas, relacionadas às produções artísticas sonoras. A apreensão estética provocada pelas mídias é ponderada como modeladora de nossa apreensão do real. A partir de seus efeitos enquanto espelhos da realidade, entendemos que as mídias e principalmente os processos que condicionam e deformam estas mídias (dando ênfase à mixagem) interferem não só na nossa representação do mundo mas também na nossa interação social. As exteriorizações psíquicas e comunicações afetivas, atingidas pelos recursos de mixagem, são consideradas em linhas teóricas, em uma revisão bibliográfica que visa não esgotar, mas lançar possibilidades.

Para tanto, um capítulo sobre método direcionado aos estudos do som se faz necessário, tendo em vista as subjetividades que estas aproximações podem engendrar. Este capítulo intitulado *Métodos para analisar a mixagem sonora no contexto da materialidade*, entretanto, não se concentra nos objetos que analisaremos, nem representa a metodologia utilizada para a organização integral deste texto. O capítulo pondera, de maneira teórica, métodos e técnicas de aproximação ao analisarmos a mixagem. As técnicas discutidas partem das sugestões de atitudes exploratórias inspiradas nos comportamentos de atenção presentes na cartografia e percorrem por detalhamentos técnicos que se inspiram nas experiências consolidadas na análise do som. Identificando como autores que tratam do campo sonoro organizam suas abordagens, construiremos nossas próprias estratégias, justificando, assim, nossa liberdade ao utilizar diferentes métodos de audialização e conexão teórica.

No capítulo *Intensidade, atmosfera, estado psicológico* os objetos empíricos serão convocados pela primeira vez com a intenção de experimentar, em um contexto narrativo, algumas possibilidades de análise relacionadas à discussão teórica. Nos concentramos em analisar dois objetos empíricos audiovisuais de características diversas: *Irreversível* (2002), um filme longa-metragem dirigido pelo franco-argentino Gaspar Noé; e o sexto capítulo chamado *Silenciado*, da série televisiva *Dahmer – Um Canibal Americano* (2022), produzida e exibida pela plataforma norte-americana de *streaming*, Netflix. Estas duas peças audiovisuais apresentam usos diversos da mixagem, como recurso para alcançar resultados

relevantes na experiência fílmica. O recorte que nos provoca a curiosidade sobre os gestos de mixagem é (1) sobre a complexidade dos usos para se obter resultados estéticos motivadores de afetos e (2) das informações não-interpretativas que eles podem transmitir como meio, interferindo na forma de apreensão de obras audiovisuais. Destacaremos alguns gestos de mixagem reconhecíveis, representando apenas uma amostra das possibilidades comunicacionais. Este texto, assim, se apresenta como um prelúdio para um estudo de maior fôlego que pretende reverberar, a partir desta dissertação.

1.2 SOBRE O PESQUISADOR

Meu contato com o áudio inicia na adolescência, na década de 1990, gravando em meu quarto projetos amadores meus e de meus amigos, oficializando-se no ano 2000, quando inicio a carreira profissional de produtor musical, construindo um estúdio simples em uma sala comercial alugada. Minha trajetória no cinema inicia em 2005, ao ser convidado para integrar a equipe do documentário *A instabilidade do Tempo Forte* (A instabilidade [...], 2012). O filme, sobre a vida do baterista Argus Montenegro, é uma aproximação entre música e cinema que me pareceu muito propícia ao meu momento profissional. Meu último levantamento soma, hoje, realizados mais de 30 produtos audiovisuais (entre séries, curtas e longas metragens) e mais de 900 músicas onde assino os créditos de som.

Apesar de ter uma trajetória acadêmica tardia, desde sempre me interessei em leituras e autores da área da música e do cinema, o que me incentivou a investir em uma formação universitária. Entre 2010 e 2017, dos aos meus 28 aos meus 35 anos, paralelamente à minha atuação profissional, frequentei a graduação. Esta dissertação tem sua gênese acadêmica no trabalho de conclusão que apresentei em 2017, no Curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, intitulado Recursos Narrativos na Mixagem Cinematográfica (Bracht, 2017), onde procurei, nos gestos autônomos da mixagem, a sua narratividade. Um trabalho exploratório qualitativo, de 75 páginas, que procurou respostas para algumas questões: 1) a respeito da trajetória da mixagem e suas ferramentas (do primeiro cinema, passando pela influência de novas tecnologias até o uso de ferramentas no cinema contemporâneo); e as possibilidades narrativas da mixagem (sendo abordados os temas das características acústicas manipuláveis na mixagem, as

possibilidades de sentido criadas na mixagem, a asseptibilização ou deformação dos sons na mixagem, a construção de sons não diegéticos na mixagem e a manipulação acústica de sons diegéticos na mixagem). Entretanto, me atendo às formas de sentido narrativo que a mixagem oferece e apenas abro espaço para o seguimento da pesquisa em uma formação *stricto sensu*. No capítulo conclusivo vislumbro que

[...] o possível próximo passo da minha pesquisa é buscar compreender como a mixagem provoca emoção. Que formas de emoção podemos extrair da mixagem e o que precisamos considerar para observar este fenômeno [como] psíquico? No entanto, [justifico que] não seria possível procurar gestos de emoção da mixagem sem antes reconhecer [pela morfologia do ferramental] os gestos capazes de formar sentido (Bracht, 2017, p. 67).

Foi com o intuito de continuar esta pesquisa que me inscrevi no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, trazendo para o anteprojeto muitos resquícios do trabalho de conclusão de curso da graduação e de minhas leituras mais recentes. Neste anteprojeto levantei algumas possibilidades de aproximação, mas ainda sem muitas perspectivas teóricas estabilizadas. No decorrer das disciplinas do PPGCOM estes caminhos foram amplamente modificados, trazendo uma abordagem teórica que ainda amadurece. Vale ressaltar que algumas intuições presentes no anteprojeto ganharam uma localização dentro da pesquisa. As metodologias do imaginário e as materialidades da comunicação surgiram como campos epistemológicos muito úteis e eficientes em apontar teorias que nos ajudassem a compreender os fenômenos da mixagem. Novos autores como Friedrich Kittler, Vilém Flusser, Hans Ulrich Gumbrecht, Mircea Eliade e Gilbert Durand se tornaram essenciais para estruturar nossas hipóteses dentro da comunicação, mas ainda permanecem autores como Michel Chion e Murray Schafer, importantes referências dos estudos sobre o som. Os efeitos estéticos e afetivos da mixagem ainda ocupam a centralidade de nossa investigação, que a cada degrau erguido, revela novas perspectivas.

1.3 A MIXAGEM

O conceito de *mixagem* que pretendemos desenvolver ao longo destas páginas será abordado de forma delimitada pelas possibilidades tecnológicas encontradas no ferramental contemporâneo. Temos consciência de que o rápido

desenvolvimento tecnológico nos exigirá uma constante atualização de termos e possibilidades de interferência. Exatamente por este motivo faz-se necessária uma contextualização retrospectiva, pois o que buscamos desenvolver da mixagem é o conceito que se constrói no gesto, na atitude, na interferência com desejo estético. A caracterização dos dispositivos práticos nos possibilita que mais adiante, ao mencionarmos gestos de mixagem, possamos mergulhar em seus efeitos com atenção teórica ao processo artístico e criativo. Faremos, então, uma breve recuperação da história desta mídia, contextualizando o leitor às possibilidades técnicas e termos utilizados na área da indústria criativa, assim como seu desenvolvimento impulsionado pelo mercado. A mixagem é uma tecnologia de interferência em objetos sonoros e a complexificação desta prática está associada ao aprimoramento das tecnologias.

As primeiras experiências de mixagem acontecem na indústria fonográfica. Inicialmente o ineditismo dos gravadores e reprodutores de som se faziam suficientes para atrair o público às casas de Vaudevilles¹, mas logo o mercado demandaria resultados sonoros mais qualificados, iniciando a busca por profissionais capacitados.

Apenas nos últimos anos da década de 1890 que a gravação de música se tornaria o principal conteúdo das gravações sonoras [no Brasil]. No entanto, já a partir desse momento, a fonografia se configuraria como um negócio de alcance internacional. [...] Para que se produzissem os discos exclusivamente para a Casa Edison [a primeira gravadora Brasileira], o empresário radicado no Brasil deveria pagar [...] a viagem de Berlim ao Rio de Janeiro para o técnico de gravação (Vicente; De Marchi., 2014. p. 9).

O técnico poderia determinar alguns procedimentos durante a gravação: posicionar a orquestra a frente de uma tulipa de gramofone, de modo que a geografia dos instrumentos em relação a ela resultasse no equilíbrio tímbrico e na relação de volume desejada, além de possuir a autonomia de instruir os músicos em sua execução, interferindo em sua sonoridade. Em uma típica gravação mecânica

[...] nós vemos que os músicos estão literalmente amontoados à frente de uma longa corneta. Os instrumentos mais fracos, aqueles de mais baixa amplitude de som, são colocados para frente, enquanto aqueles processando maior energia, volume ou amplitude, são colocados mais longe ao fundo. A ideia era de que os músicos tocassem o mais alto possível para

¹ Vaudevilles é um tipo de teatro de variedades muito popular entre as décadas de 1880 e 1930, onde eram apresentados diversos números de entretenimento.

que o maior volume possível pudesse entrar na corneta² (Read, 1952, p.14-17, tradução nossa).

Nesta situação tecnológica o maior desafio consistia em superar o ruído inerente do suporte, mas a intenção e o desejo de encontrar uma expressividade no resultado já superava a expectativa do simples registro.

O cinema inicialmente lida com a impossibilidade de registrar sons sincronizados. Se torna tecnicamente impossível esconder grandes tulipas em cena. O cinema falado acontece apenas com a gravação elétrica, “[...] o microfone e o amplificador à válvula [tecnologia trazida do rádio] que, em 1927, suplantou o velho método de cantar, falar ou tocar diretamente em uma corneta” (Read, 1952, p. 14-17, tradução nossa)³. Ainda assim, permanece a impossibilidade técnica de editar e somar sons na pós-produção, exigindo que a mixagem aconteça no set de filmagens. No filme *The Jazz Singer* (*The Jazz* [...], 1927), “[...] as sequências cantadas e faladas de Jolson foram rodadas [...] com três câmeras simultaneamente, gravando o som em um disco principal” (Hutchinson, [2015], p. 1, tradução nossa)⁴. A partir da década de 30 o som já é registrado fotograficamente em um negativo sonoro, em uma câmera escura específica para o som. “[Como *production sound mixer*] eu tento capturar um equilíbrio entre o diálogo e o som ambiente”⁵ (LoBrutto, 1994, p. 5-10, tradução nossa). O *production sound mixer* ou *sound mixer*⁶ é a nomenclatura original do inglês, designado chefe do departamento de som no set de filmagens, responsável por registrar todos os sons sincronizados que ocorrerem durante a cena. Ele recebe este título pois ele mixa, em tempo real, os sons provenientes dos microfones escondidos no cenário, além de ser responsável por definir as técnicas de gravação, determinando como os sons do filme soarão. Com o som ótico, já ser possível a pós-sincronização e adição de efeitos sonoros subsequentes à gravação inicial, mas era raro que ocorresse (Salt,

² No original: “[...] we see that the musicians are literally crowded in front of a long horn. The weaker instruments, those having the lowest amplitudes of sound, were placed forward, while those processing greater power, volume or amplitude, were placed further to the rear. The idea was for the musicians to play as loud as possible in order that the greatest possible volume would enter the horn”.

³ No original: “[...] the microfone and the vacuum tube amplifier which had, by 1927, supplanted the old method of singing, talking or playing directly into a horn”.

⁴ No original: “[...] [In the movie *The Jazz Singer*] Jolson’s singing and talking sequences were shot [...] with three simultaneously running cameras recording the sound onto a single disk master”.

⁵ No original: “[...] [As a production sound mixer] I’m trying to get a balance between the dialog and the background”.

⁶ Em português este profissional recebe o título de técnico de som direto”.

1976). Juntar sons registrados em um terceiro negativo, produzindo negativos de segunda ou terceira geração, representava somar o ruído de fundo⁷ e esta soma resultava muito perceptível. A mixagem continuava tendo que ser realizada antes da fixação no suporte e o *sound mixer* incumbido de que os sons fossem todos captados no seu nível correto. O *production sound mixer* selecionava qual microfone deveria ser utilizado em cada momento, no decorrer da encenação, “[...] o que naturalmente garantia que ambos, voz e efeitos, estivessem no seu devido lugar”⁸ (Salt, 1976, p. 42, tradução nossa), ainda na primeira geração de registro. Em um artigo produzido para a *Audio Engineering Society*, John K. Hilliard (1985) aborda o “Dialogue Equalization”, técnica de mixagem que fora utilizada desde as primeiras gravações de voz no cinema, em 1928. Este tipo de recurso, seja ela aplicada na captação, ou na pós-produção do áudio, interfere na qualidade acústica do material gravado, revelando não só a possibilidade, mas o desejo de produzir efeitos com estes recursos. Antes mesmo da possibilidade de a edição de som ser realizada com mínima complexidade, a mixagem já fazia seu crivo, selecionando o quê, quanto e como se deveria ou não ouvir cada som.

Com o desenvolvimento de ferramentas mais precisas, suportes mais silenciosos como a fita magnética, a possibilidade de registrar cada vez mais canais independentes de áudio e de sobrepor diversas camadas sonoras, grande parte das decisões de mixagem transferem-se para uma etapa seguinte. Materiais são gerados, selecionados na etapa de edição e apenas mixados na etapa final. Jim Webb (1994), técnico de som direto e pioneiro em gravações multipista nos anos 70, revela como a tecnologia reflete no seu trabalho e em como a mixagem se direciona cada vez mais para a pós-produção, possibilitando cenas que antes seriam de um alto grau de dificuldade, se não impossíveis:

Robert Altman estava procurando [por gravações multipistas] quase que desesperadamente, pois queria executar cenas com um monte de coisas acontecendo ao mesmo tempo. Se você entra em um bar, você ouve oito conversas; não há uma maneira sã de fazer isso exceto em multipista. [...] Você estava sempre em uma melhor situação se simplesmente tentasse visualizar os medidores e simplesmente ajustar os volumes. Você não estava realmente mixando. [...] Você vai em busca do maior isolamento

⁷ Ruído de fundo aqui se refere ao ruído estático presente no suporte. No caso do negativo óptico, este ruído é muito significativo.

⁸ No original: “[...] which naturally ensured that both the voices and all the effects went into the right place”.

possível. Então o engenheiro de mixagem⁹ pega os controladores de panorâmico e posiciona o canal onde ele funcionará melhor¹⁰ (Webb, 1994, p. 70-73, tradução nossa).

O responsável pela captação no *set* se preocupa em registrar os sons, de diversas fontes separadamente, com a maior clareza possível, gerando parte do material necessário para a fase de edição de som e posteriormente a fase de mixagem, a ser realizada pelo *re-recording mixer*. A manipulação dos sons se torna cada vez mais necessária, pois, para comportar toda uma complexidade de sons, a mixagem precisa esculpi-los com muito mais precisão. Simples gestos já não são o suficiente para suprir a necessidade que se acumula na mixagem. O *re-recording mixer* precisa de um suporte robotizado.

Foram-se os dias da mixagem manual, quando as mãos não só do engenheiro, mas também do produtor e de todos os membros da banda manuseavam um *fader*, um *mute* ou um *pan* para uma mix perfeita. [...] Graças à estação de trabalho digital e o avançado estado da automação nas mesas de som [...] (Owsinsky, 2013, p. 177, tradução nossa).

A automação surge por volta da década de 70, mas só se estabelece no mercado no início da década seguinte, tornando-se um elemento imprescindível para a mixagem. “Em 1981, Pinewood [Estúdios] foi o primeiro no Reino Unido a adquirir uma mesa [*Solid State Logic*] de som que tivesse automação [...] [de] *faders*¹², *muters*¹³ e *panning*¹⁴” (Studio Sound, 1990, p. 40, tradução nossa)¹⁵. Este recurso das consoles permite gravar gestos e movimentos na mixagem. Com sessões com

⁹ Engenheiro de Mixagem é um termo utilizado para nomear aquele que é responsável pela mixagem do som de um filme ou música. Ele pode ter várias nomenclaturas, dependendo de sua posição na hierarquia de produção cinematográfica ou da língua em que é mencionado. Alguns outros exemplos são: *soundmixer*, *re-recording mixer*, *mixador*, *mezclador*, *técnico de mixagem*, etc.

¹⁰ No original: “[...] *Robert Altman went looking for [multitrack recording] almost in desperation because he wanted to stage scenes with a lot of things going on at once in real time. If you walk into a bar, you hear eight conversations; there's no sane way to do this except on multitrack. [...] You were always better off just trying to take an overall view by watching meters and simply doing levels. You weren't really mixing. [...] You're going after the most isolation you can get. Then the re-recording mixer will take the pan pots and position the track where it will work best in stereo.*”

¹¹ No original: “[...] *Gone are the days of manual mixing, when the hands of not only the engineer but also the producer and all of the band members manned a fader or a mute button or a pan control in order to get the perfect mix. [...] Thanks to the digital workstation and the advanced state of console automation [...]*”.

¹² *Faders* são botões deslizantes que controlam a intensidade de som de cada canal da mesa de som.

¹³ *Mutes* são botões que silenciam completamente cada um dos canais.

¹⁴ *Panning* são botões giratórios que controlam a posição do som em sistemas com múltiplos alto falantes de reprodução, deslizando o som de uma caixa para a outra.

¹⁵ No original: “[...] *In 1981 Pinewood [Studios] were first in the UK to commission a [solid state logic] desk featuring automation [of] faders, muters and panning*”.

máquinas de 24 ou 48 canais, a automação é essencial para realizar uma mixagem precisa. No filme *Apocalypse Now* (1979) “[...] a mesa era uma mesa automada e todo o som vinha de dois gravadores de 24 canais”¹⁶ (Murch, 1994, p. 97, tradução nossa). O *re-recording mixer*, então, poderia gravar, no computador interno da mesa, seus gestos e movimentos de modificação dos parâmetros automatizáveis, sincronizando-os pela central de *timecode*¹⁷. Sempre que um determinado trecho estivesse sendo reproduzido, na sessão de mixagem, os parâmetros modificados fariam o mesmo movimento que fora salvo anteriormente, deixando a mão do *re-recording mixer* livre para executar outro gesto. Assim, os movimentos da mixagem se tornariam mais orgânicos e dinâmicos, possibilitando gestos cada vez mais complexos e numerosos. O *re-recording mixer* conquista a possibilidade de gravar um gesto de automatização, ouvi-lo e, se necessário, corrigi-lo. Não só mais gestos são possíveis como também, gestos mais precisos.

Agora nós podemos fazer qualquer coisa que quisermos em termos de combinar e mixar sons. Você tem um tremendo controle sobre os sons. [...] A maioria do que fazemos você poderia fazer sem máquinas [computadorizadas], mas isso poderia levar um exército de pessoas/mês para realizar mecanicamente o volume de trabalho de um filme como *Terminator 2* (1991)¹⁸ (Lievsay, 1994, p. 266, tradução nossa).

Nas décadas de 1970 e 1980, o cinema ainda permanece predominantemente na fita magnética, mas a partir dos anos 1990, progressivamente dá lugar ao digital. As tecnologias digitais operadas em *Digital Audio Workstations* (DAW) estendem as possibilidades de automação para qualquer parâmetro, ampliam o número de canais disponíveis para centenas e ainda possibilitam uma maior variedade de processadores de efeitos no fluxo de sinal, validando com mais convicção o deslocamento das decisões sobre sonoridade para o processo de mixagem, possibilitando o maior controle do *re-recording mixer* sobre os sons. Matthew Wood,

¹⁶ No original: “[...] *the board was an automated board and all of the sound was coming from two twenty-four-track recorder*”.

¹⁷ Timecode é um código que regula o vetor temporal dos equipamentos de imagem e som, fazendo com que as máquinas sejam sempre reproduzidas sincronizadamente”.

¹⁸ No original: “[...] *Now we can do anything we want in combining and mixing sounds. You have a tremendous physical control over the sounds. [...] Most of what we do you could do without the [computer] machines, but it would have taken an army of people months to mechanically do the volume of work in pictures like Terminator 2 (1991)*”.

editor de som¹⁹, nos aponta como o som digital começa a ocupar um espaço nas produções de grande porte:

[No filme *Star Wars Episode II* (2002)] nós percebemos que se fossemos rodar com vídeo digital, porque não utilizar o som em 24 bits em cada elemento do filme? [...] Este uso da tecnologia vem diretamente da ética de trabalho do George [Lucas], empurrando as coisas para frente e não sendo complacente com tecnologia ²⁰ (Wood, p. 22, tradução nossa).

O engenheiro de mixagem, hoje, dispõe de controles de intensidade, equalizadores, compressores, redutores de ruído²¹ e processadores de efeitos²² que implicam nos mais variados resultados. Os processamentos acontecem sobre os áudios, selecionados e posicionados pelo editor de som, no vetor temporal da banda sonora do filme, os quais seriam: o som direto - o som captado no set de filmagens pelo *recording mixer*; *foley* - ruídos²³ gravados na pós produção para substituir ou serem somados ao som direto, como passos e manuseio de objetos; *automatic dialog replacement*²⁴, a substituição parcial ou integral de diálogos; efeitos sonoros - motores, portas, explosões, tiros, sirenes, etc.; ambientes - sons do entorno diegético como pássaros, vento, trânsito, etc.; sons gerados por osciladores ou simuladores, utilizados para efeitos e ambientações; além, é claro, da música. Cada um destes sons é modificado por incontáveis gestos. Um balé de movimentos automatizados toma a sala de mixagem.

As possibilidades tecnológicas ganham proporções exponenciais, mas os gestos de mixagem emanam do profissional, que atua como parte de um

¹⁹ Editor de Som ou *Sound Editor* é o responsável por selecionar e posicionar, na linha temporal, os sons de um filme, se inserindo, no processo de pós-produção, entre os registros de som direto e a mixagem.

²⁰ No original: “[...] [*In Star Wars Episode II* (2002)] we figured that if we were going to shoot with digital video, why not use 24-bit sound for every element of the film? [...] This use of technology flows directly from George’s work ethic of pushing things further and not getting complacent with technology”.

²¹ Aqui o termo ruído se refere aos ruídos eletrônicos, digitais e analógicos causados pelo próprio suporte de gravação e processadores de sinal, mas também se refere a ruídos indesejados do ambiente de filmagem como máquinas de ar condicionado, zumbidos de refletores de luz, etc.

²² Dentre os processadores de efeito digital temos uma infinidade de possibilidades. No site da Avid, empresa responsável pelo *Pro Tools*, primeiro e principal DAW do mercado, a divisão se dá em 12 categorias de processadores, sendo elas: *Dynamics, Delay, EQ, Reverb, Harmonic, Utilities, Modulation, Noise Reduction, Pitch Shift, Instrument, Sound Field, Other Audio Plugins* (Avid [...], c2024).

²³ Aqui o termo ruído se refere a sons desejados, criados propositalmente pelo artista de foley para a complementação da banda sonora do filme.

²⁴ Substituição automática de diálogo ou dublagem é o ato de substituir uma voz gravada no set de filmagens por uma gravada em estúdio.

mecanismo, utilizando a capacidade única de seus gestos, para trazer sentido ao todo, como testemunha Stateman:

Se você tem algum tipo de imperfeição no processo de mixagem, você nunca vai saber do potencial que tinha o seu desenho [de som]. [...] existe um tipo de destreza que *re-recording mixers* desenvolvem mixando doze horas por dia, cinco ou sete dias por semana, por muitos e muitos anos. Eu não tenho como competir²⁵ (Stateman, 1994, p. 249, tradução nossa).

Na cadeia contemporânea de produção de um audiovisual, a obra surge pelo conjunto de operações que se complexifica na sinergia entre linguagens de diversos setores, forjada por diversos profissionais. As funções técnicas, que lidam com a mecânica do seu ferramental, são operacionalizadas em etapas, tendo seus respectivos profissionais se sistematizando em um trabalho quase cartográfico, que observa o todo, mergulha nos detalhes e retoma ao global. Cada etapa é pensada de forma autônoma, com características próprias, mas contextualizada na totalidade. Assim como a imagem pode denotar diversos sentidos a partir do enquadramento, dos movimentos intra-plano, da iluminação, da direção de arte e do uso das texturas e movimentações de câmera, entendemos o som como uma engrenagem que se realiza por pequenos gestos, formando elos que se conectam em um grande gesto, materializado na concepção global do objeto artístico. As diversas camadas da banda sonora de um audiovisual, pela mixagem são manipuladas, amalgamadas e harmonizadas, como elementos que promovem efeitos e afetos, como recurso de interferência na apreensão global do espectador.

Assim, por mixagem entendemos as operações técnicas que interferem na combinação e características acústicas das matérias sonoras de uma obra, modificando-as a partir de um ferramental dedicado. Como parte da mixagem não consideraremos os processos de seleção e edição dos sons que faz o editor de som, mas, sim, alguns dos processos anteriores e alguns dos processos posteriores a este ponto de realização de uma produção audiovisual. Fica óbvio que a pós-produção que acontece na sala de mixagem é a mixagem, mas ela não se limita à modificação do material constituído previamente. Poderíamos argumentar que em alguns casos as primeiras decisões de mixagem podem ser tomadas ainda nos

²⁵ No original: “[...] *If you have some kind of flaw in the mixing process [...] you can never realize the potential of your [sound] design. (...) there is a certain kind of dexterity rerecording mixers develop sitting in a mixing chair for twelve hours a day, five and seven days a week, for many, many years. I can’t compete with*”.

processos de concepção da obra (roteirização), na pré-produção (planejamento de realização) e nos processos de produção (execução dos registros) desta obra. A definição do universo sonoro de uma obra já está pensando nos gestos de mixagem que a realizarão, mesmo que de forma abstrata. As diversas técnicas de gravação, a preferência por instrumentos ou objetos de cena com som específico, a escolha de um determinado local pelo potencial de suas características sonoras ou até a seleção de um determinado sujeito por seu timbre vocal são escolhas baseadas em características acústicas que precisam ser feitas na pré-produção. Entendemos que essas decisões determinam a matéria prima da mixagem e delimitam a amplitude de interferência possível no material a ser mixado. Não consolidam o resultado do trabalho, mas definitivamente interferem na executabilidade dos gestos desejados. Os sons estão sempre sob a tutela de revisão da mixagem e, apenas durante os processos de pós-produção (consolidação e última etapa criativa), os sons tomam seus lugares definitivos. Entretanto, sem as matérias sonoras necessárias, alguns gestos de mixagem não seriam possíveis. Se o diretor deseja um efeito de mixagem, precisa gerar material para isso, como dá a entender, Gary Rydstrom (1993, tradução nossa):

Em Terminator 2, a abordagem do som de Cameron era hiper-realista. Tudo tinha de ser gigantesco. Cada efeito sonoro em Terminator 2 tinha que soar como se tivesse sido injetado com testosterona, tinha que ser inflado para possibilidades não mundanas. É difícil porque, quando chega na mixagem, você tem um som após o outro, que você projetou desde o início para ser o maior som já ouvido. O desafio acabou sendo mais na mixagem do que na criação. Você tem o diálogo, a música e efeitos sonoros maiores que a vida juntos. James Cameron realmente desenhou a mixagem²⁶.

Portanto, consideramos parte da mixagem também o seu planejamento e as ideias prévias que visam os efeitos a serem concretizados em processos futuros. Pode parecer óbvio, mas insisto: selecionar os sons (funções realizadas nas etapas de edição de som) é diferente de posicioná-los acusticamente, em especial quando o efeito desejado se dá exatamente por este tratamento. É importante destacar que, para determinados gestos de mixagem, muitas vezes o emissor, a origem do som,

²⁶ No original: “[...] In Terminator 2 Cameron's approach to sound was hyperrealistic. Everything had to be so much bigger than life. Every sound effect in Terminator 2 had to sound like it was injected with testosterone, it had to be inflated to unworldly possibilities. It is hard because when you get the mix, you have one sound after the other which you have designed from the beginning to be the largest sound ever heard. The challenge turned out to be more in the mixing than the creation. You have the dialogue, the music and larger than life sound effects thrown together. James Cameron really shaped the mix”.

pouco faz diferença. Basta que haja, na *misè-en-scène*, uma justificativa razoável para que aquele som ou aquela frequência esteja ali sem ferir a verossimilhança, permitindo que o efeito de mixagem desejado seja alcançado na manipulação dos sons presentes.

1.4 ESTADO DA ARTE

Dentre os diversos artigos brasileiros contemporâneos pelos quais passamos desde que iniciamos esta trajetória, gostaria, aqui de recordar alguns que mais se aproximam de nosso interesse, seja pelos campos teóricos e autores que se referenciam, seja pelas menções à usos e configurações acústicas específicas, seja por menção direta, indireta ou por alguma associação que nos leva ao nosso objeto de pesquisa. Não faremos, entretanto, um mapeamento geral dos estudos sobre o som, mas alguns recortes pontuais. Embora este mapa (que se direciona, no ambiente da comunicação, aos estudos sobre som, predominantemente no audiovisual, com menções transversais à mixagem), que estamos delineado, esteja em constante construção e processo de aprofundamento, através deste compilado, pretendemos levantar indícios de que há um conteúdo que instiga diversos pesquisadores a respeito das propriedades e efeitos revisados pelos recursos ferramentais da mixagem. Vejamos alguns exemplos.

O cinema háptico é um campo de estudos que compartilha muitos termos com nossa pesquisa. Apesar de não termos referências bibliográficas tão próximas, Erli Vieira Junior, doutor em comunicação com atuação na área do audiovisual, desperta nosso interesse sobre o no cinema háptico e o realismo sensorio no cinema contemporâneo. De acordo com o autor, há uma “[...] forma de narrar na qual o sensorial é sobrevalorizado como dimensão primordial para o estabelecimento de uma experiência estética junto ao espectador” (Vieira Jr., 2014, p. 1220). Ele entende que este cinema ressignifica pressupostos da linguagem audiovisual, que guia o espectador por sutis modulações de detalhes sonoros, cinéticos e luminosos em um registro paralelo ao cerne narrativo, que reverbera diretamente no corpo e nos sentidos do espectador (Vieira Jr., 2014). A noção do *realismo sensorio* representa a convergência da experiência estética do efeito praticada no final do século XX à estética afetiva (referência que o autor faz ao Realismo Afetivo proposto por de Karl-Erik Schøllhammer), termo que desencadeia, como uma fusão da

fronteira entre a realidade exposta e a realidade esteticamente envolvida, trazendo a ação do sujeito para dentro do evento da obra. A valorização dos aspectos sensíveis são estabelecidos pela câmera-corpo, que ocupa os espaços sem cristalizar nuances nem afetos, mas que tem uma relação “[...] bastante física com mundo que retrata [...] [e faz] escoar por entre o transbordamento de afetos entre todos esses corpos filmados e o próprio corpo do espectador” (Vieira Jr., 2014, p. 1223). Assim, o resultado destes procedimentos impactaria no comportamento do olhar, que Vieira Jr. traz de Giuliana Bruno, fazendo a passagem do óptico ao háptico e diferindo o *voyeur* (que assiste a tudo com certa distância) do *voyageur* (que desliza o olhar pelas superfícies que enxerga, metaforicamente tocando-as com os olhos). Destas constatações podemos sublinhar que é olhar que procura ativamente percorrendo a tela. O som háptico, de acordo com Vieira Jr., aconteceria em um momento de suspensão da atenção, antes que nosso foco auditivo encontrasse o som que mais o afeta dentre a ambiguidade presente, afrouxando o processo de produção de sentidos em uma experiência que se afasta do vococentrismo (referência à Michel Chion) característico do cinema. Essa multiplicidade de sons e a liberdade que o espectador tem em escolher seu foco “[...] é possível graças a uma certa minimização proposital das diferenças de volume e intensidade entre objetos sonoros distintos dispostos em cena” (Vieira Jr. 2014, p. 236), ou seja, recursos da mixagem. Uma abordagem, de certa forma tecnicista e mecanicista, que põe o ferramental e seus operadores no centro produtor da linguagem.

Em contraponto com esta tutilidade proveniente de uma banda sonora ambígua, temos os sons extremamente focados e técnicas invasivas, onde o termo tátil se aplica à eliminação da posição sujeito/objeto, espectador/obra. A audição é procurada pelo som e permanece à mercê do seu toque, o corpo é atingido pelas vibrações acústicas e não pode negar a entrada. Laura Wilson (2013) nomeia háptico, também, este efeito coercivo do som, em sua tese intitulada “*Physical Spectatorship and the Mutilation Film*” (na qual retornaremos mais adiante) e encontra em uma seleção de filmes 3 principais tipos de espectralidade física que se apresentam como: detalhes visuais das mutilações, recursos sonoros intensificados e ruídos autônomos extremos. Alguns termos são compartilhados tanto na abordagem de Wilson quanto de Vieira Jr., apesar de seu resultado estético provocar uma reação diversa no espectador. O conceito de cinema háptico, de qualquer forma, se encaixa no contexto das materialidades da comunicação. Mas

outras abordagens são possíveis no contexto das materialidades, como propõe Erick Felinto, um pesquisador da área da comunicação que aborda recorrentemente as materialidades em seus textos, tendo proximidade com autores alemães das teorias da mídia (alguns que compartilharemos nesta dissertação). Ao propor como ler ambiências no cinema, Felinto faz um resgate de teorias utilizando o termo “ambiência” como tradução para o *stimmung* de Hans Ulrich Gumbrecht, embora reconheça que é uma tradução insuficiente. Sua abordagem dá destaque às teorias que tratam das materialidades da comunicação a partir de autores como Gumbrecht, Flusser e Kittler, direcionando seu estudo de caso para a elaboração de ambiências fílmicas a partir do som e da música, em filmes de gênero ou entre-gêneros. É de nosso interesse a perspectiva de abordagem que Felinto faz ao tecnológico como relacionado diretamente aos aspectos materiais da experiência fílmica, “[...] num circuito complexo que envolve aparatos, corpos, determinantes culturais e estruturas de cognição [...] [levantando a] questão do corpo do espectador como instância maquínica entrelaçada à maquinaria do cinema” (Felinto, 2016, p. 3). O psiquismo e a tecnologia se cruzam no campo epistemológico. Esta relação entre psiquismo e tecnologia estará presente em toda abordagem desta dissertação. Felinto (2016) ainda traz uma contraposição entre os diferentes nichos e as leituras das artes (literatura, cinema e outras artes), aderindo uma prática ainda hermenêutica para a os “universitários”, enquanto os “populares” estariam buscando “[...] nos produtos culturais suas dimensões materiais e seu valor de entretenimento” (Felinto, 2016, p. 67), com destaque para os gêneros da pornografia e do horror. De fato são gêneros altamente amparados em materialidades e efeitos de presença que convocam os corpos dos espectadores, mas não podemos esquecer que as experiências não-hermenêuticas (referência a Gumbrecht) também podem ser encontradas em contextos que, contrariamente, empurram o espectador para fora de seus desejos de conforto e entretenimento, provocando reflexões que podem reverberar de forma pré-consciente, mas exacerbando a inflexão de mero entretenimento e tomando uma posição dentro da obra que interfere diretamente na leitura e na apreensão do espectador, como pretendemos explorar adiante.

As atmosferas convocadas por estas experiências pré-conscientes, na qual Felinto (2016) percorre (tendo Gumbrecht como sua referência principal), se estabelecem em uma projeção mental motivada; resposta que os estudos do imaginário consideram características ordinárias de nossa natureza psíquica.

Motivações que procuramos entender como provocadas, também, pelo uso do som e da mixagem. As materialidades da comunicação guiam, assim, nossas experiências de fruição a um campo que invade ou é invadido pelos estudos do imaginário, conforme nos esclarece, Danilo Fantinel, jornalista e doutor em comunicação e informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que tem em sua pesquisa o cinema na perspectiva dos Estudos do Imaginário. Em seu texto *Um olhar sobre o cinema pelas lentes do imaginário* (2020), traz, do autor Michel Serceau, a diferenciação entre três dimensões que ligam o imaginário às imagens do cinema, ressaltando que a

[...] imaginação (faculdade produtora e criativa do sujeito, especialmente do poeta e do artista) diferencia-se da fantasia (imaginação passiva, capaz de promover somente recombinações entre elementos já existentes na mente humana) e do imaginário (o conjunto de imagens e de histórias imaginadas pela mente humana através dos tempos) (Fantinel, 2020, p. 955).

O que nos sugere uma importância estrutural do imaginário na linguagem do cinema. O diálogo entre imaginário e cinema acontece pela “[...] narrativa audiovisual simbolicamente motivada por conteúdos imaginários capazes de promover múltiplos e profundos sentidos” (Fantinel, 2020, p. 957). Fantinel (2020) traz também, por referência de Christian Metz, a afirmação de que apenas o sonhador pode experimentar uma “verdadeira ilusão de realidade” enquanto o espectador do cinema tem apenas a ilusão dela. Apesar disso, nas experiências da espectadorialidade física, do cinema háptico, das apreensões não-interpretativas, nós suspeitamos que haja um enfraquecimento dessa noção de realidade, que acaba por levar o espectador a uma resposta corporal que, em alguma instância, pode representar uma sugestão psicológica tão presente quanto ao que o corpo pode sentir na dimensão real, como uma espécie de somatização. Em nossa pesquisa procuraremos gestos de mixagem que apresentem o recurso técnico da mixagem como parte essencial deste contexto motivador de afetos. Efeitos estéticos que transcendam as barreiras da espectadorialidade, provocando efeitos que reverberem no espectador o que está contido na obra.

Algo neste sentido também observa Rodrigo Carreiro (autor que tem se dedicado aos estudos do som cinematográfico, com uma grande produção a respeito), ao discutir as *Representações sonoras do diabo no cinema* (2015). Ele comenta alguns usos pertinentes da mixagem que entendemos como motivadores

desta transcendência. *O Exorcista* (William Friedkin, 1973), no mencionado artigo de Carreiro (2015), é trazido como exemplo relevante e influente estilisticamente, onde o uso da voz e dos efeitos sonoros provoca afetos de horror no espectador. No filme (ganhador do Oscar de melhor mixagem pelo trabalho de Robert Knudson e Chris Newman²⁷), a manipulação da voz da garotinha de 12 anos (Linda Blair) é o principal elemento estabelecido, sendo tratada como efeito sonoro de maneira inovadora onde os “[...] ruídos, mixados cuidadosamente em conjunto, traduziam através do som o turbulento estado emocional-afetivo da personagem” (Carreiro, 2015, p. 124). Conforme Michel Chion, convocado por Carreiro, *O Exorcista* consegue “[...] chamar a atenção para aspectos não semânticos da voz - a respiração, o timbre, o sotaque, a textura acústica, a intensidade [...] [trazendo] para o primeiro plano toda uma miríade de significados não verbais contidos na voz” (Carreiro, 2015, p. 125). Carreiro, embora não se concentre diretamente na mixagem ou faça uma discussão destes gestos de interferência na acústica de determinados objetos sonoros, entende que a manipulação das camadas de som é realizada pelos mixadores em um trabalho equilibrado entre o pronunciamento do sobrenatural e a projeção do estado psicológico dos personagens, fazendo com que sons impossíveis pareçam pertencer ao universo diegético. A manipulação que se dá através do ferramental da mixagem, assim, é compreendida como interferência criativa com objetivos comunicacionais complexos. O que Carreiro quer destacar é intenção de posicionar o ouvinte esteticamente através das sonoridades, para que sua percepção esteja tomada, inebriada, absorta e reaja como esperado.

A sonoridade, poder-se-ia dizer, é um termo que se usa recorrentemente quando pretendemos descrever a mixagem. A comunicação que ocorre através da forma como os sons se encontram materializados parece mesmo ser uma unidade expressiva em potencial. Como abordado no capítulo introdutório do livro *Poderes do Som*, a sonoridade é apontada como terreno amplo e fértil para os estudos do som. Os autores (Mazer *et al.*, 2020) discutem abordagens possíveis das sonoridades no campo epistemológico, agrupando sentidos possíveis e ampliando nossa percepção a respeito das potencialidades comunicacionais no uso do termo. No âmbito

²⁷ Tive a oportunidade de participar de um workshop com Chris Newman em 2011, no Rio Market, onde pude comprovar que a construção de mixagens eficientes estendem-se desde o planejamento até a finalização do som, não sendo uma prática exclusivamente executada na sala de mixagem, conforme discutimos brevemente no item 1.3 *A mixagem*, mas que ainda assim cede ao *mixador* grande poder criativo na realização dos gestos.

histórico/tecnológico (Mazer *et al.*, 2020, p. 16), são apontadas dificuldades em estabelecer a história do sentido da audição e compreender respostas que estímulos sonoros possam ter causado em determinado contexto. Mazer *et al.* (2020), entendendo a tecnologia como mediador dessa comunicação, defendem que a transparência dos recursos tecnológicos são conceitos frágeis. Os autores propõem, também, o corpo como mediador, fato que resulta na inacessibilidade aos sons naturais (sons que não recebem intervenção), contrapondo a noção de fidelidade com os termos “inteligibilidade” e “definição” de autores como Michel Chion. Entendemos que a ideia de impossibilidade da não intervenção (ou seja, de acesso ao som puro, natural, original) reforça nossa convicção de que o sentido pode ser carregado na forma, para além do conteúdo causal e semântico. Em outras palavras, a *escuta causal* e *escuta semântica* (Chion, 2011, p. 27-31) estariam sempre sujeitas à uma interferência da *escuta reduzida* no sentido apreendido. Os autores também comentam que é “[...] importante notar como essas práticas, sendo adotadas pela produção em série e naturalizadas pelas diferentes indústrias conexas, acabam criando uma rede de sentidos específicos que são transferidos às tecnologias” (Mazer *et al.*, 2020, p.17). No capítulo os autores ainda consideram que há uma sinergia (a partir de marcas sonoras e sonoridades) entre os sons e os dispositivos em que transitam, interferindo no comportamento de grupos. As sonoridades enquanto fenômenos sociais, nas experiências de sensorialidade extrema, resultam em potencial afetivo, somático, efeitos sensíveis causados por ferramentas ou artefatos sonoros que interferem em estruturas sociais, como veículos e mediadores de interações. Faremos uma abordagem experimental sobre o tema nesta direção, com o objetivo de enriquecer a discussão no âmbito das relações entre ser humano e sonoridades, tendo, é claro, sempre a mixagem e seus gestos como perspectiva. Outrora sonoridades se dispuseram em certos ambientes e práticas, assim como foram internalizadas impressões que motivam nosso imaginário e nossa psique. Procuramos, assim, sonoridades convocadas para imprimir efeitos estéticos em peças comunicacionais.

Mesmo com abordagens diversas que se referenciam, em alguns casos, a autores distintos, os textos mantêm uma certa conexão ao utilizar termos análogos e observar fenômenos acústicos de gênese semelhante. Observamos que em nenhum dos textos citados há uma centralidade da mixagem no debate, mas em todos os casos, observar as características acústicas foi fundamental. Poucas referências

diretas são feitas à mixagem e seus recursos e autonomias estéticas marginam suas potencialidades comunicacionais. O som, mesmo sendo discutido de forma genérica, acaba mencionando gestos de mixagem no contexto de análise, nos insinuando, indiretamente, considerável (e tácita) relevância no campo de pesquisa da comunicação. Nos casos que analisaremos nesta dissertação, a mixagem tomará nossa atenção tanto quanto nossas metodologias e capacidades investigativas permitirem, buscando, por fim, ampliar a discussão sobre a mixagem cinematográfica e sua autonomia.

Vale ressaltar que o termo *mixagem* é, na verdade desta pesquisa, um tanto direcionado à perspectiva de quem tem uma relação profissional com o som. Poderíamos tomar diversos caminhos para descrever o fenômeno que se constitui a partir das manipulações das características acústicas, entretanto, a escolha do termo mixagem (compreendido como processo intencional de manipulação ou uso de propriedades acústicas e seus consequentes efeitos) poderia, de uma forma um tanto genérica, apropriar-se de um grande campo da produção artística sonora. Não pretendemos nos limitar a determinados gestos com expectativa preestabelecida, mas sim abrir espaço para observar possibilidades estéticas motivadoras de afetos. As diferentes aproximações encontradas nos estudos do som, muitas vezes, por se tratarem de análises que necessitam de descrições com alto grau de subjetividade, acabam criando termos especificamente conceituados para o texto em que se inscrevem. É natural que os estudos derivem por estes termos e neologismos e que apresentem a tendência de cristalizar e seccionar aproximações, classificando, a partir de usos e situações pontuais, os gestos encontrados em determinadas situações canônicas, assim projetando a atenção do pesquisador a um certo número de adjetivações. Ao aprofundarem suas descrições, estes estudos, entretanto, podem acabar afastando a subjetividade que originalmente que provocara a atenção do pesquisador, um dos motivos pelo qual, mais adiante, discutiremos métodos inspirados nas metodologias cartográficas na aproximação à mixagem. Os debates sobre o som, suas materialidades e propriedades transcendentais, ao serem convocados em distintas visadas, tomam diversos termos para si, mas atentaremos, nesta pesquisa, ao denominador comum destas situações, que é capaz de distinguir e unir as expressões sonoras, enveredadas por linhas de pesquisa que aparentam tratar de propriedades diversas, mas que, na verdade, se conectam através de nosso objeto: a mixagem.

2 UMA APROXIMAÇÃO SONORA AO IMAGINÁRIO

O efeito sugestivo que os sons exercem sobre a humanidade remonta há mais de 45.000 anos. Estudos, como o *On the Sound Related to Painted Caves and Rocks* (Reznikoff, 2012) e *Cave acoustics in prehistory: Exploring the association of Palaeolithic visual motifs and acoustic response* (Fazenda et al.,) apontam indícios de que os seres humanos já assimilavam a acústica dos espaços como elemento mítico no interior de diversas cavernas. Ressonâncias e ecos nos sítios arqueológicos indicam a relevância que propriedades acústicas podem ter apresentado no posicionamento das artes rupestres e, por consequência, revelam o seu poder alegórico para os povos pré-históricos. Nestes estudos de arqueoacústica foram localizadas reflexões repetitivas²⁸ expressivas em pontos que coincidiam com inscrições rupestres. Devido à disposição interna das rochas, o eco que nelas refletia lembrou aos pesquisadores as passadas de manadas se dispersando. Eram exatamente nestes pontos que estavam as representações gráficas que se referiam às caçadas (Scarre, 2006). Na caverna neolítica de Hipogeu, um templo subterrâneo na ilha de Malta, que data seu período de construção entre 4000 a.c. e 2400 a.c., são detectados indícios da utilização de características acústicas específicas em ambientes de rito. Um ressonador de Helmholtz²⁹, que nada mais é do que uma cavidade na parede desta caverna, tem proporções exatas para criar o efeito amplificador, que entra em simpatia acústica e reforça frequências da voz do interlocutor pré-histórico. Sua frequência fundamental sintonizada em aproximadamente 90 hertz, conforme aponta Schafer (2011, p. 304), interfere pouco ou nada nas vozes femininas e infantis, mas privilegia acusticamente os sons mais graves, amplificando, aprofundando e espalhando pelo espaço, inclusive por salas circunjacentes, as vozes masculinas que ali proferiam liturgias. Nestes espaços sagrados, a conexão com o transcendental acontece por meio do som. Seja nas cavernas, onde a acústica proeminente é uma característica natural, ou em situações onde há a interferência humana no espaço arquitetônico, a mitificação é presenciada e confirmada pela materialidade do som, pela influência das características acústicas nos objetos sonoros. O que hoje ecoa dentro de nossa

²⁸ Reflexões repetitivas, ou *flutter echos*, são repetições estacionárias de um evento sonoro, ouvidas sequencialmente, com uma separação curta, mas auditivamente identificáveis.

²⁹ Helmholtz é um físico alemão do século XVII que desenvolve os cálculos deste tipo de fenômeno acústico.

caverna mental ainda pode conservar resquícios dessas impressões ancestrais.

Templos antigos, pirâmides e anfiteatros têm propriedades acústicas muito singulares. Na antiga cidade Maia de Chichén Itzá, no México, reflexões sucessivas à frente das escadarias do templo principal Kukulcán criam efeitos impressionantes ao ar livre, muito próximos aos *flutter echos* catalogados nas cavernas. Os guias locais exploram estas particularidades até hoje, sugerindo aos visitantes que façam sons em determinados locais para experienciarem as respostas aurais da construção. Muitos monumentos, templos e construções são observados nos estudos da arqueoacústica: dutos e salas ressonantes na pirâmide egípcias de Gizé intrigam pesquisadores por não encontrarem outra funcionalidade que não a acústica; mausoléus indianos como o Gol Gumbaz, que despertam o interesse por sua reverberação extremamente longa; recriações arquitetônicas produzidas em laboratório levantam especulações a respeito da funcionalidade acústica do sítio Stonehenge (Cox, 2020); são espaços sagrados, metafísicos, ritualísticos. Murray Schafer cita um estudo de W. C. Sabine (o qual considera o melhor arquiteto acústico dos tempos modernos) que identifica o acidente em projetos acústicos de construções da época onde “[...] estaríamos trocando os ouvidos pelos olhos” (Schafer, 2011, p. 309). Sabine conclui, de acordo com Schafer, reconhecendo que correções de erros poderiam ser facilmente calculadas durante a construção caso estas tivessem sido planejadas, mas que o mesmo não ocorre em outras construções mais antigas, as quais considera irreparáveis, ou como complementa Schafer, que os projetos “[...] não podem ser melhorados porque são o resultado de uma interação sincrônica entre o *olho* e o *ouvido*” (Schafer, 2011, p. 309, grifo do autor). O como e o porquê de tais peculiaridades acústicas terem sido incorporadas em tantas situações não é evidente, mas para ele “[...] as culturas antigas foram fortemente auditivas, [e por isso] é muito provável que elas [as construções acústicas] tenham sido concebidas deliberadamente para expressar os mistérios divinos” (Schafer, 2011, p. 308). É importante observar que estamos nos referindo à interferência que as acústicas dos espaços exercem sobre os sons que a encontram em seus interiores e não aos objetos sonoros ou seus emissores. É uma aproximação análoga a da mixagem. Para expressar os mistérios divinos com satisfatório efeito, os objetos sonoros precisariam ser revestidos de características acústicas.

Na “*Archaeoacoustics III International Conference*”, em Tomar, Portugal,

Cláudia Martinho (2017) explora a correlação de experiências afetivas humanas às ressonâncias encontradas em arquiteturas ancestrais. Os efeitos, investigados em sua pesquisa, se dão quando não são registrados conscientemente, mas registrados apenas instintivamente. Uma apreensão não-interpretativa, poder-se-ia dizer. Câmaras são projetadas com o que ela classifica de arquitetura aural e os participantes devem percorrê-las e relatar espontaneamente sua experiência ao final do percurso. Como referência para a construção destas câmaras algumas situações de notória acústica são consideradas, conforme as lista:

Caverna de Lascaux (c.15000 aC), França, em câmaras megalíticas como Newgrange (c. 3200 aC), Irlanda, e em templos escavados, como a Sala do Oráculo em Hal Saflieni Hypogeum (c. 3300-3000 aC) em Malta , Europa; câmaras reverberantes dentro ou abaixo de pirâmides como a Pirâmide de Djoser, Saqqara (c.2667-2648 aC) ou a Grande Pirâmide de Gizé (c.2580-2560 aC) no Egito, a Pirâmide do Sol em Teotihuacan (c. 200 dC), México, kivas cerimoniais reverberantes na América nativa, como Anasazi kiva em Aztec (c.1100 dC), Novo México, infra-estruturas de canais de água reverberantes, como Chavin De Huantar (c.900-200 aC) no Peru; eco chilreado da pirâmide El Castillo de Chichén Itzá no México; projeto acústico para amplificação sônica em Palenque (c. 675) no México (Zalaquett et al., 2008); a templos mais recentes, como a Charola do Convento de Cristo, Temple (1520) em Tomar, Portugal, a Whispering Gallery of St. Paul's Cathedral (1697) em Londres, Inglaterra (Martino, 2017, p. 129, tradução nossa)³⁰.

Os resultados de sua pesquisa identificam, nos depoimentos dos participantes, uma conexão entre mente e corpo, que orienta estados de espírito e comportamentos afetivos entre um grande número de participantes de múltiplos gêneros e idades. As interações com aspectos acústicos peculiares se espalham pelas mais diversas eras da antiguidade em situações naturais ou projetadas, mas mesmo que as compreensões sobre determinados fenômenos avancem com o conhecimento científico, o impacto afetivo permanece latente em algum lugar do nosso inconsciente.

Embora o trabalho de som em obras artísticas (fonográficas e audiovisuais)

³⁰ No original: "*Lascaux cave (c.15000 BC), France, at megalithic chambers such as Newgrange (c. 3200 BC), Ireland, and at excavated temples such as the Oracle Room at Hal Saflieni Hypogeum (c. 3300-3000 BC) in Malta, Europe; reverberant chambers inside or beneath pyramids such as the Pyramid of Djoser, Saqqara (c.2667-2648 BC) or the Great Pyramid of Giza (c.2580-2560 BC) in Egypt, the Pyramid of the Sun in Teotihuacan (c. 200 AD), Mexico; reverberant ceremonial kivas in Native America such as Anasazi kiva at Aztec (c.1100 AD), New Mexico; infrastructures of reverberant water channels such as Chavin De Huantar (c.900-200 BC) in Peru; chirped echo of El Castillo pyramid of Chichén Itzá in Mexico; acoustic design for sonic amplification in Palenque (c. 675) in Mexico (Zalaquett et al., 2008); to more recent temples such as the Charola of Convento de Cristo, Knights' Temple (1520) in Tomar, Portugal, the Whispering Gallery of St. Paul's Cathedral (1697) in London, England*".

seja um tema aparentemente muito distante da ciência das religiões, essa correlação pode surpreender em alguns aspectos. As características acústicas estão culturalizadas no rito, o som está presente na essência das religiões mais antigas. Na criação do universo, segundo João (Bíblia [...], [2024], Jo. 1:1), “No princípio era o verbo [...] e o verbo era Deus”. Ouvem-se as primeiras palavras do universo já carregadas de reverberação, em tonalidade grave e retumbante, potente e masculina (uma reprodução anacrônica dos ressonadores de Helmholtz encontrados nas câmaras e cavernas?). Ouvem-se também as trombetas do apocalipse, ensurdecedoras, e estas revelações são, assim, transmitidas aos sacerdotes, diretamente nas vozes dos Deuses. O som é a forma de comunicação mais direta com o transcendental e suas marcas sonoras têm atributos carregados de adjetivos. A ciência das religiões visa decifrar as formas das primeiras sacralizações, suas leis de evolução e os elementos comuns das diversas manifestações ritualísticas - das mais arcaicas até sua projeção inconsciente no homem não religioso, ou arreligioso, como se refere Mircea Eliade (1992). Entretanto, esta ciência está falando, indiretamente, sobre como o homem resolve para si, individualmente ou em sociedade, mistérios, ambiguidades e de como performa suas elaborações sobre a natureza, sua fisiologia e sua própria psicologia, relações que estruturam a psique do *homo sapiens sapiens*. Observemos como as concepções do metafísico vão se complexificando conforme os povos avançam ao longo dos séculos e milênios, passando do fetichismo (Charles de Brosses) para sistemas mais elaborados com regras e linhas de conduta, até um apagamento do sagrado no ser humano arreligioso que “[...] reconhece a si próprio na medida em que se ‘liberta’ e se ‘purifica’ das ‘superstições’ de seus antepassados” (Eliade, 1992, p. 98). Considera-se que mesmo sob uma falsa impressão de liberdade da religiosidade o ser humano arreligioso ainda lida com suas estruturas religiosas e sistemas de comportamento, apenas dando mais um passo na complexificação dessa estrutura psicológica de interpretar o mundo. A essência da religião não está na religião, mas no ser humano, em sua essência e conseqüentemente este conceito reverbera nas suas produções.

As experiências transcendentais encontradas nos ritos e nas religiões antigas sugerem sempre uma relação com o plano material: seja através de mitos que se tornam tangíveis nos ritos cosmogônicos; seja pelas hierofanias de peças, esculturas, tótems, livros ou outros objetos, seja pela presentificação por um efeito

aural. Mesmo no “silêncio sagrado” (Eliade, 1992, p. 62) ou em momentos introspectivos de meditação, o plano cósmico concretiza-se do mental ao corpo, na materialização de sensações e reações, numa condição de somatização do sagrado. Estas sacralizações nos levam a conhecer o ser humano por suas necessidades de manifestação material do transcendental e nos fazem supor que existe uma predisposição deste para a experiência estética, seja religiosa ou artística. Eliade (1992) entende que existe uma correlação direta entre elas:

[...] jamais assistimos a uma total dessacralização do mundo, pois, no Extremo Oriente, o que se chama ‘emoção estética’ conserva ainda, mesmo entre os letrados, uma dimensão religiosa. [...] Basta que imaginemos o que uma emoção estética dessa ordem pode tornar-se numa sociedade moderna para compreendermos como a experiência da santidade cósmica pode refazer-se e transformar-se até se tornar uma emoção unicamente humana: por exemplo, a da arte pela arte (Eliade, 1992, p. 76).

Façamos aqui uma conexão à origem etimológica do termo “estética” (conceito que retomaremos mais tarde sob a perspectiva comunicacional), que se refere à sensação, ao sensível, à percepção sensorial: às estesias. É nesta acepção do termo que faz mais sentido confrontarmos nossa perspectiva sobre as materialidades do som em obras artísticas concebidas na atualidade. Uma modificação da realidade é implementada e assim desloca a percepção para um universo mental interno. Eliade mesmo admite que:

[...] o homem moderno consegue obter uma ‘saída do tempo’ comparável à efetuada pelos mitos. Quer se ‘mate’ o tempo com um romance policial, ou se penetre num universo temporal alheio representado por qualquer romance, a leitura projeta o homem moderno para fora de seu tempo pessoal e o integra a outros ritmos, fazendo-o viver numa outra ‘história’ (Eliade, 1992, p. 99).

Trata-se do inerente desejo do ser humano por experiências transcendentais que não são apenas reconhecidas, mas vivenciadas, sentidas fisicamente. Talvez seja possível sugerir que, a partir dos ecos de um imaginário originado nestas cosmogonias e experiências ancestrais, possamos compreender algumas experiências estéticas vividas pelas massas contemporâneas. De forma semelhante podemos observar os efeitos da mixagem cinematográfica, os efeitos das experiências aurais em ambientes de rito e os efeitos das cosmologias transcendentais que Eliade descreve. Dentre as formas mais eficientes que o ser humano moderno (contemporâneo) encontra para visitar “[...] a religião e a mitologia

[que] estão ‘ocultas’ nas trevas de seu inconsciente” (Eliade, 1992, p. 102) estão as artes e principalmente a literatura, a música e o cinema. Dos sentidos (estesias) do ser humano abrem-se as portas para o universo metafísico. Seja de forma concreta ou subjetiva, real ou imaginada, sagrada ou profana, nos interessa, ao menos, considerar que o ser humano lida com seus afetos, necessidades, nostalgias, medos e desejos por experiências que resultam formativas. A interação do ser humano com os fenômenos mediados por suas estesias, se ponderados sob um olhar antropológico, tem o efeito de depurar respostas afetivas em elaborações transcendentais na constituição de seus mitos, crenças e imaginários, progressivamente moldando sua psique. As elucubrações que levam aos percursos religiosos, artísticos e até tecnológicos são resultados destes meios sensíveis, reflexos de nossas formas de apreender.

Mas não apenas no universo mítico religioso está a importância dos sons para visualizarmos como o homem pode se relacionar com as peculiaridades acústicas. A importância arquetípica dos sons no cotidiano das civilizações é analisada sob diversos aspectos no trabalho de Murray Schafer (2011). Ele nos apresenta ideias interessantes a respeito da relação do ser humano com seu ambiente sônico e reconhece que “[...] apenas os símbolos sonoros que atravessaram séculos e séculos merecem esta distinção, pois nos ligam às mais antigas heranças ancestrais, dando continuidade nos níveis mais profundos da consciência” (Schafer, 2011, p. 76). Ao se referir ao evento sonoro, ele entende que como símbolo “[...] desperta em nós emoções ou pensamentos [...], [e] possui uma numinosidade ou reverberação que ressoa nos mais profundos recessos da psique.” (Schafer, 2011, p. 239). Em consonância, Gumbrecht (2014) faz referência à acepção de Nietzsche sobre o termo *stimmung* (que retornaremos mais adiante) como “[...] memórias e intuições das fases primordiais da existência humana” (Gumbrecht, 2014, p. 18). Poderíamos encontrar nestas experiências aurais uma conexão com os sistemas do imaginário?

As impressões causadas pelo som sugerem uma relação mais poderosa que meramente utilitária, mais significativas que coadjuvantes. As civilizações permanecem próximas dos seus ruídos e têm com eles relações afetivas. Schafer (1994) relaciona a presença de alguns dos sons arquetípicos mais importantes nas associações que o ser humano conserva em seu comportamento. São associações que despertam reações nem sempre ligadas à experiência empírica do indivíduo,

mas que brotam de uma predisposição organizada por um imaginário antropológico. Seus apontamentos criam elos de associação que extrapolam a causalidade, relacionando os sons com emoções e imagens que trazem consigo algo para além do mnésico da percepção: a água corrente ao conforto; os sinos à comunhão social; as trompas de caça aos ambientes bucólicos; os apitos de fábrica à passagem do tempo; os sons fortes ao amedrontador; os sons distantes ao melancólico; a reverberação à autoridade acústica... O simbolismo contido nestes tipos de conexão não são suficientes para explicar a profundidade da decorrente experiência afetiva. Observar as características acústicas destes eventos sonoros ressalta a importância de suas propriedades. Em muitos casos, as características acústicas podem ser entendidas como sendo tão ou até mais importantes do que a própria natureza do emissor. O rompante de sons de grande intensidade, os sons distantes e as reverberações são características que podem ser agregadas potencialmente a qualquer situação, podem ser características de qualquer som. Os sons não têm um significado fixo, mas sempre tem significado, sempre produzem uma resposta. Esta resposta pode depender diretamente de suas características acústicas. À determinadas exposições, à reverberação, às distorções, aos sons estridentes ou graves, intensos ou distantes, nosso corpo reage, muitas vezes, de forma incoerente, ilógica ou até desproporcional ao contexto. São reações subjetivas que podem ocorrer provocadas por lógicas de um inconsciente mítico.

Gilbert Durand (1999; 2002) transita em uma discussão epistemológica ampla através dos estatutos das imagens e suas relações com o ser humano. Ele desenvolve uma argumentação que relaciona os sistemas de imagens com as sociedades a partir das suas estruturas religiosas, investigações filosóficas e descobertas psicológicas. A definição de imaginário de Durand entende este fenômeno como um universo de organização psíquica ancorado em nossos esquemas sensorio motores. Tecido pelas estruturas antropológicas biopsíquicas, o imaginário se apresenta a partir de reflexos (postural, digestivo e rítmico/copulativo) que provocam o encadeamento de imagens sob regimes fundamentados por categorias motivantes. Relativizadas pelas experiências humanas, as imagens são incorporadas em generalizações dinâmicas, formatando, com forças arquetipais, nossas percepções e nossos artifícios para apreender o todo. Nas estruturas do imaginário propostas por Durand (2002), o que decorre dos arquétipos não são imagens figurativas, são imagens intuitivas, simbólicas, que motivam sensações e

sentimentos. O imaginário lida com símbolos (não arbitrários como o signo). As imagens são apresentadas não apenas como imagens, mas como sistemas sensoriais afetivos complexificados: o sonoro integra estes sistemas sensoriais assim como certos sistemas podem sugerir sonoridades. Estes sistemas se estruturam homogeneamente a partir de representações simbólicas, tornando-se o fundamento de toda vida psíquica. A fantástica transcendental ativa o imaginário não como um repositório de imagens, mas como símbolos motivados que fluem entre afetos e estéticas, pautando nossas relações com o mundo. De acordo com Ana Taís Portanova, “[...] [o imaginário] se epifania em cada manifestação criativa, sendo a menor de suas unidades detectáveis a imagem simbólica” (Barros, 2010, p. 127). A imagem simbólica extrapola o sensorial, seu ambiente é o campo anterior ao dos sentidos. Abrangendo múltiplas dimensões imediatas, a imagem simbólica pode conter o som como motivador, como influência direta na resposta afetiva, ou até mesmo respondendo a uma impressão integralmente motivada pelo aural.

De acordo com Gilbert Durand (2002, p. 21-24) o erro metodológico em analisar a imaginação foi considerá-la uma atividade combinatória mediada pela memória. Nas lógicas míticas, ao contrário, se reconhece uma unidade genérica que organiza os conteúdos em formatos apreensíveis, mas não de maneira estática, visto que Durand entende por mito um “[...] sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas” (Durand, 2002, p. 62). A imaginação, quando acessada por lógicas míticas, faz com que cada repertório seja organizado, “[...] deforma[ndo] as cópias pragmáticas fornecidas pela percepção” (Bachelard *apud* Durand, 2002, p. 30). Essas lógicas narrativas do mito original podem propiciar alguns rastros para compreender a interação do sentido da audição com nosso imaginário. Os mitos como estruturas de formatação das imagens simbólicas e arquetipais tem, em sua dimensão sonora – conforme Murray Schafer (1994) aponta em seu estudo sobre a relação do ser humano com os sons –, valor motivador. O imaginário enlaça a apreensão do todo e carrega consigo impressões simbólicas propiciadas também pelo universo acústico e suas propriedades aurais. Algumas características acústicas podem ser elementos enriquecedores de nosso imaginário, presentes em nossas lógicas míticas mais do que coadjuvantes, mas estruturantes. Elas impõem afetos possibilitando ressignificações em movimento sinérgico entre estesias [audição, tato, olfato, paladar e visão].

Aos iniciados às engenharias de áudio, faço uma analogia simplificada para auxiliar na exemplificação das teorias estruturalistas do imaginário. Wunenburger (2022, p. 6), quando indica que “[...] o mito aparece então como uma estrutura linguística e simbólica através da qual um conteúdo intelectual entra em nosso universo de compreensão”, abre espaço para uma aproximação inspirada nos sistemas de conversão de áudio ad/da (analogico-digital/digital-analogico). A informação, quando troca de ambiente, do analógico ao digital, por exemplo, utiliza a mesma lógica algorítmica de quando estas informações são convertidas no caminho de volta, do digital ao analógico, ou seja, a operação é aplicada independente do sentido da informação, impondo sua formatação sobre o conteúdo. Como nos sistemas ad/da, estes processos deixariam, por consequência de seu funcionamento, artefatos de interpretação. Efeitos colaterais dessa codificação engastariam traços característicos do algoritmo (a lógica mítica, em nossa analogia) na recepção da informação, acrescentariam estas características na essência do som que está sendo convertido (apreendido). Este engaste se torna então uma referência de operacionalidade e tem em si uma sonoridade específica, uma característica sonora do suporte. A codificação/decodificação, assim, poderia ser análoga às características do mito, “[...] uma forma redundante do imaginário que age por impregnação e não por decomposição, por compreensão global e não por explicação progressiva” (Wunenburger, 2022, p. 7). O mito se torna o conversor que apreende o todo e, por consequência, formata a nossa percepção de mundo. Funcionando como os conversores ad/da - se é possível estender a analogia a tal ponto -, os mitos intermediariam as experiências sensoriais, moldando-as e formatando-as para um grau de compreensibilidade daquele sistema psíquico (ou de determinada *work station*). É claro que não estamos levando em conta, nesta analogia, a característica dinâmica dos movimentos do imaginário. Os conversores formatam suas operações por algoritmos previamente determinados de acordo com sua tecnologia. Dentro da *work station* as combinações, mixagens e alterações acontecem aos objetos capturados (as impressões simbólicas) e, para serem ouvidas novamente precisamos converter ao formato físico. As lógicas míticas também não poderiam ser consideradas uma força psíquica que se complexifica a partir dos reflexos posturais, assim como os formatos de registro e conversão dos sons se transformam tecnologicamente? As lógicas de nossas máquinas não fogem de nossas lógicas de percepção do mundo, tomadas as devidas proporções.

Os mitos organizam a psique não apenas na logificação de acesso às imagens simbólicas e arquétipos do inconsciente, mas também no caminho inverso, de recepção das experiências empíricas, formatando-as no sentido de apreensão das estesias e narrativas. As características acústicas são apreendidas como integrantes das impressões e das situações em que ocorrem. É uma operação de engaste e de associação, mas se complexifica por seu dinamismo, podendo motivar afetos que se associam não só diretamente, mas também de maneira cruzada, associativa. Ao se relacionar com o imaginário entendemos que as características acústicas operam como uma camada independente de informação, muitas vezes autônoma. Dado que as características acústicas precisam de um objeto sonoro para se ancorar (e que este objeto sonoro já tem um sentido intrínseco), a informação provocada por determinada sonoridade se manifesta incorporada ao objeto sonoro, ou associa-se ao seu emissor, interferindo, corroborando ou até mesmo ressignificando o sentido anterior. Assim, uma sonoridade pode provocar sensações parecidas mesmo sendo carregada por diferentes portadores sonoros³¹.

A formatação imagética proporcionada pelas características acústicas e toda a carga de informações que elas carregam dialogam com nosso imaginário, assim também como o alimentam. Vale ressaltar que as estruturas biopsíquicas, que são base para os regimes do imaginário (postural, digestivo e rítmico/copulativo), são construídas pelas condições biológicas do ser humano e nestas condições está a audição muito presente. Não é nosso primeiro objetivo produzir mitocrítica e mitanálise se amparando apenas em características acústicas, mas vejo um potencial de considerar nas estruturas bio-psíquicas o campo aural, nas lógicas míticas motivos sonoros latentes. O som (e em mais do que em portadores ou objetos sonoros com emissores definidos, mas também em características acústicas) pode provocar, conduzir e ressignificar o imaginário com suas motivações invisíveis. Este paradigma deve ser considerado elemento fundamental na compreensão dos efeitos da mixagem. Ao descrevermos um efeito sonoro devemos levar em consideração toda a provocação extrínseca e antropológica que ele carrega consigo. E neste percurso não devemos perguntar apenas sobre *qual* som estamos nos referindo, mas também *como* é este som.

³¹ *Portador sonoro* poderia ser um termo alternativo, considerando que *objeto sonoro*, como conceituado por Pierre Schaeffer (2017), já está em sua condição de sonoridade final. Entretanto o termo permanece ambíguo, pois sobre objetos sonoros complexos ainda poderíamos acrescentar uma nova camada de características acústicas.

Friedrich Kittler, ao observar no som a possibilidade de transcender materialidades influenciando estados psicológicos, faz uma sugestão de uma característica acústica interessante em uma história mítica. “Pã, uma curvatura no espaço de audição, sempre esteve mais próximo da Grande Deusa do que os amantes desesperados que a caçavam apenas em seu campo de visão” (Kittler, 2017a, p. 79). O acústico é envolvente e nos posiciona ao centro. Pela audição somos aportados ao todo de uma só vez. Diferentemente, a visão nos posiciona sempre à frente e ignora o que está às nossas costas. A visão entrega uma imagem única, enquanto a partir da audição percebemos o todo ao redor simultaneamente. Todos os sons chegam e podem ser apreendidos sem perder o sentido, enquanto uma imagem sobreposta anula a posterior. Além disso, o som pode ser o limiar entre sentidos. As baixas frequências sentidas pelo corpo provocam presença material háptica. Nestas regiões táteis o som pode agregar muito valor simbólico às imagens do inconsciente. Sons, aos quais Schafer, referenciando Jung, considera como invocadores de signos arquetípicos (Schafer, 2011, p. 239-254). São estas algumas características da natureza sonora que estão presentes na nossa estrutura reflexológica, no nosso fisiologismo antropológico e podem interferir nos materiais axiomáticos do imaginário. Como esta lógica de apreensão do mundo pode estar enraizada em nossas verdades primordiais? Como esta característica bio-psíquica pode interferir na relação entre as narrativas míticas e os afetos motivados pela mixagem?

Se as imagens do mito verdadeiro nascem de uma visão intro-determinada e organizam as imagens que constroem as narrativas (Wunenburger, 2022, p.11), temos que considerar que as lógicas do mito original permanecem figurativas até encontrarem uma materialidade no valor do sensível, de nossas experiências empíricas, se tornando potenciais formatos de apreensão. Entretanto, suas lógicas já estão na alma, anteriores mesmo ao próprio pensamento, esculpindo nossos laços com a realidade, suas interpretações e sentidos. O “[...] schème arquetipal nutre a estrutura narrativa” (Wunenburger, 2022, p. 9) com as reminiscências do estímulo que não se origina externamente, mas ao contrário, “se encontra inscrito em nós” (Wunenburger, 2022, p. 11), confirmados pela reflexologia. Nós apreendemos o universo sonoro desta forma e construímos nossas narrativas míticas sob esta perspectiva fenomenológica. Nesta proposição as experiências sonoras estariam codificadas nas lógicas míticas e participariam ativamente como motivadoras do imaginário assim como codificadoras nas lógicas míticas de apreensão das

experiências empíricas, resgatando afetos e impressões por suas características aurais, ressignificando imagens e sons reciprocamente.

Como nossas lógicas se adaptam ao universo audiovisual contemporâneo, onde tudo é permitido, materializado e cada vez mais presente? O entendimento sobre o caráter revolucionário dos sistemas de organização do imaginário atual suscita questionamentos de como e em que velocidade o sujeito pode responder (se construindo um novo imaginário ou ressignificando um imaginário latente, ou mesmo realocando suas necessidades e comportamentos religiosos) e de como podemos interpretar as respostas a estas provocações. Não quero ser pretensioso a ponto de explicar como as estruturas reflexológicas se estabelecem ou vão se modificar ao entrarem em contato com novas formas de interação na contemporaneidade, assim como Durand (2002, p. 17-18) “[...] não queria mostrar como as estruturas se constroem e se transformam”. Basta para ele a explicação de que elas existem. Assim trago, para o campo da mixagem o imaginário, um lampejo de como a materialidade sonora poderia desenvolver nossas estruturas primordiais, participar das lógicas míticas, sendo importante elemento nas constelações semânticas, nos libertando de uma concepção iconocêntrica, mácula da era em que vivemos.

Levanto uma última observação a ser considerada, não como uma virada epistemológica deste texto, mas como um ponto de convergência entre os estudos do imaginário e as materialidades da comunicação. A afirmação de que “[...] a enorme produção obsessiva de imagens encontra-se delimitada ao campo do ‘distrair’” (Durand, 1999, p. 33), no capítulo de *O Imaginário*, nomeado *O efeito perverso e a explosão do vídeo*, muito se relaciona com os pensamentos de Walter Benjamin e Susan Buck-Morss sobre as materialidades e a estética das mídias audiovisuais que veremos adiante. A reflexão que Durand faz sobre as tecnologias de reprodução e transmissão, compara as consequências imprevisíveis desta escalada para o imaginário com o grau de imprevisibilidade que se tinha a respeito da bomba de Hiroshima. As consequências desta constelação que as imagens técnicas estão acrescentando ao nosso “[...] museu [...] de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas” (Durand, 1999, p. 6) pode levar séculos para serem observadas com integridade suficiente para chegarmos a conclusões incontestáveis, mas nada nos impede de observar comportamentos, reflexos, reações por cruzamentos epistemológicos. O campo não-interpretativo da comunicação configura traços simbióticos com os axiomas do imaginário e nos

gestos invisíveis da mixagem, que veste os sons por sucessivas camadas, suspeitamos destes traços potencializados.

3 A EXPLOSÃO DAS MATERIALIDADES DO SOM

O incontrolável ambiente sonoro em que as civilizações transcorrem, é percebido por Murray Schafer (2011, p. 287) como uma “[...] imensa composição musical desdobrando-se incessantemente à nossa volta”. Esta imensa composição está em constante movimento, acontece em tempo real, efêmera, sempre ligada à sua causalidade, aos seus emissores diretos, aos eventos acusticamente acessíveis. Alguns sons pertencem ao seu tempo e espaço, ocorrem em determinada situação, época ou território, outros se perdem na memória, ou, no inconsciente permanecem como potenciais motivadores. A relação do ser com os sons que presencia se constitui complexa e de muitas formas pode ser revelada; axiomas buscam explicações em nossas respostas sensoriais, emocionais, psicológicas, fisiológicas e transcendentais. Nas materialidades da comunicação, o som pode ser percebido como forma autônoma de comunicação, carregando informações que apenas nas características acústicas se sustentam. A explosão das materialidades é um termo escolhido para dar ênfase ao impacto e amplo alcance do fenômeno.

No ano de 1877, o fonógrafo é patenteado por Thomas Alva Edison e sua máquina desencadeia uma resignificação ontológica do som. A reprodutibilidade técnica nos apresenta uma nova maneira de conhecer e se relacionar com as manifestações sonoras, possibilitando interações que antes não eram concebíveis. A tentativa de dominar a incontrolabilidade da natureza captura o efêmero em um gesto que interfere na verdade de sua premissa. A ontologia aristotélica das mídias

[...] lida apenas com as coisas, sua matéria e forma, mas não com as relações entre as coisas no tempo e no espaço. O conceito mesmo de um meio (físico) (*tò metaxú*) é relegado à sua teoria da percepção sensorial (*aisthesis*) [...] os gregos não distinguem entre o discurso articulado da fala e as letras alfabéticas articuladas, o conceito mesmo da escrita como meio (técnico) próprio à Filosofia está ausente desde Aristóteles (Kittler, 2018, p. 144).

A reprodutibilidade dos sons é ainda mais impactante como meio técnico pois, capturar e traduzir o efêmero, em uma materialização mecanicamente reprodutível, possibilita que separemos dos seus agentes, os sons que uma vez se irrompiam únicos, desassociando-os de suas fontes, de sua causalidade, transcendendo sua temporalidade, sua efemeridade, sua finitude e também seus significados. Murray Schafer nomeia este fenômeno propondo um termo com origem nas palavras gregas

schizo (cortar, separar) e *phone* (voz): “[...] esquizofonia refere-se ao rompimento entre um som original e sua transmissão ou reprodução eletroacústica” (Schafer, 2011, p. 133); termo que não deixa de nos insinuar o efeito das alucinações e delírios de transtornos mentais. Um efeito que Kittler (2019) relata de várias formas em seu *Gramofone, filme, typewriter*, por textos do início do século que narram uma certa concepção fantasiosa a respeito das potencialidades do gramofone: por um lado a ideia de que a arte tradicional é fantasia e o fonógrafo realidade, por outro a pretensão de registrar, com o fonógrafo acoplado a uma laringe mecânica, os resquícios das ondas sonoras proferidas pela garganta de Goethe, supostamente ainda estacionárias no ambiente de seu antigo escritório, mesmo décadas depois de sua morte (Kittler, 2019, p. 60). As fantasmagorias, as crenças e as histórias criadas sobre o fonógrafo são produtos desse processo de ressignificação ontológica. A poesia e o ritmo como estratégia de “[...] imprimir mais profundamente o desejo humano no cérebro dos Deuses” (Nietzsche *apud* Kittler, 2019, p. 127), ou no objetivo de facilitar a memorização necessária à cultura, se tornam desnecessários. “Não há mais razão alguma para se aprender de cor” (Kittler, 2019, p. 128), pelo contrário, há uma inversão de valores. A mídia substitui obrigações da memória que, agora, além de se tornar progressivamente supérflua ainda é atormentada pela repetição mecânica e incansável dos mesmos sons. A datilógrafa de Kracauer “[...] não consegue deixar de ouvir uma música sem cantarolar a sua letra. Contudo, não é que ela conheça todos os *hits*; na verdade, são eles que a conhecem, envolvem-na e a matam suavemente” (Kracauer *apud* Kittler, 2019, p. 129). De acordo com Kittler (2019, p. 33), “[...] quando lembranças e sonhos, mortos e fantasmas se tornam tecnicamente reproduzíveis, então a força da alucinação se torna desnecessária”. O universo compelido pelas mídias toca o imaginário, impondo sua ergonomia e modificando lógicas, como uma força de acoplamento que nos move por suas *formas de expressão*³². Estes “[...] armazenadores [são] capazes de gravar e reproduzir dados acústicos [...] [movendo-se] no seu próprio fluxo temporal” (Kittler, 2019, p. 24) recortando, ressignificando e transformando a natureza sonora do mundo, interferindo no referencial de originalidade dos sons.

Posto que as mídias técnicas derivam de uma coexistência, sendo impressas ou sulcadas em suas superfícies sensíveis pelos eventos originais que

³² Utilizamos o termo acoplamento e *formas de expressão* em referência à Gumbrecht (2010, p.397-399) que mais adiante discutiremos.

presenciaram, assim adquirem um falso atributo de espelhos da realidade, pois são produtos mecânicos derivados dessa ação física direta. O processo não deixa evidente, mas elas escondem, por de trás de sua técnica aparentemente transparente, o procedimento inevitável que a manipula. Sob o gesto que parece apenas copiar a realidade, elas não devolvem essa realidade como o espelho, mas a modificam. A vibração sonora, quando capturada, é submetida a um recorte físico-temporal; quando reproduzida, não volta a excitar o ar sem antes passar por traduções mecânicas, elétricas e/ou digitais. Mesmo assim, mantém, em alguma instância, uma impressão de presença mais próxima que a do relato literário e da arte figurativa. “As artes [tradicionais] [...] mantêm relações apenas simbólicas com os campos sensoriais que elas pressupõem. As mídias, por sua vez, mantêm uma relação no real com a materialidade com a qual trabalham” (Kittler, 2017b, p.209), entretanto, a lógica que reconhece as mídias como testemunhas do evento, deve considerar que o recorte e as traduções, assim como a descontextualização, pode modificar sorrateira e significativamente a realidade. A materialização dos sons necessita da transposição de meios (do efeito de compressão e rarefação das partículas do ar aos movimentos mecânicos fixados em algum suporte) e assim, definitivamente, deforma suas características originais. A semântica pode se manter, assim como o emissor e a relação entre os sons captados e suas origens, mas toda uma nova contextualização acústica acontece. Há um impacto dessa interação em nossas impressões. Os afetos que estas modificações podem motivar se tornam linguagem, apreendidos como recurso comunicacional, convertidos em valor sensorial. As produções criativas utilizam as mídias técnicas sonoras em uma tentativa de dominar a incontabilidade da natureza com intencionalidade do gesto, desenvolvendo uma versão única da realidade³³.

³³ Não tão prontamente os realizadores se conscientizam do potencial das mídias técnicas assim como o entendimento das potencialidades das rupturas dos modos tradicionais não acontecem apenas com o surgimento das mídias técnicas. A busca por utilizar a tecnologia midiática como elemento artístico já é relevante no início do século de 1800. Ao discutir as escolhas por elementos, instrumentos e gestos de orquestração que se projetem para fora do campo tradicional da escrita musical, Kittler (2017c, p. 212) vê, nas óperas do compositor Richard Wagner, o desejo das expressões das mídias contemporâneas, em antecipações sonoras e visuais, diferenciando dados verbais de dados acústicos como descreve um trecho da ópera: “[...] as alucinações ópticas são substituídas pelas alucinações acústicas [...]. Ruídos quase inaudíveis, independentes da boca ou da vontade de seu falante crescem e se transformam em ‘poderosos’ ou absolutos ‘tons’, que então viajam pelo tempo e o espaço na forma de um *sound*, de um eco distante” (Kittler, 2017c, p. 218-219, grifo do autor).

Nosso desejo de modificar o mundo se realiza pelas mídias, povoando nosso imaginário em novas possibilidades, abrindo espaço para que nossas estruturas lógicas sejam influenciadas em um movimento que materializa a libertação do cogito, a qual Vilém Flusser vem chamar de “nova arte” (Flusser, 1998, p. 6). Flusser (1998) revela sua explicação da quebra do paradigma hermenêutico, pondo em suspeita a lógica que a Idade Moderna entende como razão máxima, utilizando a metáfora de um espelho. A dúvida metódica cartesiana (espelho), a qual provoca uma devolução invertida pelo questionamento baseado no *nada* (o nitrato de prata que refrata a luz provocando a reflexão) e fundamentando o pensamento (ou a reflexão do espelho), está ficando ultrapassada. O *nada* que fundamenta a lógica é, para Flusser, o cogito, a reflexão amparada na negação, na impossibilidade da contradição. Não mais pela tautologia, pela poética ou pela meditação, mas pela “nova arte” (Flusser, 1998, p. 6), Flusser propõe que observemos nosso fundamento psíquico como uma nova forma de existir, “[...] onde começa uma época nova. A dos espelhos virados” (Flusser, 1998, p. 6). Em um outro texto do livro *Gestos* (2014) de Flusser, ele retoma a metáfora do espelho se referindo ao vídeo³⁴ como um espelho da realidade, mas que oferece uma visão

[...] radicalmente diferente da visão oferecida por espelhos clássicos e revolucionariamente nova [...] porque tal visão subverte, pela sua sonoridade, seu eixo de reflexão e sua luz, os nossos conceitos tradicionais de reflexão da realidade [...]. [Os gestos em vídeo] articularão uma nova maneira de estar na realidade [...] e tal forma de existência contesta os sistemas culturais que nos determinam [...] (Flusser, 2014, p. 77-79).

Seria a velha reflexão cartesiana substituídas pelo campo do sentir? A nova linguagem das mídias destrona a hermenêutica? Na situação pós-moderna o espírito (ou a mente) não pode mais ser tão claramente dissociado do corpo, que não é mais mero instrumento de articulação, mas também conduz o sentido (Gumbrecht, 2010, p. 392). A interpretação pelo raciocínio deixa de ser essencial para que o sentido se conecte à expressão. O corpo deixa de ser barreira para a comunicação e a mente deixa de ser a única responsável por engendrar sentido, podendo encontrar a verdade a partir de um estado de “relaxamento (*gelassenheit*)” (Gumbrecht, 2010, p. 394). Gumbrecht (2010) utiliza, como mapa cartográfico inspirado na teoria semiótica

³⁴ Entendemos que Flusser não se refere ao vídeo como sendo o mesmo produto que o primeiro cinema ou às primeiras experiências de gravação e reprodução de som, mas sendo consequência destas artes. *O gesto em vídeo* (Flusser, 2014), para nossa argumentação, dialoga claramente com a metáfora do espelho e as materialidades da comunicação.

de Louis Trolle Hjelmslev, uma segmentação em quatro campos de significação, entretanto, busca no distanciamento entre estes quatro campos “[...] a possibilidade de tematizar o significante sem necessariamente associá-lo ao significado” (Gumbrecht, 2010, p. 397). Os quatro campos são: *substância do conteúdo* (esfera anterior à estruturação do conteúdo, anterior ao sentido, relacionado aos estudos do imaginário); *forma do conteúdo* (as estruturas articuladoras da substância do conteúdo, independente de qualquer interpretação semântica, a centralidade da análise que torna possível a articulação das classes do conteúdo); *forma da expressão* (significantes em sua materialidade); *substância da expressão* (a materialidade ainda não estruturada, os sistemas de comunicação latentes). Gumbrecht destaca que os campos, ao serem observados em detalhe, como na cartografia, não anulam os demais, que permanecem periféricos. Os campos hermenêutico e não-hermenêutico podem conviver. O que Gumbrecht entende é uma tendência à busca por experiências não-interpretativas. A teoria da *acoplagem* provém da interação destes campos, onde a materialidade de um meio impõe uma postura, a qual, por sua vez, interfere nas “produções intelectuais” (Gumbrecht, 2010, p. 399). Este movimento sinérgico, entre mídias, tecnologias, comportamentos e intelecto, complexifica interações e provoca mudanças circunstanciais. As mídias técnicas materializam estas transformações nas artes, na ciência e por consequência em uma nova era de produzir e receber os estímulos do mundo.

Para ilustrarmos de uma maneira mais objetiva o campo não-hermenêutico através das materialidades da comunicação, devemos retornar um pouco nosso percurso para observar as concepções teóricas de Walter Benjamin sobre as mídias técnicas. Sua percepção dos efeitos da materialização das artes, a partir da análise do cinema, tem seu resultado na relação psicológica e física do aparato, tanto aos realizadores quanto aos espectadores. A mediação tecnológica necessária à produção desta arte condiciona sua execução a uma readaptação conceitual. O representativo já não dilata a experiência artística. Cria-se a necessidade (de superar o espelho) do artificial, do sobrenatural, um primeiro passo para o potencial comunicativo da dissidência com o real. Os objetos em cena e as próprias técnicas de realização que intermediam as ações, passam a representar materialmente, conquistando uma importância comunicacional revolucionária - fato que constatamos se intensificar, ao longo do século XX. O valor ritual, de fruição individual da arte é substituído por uma reação em grupo. A recepção passa a ser passiva, distraída. As

grandes massas tomam uma posição menos reflexiva, reagindo mais fisicamente que intelectualmente às obras, privilegiando as sensações às interpretações.

Susan Buck-Morss, em seu texto de 1992, intitulado *Estética e Anestésica* (2015), aprofunda a teoria de Benjamin na corporalidade das recepções para além das artes, estendendo para toda a sociedade deste período a fruição física, somática e fantasmagórica (termo que poderíamos, também, interpretar como atmosférico). Da “[...] crise da experiência cognitiva causada pela alienação dos sentidos” (Buck-Morss, 2015, p. 207) Buck-Morss encontra nas capacidades das artes a tarefa de despertar, de “[...] desfazer a alienação sensorial corporal, restaurar a força instintiva dos sentidos corporais humanos em prol da auto preservação da humanidade, e fazê-lo não evitando as novas tecnologias, mas perpassando-as” (Buck-Morss, 2015, p. 174).

Tarefa difícil ao considerarmos a resposta das massas, mas o potencial é assim estabelecido. Se este toque pode provocar o espectador para o anestésico, pode também desadormecer. Buck-Morss (2015, p. 207) nos lembra que a primeira versão de *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* de Walter Benjamin fora publicada em 1936, no mesmo ano em que Lacan apresenta o artigo no qual formula a teoria do *estádio do espelho*. Lacan descreve sua teoria como uma “[...] experiência sobre a qual convém dizer que nos opõe a qualquer filosofia diretamente oriunda do Cogito” (Lacan, 1998, p. 96). Esse reconhecimento do eu e de sua própria corporalidade, que Lacan apresenta em seu texto, se confunde paradoxalmente com a equalização intelectual do outro que Buck-Morss e Benjamin observam destas experiências na sociedade. O corpo surge, mas também perde individualidade. Benjamin (2012) traz uma avaliação relativamente antagônica ao valor da arte, a partir do surgimento das mídias técnicas, enfatizando exatamente o que supera o efeito de espelho e propõe experiências transcendentais. Estas experiências revelam mais que um uso da tecnologia, mas desdobram-se em uma ressignificação de nossa percepção de realidade, interferindo na *substância* de nosso *conteúdo* psíquico. A transcendentalidade da comunicação perpassa a noção de sujeito. Afinal, as mídias técnicas possibilitam novas reflexões ou as limitam? A forma como as mídias são utilizadas parece interferir nesta resposta.

A estética, abordada sob uma concepção das materialidades, direciona impositivamente o espectador, envolvendo suas percepções. Buck-Morss reconstrói este conceito referenciando à origem do termo grego *Aisthisis*, à “[...] experiência

sensorial da percepção” (Buck-Morss, 2015, p. 175). Esta reconstrução pode nos indicar um caminho de como a mixagem opera no corpóreo, em nossos sentidos fundamentais, “[...] anterior[es], portanto, não apenas à lógica, mas ao próprio significado” (Buck-Morss, 2015, p. 176). O termo estético, sob este conceito, remete à presença física, mas com reverberação no psíquico (e talvez ecos em um imaginário?). É nesta acepção do termo estético que faz mais sentido confrontarmos nossa perspectiva sobre o não-interpretativo da mixagem. Platão já mencionava os efeitos influenciadores das artes sonoras quando dizia que “[A música] têm o grande poder de penetrar na alma e tocá-la fortemente” (Platão, 380 a.c., p. 124). Este toque na alma, ou na mente, já não seria a percepção de um efeito de materialidade? O toque não é metáfora gratuita, assim como também não é gratuita a metáfora que Hans Ulrich Gumbrecht propõe, para explicar os efeitos subjetivos do *Stimmung*:

[...] O sentido da audição é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo. A pele, assim como as modalidades de percepção baseadas no tato tem funções muito importantes. Cada tom percebido é, claro, uma forma de realidade física (ainda que invisível) que ‘acontece’ aos nossos corpos e que, ao mesmo tempo, os ‘envolve’ (Gumbrecht, 2014, p.12).

A analogia compara os acontecimentos físicos da audição com as sensações materiais causadas pelo *Stimmung* e quando articulados textualmente, “[...] pertencem à esfera da experiência estética” (Gumbrecht, 2014, p. 16). Esta produção de sentido constrói uma atmosfera ancorada em sensações estéticas, transportando o leitor a um ambiente em sua complexidade. As harmonizações com algum tipo de realidade, nos exemplos trazidos por Gumbrecht (2014, p. 23-25), são nostálgicas, presentificam situações, lugares, épocas. Há, em parte, uma justaposição de situações que é comunicada indiretamente e recebida como “[...] experiência primária, ao ponto de tornar-se um reflexo pré-consciente” (Gumbrecht, 2014, p. 31). Me parece ser um desdobramento complexificado das concepções de recepção apresentadas por Benjamin e Morss.

Se torna propício ao campo sonoro lidar como veículo para provocar estas sensações, já que a mixagem, ao manejar esta dimensão textual, tende ao universal. Podemos ser afetados por um gesto de mixagem mesmo não compreendendo a língua da obra apresentada ou o contexto cultural em que se situa. Seus efeitos, quando elaboram este campo estético, não dependem da interpretação do material

sonoro em que se ancoram, transcendem-no. A informação é, por nós, processada imediata e intuitivamente. Como processo comunicacional, a mixagem distorce o objeto sonoro acoplando informações em suas características acústicas, alterando seu potencial comunicativo de formas distintas, produzindo efeitos sem necessariamente recorrer à representação ou à própria literalidade das obras, como sugere Gumbrecht (2014, p. 126, grifo do autor):

Podemos ver que, mesmo sem voz e música, as palavras conservam suas qualidades literárias e históricas. No entanto, o drama da música e o poder sobre seus ouvintes dependem muito menos de palavras e imagens do que podemos pensar. O drama de *Me and Bobby McGee* se desenvolve, acima de tudo, nas modulações e metamorfoses da voz de [Janis] Joplin. Seu *páthos* está ao alcance de ouvintes que não entendem inglês, pois a canção usa palavras como vultos; o sentido das palavras é secundário. As emoções, atmosferas e estados de espírito que uma voz tão poderosa convoca estão assegurados; qualquer um que tenha ouvido a música os identifica, mesmo na falta de conceitos que possam permitir entendê-los e dividi-los com outros de maneira descritiva.

Esta inefabilidade poderia estar nos remetendo a imagens simbólicas? Estaríamos, neste caso, motivando o nosso imaginário em direção a uma experiência estética? Em suas exemplificações, Gumbrecht entende que este encontro acontece a partir de um anacronismo, “[...] cada *Stimmung* é histórica e culturalmente único” (Gumbrecht, 2014, p. 24) e isto nos traz a impressão de que estamos lidando com sugestões e referenciais culturais. Mas como se trataria o *stimmung* em situações em que não há referência, ou pelo menos, não referências exatas, com menções históricas ou culturais? O *stimmung* estaria fadado às obras de época? Em essência, entendemos que a construção da atmosfera se trata de uma situação de empatia e consonância entre sujeito e obra. Sendo suggestionado por algum tipo de provocação ao inconsciente (ou até mesmo motivando imaginários), a atmosfera se relativiza através das impressões estéticas que a presentificam. As sensações e afetos que compõem esta realidade alternativa tomam o sujeito. Este estado de espírito transcende a interpretação, comunica estados sem precisar torná-las conscientes para o sujeito. Gumbrecht (2014, p. 23) instrui que “[...] o objetivo é seguir as configurações da atmosfera e do ambiente, de modo a encontrar, em formas intensas e íntimas, a alteridade”. Entretanto esta alteridade se dá no encontro, em conexão, no rompimento da posição de sujeito (leitor, espectador ou ouvinte) para uma posição de experiência presentificada.

Dada esta constatação, cabe mencionar como Flusser (2017) entende a empatia no gesto comunicacional que se ampara na materialidade das ondas sonoras:

O corpo humano é permeável a ondas sonoras [...]. Elas podem ser sentidas, sabe-se que se sofre seu efeito. Esse sofrer consciente chama-se em grego, *'pathein'*. A recepção da música [ou das ondas sonoras] na barriga (no peito, no sexo, na cabeça, e, resumindo, em todas as partes do corpo disponíveis para vibração) é *pathos* e seu efeito é a empatia da mensagem. Este caráter patético é literalmente verdadeiro apenas para as mensagens acústicas, para todas as outras ele se aplica apenas metaforicamente. [...] o homem é 'tomado' pela mensagem em um sentido inteiramente físico (não em sentido figurado), ele está em empatia com o *pathos* dela. (Obviamente pode-se pensar em Pan e em Orfeu, mas igualmente pode-se pensar na aerodinâmica) (Flusser, 2017, p. 157-158, grifo do autor).

No gesto de ouvir percebe-se uma consonância entre aquele que envia e aquele que recebe a mensagem, transformando a pele em fronteira de conexão. É onde o corpo se ajusta à "*mathesis universalis*", conectando um ser ao outro através do som "[...] não como oposição entre sujeito e objeto, mas como 'relação pura', a saber, como vibração acústica" (Flusser, 2017, p. 161). A comunicação transcende os limites da textualidade através da comunicabilidade do gesto. O gesto de ouvir se conecta ao gesto criativo da obra, que carrega as informações não-interpretativas da gestualidade materializada. Como na arte, Flusser (2014) entende o gesto quando este tem um fim nele mesmo, sendo a obra seu resultado complementar (a obra é o resultado dos gestos materializados). Por sua vez, ele entende o gesto como gesto autêntico (e não *pseudogesto*) quando este exprime alguma liberdade: "[...] a obra revelará a liberdade que se exprime por ela" (Flusser, 2014, p. 22). Assim, "[...] a teoria geral [dos gestos] deveria distinguir entre o gesto [comunicativo] enquanto expressão e enquanto mensagem" (Flusser, 2014, p. 20). Em um extremo, de acordo com Flusser, estariam os gestos puramente expressivos e no outro os gestos puramente impessoais (informativos). O que Mary Ann Doane (1980, p. 55) descreve sobre o trabalho da mixagem que deseja a limpeza e aceitabilização dos processos de produção, entendemos, portanto, que não é sobre gesto, este seria um *pseudogesto* de trabalho. É na liberdade do gesto de compositores como Bach e Beethoven que Flusser reconhece a possibilidade de provocar (intencionalmente) o ouvinte à experiência do "[...] amor mais humano e universal possível" (Flusser, 2017, p. 160), ou, arriscaríamos propor, provocar náuseas e mal-estar através do som, como, analisaremos adiante, em Irreversível (2002).

Na mixagem o gesto se manifesta, através do ferramental, nas sonoridades, na manipulação das características acústicas, em modificações que expressam, com liberdade, o desejo de provocar afetos e efeitos no ouvinte. Se incorporarmos nesta equação o conceito de *sound* utilizado por Kittler, ampliaremos nossa noção dos elementos comunicativos de essência acústica produzidos pela mixagem. A referência que Kittler faz ao “[...] *sound*, aquilo que não pode ser escrito” (Kittler, 2017a, p. 96) dentro do processo de produção, revela gestos de mixagem.

Parâmetro sobre parâmetro, camada sobre camada, palavras sobre sons [...] o *sound* é aquela parte da música [ou da banda sonora de um filme] que não pode ser anotada [com precisão exata, em partituras ou roteiros] e que representa de forma imediata a sua técnica (Kittler, 2017a, p. 83).

Friedrich Kittler, apresenta algumas ideias interessantes sobre os efeitos do mundo técnico na recepção (e especificamente sobre seu modo de escutar a música), quando associa os estados de loucura induzidos no processo de produção da obra de Pink Floyd, em especial na música *Brain Damage* (Roger Waters), do álbum *Dark Side of The Moon* (1973). De acordo com Kittler (2017), o trabalho conquista para o Rock’n Roll o espaço da *astronomy domain*, (uma atmosfera?) que emerge coesa com o ambiente psíquico de uma mente perturbada. A construção da empatia é elaborada a partir de um personagem e com manipulações acústicas por gestos de mixagem projeta efeitos no ouvinte. Os gestos de mixagem alcançam estas impressões em um conjunto orquestrado. Em suas palavras “[...] a mesa de som [opera] como quinto instrumento” (Kittler, 2017a, p. 86), ou seja, os movimentos sincronizados do ferramental da mixagem, manipulados na mesa de som, pelo engenheiro que nela materializa gestos e lapida a concepção sonora, produz o efeito que se concretiza inserido no contexto da obra, modificando-a com outra linguagem que não a clássica estabelecida pelos padrões da escrita musical, driblando assim a interpretação.

Nas mídias de massa o inconsciente se torna seu próprio objeto. Os canais de informação das artes tradicionais precisavam ser estabelecidos ou interrompidos pela consciência. [...] O *sound*, porém, penetra a armadura chamada ‘eu’, pois entre todos os órgãos sensoriais, os ouvidos são os mais difíceis de ser[em] tapados. [...] é o poder penetrante do *sound*. [...] o poder da própria acústica que tudo penetra (Kittler, 2017, p. 217-218, grifo do autor).

Os efeitos que simulam exteriorizações psíquicas e fazem o espectador experimentá-las intimamente (de forma física e psicológica) são alcançados a partir de gestos de mixagem, que interferem nas características acústicas dos objetos musicais, deformando suas materialidades na busca por influenciar sensações aos ouvintes. Não estamos nos referindo à *escuta reduzida* de Pierre Schafer (2017) onde um som é percebido sem ser relacionado ao seu emissor, pelo contrário, estamos tratando de um objeto de emissor reconhecido, inserido em um contexto, mas com suas propriedades modificadas para o fim de provocar efeitos e afetos. É importante salientar que o avanço tecnológico dos equipamentos de gravação, mixagem (manipulação) e reprodução trouxeram nuances sem precedentes às experiências sonoras. A estereofonia e o amplo alcance de dinâmica e frequência (os sistemas *high-fidelity* ou *Hi-Fi*), tinham capacidades de reproduzir uma orquestra com precisão, mas eram utilizadas em busca de outras liberdades, outras sonoridades. Kittler faz uma constatação precisa desse avanço:

A sala de som do Abbey Road e de todos aqueles estúdios britânicos, que conduziam o mercado musical norte americano para a eletrônica, só surgiu quando os músicos passaram a ocupar as mesas de som [...]. As máquinas de fita magnética para a montagem de som, a técnica de alta fidelidade para a liberação do sobretom [*Obertonbefreiung*], a estereofonia para espaços simulados, o sintetizador e o *vocoder* para as músicas não humanas, por fim o rádio FM para uma qualidade de transmissão sem a qual todas as inovações dos Beatles jamais teriam chegado aos ouvintes [...] (Kittler, 2017c, p. 271, grifo do autor).

A imagem acústica que a estereofonia provê pode simular com perfeição a geografia acústica de uma fonte, mas também pode distorcer, corromper e confundir as percepções do ouvinte. A reprodutibilidade de uma ampla gama dinâmica e de frequências pode estabelecer uma fidelidade na reprodução de qualquer som, mas a alteração, deformação e modificação dos sons, exatamente por este motivo, torna-se proposição conceitual, liberdade na expressão. O caráter fugidio e insidioso do som, (somado aos recursos de manipulação, que nem sempre são identificáveis, mas que, através dos gestos de mixagem, provocam o ouvinte de forma furtiva e penetrante, violando a oposição entre sujeito e objeto na materialidade que os conecta) transforma a reprodução técnica em comunicação de presença, motivadora do imaginário, produtora de afetos por seus efeitos estéticos. As mídias técnicas transformam o mundo no gesto de liberdade, que traz, das capacidades miméticas do aparato técnico, novas possibilidades poéticas e transcendentais.

4 MÉTODOS PARA ANALISAR A MIXAGEM SONORA NO CONTEXTO DAS MATERIALIDADES

Este capítulo pondera, de maneira teórica³⁵, a eficiência de métodos e técnicas de aproximação para a análise da mixagem de obras audiovisuais, assim como busca o desenvolvimento de uma estratégia de aproximação a objetos empíricos que seja pertinente à perspectiva do arcabouço teórico e percurso ensaístico desenvolvido até este ponto. Direcionaremos nossos esforços para questões técnicas, midiáticas, estilísticas, narrativas e de recepção estética, tendo as materialidades das mídias como campo epistemológico central. A busca por encontrar um método que colabore com a organização e eficiência da pesquisa, assim como a pertinência e clareza na seleção e exposição das descobertas de percurso, nos sugere procedimentos aplicados para cada situação encontrada no corpus empírico. Construiremos, então, nossas próprias estratégias de aproximação, justificando a liberdade de adequação a cada caso, na utilização de diferentes métodos de audialização e conexão teórica. As experiências devem demonstrar austeridade na investigação, trazendo, do rigor científico, critério ao exploratório, de tal modo que o alcance da pesquisa esteja alinhado com nosso objetivo. Assim, entendemos que as questões de pesquisa devem conduzir o método.

Os movimentos que inspiraram este sistema de abordagem fundamentam-se em processos naturais e intuitivos, como veremos logo adiante, mas ancoram-se em procedimentos reconhecidos de investigação e utilizam estratégias metodológicas sistemáticas para recolher impressões e organizar suas reverberações. Tendo em vista as subjetividades que estas aproximações aos elementos sonoros podem engendrar, realizamos um levantamento da experiência de diversos autores e técnicas já consolidadas na análise do som (identificando como o campo sonoro é abordado e organizado por eles), avaliando o que pode ser relevante para responder nossa questão central. Assim, apontamos nossa pergunta persistente: como a mixagem motiva o sensível?

Podemos afirmar que boa parte da aceitabilidade (que o processo de mixagem cinematográfica almeja, buscando esconder seus gestos de produção e de

³⁵ Este método não pretende discutir os objetos empíricos que analisaremos no capítulo que segue, nem representará a metodologia utilizada para a organização integral desta dissertação, ele se direciona a compreensão de qual a melhor maneira de nos aproximarmos de um objeto empírico, tendo em vista campo epistemológico convocado nos capítulos anteriores.

execução, servindo como reparadora de imperfeições) já está estabelecida durante o processo de edição de som, a etapa anterior à mixagem, e as imperfeições que persistem são resolvidas em uma etapa braçal e pragmática da mixagem. A engenharia da mixagem contém uma sorte de características técnicas e movimentos sistemáticos que constantemente são tidos como a totalidade do processo, mas vale ressaltar que a realização de alguns gestos específicos convoca o sensível de maneira muito particular, para além dos movimentos pragmáticos de aceitabilização que Doane (1980, p. 55) menciona. Com a banda sonora livre de obstáculos, distrações e imperfeições técnicas, o som pode comunicar sem ser percebido e o gesto de mixagem, no qual estamos interessados, pode ser apenas sensação (motivada pela forma). Para nossa abordagem transcender o tecnocrático e alcançar o sensível, será necessário contextualizar, na obra, os gestos de mixagem, relativizando-os na complexidade de seus efeitos. Muito do processo de mixar, que efetivamente resulta em sensações, se pauta no processo de feitura, também a partir de sensações. Há um tipo de comunicação/informação restrita a este domínio. Assim, o foco ao não-interpretativo é inevitável na análise de uma produção sonora, pois por este canal seremos tocados, por ele a mixagem encontra um caminho para motivar o sensível.

O método que pretendemos experimentar parte das sugestões de atitudes exploratórias inspiradas nos comportamentos de atenção presentes na cartografia. Sob uma observação retrospectiva das apreensões irrefletidas na prática de realizador, encontramos, nos procedimentos comuns ao profissional da área, compatibilidade com modelos cartográficos de aproximação à objetos empíricos. Conseqüentemente, a inspiração no método cartográfico como estratégia de aproximação se dá: em primeiro lugar, pela proximidade da experiência de realizador, onde já se está familiarizado com o jogo de relativizar a atenção durante o processo de feitura de uma obra audiovisual; em segundo lugar, pela compreensão panorâmica (e ao mesmo tempo aprofundada) das percepções que a cartografia possibilita, facilitando a discussão contextualizada na obra, entre-obras, entre-gêneros, como também na análise de gestos de mixagem específicos e pontuais; e por fim, o processo da cartografia convoca exatamente o estado de relaxamento e abertura que os efeitos não-interpretativos da mixagem exigem. Reconhecemos que há traços das atitudes de atenção da cartografia, quando se pretende convocar a sensibilidade à experiência estética não-hermenêutica. Em um

objeto empírico que esperamos encontrá-la, assim como Gumbrecht o fez com seus alunos,

[...] podemos apontar a presença de determinados objetos da experiência [estética] e convidar os alunos à serenidade, isto é, a estarem ao mesmo tempo concentrados e disponíveis, sem deixarem que a concentração calcifique na tensão de um esforço. (Gumbrecht, 2010, p.132)

Estamos buscando efeitos estéticos que exigem a suspensão da atenção e estas atitudes de atenção nos ajudariam a ser menos tendenciosos na investigação. Em outras palavras, este estado de serenidade nos ajudaria a controlar uma certa ansiedade ou um certo esforço na procura por resultados. Buscar ativamente e racionalmente um efeito pré-consciente pode desvirtuar o percurso da pesquisa, ofuscando as sensações e a sensibilidade para o reconhecimento dos fenômenos.

Nos métodos cartográficos apresentados por Virgínia Kastrup (2007), Nísia Martins do Rosário e Adriana Pierre Coca (2018), a cartografia é apontada como método que considera o processo parte fundamental das descobertas, se revelando na ação de colher e tratar os problemas de pesquisa, em uma troca sinérgica entre o campo teórico e o objeto empírico. O comportamento do pesquisador que utiliza o método cartográfico é direcionado por atitudes que se organizam em quatro variedades do funcionamento atencional: o rastreio, o toque, o pouso e o reconhecimento atento (Kastrup, 2017, p. 18-20; Rosário; Coca, 2018, p. 42). O *rastreio* se torna a abertura do pesquisador ao objeto e seus afetos. Neste primeiro contato com o objeto empírico, Kastrup (2007) nos traz uma descrição muito correlacionada com as descrições de recepção do campo não-interpretativo quando explica que “[...] a tendência é a eliminação da intermediação do saber anterior e das inclinações pessoais [...] cujas características se aproximam da percepção háptica” (Kastrup, 2007, p.18). Ao ser *tocado* por algo que atrai sua atenção em “[...] um vislumbre que acontece no nível das sensações” (Rosário; Coca, 2018, p. 42), o pesquisador faz o *pouso*. Neste ponto observa-se o fenômeno mais de perto, analisando suas características e colhendo os dados de sua materialidade para em seguida serem organizadas e experimentadas dentro da pesquisa em um *reconhecimento atento*, conectando os dados não só com o arcabouço teórico levantado, mas também com os próprios procedimentos de *rastreio*, *toque* e *pouso*, refinando a aproximação do pesquisador ao tema. Rosário e Coca destacam que

“[...] o percurso de cada pesquisador-cartógrafo [...] está conectado às suas experiências, às suas subjetividades” (Rosário; Coca, 2018, p. 42), mas, em posição de pesquisador e, ao mesmo tempo, realizador do fenômeno explorado, é importante considerar o que Kastrup (2007, p. 18) sublinha:

[...] quando sob suspensão, a atenção que se volta para o interior acessa dados subjetivos, como interesses prévios e saberes acumulados, ela deve descartá-los e entrar em sintonia com o problema que move a pesquisa. A atenção a si é, neste sentido, concentração sem focalização, abertura, configurando uma atitude que prepara para o acolhimento do inesperado.

No campo audiovisual há uma comunicação não-hermenêutica endereçada ao ouvinte idealizada conscientemente pelo realizador. Neste processo, o engenheiro de mixagem precisa sensibilizar o seu gesto de ouvir, a sua atitude de escuta, sua empatia estética, para que possa prever a reação não conscientizada; ele deve sentir e experienciar a obra na perspectiva de quem a fruirá. É este tipo de sensibilização que precisaremos motivar no nosso processo exploratório. A experiência na engenharia de mixagem proporciona, em certa medida, um treinamento de controle do foco da atenção auditiva, para reconhecer na obra sonora, pelas capacidades do ferramental, alguns gestos e procedimentos técnicos realizados, mas mantendo ainda assim, concomitantemente, a atenção aberta às sensações e atmosferas, desmistificando, pelo menos em parte, o processo de depuração dos fenômenos. Uma vez submersos na atmosfera e motivados esteticamente, sensibilizamos nossa atenção ao processo de reconhecimento das manifestações. A entonação teórica, por sua vez, influencia aproximações ao nosso objeto empírico, apontando sentidos e perspectivas, entretanto, com reflexões associativas motivadas não pela procura ativa, mas por uma atitude de deixar-se embriagar. As experiências se pronunciarão naturalmente capturando nossa atenção. Estaremos atualizando critérios de aproximação para cada acidente, conforme avançamos nos reconhecimentos das matérias e estésias. Os fenômenos observados individualmente delinearão as aproximações para uma observação mais detalhada. As conexões decorrentes dessa rede, tramada desde a experiência à sensibilização, organização e reconhecimento, comporão nosso recorte de entendimento dos efeitos não-hermenêuticos da mixagem, assim como introduzirão uma sugestão explanatória de suas motivações afetivas.

Cada objeto empírico considerado exige uma adaptação da abordagem de pesquisa, condicionada aos modos de apreensão de seus efeitos, mas a magnificação dos fenômenos acessados nos guiará a um aprofundamento na totalidade do gesto, na essência da comunicação não-interpretativa da mixagem. Neste sentido, a diversidade de um corpus heterogêneo pode proporcionar resultados ainda mais abrangentes, identificando o diálogo entre as diversas manifestações. Nesta proposta investigaremos dois objetos empíricos sonoros de características distintas: um longa-metragem e um episódio de uma série de TV por streaming. Será feita uma contextualização descritiva de cada recorte selecionado para em seguida desdobrar os procedimentos metodológicos de escuta, visualização e análise da mixagem sonora. Apesar de trabalharmos em uma perspectiva contextualizada, utilizando as obras em sua integralidade como elo de análise, não performaremos a descrição dos resultados aos objetos em sua completude. Recortaremos os gestos que melhor representam e exemplificam nossas descobertas, fazendo referência ao contexto, quando este apresentar relevância. Será possível, também, incorporar objetos empíricos musicais e audiovisuais nesta equação. O audiovisual, por se tratar de um universo de origem visual e predominantemente narrativo, pode exemplificar com clareza a aplicação do método. Seus gestos, contextualizados, tomam outra forma e relativizam a apreensão. A descrição do contexto fica mais objetiva e podemos observar os resultados dentro da narrativa. O objeto fonográfico musical, inserido em uma obra audiovisual, tem a vantagem de lidar com gestos de mixagem livres da síncrese³⁶. Na mixagem de uma obra musical é possível que encontremos propostas sonoras muito mais ousadas, proeminentes e amparadas no interesse das sensações. Não quero propor que a utilização dos sons dentro de uma obra audiovisual possa ser uma elaboração artística equivalente à construção de uma obra musical independente. Os conhecimentos específicos de cada área são vastos. Apenas arrisco-me dizer que grande parte das gravações musicais e audiovisuais contemporâneas têm se aproximado muito nas técnicas de produção e na manipulabilidade do ferramental. Se tratam de construções metódicas em diversas camadas de sons que se complementam e que são desenvolvidas em etapas progressivas, com matérias baseadas na mesma tecnologia, orquestradas pela mixagem com gestos muito

³⁶ De acordo com Michel Chion, síncrese “[...] é a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual” (Chion, 2008, p. 54).

similares e finalizadas com ferramentas compatíveis. O que nos interessa destacar aqui é o que se refere às potencialidades da mixagem. A interferência que acontece em ambos os casos é muito próxima. Temos o mesmo ferramental técnico com relativas liberdades estéticas para tratar das matérias sonoras e temos o contexto narrativo para relativizar nossa análise.

Mas, então, como analisar o som e mais especificamente a mixagem? Quais estratégias poderiam nos auxiliar para reconhecermos o não-interpretativo da mixagem? Rodrigo Carreiro e Luíza Alvim (2016) fazem um levantamento bem abrangente sobre métodos de análise da banda sonora de objetos audiovisuais e musicais, criticando e compilando sugestões metodológicas encontradas nas principais bibliografias da comunicação, análise fílmica e estudos do som. Dos livros de comunicação, como *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação* (Barros; Duarte, 2005 *apud* Carreiro; Alvim, 2016.) e *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som* (Bauer; Gaskell, 2002 *apud* Carreiro, 2016) Carreiro e Alvim (2016) destacam a concordância entre estes autores sobre a necessidade da “transposição de códigos” (Carreiro, 2016), no nosso caso, dos códigos sonoros aos códigos verbais, ou seja, a necessidade da descrição dos fenômenos. Mas como e o quão detalhadamente descrever? A descrição de sons pode ser mais subjetiva do que se espera, condicionada à atitude de escuta, ao contexto, às suas propriedades físicas, psicoacústicas ou textuais. A precisão de uma descrição pode mapear características isoladas, mas ainda assim não representar bem o efeito do objeto sonoro contextualizado. A descrição da estrutura da linguagem fílmica ou musical serviria para análises morfológicas, mas pouco mapearia impressões afetivas e pré-conscientes. Em *Análise do Filme* (Aumont; Marie, 2004 *apud* Carreiro; Alvim, 2016), Carreiro aponta que os autores encontram, considerados em análises fílmicas, o fracionamento e classificação de elementos sonoros. Devido à grande quantidade de informações encontradas na banda sonora, as músicas, as vozes, os ruídos, os ambientes, os efeitos sonoros, ou mesmo outros tipos de fracionamentos, sustentariam independentemente análises específicas, mas não se aplicariam a todo tipo de pesquisa, o que leva os autores de *Análise do Filme* a ponderarem uma metodologia aplicada a necessidade de cada pesquisador. Outro tipo de fracionamento das informações sonoras é apontado no livro *Ensaio Sobre Análise Fílmica* (Vanoye; Goliot-Lété, 1994 *apud* Carreiro; Alvim, 2016) onde os autores dividem o som por posicionamentos dentro da narrativa: sons em campo, fora de

campo e extra-diegéticos. Um gráfico de duas colunas com descrição e interpretação dos sons, respectivamente, é apresentado e logo considerado “[...] pouco útil à construção de métodos de análise da banda sonora de filmes” (Carreiro; Alvim, 2016, p. 182) por ser demasiado frágil na correlação entre os sons e suas interpretações. Para nossa pesquisa, que visa encontrar respostas não interpretativas, um gráfico de interpretações pareceria um pouco incoerente. Entretanto, devemos considerar que as descrições de sons, que apontaremos como não-interpretativos, não deixam de exigir algum teor de interpretação às enumerações impressionistas resultantes da experiência de recepção. Carreiro e Alvim (2016), ainda em discussão sobre os autores da análise fílmica, apontam uma certa eficiência das estratégias propostas por Rick Altman. A estratégia proposta se baseia na elaboração de quadros comparativos de fracionamento analítico um pouco mais detalhado, onde há uma pontuação numérica do volume de cada som, por sua relação no contexto da mixagem, além das representações gráficas do som. Mas Carreiro e Alvim (2016, p. 187) admitem que métodos realmente precisos ainda não foram alcançados. *A Arte do Cinema: uma introdução* de Bordwell e Thompson (2013), é mencionado por seu êxito em enumerar elementos formais e de uso criativo do som (Carreiro; Alvim, 2016, p. 183) mas descartado por não engendrar nenhuma proposta de método de análise. De fato, Bordwell e Thompson (2013) apontam dificuldades em analisar o som de um filme, mas abrem caminho para uma reflexão quando percebem que

[...] não podemos parar o filme e congelar um instante de som como podemos fazer ao estudar um fotograma [...]. No cinema, os sons e os padrões que eles formam são fugidios. Esse caráter fugidio explica parte do poder dessa técnica: o som pode obter efeitos muito fortes e, ainda assim, permanecer imperceptível (Bordwell; Thompson, 2013, p. 409).

As características que o fazem difícil de analisar podem ser também o que torna sua comunicação furtiva. Este “permanecer imperceptível”, mas “obter efeitos muito fortes” nos remete diretamente ao não-interpretativo, à informação não racionalizada, ao não-hermenêutico. Os autores de *A arte do Cinema* explicitam a infinidade de possibilidades que o som proporciona, exemplificando com descrições de sequências e cenas em que usos do som são constituídos nas etapas de mixagem, tratando de volume, timbre e processamentos como o *futzing*, filtragens que alteram drasticamente os sons para fazê-los parecerem saídos de um telefone

ou de um rádio. Ao se referirem diretamente à mixagem cinematográfica, ressaltam, predominantemente, sua possibilidade de “guiar a atenção do espectador” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 419) além dos gestos de aceitabilidade e limpeza. Entretanto, este tipo de abordagem não resultaria em uma metodologia de análise, estaria compenetrado em listar potencialidades, não aprofundando a respeito de efeitos estéticos mais complexos.

Pensemos nas metodologias que se concentram em examinar as formas de ouvir. Ao formatar nosso método de aproximação às matérias sensíveis da mixagem, vale resgatar o conceito estabelecido em 1966 por Pierre Schaeffer (2017), onde ele entende que o *objeto sonoro* é materializado a partir das possibilidades de gravar e reproduzir sons e que, manipulando este objeto e o que pode abarcar em sua materialidade, ele transcende o seu emissor, sua natureza e se torna uma nova matéria prima comunicacional. Pierre Schaeffer compara sua aproximação do *objeto sonoro* à lógica transcendental de Edmund Husserl (Schaeffer, 2017, p. 206-208). A atitude na percepção é a chave para a transcendentalidade do objeto testemunhado e se torna a chave para Schaeffer transcender sua visão sobre os sons. O *objeto musical*, para Schaeffer, provém da linguagem musical clássica, utilizando seus recursos de harmonia, melodia, ritmo e dinâmica para se comunicar com os referenciais de quem a frui. É uma linguagem limitada pela escrita musical, pelas notações, pelo que pode ser traduzido nas partituras e se comunica a partir da linguagem musical escrita. Se libertar do objeto musical acessaria o que ele chama de *música concreta*, onde não há concepções da linguagem musical pré-estabelecidas, apenas o som. Schaeffer (2017), ao longo de sua pesquisa, desenvolve, aplicando o método da *escuta reduzida*³⁷, uma tipologia, que classifica as possibilidades de timbre dos objetos sonoros, por critérios de duração, variação e originalidade. Esta tipologia retorna a atitude de escuta a uma morfologia reducionista, que não se concentra em aprofundar o conhecimento sobre os afetos, mas a atitude na escuta e o gesto de aproximação do objeto, abrem caminho para uma aproximação. A *escuta reduzida* (termo que Pierre Schefer utiliza inspirado nos experimentos de audição às cegas de Pitágoras) sensibiliza o ouvinte ao objeto sonoro que já não é apenas o produto de um emissor, mas carrega consigo algo para além de sua causalidade, paralela ou mesmo indiferente à sua significação e ao

³⁷ Termo criado por Pierre Schaeffer, para se referir aos sons dos quais não vemos o emissor, mas também utilizado no contexto cinematográfico por Michel Chion para sons fora de quadro.

seu emissor. Uma estratégia possível para encontrarmos efeitos não-hermenêuticos da mixagem poderia partir de um exercício de adaptação desta atitude de escuta de Pierre Schaefer ao universo narrativo cinematográfico, de uma maneira similar à apropriação de Michel Chion, mas concentrando nossa atenção não à escuta de objetos não visíveis ou fora de quadro, mas aos afetos que são motivados pelas características acústicas destes objetos sonoros.

Michel Chion define alguns tipos de escuta que podem nos ser úteis para estabelecer nosso tipo de abordagem. A *escuta causal* (Chion, 2011, p. 27) informa sobre a fonte, seja visível ou invisível, dando pistas sobre sua materialidade, sua natureza ou sobre os movimentos que o ocasionam, não precisamente identificáveis, mas como indícios diretos de sua causalidade. A *escuta semântica* se dá ao interpretarmos códigos, principalmente os da língua falada, mas também outros que podem ser estabelecidos externamente ou dentro do universo fílmico, como signos estabelecidos pela trama. Neste caso, a partir destas duas formas de escuta, poderíamos, pela escuta causal, identificar na fala de um personagem não só sua identidade, seu humor ou talvez seu estado de saúde, mas também poderíamos, pela escuta semântica, trazer informações verbais. Chion então propõe uma terceira atitude de escuta remontando ao conceito estabelecido por Pierre Schaeffer de *escuta reduzida*, onde pondera que “[...] o valor afetivo, emocional, físico e estético de um som está associado não só à explicação causal [...], mas também às suas qualidades específicas de timbre e de textura” (Chion, 2011, p. 31). Assim, Chion (2011, p. 30) classifica a escuta reduzida como “[...] um método novo, fecundo e... pouco natural (!)” pois lida com o descritivo dos sons de forma a desconsiderar a sua causa. O exercício de treinamento que Chion propõe aponta para a escuta repetida de um determinado som ou sequência, ao ponto de descontextualizá-lo em busca de uma descrição sobre sua materialidade como *objeto sonoro*. É importante observar que este mesmo som, no contexto da obra, será considerado por todas as três atitudes de escuta concomitantemente, relativizando seu efeito ao contexto, em harmonia com a percepção de Gumbrecht (2010) sobre o campo hermenêutico e não-hermenêutico coexistirem. Esta proposta de audição repetitiva descontextualizadora é útil para isolar uma camada de informação do som, mas não para resgatar seus afetos dentro da narrativa. Nossa proposta de analisar o som contextualizado se preocupa com a atitude de escuta do espectador e não do pesquisador, ou melhor dizendo, do pesquisador como espectador audiente. O

método de Pierre Schaeffer formata sua aproximação para o reconhecimento da matéria do objeto sonoro. Nosso método pretende reconhecer que esta matéria é um solo comunicacional não-interpretativo da mixagem.

De forma análoga ao objeto musical, que se constitui relacionado às regras da linguagem musical, as regras da narrativa estabelecerão diretrizes ao tratamento dos sons. Dentro de uma obra audiovisual é comum que uma parte das características acústicas devam obedecer às proposições da narrativa. Há uma linguagem da mixagem audiovisual que se estrutura na narrativa. O gesto de mixagem pode ter mais ou menos liberdade para propor esteticamente dentro do universo de possibilidades da obra e esta liberdade parte de um contrato com o espectador. A justaposição entre imagem e som – considerando que seja algo que propicie a verossimilhança no universo fílmico – solicita da mixagem gestos determinados de adequação. Em outras palavras, os sons e as imagens devem harmonizar para que esta sinergia transpareça plausível no universo da fábula. Quando algo foge deste equilíbrio uma anormalidade é promovida, seja a partir do conflito, da dissidência, do exagero ou da ausência. A mixagem adequada não se beneficia com anormalidades que chamem a atenção para si, ela busca efeitos que sejam eficientes ao motivar afetos e discretos para não descolarem da realidade da fábula. Há uma sutileza que precisa ser levada em consideração no reconhecimento de gestos de mixagem não-hermenêuticos no universo audiovisual.

Gaudreault e Jost, no seu livro *A narrativa Cinematográfica* (2009), agrupam as formas de expressão do cinema em cinco matérias: imagens, barulhos, falas, menções escritas e música. Os barulhos, falas e músicas são matérias que solicitam a interferência da mixagem em suas características acústicas. Nos interessa observá-las nessa ambiguidade, quando comunicam, a partir de sua posição integrada à narrativa, e, ao mesmo tempo, a partir de suas materialidades, como objetos sonoros. Os gestos de mixagem mais fundamentais posicionam os sons corretamente para que eles sejam influentes dentro da narrativa. Em um artigo publicado tivemos a oportunidade de apontar alguns caminhos na perspectiva da narratividade da mixagem. As possibilidades de sentido identificadas na mixagem foram agrupadas em: 1) *Gestos de Asseptibilização ou Deformação de Sons na Mixagem*; 2) *Gestos de Construção de Sons Não Diegéticos na Mixagem*; e 3) *Gestos de Manipulação Acústica de Sons Diegéticos na Mixagem* (Bracht, 2018). O primeiro dos gestos se refere aos movimentos que definem quais interferências nas

características sonoras devem ou não ser eliminadas ou reforçadas, ou mesmo a inserção de deformações como alterações de distorção, afinação e timbre com objetivos narrativos. O segundo dos gestos discute como as características informam o espectador a respeito de sons que não participam da diegese, estando ou não fora do enquadramento. O último gesto se dá pelo posicionamento acústico dos sons no ambiente diegético, na simulação ou não da perspectiva e utilização de efeitos em consonância, ou mesmo dissonantes à verossimilhança. Esta publicação de 2018 não se propõe a ser uma abordagem metodológica, mas a encontrar gestos autônomos da mixagem que interfiram na narrativa. Um primeiro lampejo do entendimento, de uma maneira focada na comunicabilidade destas informações, que resida exclusivamente nesta etapa de produção, sob o aspecto de suas funções narrativas. Entretanto, mesmo estes sons, estando adequadamente posicionados na narrativa e obedecendo às exigências formais impostas pelo contexto, apresentam uma certa liberdade para explorar dimensões estéticas, sem necessariamente subverter a verossimilhança. O *objeto sonoro*, por consequência de sua materialidade, precisa ser manipulado (mixado) para ocupar seu espaço. Sem as interferências na matéria acústica a obra não só perderia sua efetividade como, em casos típicos, perturbaria a apreensão e arrancaria o espectador do universo da fábula. A comunicabilidade destas matérias emerge de um emaranhado fluido de possibilidades para encontrar seu estado de equilíbrio no contexto da obra. Esta matéria pode habitar a sonoridade geral da obra ou se projetar em contrastes sonoros, em mascaramentos psicoacústicos, em gestos abruptos ou na valorização de determinadas características acústicas. Assim, um som pode servir à narrativa e paralelamente trazer sensações e impressões estéticas: motivando afetos; acentuando sensações; agregando significados; ressignificando sentidos; desconstruindo perspectivas; atenuando impactos; ambientando universos; induzindo reações importantes aos objetivos artísticos.

Em *A Afinação do Mundo*, Murray Schafer (2011) apresenta diversas abordagens de classificação do som e suas propriedades acústicas, se referindo às ocorrências

[...] de acordo com suas características físicas (acústica) ou com o modo como são percebidos (psicoacústica); de acordo com sua função e significado (semiótica e semântica); ou de acordo com suas qualidades emocionais ou afetivas (estética) (Schafer, 2011, p. 189).

Quanto à classificação que Schafer propõe, para analisar o som por suas qualidades estéticas, vale considerar que ele está se referindo a sons não manipulados, em um contexto de paisagem sonora real. Devemos também considerar que sua abordagem em relação ao termo estético se dá pelo viés clássico do feio e do belo, e não ao tipo de aproximação que pretendemos abordar, baseada nas estesias e materialidades da comunicação. Em uma discussão de catalogar e representar os “[...] fatos auditivos por sinais visuais” (Schafer, 2011, p. 175) são analisadas suas representações simbólicas motivadas por características da acústica (descritiva ou projetada visualmente, por suas propriedades mecânicas), da fonética (descritiva, das representações da fala) e da notação musical (prescritiva, por representações limitadas de sons que possuem modelos musicais); onde o autor considera este tipo de representação “perigosa e inapropriada” (Schafer, 2011, p. 175). Há um esforço em desenvolver uma metodologia para catalogar os sons e entendê-los

[...] tanto como eventos quanto como objetos [...] [e para isso Schafer propõe um roteiro com] informações gerais sobre a cena: a distância do som de seu observador, seu comprimento, se ele se destaca do ambiente sonoro ou se é apenas perceptível, se o som em consideração é semanticamente destacável ou se faz parte de um contexto ou mensagem mais amplos, se a textura geral do ambiente é semelhante ou dessemelhante e se as condições ambientais produzem reverberação, eco ou outros efeitos como flutuação (diminuindo) ou deslocamento (ponto ambíguo de origem) resultante de distúrbios atmosféricos, como vento ou chuva. [...] Poder-se-ia produzir um gráfico [com respostas a estas perguntas, acrescentando] uma descrição física geral do próprio som [com os ítems]: *ataque, corpo e queda* [...] *duração, frequência e dinâmica* [...], *flutuações internas* [...], e dois novos fatores, tirados de Pierre Schaeffer: *massa e grão*. [...] Estes dois últimos necessitam de explicação. A massa está relacionada à frequência. Enquanto alguns sons consistem em frequências e alturas claramente definidas, outros são formados por feixes de frequência inextricavelmente emaranhados. [...] A massa de um som está onde [a concentração do] seu volume parece estar [afinado]. [...] Do mesmo modo o grão é um tipo de flutuação interna com efeito modulatório regular. [...] O grão dá textura: ele raspa a superfície do som e seu efeito consiste em trêmulos [...] ou vibratos [...] (Schafer, 2011, p. 191-192, grifo do autor).

Das impressões provocadas pelos sons encontrados nas paisagens sonoras, ele estabelece seis parâmetros universais presentes em qualquer som, sendo que cinco claramente se referem às características revisadas pelos critérios da mixagem: distância, intensidade, inteligibilidade, textura e fatores do entorno acústico. O sexto elemento, *ocorrência* (que Schafer categoriza em *isolada*, *repetida* ou *parte de um contexto maior ou mensagem*), não seria necessariamente decidido pela mixagem,

dado o contexto em que ele propõe fazer esta análise, que é exatamente a paisagem sonora, o *soundscape*, onde nossa atenção auditiva pode passear livremente. Entretanto, Schafer também menciona a noção de audição seletiva, inspirado pela psicologia gestáltica, onde os sons podem tomar a posição de figura, de fundo e de som fundamental (Schafer, 2011, p. 26), as quais também recaem nas técnicas de planificação e direcionamento do foco auditivo na mixagem. Assim é feita uma classificação do que os sons podem trazer de informação, mas ainda descontextualizadas. São explicações que se preocupam com as características acústicas, suas naturezas e suas posições em um contexto real de paisagem sonora, não em um contexto audiovisual, onde há intencionalidade estética. As explicações propostas por Schafer (2011) ainda não entram no campo da comunicação, mas nos apontam possibilidades de observar o som em suas múltiplas camadas de informação. Schafer (2011, p. 194) reconhece que “[...] o [seu] sistema será arbitrário, pois nenhum som possui um significado objetivo”, porém o entendemos muito eficiente em cobrir aspectos formais isolados e, ainda, este *significado objetivo*, no contexto de uma obra, pode ser melhor projetado e apreendido. Ao longo do livro, Schafer estende sua discussão sobre os sons na relação com nossos antepassados antropológicos, trazendo relevância à significação, simbologias e funções arquetipais de sons presentes em nosso inconsciente coletivo, que nesta pesquisa consideraremos (por estarmos tratando do uso de sons em obras artísticas) parte das provocações do campo da estética ao imaginário. Ele nos relembra, também, que é importante considerar a natureza do que estamos lidando, ao levantar uma questão interessante sobre nossa maneira de falar sobre (e estudar) os sons, sem tocá-los:

Se McLuhan estiver certo, podemos esperar nos afastarmos de nossa dependência da representação visual do som, assim como estamos abandonando a cultura impressa. Foi a cultura impressa que, na visão de McLuhan, afastou o mundo de sua associação original com o som e tratou-o mais como uma ‘coisa’ dentro do espaço. Do mesmo modo que agora a notação musical está sendo substituída pelo aparelho de som, o gravador está impelindo o estudo físico da acústica para a área humana da psicoacústica (Schafer, 2011, p. 182).

Em resumo, as estratégias de abordagem do som, encontrados na bibliografia, podem então nos levar a: tocar e ouvir os sons, observar suas relações como nossos universos psicológicos e antropológicos, descrever suas

características físicas e psicoacústicas, observar o foco sonoro por definição de figura, fundo e som fundamental, além de considerar distância, intensidade, inteligibilidade, textura e fatores do entorno acústico (Schafer, 2011); analisar o timbre, intensidade e altura (Bordwell; Thompson, 2013); observar a sua natureza musical ou estética (Schaeffer, 2017); considerar a escuta semântica, causal e reduzida (Chion, 2011); e agrupar as funções dos gestos narrativos na mixagem (Bracht, 2018).

Todos estes parâmetros devem ser relativizados e eventualmente resgatados quando for relevante destacá-los, mas outros parâmetros podem ser convocados conforme sensibilizarem a atenção do pesquisador. Não devemos reduzir a escuta ao puramente sonoro, classificar os objetos setorizadamente, ou tipificar o que é estritamente narrativo, estritamente musical ou estritamente não-hermenêutico. Analisar sistematicamente a obra partindo de uma descrição de seus elementos sonoros e suas características acústicas levaria a uma discussão para um campo da morfologia, da técnica e da linguagem, com resultados insuficientes acerca da recepção estética. Devemos reconhecer que gestos de mixagem exigirão uma análise tecnicista, identificando os processos em uma simulação por engenharia reversa, mas que, por fim, se descontextualizada, revelar-se-á imprecisa, frágil e gratuita. Ela explicaria, de alguma forma, algo sobre o processo (ainda questionável por se tratar de um processo diluído em uma série de etapas), mas dificilmente alcançaria explicações sobre o resultado afetivo e psicológico no qual se está interessado. Entretanto, a simulação de engenharia reversa, os gráficos sonoros visuais e as descrições e classificações de sons não devem ser descartados se utilizados para decupar os gestos de mixagem que produziram o efeito investigado. Na análise de mixagem integrante de uma obra, é importante observar a matéria sonora contextualizada, mensurar o seus efeitos no movimento de mútuas influências. Não deve-se partir para uma análise de objetos isolados. As impressões se perdem quando não há um ponto de referência. As características acústicas estão sempre presentes quando sons são registrados, mas a mixagem se materializa a partir da relação entre estes sons e seu contexto. Seja no contexto sonoro, na relação de som a som, seja na sua relação com o texto fabulativo. Apesar de trabalharmos em uma perspectiva contextualizada, utilizando as obras em sua integralidade como o elo de análise, não nos obrigaremos a performar a descrição de nossos resultados aos objetos em sua completude. Recortaremos os gestos que

melhor representam e exemplificam nossas descobertas e faremos referência ao contexto quando este apresentar relevância. Nossa discussão não pretende desdobrar os modos de escuta e significação, mas experimentar livremente buscando constatar que há um modo de produção de informação subjetiva que manifesta-se na matéria sensível da mixagem. O objetivo é expandir a percepção em todos os sentidos para compreender, nesta camada comunicacional complexa e contextualizada, o que se vale estritamente da mixagem, para assim destacar, quais características devem ser descritas.

Sem dúvida, contexto é um termo muito útil à mixagem. A mixagem sempre lida com os elementos relativizando-os: entre os sons, entre imagem e som, entre o universo da obra e outras significações e, inclusive, numa relação de comparação com outras obras, gêneros, estilos e autores. O contexto intermedia os sentidos e impressões nas diversas camadas de informação contidas no objeto analisado. O campo não-hermenêutico, por sua vez, pressupõe uma análise de impressões subjetivas, dos estados de espírito induzidos, mas que estão expostos em sua potencialidade quando contextualizados na obra. Nos parece profícuo partir das sensações, da multiplicidade das subjetividades, do que sensibiliza os afetos de forma pré-consciente, não-interpretativa, para em seguida desvendar o que organiza esta matéria sensível na mixagem. Como estratégia de contextualização devemos analisar as características da obra em sua integralidade, trazendo os sinais e padrões encontrados, mas também as diferenças, comparando-os não só entre as cenas e sequências da obra em que pertencem, mas entre os diversos objetos empíricos. Um corpus diverso, então, se torna favorável. Para identificarmos a potencialidade da comunicação não-hermenêutica da mixagem devemos experimentar a análise de forma abrangente, procurando gestos extremos que se evidenciem com clareza, deixando os objetos analisados protagonizarem o fluxo de compreensão suscitando os resultados. Abriremos espaço para a experiência se conectar, intuitivamente, às teorias convocadas, constitutivas do nosso campo epistemológico (ou melhor, do nosso ensaio de cruzamento epistemológico). Pretendemos motivar nossas análises reconhecendo, pela multiplicidade de referências, a essência dessa camada comunicacional da mixagem, fundada nas materialidades das mídias, mas que move afetos em nossas complexidades anímicas. Deixar-nos embriagar pelo universo da fábula nos permite acessar este pré-consciente, este háptico, esta atmosfera que é motivada e motivadora do

inefável, do simbólico, do que transcende a noção entre sujeito e objeto, entre obra e audiente, em uma reverberação provocada pela própria materialidade da comunicação.

A pergunta retorna: como a mixagem motiva o sensível? Qual conjunto de constatações pode nos aproximar desta resposta?

5 INTENSIDADE, ATMOSFERA, ESTADO PSICOLÓGICO

Cabe, antes de seguir adiante, um esclarecimento a respeito de nossas intenções ao articular uma conexão entre as estruturas do imaginário e as materialidades da comunicação. Os capítulos anteriores foram postos em continuidade com a intenção de ressaltar a confluência entre os campos teóricos. Ambos se fundamentam na tensão entre o corpo, a psique e nossa maneira de se apropriar e dar sentido às transcendentalidades do mundo. Gilbert Durand (2002, p. 64), mesmo buscando uma forma comum (transformável e motivadora, para um agrupamento de imagens simbólicas) que integra os *regimes* e a significação funcional do imaginário, não nos deixa esquecer que toda esta estrutura se estabelece balizada pelas materialidades e limites do corpo. Em uma hipótese provocada pela observação da reflexologia, Durand (2002, p. 51) entende que “[...] existe uma estreita concomitância entre os gestos do corpo, os centros nervosos e as representações simbólicas”. O conjunto sensorio motor e a reflexologia são fundamentos da complexidade da psique. O sistema sensorial, que apreende as experiências estéticas, utiliza o corpo inteiro na formação das imagens [simbólicas] (Durand, 2002, p. 50). Desta forma levantamos a hipótese de que, as sensorialidades que constituem nosso corpo, quando motivadas esteticamente (na recepção das artes, por exemplo), poderiam acessar afetos mais profundamente estruturados no inconsciente que a interpretação, afetos anteriores à cultura-do-sentido. Efeitos de recepção (física, sim, mas) motivadores do imaginário, portanto de resposta (potencialmente) psicológica. Importante lembrar que as imagens simbólicas são impressões que conectam todos os sentidos (visão, audição, tato, olfato e paladar) à conceitos abstratos, medos, desejos e aspirações, aos aspectos profundos e universais da experiência humana. Estamos lidando com efeitos pré-conscientes, sensações e afetos que reverberam pelo corpo e alcançam o mais transcendental e atemporal dos níveis de comunicação, que molda nossa estrutura psíquica. Através da sinergia entre mente e corpo, o gesto artístico nos faz reagir. Os saberes inerentes proporcionam respostas a estímulos, sistemas que podem ser utilizados como veículos comunicacionais poderosos. Essa comunicação, motivada esteticamente, pode resgatar formas míticas e arquetípicas de um sistema latente atribuindo sentido, efeito ou intensidade às experiências de recepção (nos domínios

de *pathos*³⁸). As estruturas do imaginário, portanto, não poderiam ser desconsideradas na comunicação que ocorre de forma pré-consciente. Uma *linguagem* que, digamos, poderia promover a comunicação na sensibilização da *substância do conteúdo*. Tal hipótese poderia, inclusive, em um estudo mais aprofundado, nos conduzir à análise da interação das experiências estéticas com imagens simbólicas e formas míticas, convocando a mitocrítica e a mitanálise para a explicação de alguns estímulos produzidos pelos gestos de mixagem. Neste estudo, entretanto, nos concentraremos em apresentar estratégias que sensibilizem atmosferas, momentos de intensidade estética e efeitos de presença.

A *intensidade estética* e os *efeitos de presença*, desenvolvidos no livro *Produção de Presença* (Gumbrecht, 2010), são conceitos não-hermenêuticos que se debruçam sobre os efeitos das artes. Em uma análise metódica dos comportamentos desde épocas mais remotas da idade média à idade moderna, é apresentada uma mudança na forma de apreensão do mundo. O que antes posicionava o corpo como superfície (objeto/presença) em oposição à sabedoria incorpórea (sujeito/sentido), agora entende o corpo como peça fundamental na apropriação da experiência humana. Em uma tipologia simplificadora de formas de apropriação do mundo pelos seres humanos, a *comunicação* e a *interpretação* estariam mais próximas da cultura-de-sentido e os componentes não-interpretativos, não-hermenêuticos de nossa relação com o mundo, mais próximos da cultura-de-presença. Os extremos se estabelecem desde o gesto mais material de *comer* (!) as coisas do mundo, que engloba a antropofagia e a teofagia, ao outro extremo, o da *comunicação total*, da total acessibilidade aos pensamentos e sentimentos mais íntimos. Assim, a emergência do sentido cessa ao *silêncio absoluto*, enquanto intensifica o peso da presença. O sentido, por sua vez, alivia o peso da presença (Gumbrecht, 2010, p. 114-117). A comunicação que preserva o seu peso pela presença, entretanto, estaria relativamente imune ao eufemismo causado pela interpretação, pois acessaria de forma direta, através da materialidade do gesto/objeto, o sensível. Entretanto somos seres que interpretam e se torna muito difícil abandonar este vício, assim, a convivência entre estes modos de apreensão do mundo operam em um sistema de oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido. A presença independe do sentido, mas não faz menos desejada a

³⁸ Nos referimos a *pathos* sob os conceitos gregos clássicos da retórica aristotélica, onde este pilar fundamental de comunicação dá voz aos sentimentos e emoções.

interpretação. A interpretação e a experiência de presença não suavizam uma à outra, coexistem. Coexistiriam independentes se não fossem tomadas sinergicamente pela oscilação, entretanto, por este motivo, entendemos que há uma possibilidade de se influenciarem. Ao observarmos nós mesmos (nos observar experienciando o fenômeno, uma prática tipicamente hermenêutica) em um momento de experiência de intensidade estética, não racionalizamos este impacto imediatamente, mas logo levamos seus efeitos à interpretação que inevitavelmente acontecerá, dado nosso costume de interpretar para dar sentido. Por isso, no processo de fruição (e análise) de uma peça artística, somos levados a considerar o contexto intrínseco da obra. Em outras palavras, buscaremos dar atenção aos gestos não-interpretativos de mixagem, pelos quais seremos motivados inconscientemente, mas que resultarão influentes na maneira de recebermos a obra (não como gesto isolado, mas) em sua autonomia estética, onde há a possibilidade de “[...] nos deixarmos ser agarrados por uma oscilação em que os efeitos de presença invad[am] os efeitos de sentido” (Gumbrecht, 2010, p. 157).

Não pretendemos explicar por inteiro, ou esgotar possibilidades de recepção da arte e dos referidos gestos de mixagem, nem ditar suas relações com o campo epistemológico levantado. Almejamos sustentar a hipótese de que as materialidades, os efeitos de presença e a espectralidade física podem produzir afetos profundos e complexos (permitindo recursos de intencionalidade artística sob uma comunicação não-hermenêutica), quando consideradas dentro de um contexto narrativo. Michel Chion observa usos específicos da mixagem como o uso da “[...] reverberação para reforçar o sentimento de vazio e de silêncio” (Chion, 1991, p. 50). O gesto proposto por Chion é projetado sobre um potencial de sensibilidade do ouvinte que, por efeito, relaciona-o com seu próprio imaginário, suas memórias e referências, mas não conscientemente. O vazio e o silêncio ainda não se referem ao efeito psicológico, apenas produzem um recorte atmosférico. Quando o acrescentarmos em uma determinada situação, o que se lerá a partir deste gesto de mixagem poderá ser ressignificado. Chion (1991) apenas indica que uma atmosfera pode ser propiciada pelos recursos da mixagem. Não temos nesta experiência uma estética transcendental inerente, onde obra e espectador se amalgamam. O contexto em que este gesto de mixagem está inserido será o que pode nos informar se a transcendentalidade acontece, se o espectador, motivado pelo uso da mixagem,

vibra com o *pathos* da obra, se no momento de intensidade estética, há uma sintonia entre sujeito e objeto.

Murray Schafer (2011) aborda o tema da estética dos sons pela filosofia clássica do feio e do belo, propondo os termos “romances sonoros” e “fobias sonoras” para sons que seriam agradáveis ou desagradáveis aos ouvidos. Ele ressalta que “[...] diferentes grupos culturais têm atitudes variadas perante os sons [...]” (Schafer, 2011, p. 206) mas questiona até que ponto esses gostos realmente seriam diferenças culturais (ou de diferentes sistemas de imaginários, acrescentaríamos). Estes romances e fobias sonoras, mesmo ainda inconclusos na sua pesquisa, não deixam dúvida de que se referem a impressões psicológicas e/ou fisiológicas. Os termos para descrever o valor estético dos sons, no quadro apresentado no capítulo de contextos sonoros (Schafer, 2011, p. 208-210), variam entre amedrontador, excitante, desagradável e amigável. São leituras simples de objetos sonoros em recorte, mas que começam a sinalizar possibilidades de efeitos pré-conscientes. Em uma obra audiovisual ou fonográfica estas impressões estéticas poderiam aproximar e motivar o ouvinte a diferentes sentidos e estados internos. Contextualizados, estes objetos sonoros poderiam servir como elo entre obra e espectador.

Nosso método de abordagem propõe que todo evento analisado (como gesto de mixagem) seja observado em suas características sensíveis comunicacionais não-interpretativas, considerando-as em 4 etapas. A atitude que nos direcionará à análise será despertada pela (1) sensibilidade ao efeito (as atitudes de atenção ao toque cartográfico nos guiam neste aspecto, permitindo que o percurso de análise considere o macro e o detalhe), portanto permaneceremos em estado de serenidade, permitindo que os afetos nos envolvam. Os afetos motivados pelo universo do *stimmung*, das materialidades, da presença, quando sensibilizados pelos gestos de mixagem, independem das operações de interpretação, entretanto o pano de fundo que estes efeitos causam podem provocar ressignificações da narrativa e direcionamentos na fruição da obra. Para tanto, as situações que pretendemos observar requerem que decupemos o gesto de mixagem na sua posição dentro da complexidade de cada contexto, portanto (2) contextualizaremos a

obra em sua *insularidade*³⁹. Este afastamento do gesto, para contextualizá-lo, amplia nossas perspectivas, pois permite que reconheçamos seus efeitos relativizados e em recorte, colaborando para que entendamos como afetos podem se conectar a determinados fatos. Nos interessam atmosferas e efeitos que, quando projetados: incitem afetos ao espectador de forma pré-consciente; produzam efeitos estéticos que, contextualizados, presentifiquem uma situação; sensibilizem reações e incitem sensações e afetos que posicionem o espectador dentro da obra; resultem em estados mentais e percepções do mundo (da fábula, ou não) que, ao se relativizarem em conexão, promovam experiências estéticas que transcendam o paradigma obra/espectador, fazendo-os vibrar no mesmo *pathos*.

Uma vez reconhecidos estes efeitos, nos concentraremos em (3) decupar os gestos que os suscitaram. Avaliaremos como e se determinados gestos de mixagem podem intensificar ou eufemizar a experiência estética. Avaliaremos se as estratégias têm o potencial de promover um simulacro de estados psicológicos internos da obra (seja de um personagem ou de um contexto) no ouvinte/espectador. Sustentaremos nossas aproximações na descrição de gestos de mixagem específicos, os quais consideraremos amostras, potenciais comunicacionais. Os gestos e efeitos encontrados também serão analisados em suas (4) características técnicas, na utilização do ferramental, nos gestos estilísticos e formais. Portanto, estruturamos nosso método da seguinte forma: (1) atenção sensibilizada; (2) contextualização da obra; (3) decupagem os gestos: características técnicas, estéticas, interferência na narrativa, estados psicológicos ou reações ligadas a personagens, atmosferas; (4) técnicas de mixagem e utilização do ferramental.

Sobre as estruturas das análises, vale ressaltar que as descrições não seguirão a ordem exposta (e possivelmente experienciada pelo espectador) nos destaques (1), (2), (3) e (4) por questões ontológicas. A descrição das materialidades não-hermenêuticas da comunicação em sua forma abstrata, se torna um problema insolúvel no contexto em que investigaremos, pois se tratam de experiências que, quando racionalizadas, perdem seu efeito imediato de conexão (se prendem ao objeto, ou se confundem com a narrativa). Traremos os efeitos destes gestos através de descrições que os relativizem na narrativa. Portanto,

³⁹ Este termo é utilizado por Gumbrecht (2010, p. 130) ao considerar a obra em sua autonomia estética, em sua “estrutura situacional” na qual a experiência estética ocorre.

iniciaremos a análise contextualizando a atmosfera de cada obra para, em seguida, tratar de descrever seus efeitos e gestos de mixagem encontrados. O mergulho descritivo retornará à experimentação e às descrições técnicas tantas vezes quanto for necessária para aprofundamento das compreensões do gesto.

5.1 EFEITO *IRREVERSÍVEL*

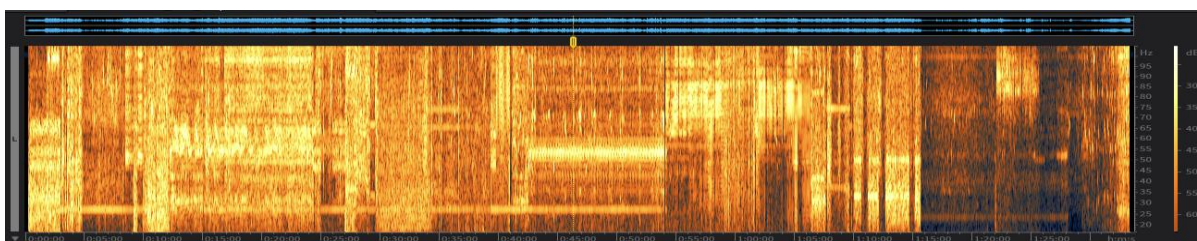
A atmosfera criada em *Irreversível* (2002), filme francês, dirigido pelo franco-argentino Gaspar Noé, utiliza recursos interessantes para complexificar a experiência audiovisual. Ao analisá-los podemos compreender um tipo de uso do som e da mixagem capaz de envolver o espectador de uma maneira um tanto inusitada. A partir destes recursos o diretor promove uma exteriorização de estados psicológicos dos personagens, transportados ao espectador por estratégias não-interpretativas. São recursos técnicos e estilísticos, não textuais, que despertam reações fisiológicas e psicoacústicas na recepção, reverberando de forma psicológica e associativa, ao interagir com a narrativa.

A trama de *Irreversível* é desenvolvida em capítulos de temporalidade reversa, onde cada cena que ocorre é o acontecimento posterior ao que acontecerá na cena seguinte. Conhecemos antes dos acontecimentos, suas consequências. Somos jogados, diretamente, às cenas mais agressivas e, aos poucos, vamos revelando as inquietantes situações anteriores. Os diálogos introdutórios são lascivos, sugerem pedofilia e incesto, seguindo ao longo do filme por um caminho violento e homofóbico. O trabalho de câmera é vertiginoso, rodopiando as imagens na tela em círculos intermináveis. A geografia dos espaços internos é confusa, labiríntica. As imagens de sexo e violência irrompem na tela explícitas, sem censura. Gemidos e açoitadas se misturam à trilhas musicais paralelas (*Irréversible [...]*, 2021). A música que parece ser diegética tem a linguagem do *techno* e se espalha pelos ambientes do *Rectum*, o pub gay onde ocorre o brutal assassinato da sequência inicial. A trilha extra-diegética (menciono em especial a música *Rectum*, composta pelo francês Thomas Bangalter, integrante do Daft Punk) se assemelha a um alarme prognosticador: com timbre distorcido, um sintetizador monofônico, atonal, oscila intermitentemente entre alturas graves e agudas, mas não chega a lugar algum melódica e harmonicamente, apenas mantém o estado de alerta. A construção da atmosfera (que prepara o ambiente para o mais relevante momento

de intensidade estética) se arquiteta do início do filme à cena central, na qual ocorre um estupro seguido de agressão violenta. Angustiante e tensa, a atmosfera é compartilhada a partir dessas provocações. Esta angústia está sendo levada ao espectador, com o claro objetivo de conduzir respostas emocionais imediatas. Nesta perspectiva, a atmosfera poderia ser meio de submeter o espectador a uma situação de empatia com uma conjuntura que, naquele ponto de desenvolvimento da narrativa, ainda não conhecemos. Podemos reconhecer, nestas estratégias audiovisuais, um efetivo propósito de submeter o espectador a uma situação de conexão com o estado psicológico dos personagens. Estamos nos referindo aqui aos primeiros minutos do filme, onde a trama (complexa devido à temporalidade reversa) ainda não está plenamente estabelecida.

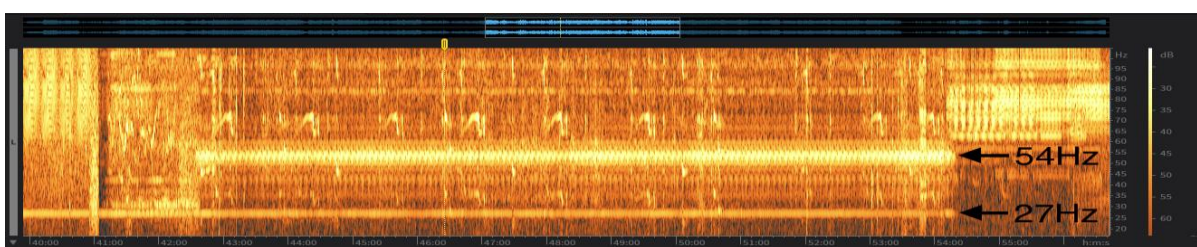
Como reconhecemos elementos estruturados nas materialidades sonoras se manifestam nas propostas formais, com o objetivo de envolver o espectador em um conjunto de acontecimentos distópicos, desconfortáveis e adversos? Como reconhecer os gestos que, por um efeito estético não-hermenêutico, propiciam a empatia profunda? O filme une os recursos dos diversos campos (visual, textual e sonoro) para promover seu resultado atmosférico, mas gostaria de direcionar nossa atenção a uma camada específica do som, potencializadora de emoções e extremamente invasiva. Na utilização de uma baixa frequência contínua, o espectador é influenciado não-hermeneuticamente na apreensão do texto fílmico. Abaixo, nas figuras 1 e 2, temos uma representação gráfica da banda sonora de *Irreversível*. O desenvolvimento temporal da banda sonora se dá horizontalmente. Verticalmente vemos o espectro de frequências da banda sonora sendo abaixo as frequências graves e acima, progressivamente frequências agudas. A intensidade das vibrações é representada pela cor, sendo o preto a ausência de som, gradativamente aumentando a intensidade do laranja ao amarelo e se aproximando do branco, quando o sinal beira ao limiar do suporte digital. Acima da representação por espectro sonoro podemos ver a representação visual da onda sonora (*waveform*) completa do filme, estando em azul mais claro a cena selecionada no detalhe do campo inferior. Na figura 1 temos o filme completo e na figura 2 temos um recorte da cena central do estupro, desencadeadora de toda a trama. A janela de amplitude de frequências selecionada em recorte nas figuras vai dos 20Hz (Hertz) no extremo inferior dos gráficos aos 100Hz no extremo superior.

Figura 1 - Representação visual da banda sonora integral do filme *Irreversível*



Fonte: Irreversível (2002).

Figura 2 - Representação visual da banda sonora da cena de estupro do filme *Irreversível*



Fonte: Irreversível (2002).

A audição é capaz de perceber frequências de 20Hz a 20.000Hz e a região representada no gráfico é apenas uma fração disso, que chamamos de subgraves. Selecionamos desta forma, sintonizada nas regiões mais baixas da audição, intencionalmente, pois é ali que concentraremos nossa análise. Esta região dos subgraves não pode ser reproduzida por qualquer equipamento. Os padrões de salas de cinema preveem este alcance, tendo uma calibragem e alto falantes próprios para a baixas frequências, entretanto, em uma audição caseira provavelmente perderíamos esta faixa do espectro, abaixo de 50Hz, e o efeito estaria comprometido.

Identifica-se, na banda sonora de *Irreversível*, um ruído constante na região de 27Hz, durante os primeiros 50 minutos de filme (figura 1). Este ruído permanece insistente e constante até seu clímax, em um plano sequência extremamente violento, com aproximadamente 10 minutos de duração, onde Alex (Monica Bellucci) em uma passagem subterrânea⁴⁰ para pedestres, é encurralada, estuprada e espancada até o estado de coma. É uma cena muito impactante graficamente e reverbera perturbadora psicologicamente. O espectador é preparado para esta experiência desde o início do filme. Nesta cena podemos identificar, somada ao

⁴⁰ As condições sonoras da passagem subterrânea, onde a cena do estupro acontece, favorecem as ressonâncias acústicas modais. Há uma possível associação acústica aos templos e câmaras ressonantes de construções de arquitetura aural, ainda que de forma obtusa (Barthes, 2014, p. 53) e não claramente intencional.

ruído de 27Hz, o seu harmônico sintonizado em 54Hz (figura 2). O harmônico funciona como uma extensão potencializadora, que se combina aos 27Hz, não se destacando, mas provocando a impressão de maior complexidade e intensidade no resultado. As frequências nesta região fazem vibrar os objetos e os corpos que tocam, estão no limiar entre a audição e o tato. O uso de um ruído de baixa frequência por tempo prolongado força um efeito estético de desconforto e náusea no espectador. O corpo reage biologicamente a este tipo de ruído. Diversos estudos performados desde o início do século XX indicam os efeitos de longa exposição a ruídos de baixa frequência⁴¹. No artigo de 1983 de G Rasmussen, intitulado *Human body vibration exposure and its measurement*, as frequências entre 20hz e 30Hz são associadas a uma ressonância no grupo cabeça-pescoço-ombros. Experimentos identificaram um padrão na ocorrência de reações psicológicas e fisiológicas causadas por estas exposições como “[...] mudanças na assimilação de alimentos, na atividade muscular, na atividade reprodutiva, etc., bem como lesão interna real [...] [e também] efeitos psicológicos como *perception*, desconforto e dor [...]”⁴² (Rasmussen, 1983, p. 5, tradução nossa).

As relações fisiológicas causadas por estes sons não são imediatas. É necessária uma exposição prolongada com intensidade controlada, ao mesmo tempo que o universo da fábula necessita que o ruído seja furtivo, entremeado nos sons diegéticos. Esta precisão encontramos em *Irreversível*. A mixagem mantém os ruídos lesivos em equilíbrio rigoroso, direcionando o foco auditivo para outras figuras sonoras⁴³, abrindo espaço para que o efeito seja sorrateiro e permaneça oculto, mascarado entre sons do trânsito, sons da cidade, sons das músicas diegéticas e extra-diegéticas, mas mantendo a potência de seu efeito. Além disso, os ruídos constantes tendem a serem omitidos pelo sistema psicoacústico de adaptação auditiva do ser humano, mesmo quando sua intensidade e presença são relevantes.

Laura Wilson (2012) discute, sobre esta mesma sequência de *Irreversível*, o conceito do *physical spectatorship* ou espectadorialidade física, que consiste em um tipo de espectadorialidade que envolve o corpo, levando em consideração a impressão do espectador em relação ao texto. O espectador deixa sua posição de

⁴¹ Um estudo detalhado a respeito de reações causadas no corpo humano por vibrações pode ser encontrado no livro *Handbook of Human Vibration* (Griffin, 1990).

⁴² No original: “[...] *changes in food assimilation, muscular activity, reproductive activity etc. as well as actual internal injury. [...] [also] psychological effects such as perception, discomfort, and pain [...]*”.

⁴³ Murray Schafer (2002, p. 214) trata dos termos de *figura*, *fundo* e *campo* sob o conceito gestáltico, se referindo ao que seria o foco de atenção do ouvinte.

mero observador (sujeito) e se integra à obra como objeto, a partir das materialidades do som, não sendo mais capaz de uma atitude de indiferença em relação ao que é mostrado.

A espectadorialidade [...] construída pelo *Irreversível* limita severamente a capacidade do espectador/público/audiência de evadir conscientemente seus afetos [...] em seu uso do ruído, perturba o domínio do visual para permitir uma leitura crítica e resistente de sua representação de estupro⁴⁴ (Wilson, 2012, p. 123, tradução nossa).

Laura Wilson entende (2012, p. 125) que a utilização desta frequência provoca uma sensação psicológica “pura”, sem objeto definido, um *affect*⁴⁵ que, quando combinado à cena, objetifica a suas sensações de desconforto, às imagens do estupro. Com este recurso, o diretor Gaspar Noé desvia o espectador voyeurístico a uma situação fisicamente desconfortável, criando uma empatia coagida, imposta, frente ao conteúdo explícito da cena.

Figura 3 - Frame extraído do filme *Irreversível*



Fonte: *Irreversível* (2002).

A função da mixagem não está apenas em mascarar a audibilidade destes

⁴⁴ No original: “*The spectatorship [...] constructed by Irreversible severely limits a spectator’s/viewer’s/audience’s ability to consciously evade its affects [...] in its use of noise, disturbs the dominance of the visual to allow for a critical and resistant reading of its representation of rape*”.

⁴⁵ O dicionário online *Merriam Webster* aponta no sentido de *affect* ser uma reação (física e psicológica) em relação à uma experiência ou pensamento: “1) a set of observable manifestations of an experienced emotion: the facial expressions, gestures, postures, vocal intonations, etc., that typically accompany an emotion; 2) the conscious emotion that occurs in reaction to a thought or experience” (Affect, c2024a). O dicionário online *Cambridge* não classifica *affect* como substantivo (Affect, c2024b).

ruídos sem ofuscar seus efeitos. É uma condição importante compreender suas potencialidades de provocarem ressignificações do texto. A manipulação dos sons, quando tratados como ruído, podem se tornar canais de comunicação eficientes e discretos. O desconforto que experienciamos em *Irreversível* (2002) é, em grande parte, produzido pelo ruído, “[...] não só porque canais reais sempre apresentam ruído, mas também porque as próprias informações podem ser geradas com seleções ou filtrações de um ruído” (Kittler, 2017, p. 287). Há uma informação presentificada e um mascaramento para que a informação não seja revelada. As reações fisiológicas de adaptação auditiva aos sons constantes minimizam a racionalização. A comunicação submete sua inteligibilidade como estratégia para esconder informações, mas usa o ruído como informação latente. Não é apenas a indústria da guerra que reveste seus sinais em códigos aparentemente amorfos para que possam trafegar intraduzíveis e só decodificados nas pontas extremas das cadeias. O entorno sonoro fílmico, pela mixagem, disfarça a informação que é responsável por carregar o elemento chave para a construção da espectadorialidade. Por efeitos psicoacústicos e fisiológicos, o mal-estar não é filtrado pelo algoritmo afetivo, retendo a impressão, a sensação. A reação do corpo ao ruído é um evento autônomo psico-fisiológico inconsciente que, ao não encontrar objeto para se fixar, se conecta à experiência fílmica. O agente dos afetos não é identificado racionalmente, construindo na espectadorialidade reações de náusea, desconforto e ansiedade, que são associadas ao estupro e à agressão física, em *Irreversível*.

As provocações são invasivas, resultam em um direcionamento das sensações do espectador em tom quase clínico, tão afrontoso quanto a experiência científica que Alex (que talvez, não por acaso, os protagonistas tenham o mesmo nome) sofre em *Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick⁴⁶. No filme *Clockwork Orange*, Alex (praticante da ultraviolência e de estupros), através da intervenção do estado, é obrigado a participar de um experimento onde é exposto a filmes de conteúdo extremo, sob o efeito de uma droga experimental, a qual direciona quimicamente sua espectadorialidade à aversão e desconforto em relação às imagens assistidas. Os olhos de Alex (de *Clockwork Orange*) são mantidos abertos com uma estrutura mecânica de grampos e presilhas (enquanto um enfermeiro

⁴⁶ Arrisco, ainda, levantar uma associação entre a trilha musical de abertura de *Clockwork Orange* com a música *Tempus Edax Rerum*, utilizada nos créditos iniciais de *Irreversível*. A melodia e os timbres sintetizados me parecem muito similares. As temáticas de ultra-violência e grafismos lúbricos explícitos de ambos os filmes não deixariam esta associação gratuita.

umededece seus globos oculares com um conta gotas) para que ele não possa desviar o olhar das imagens. Este gesto que não se faz necessário em *Irreversível*, pois não podemos fechar nossos ouvidos para os ruídos que afetam a experiência. Através dos aspectos de materialidade de um objeto sonoro, a atmosfera distópica de *Irreversível* é produzida sem que o espectador possa evadir, exceto deixando a sala de cinema. De fato, do público total de aproximadamente 2000 espectadores durante as exibições de estréia de *Irreversível*, em Cannes, há relatos de mais de 200 pessoas deixando o cinema com vertigens e o registro de mais de 20 pessoas sofrendo desmaios e necessitando de tratamento com oxigênio (Irish Times, 2002).

Após a cena do estupro e do brutal espancamento que Alex (Monica Bellucci) sofre, o ruído ofensivo cessa, o impacto psicológico e fisiológico está completo. Passeamos pelas próximas cenas em situações sem maiores impactos sonoros e visuais, mas a consciência do que acontecerá (devido à narrativa reversa) à personagem não deixa a atmosfera molesta se dissipar, apenas intensifica nossa angústia e o desejo de que tudo se revele um sonho. A metáfora e a ironia recaem exatamente na estrutura irreversível da vida. Os ruídos subgraves que causam o impacto permanecem fisiologicamente com seus efeitos latentes por algum tempo e, mesmo depois de se dissiparem, deixam reminiscências nas memórias que o espectador guarda da narrativa, pelo menos para aqueles que não abandonaram a sala. As ponderações e reflexões causadas pelos momentos de desconforto podem, inclusive, permanecer reverberando por ainda mais tempo.

A força do resultado encontrado em *Irreversível* é, em parte, explicada pela permanência do efeito no campo não-hermenêutico. O ruído não é revelado em momento algum, ele permanece furtivo. Ao contrário do trabalho de câmera (que rodopia ostensiva na declarada intenção de nausear o espectador) os efeitos sonoros não entregam a origem do desconforto que causam, conectando os afetos motivados à própria experiência da espectralidade.

Neste exemplo, quais gestos de mixagem foram utilizados? Onde o efeito analisado solicita gestos de mixagem? Não é possível classificar/decupar/separar com exatidão, os processos de concepção, direção, edição de som e mixagem. Mesmo tendo participado ou presenciado a execução, os limites da autonomia de

cada área são difusas. Não estamos discutindo a autoria destes gestos. As baixas frequências causadoras do mal-estar em *Irreversível* podem ter sido propostas na direção ou na roteirização e possibilitadas pela edição de som (ao incluir sons com este material para serem mixados). Obviamente os sons presentes na edição de som precisam conter as regiões do espectro, mas os caminhos tomados para a realização dos gestos podem ser diversos. Uma primeira hipótese é que haja um canal de ruído sintonizado na região dos subgraves, que cruza linearmente todas as cenas ao seu ápice. Neste caso a mixagem faria a conexão deste ruído aos outros sons que ornaram o desenho de som, buscando o equilíbrio para que o resultado seja efetivo (pois necessita de certo nível de pressão sonora para tanto) e ao mesmo tempo furtivo (para que não seja racionalizado e “suavizado” por um efeito de sentido). Há também a possibilidade de performar o efeito através do reforço de determinadas regiões de frequências, sintonizando e acentuando ressonâncias, fazendo com que o material sonoro produza maior pressão na região dos subgraves. O controle destes processos, de qualquer forma, devem respeitar uma série de padrões técnicos de calibragem para salas de cinema e outras adaptações⁴⁷, emoldurando as possibilidades criativas.

Para mensurarmos a complexidade do processo de mixagem de *Irreversível* (e talvez de qualquer outra obra sonora) precisamos considerar a interferência do meio no processo criativo, retornando aos conceitos de acoplagem seus limites impostos.

Importa destacar a conexão, quer dizer, a acoplagem ocorrida entre: a) a materialidade de um meio de comunicação, b) a materialidade de um movimento corporal imposto pelo meio e c) o que tradicionalmente denominaríamos ‘produções intelectuais’ (Gumbrecht, 2010. p. 399).

Os movimentos realizáveis, nos limites da materialidade do suporte e do ferramental, permitem um certo grau de liberdade no gesto. A mixagem manipula a relação entre os sons e interfere em suas variações dinâmicas, equilíbrio de frequência, tónus tímbrico, intensidades relativas e características de espacialização.

⁴⁷ Já comentamos que, em ambientes domésticos, há o risco de perdermos regiões de subgraves por ineficiência do aparato de reprodução. Também necessitaríamos aprofundar o estudo a respeito da eficiência dos efeitos quando reproduzidos por fones de ouvido: o impacto direto na membrana auditiva teria o mesmo resultado quando reproduzidos em grandes ambientes com grande SPL (*Sound Pressure Level*)? De nossa experiência pessoal, se não tendenciosa, podemos apontar que bons fones de ouvido, ao contrário de televisores (com alto-falantes simples embutidos), parecem entregar pelo menos parte do efeito.

Existem diversos (na casa dos milhares) tipos de compressores⁴⁸, compressores por banda de frequência ou equalizadores dinâmicos⁴⁹, equalizadores⁵⁰, geradores de distorções, de harmônicos ou de sub-harmônicos, simuladores de espaços acústicos, máquinas de eco, reverberadores, entre outras infindáveis combinações destes processamentos, além dos controles nativos de qualquer mesa de som ou DAW (Digital Audio Workstation) como o panorâmico⁵¹ e os *faders*⁵². Todos os parâmetros automatizáveis (atualmente, no universo digital), recurso utilizado massivamente. Cada uma destas ferramentas tem características diferentes, geram distorções particulares, produzem marcas sonoras e suas escolhas e combinações são relevantes. Os engenheiros de mixagem que se debruçam sobre seus equipamentos costumam desenvolver sua própria linguagem e estilo de uso das ferramentas, tamanha variabilidade das aplicações. A performance da mixagem se sustenta em uma sensação subjetiva e sutil, mas se torna estranhamente discernível, se inconsistente. Nos efeitos encontrados em *Irreversível*, um processamento incorreto (se, por exemplo, deixasse-nos ouvir a compressão dos subgraves refletindo nas frequências mais altas, se ouvíssemos o compressor *respirar*, no jargão do nicho) poderia derrubar a efetividade dos ruídos, acusando sua presença e perturbando a fidelidade dos demais sons. Um equalizador com filtragem errada poderia simplesmente eliminar o ruído ou super valorizá-lo ao ponto da distorção, novamente comprometendo o resultado.

A diferença entre o parâmetro que funciona e o que não funciona é sutil. Os gestos são subjetivos. Sua precisão depende da sensibilidade, apesar de lidarem com parâmetros extremamente técnicos. A ambiguidade de uma proposta criativa tolera apenas em parte a quebra de práticas canônicas e estilísticas estabelecidas no contrato audiovisual. O efeito que se dá pela sonoridade precisa gozar de harmonia entre técnica, criatividade e linguagem. Motivar o espectador a sentir algo, que se confunde com sua própria realidade e percepção de si, revela o domínio da obra sobre a espectadorialidade e conseqüentemente o domínio dos realizadores sobre as materialidades do meio. Fundamentados na autonomia da mixagem para conduzir estes gestos, produz-se, então, comunicação não-hermenêutica.

⁴⁸ Controlam dinamicamente a proporção entre as amplitudes do sinal.

⁴⁹ Controlam dinamicamente as amplitudes de determinadas bandas de frequência.

⁵⁰ Reforçam ou atenuam determinadas regiões de frequência.

⁵¹ Controles que posicionam os sons na geografia da sala de reprodução.

⁵² Controles deslizantes que definem a intensidade de cada som.

Apontamos aqui para o potencial do gesto não-semântico, não-interpretativo, mas altamente comunicativo. Entende-se, por este motivo, a mixagem como etapa decisiva para a eficiência dos efeitos em *Irreversível*, assim como um exemplo relevante para contemplar as possibilidades estéticas das materialidades na comunicação.

5.2 EFEITO SILENCIADO

Utilizar o som para posicionar o espectador dentro do texto fílmico, em uma posição subjetiva de audição, é discutido por alguns dos principais teóricos do cinema (Chion, 2011; 2009; 2016; Jost, 2009). A mixagem é um dos recursos mais importantes neste processo. Trata-se de uma perspectiva estabelecida na planificação e timbragem dos objetos sonoros em cena. Os gestos de mixagem que sistematizam esta proposta estética não apenas posicionam o espectador na perspectiva do personagem como também o induzem à uma sutil mudança de comportamento, redefinindo sua espectadorialidade mais habitual. O sexto episódio da série *Dahmer – Um Canibal Americano* (2022), cujo título é “Silenciado”, emprega um tipo ousado de mixagem, que radicaliza alguns conceitos de auricularização subjetiva. A abordagem narrativa estabelecida no tratamento sonoro se atém ao conceito de “ponto de auricularização interna primária”, abordado por Jost (2009, p. 172-175). Trata-se de mimetizar a audição de determinado personagem a partir de recursos estilísticos. Entretanto, nem todas as cenas que simulam uma audição subjetiva são construídas da mesma maneira, nem produzem o mesmo tipo de efeito no espectador. Um dos gestos que analisaremos simula a audição subjetiva de Jeffrey Dahmer, de maneira psicológica e poética (!). A outra ocorrência que analisaremos busca simular a ausência de audição de Tony Huges, uma das vítimas de Jeffrey Dahmer. Nesta análise confrontaremos as características destes dois gestos de mixagem e as respostas que produzem nas suas funções de indicar o ponto de auricularização destes personagens. Analisaremos a experiência estética que se estabelece pela oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido. Vejamos os detalhes.

A primeira sequência do episódio informa, em *flashback*, que Tony é portador de uma deficiência auditiva irreversível causada pelo uso de antibióticos durante a gravidez de sua mãe. Anos a frente, sua apresentação como jovem-adulto no

episódio se dá em uma casa noturna dos anos 80, submerso na música pop carregada de subgraves. Em *slow-motion*, o jovem Tony bate com a mão em seu peito, no ritmo, enquanto dança, indicando que mesmo não ouvindo, ele sente as vibrações acústicas. Entretanto, o som que as batidas em seu peito proporcionam se assemelham ao estrondo de um coração. A sequência dura 10 segundos, mas é suficiente para instigar ao duplo sentido: além de indicar ao espectador sobre a possibilidade de Tony sentir as vibrações da música, ela revela um elemento chave da narrativa, o som do seu coração. As imagens podem suscitar certa confusão, mas, neste plano, não estamos no ponto de auricularização de Tony (a audição subjetiva de Tony se revelará em seguida, de forma distinta), mas sim em um ponto de auricularização que será de Jeffrey Dahmer. Ainda que inicialmente o sentido possa ser obtuso (Barthes, 2014, p. 53) e tênue ao ponto de não garantir intencionalidade, a confirmação se concretiza em uma cena posterior, em que ao aproximar seu ouvido do peito de Tony e ouvir seu coração, Dahmer reage claramente transtornado com o som. O espectador ouve com Dahmer, todos os sons do entorno sumirem em *fade-out*⁵³, dando lugar ao seu ponto de auricularização subjetivo e detalhado de um vívido coração bombeando o sangue pelo corpo de Tony Huges. Na última sequência do episódio, Dahmer cozinha e come este mesmo coração, em um gesto de prazer, de se apropriar do outro. Gumbrecht inclui o ato de *comer* em uma das suas maneiras de se apropriar do mundo “[...] em que o conceito de ‘mundo’ inclui outros seres humanos” (Gumbrecht, 2010, p. 113) e conclui que

[...] comer o mundo vai sempre provocar nos seres humanos, como partes corpóreas do mundo, o medo de que eles próprios possam ser comidos. E por isso que a maioria das sociedades faz do ato de comer carne humana um tabu [...] (Gumbrecht, 2010, p. 114).

Gestos de mixagem que representam a subjetividade de Dahmer são recorrentes na série. O contato com os índices sonoros materializantes⁵⁴ dos órgãos internos das vítimas é apreciado por Dahmer antes mesmo de matá-las. Ouvir é um ato lascivo que o prepara para o encontro direto com aquele órgão de desejo. É um gesto sexual preliminar. Dahmer repousa o ouvido sobre o coração de Tony como também o faz, da mesma maneira, com outra vítima, em outro episódio. O coração –

⁵³ Movimento de diminuir gradualmente a intensidade de um som.

⁵⁴ Chion (1994, p. 93) utiliza este termo para descrever sons que trazem informações materiais sobre objetos que não vemos, mas apenas ouvimos. Neste caso, o coração de Tony Huges.

até aqui – está vivo e ribomba num crescendo libidinoso e afetivo, em um reencontro uterino. Em outra sequência de outro episódio da série, o orgasmo e o som úmido e viscoso da masturbação de Dahmer se misturam com a lembrança (em um *flashback* com som e imagem) do som úmido e viscoso de seu dedo eviscerando um peixe (a mixagem equilibra intencionalmente as características acústicas destes dois sons, fazendo-os parecer o mesmo). A esplanonofilia⁵⁵ é mencionada pelo psicólogo da prisão. Ao conversar com Dahmer, ele explica a associação entre o brilho de órgãos internos com o brilho úmido dos órgãos sexuais. O auralismo⁵⁶, apesar de não ser mencionado, tem uma importante participação na sexualização das experiências de Dahmer. Percebe-se a importância da utilização de índices sonoros para construir sua posição aural e seu estado psicológico. As propostas audiovisuais estão em simbiose com o universo interno do protagonista – dão voz às suas parafilias.

Estes pontos de auricularização subjetivos da posição de Dahmer, entretanto, nos indicam efeitos que se estabelecem pelo sentido, pelos seus significados⁵⁷. É claro que existe uma manipulação dos conteúdos sonoros e que esta manipulação interfere em nossa recepção, concentra nosso foco de atenção, direciona nossa recepção, produz sons mais contundentes, nos faz acreditar que aqueles sons estão nos personagens como estão em nós. Entretanto, neste caso, as ligações narrativas não são motivadas estritamente pelas materialidades do som (como vimos em exemplos anteriores), mas feitas a partir da interpretação, da conexão de fatos, do contrato audiovisual. Os recursos de mixagem estão servindo ao texto e exigem uma atitude de interpretação do espectador. A materialidade dos gestos da mixagem tem uma função narrativa, a impressão estética se dá na busca do sentido, a epifania surge desse efeito. Estes efeitos de sentido podem vir a causar fenômenos de

⁵⁵ Parafilia ao desejo sexual pela evisceração ou contato com órgãos internos.

⁵⁶ Auralismo é um fetiche definido pela excitação causada pelo som. De acordo com o *urban dictionary*: “*Auralism is a sexual fetish defined as sexual arousal or excitement caused by sound, to be compared with voyeurism. This sound might be music, a voice, the actual sounds of sex itself, or other sounds, and may include enjoyment from listening to others having sex. As with most fetishes, in some cases it is simply a small additional turn-on, and in others it is a requirement to sexual gratification*” (Auralism, c1999-2024).

⁵⁷ Nós nos concedemos o direito, assim como Gumbrecht o fez, de não entrar nos pormenores das definições de signo para estabelecer o conceito de sentido, mas vale destacar que são dez contrastes que o autor cita entre “cultura de presença” e “cultura de sentido” onde se atribui o sentido às operações do pensamento, enquanto a presença revela o conhecimento diretamente ao corpo, “[...] a substância que aparece, que se apresenta à nossa frente (mesmo com seu sentido inerente), sem requerer a interpretação como transformação em sentido” (Gumbrecht, 2010, p. 108). Portanto, consideramos da cultura de sentido o que requerer interpretação.

espectatorialidade física como a ansiedade (motivada pelo potencial risco que a vítima está correndo), ou repulsa (ao associar sexo e evisceração), mas o sentido se projeta conscientemente. A experiência física (de ansiedade e repulsa) que se somatiza no espectador, encontra seu causador na expectativa criada pelos significados, deduzida pelo entendimento dos fatos. A subjetividade do ponto de auricularização produz a compreensão do estado psicológico de Dahmer, mas não nos faz sentir o mesmo que ele, pelo contrário. Parafraseando Gumbrecht (2010, p. 137), “[...] pode[ría]mos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego”. A experiência estética se dinamiza nessa tensão. A epifania causada por uma interpretação, por um efeito de sentido, culmina em um efeito de espectatorialidade física, em um afeto. A função da mixagem, nesta equação, é pragmática e tem fins narrativos. Os efeitos físicos da espectatorialidade que seus gestos propiciam são indiretos, ainda que relevantes para a experiência sensorial audiovisual.

Quando passamos ao ponto de auricularização subjetiva de Tony Huges, entendemos que a mixagem promove efeitos diretos (de conteúdo não-interpretativo) para a espectatorialidade. A surdez de Tony Hughes, vítima de Dahmer, portador de deficiência auditiva neurosensorial, é simulada em algumas sequências onde a narrativa sonora assume a subjetividade de Tony, colocando o espectador no ponto de auricularização deste personagem em seis momentos de diálogo. Entretanto, o silêncio de Tony não é absoluto. O silêncio absoluto da banda sonora de uma peça audiovisual realçaria os sons do entorno do espectador. “Quando não há som, a audição fica mais alerta” (Schafer, 1994, p. 358), uma reação natural dos seres humanos que têm audição. O silêncio, então, precisa ser representado.

Um ruído constante e amorfo, indefinido, velado nos agudos e carregado nos graves, toma o lugar de todos os sons. São sons que ecoam pelo ar com uma intensidade palpável, preenchendo o espaço ao redor, provocando uma sensação de solidez e imponência. Os timbres graves têm uma qualidade densa e encorpada, como se estivessem mergulhados em profundidade, proporcionando uma sensação de presença, adicionando uma dimensão emocional e sensorial à experiência auditiva. Alguns discretos eventos sonoros irrompem do ruído constante para representar a percepção háptica de Tony, sua única relação com os sons: os subgraves da música, um esbarro do seu amigo, uma batida de porta, simulam a

percepção tátil com sons de conteúdo sintonizado exclusivamente nas baixas frequências. A mixagem filtra os agudos drasticamente e exagera os graves para que possamos senti-los, mimetizando para o espectador a vibração do tato no corpo do personagem. As baixas frequências são informações que transitam no limiar sensorial háptico-auditivo. As informações que utilizam o canal cinestésico são íntimas, aproximam os estímulos experimentados na fábula na experiência física da espectadorialidade. “O tato é o mais pessoal dos sentidos. O tato e a audição se encontram no ponto em que as mais baixas frequências de sons audíveis passam a vibrações tácteis” (Schafer, 1994, p. 28). O grave toca o corpo de Tony, assim como toca o corpo do espectador⁵⁸. Eis uma conexão entre espectador e personagem que a mixagem estabelece fundamentada nas materialidades da comunicação.

Mas é importante ressaltar que esta representação sensorial é parcialmente verdadeira e se constrói na interpretação. Tony Hughes apenas sentiria as vibrações enquanto o espectador audiente está realmente ouvindo os ruídos, além de senti-los. A utilização dessa filtragem para representar o mundo silencioso de um deficiente auditivo é um gesto de mixagem ostensivo e aparente. As escolhas sonoras buscam retratar as sensações de maneira a substituir a impossibilidade de estimular outros sentidos, ou, neste caso, de impedir que o espectador ouça. Mais do que representar uma verossimilhança com o que está inscrito na narrativa, o som pode ser “[...] acentuado [ou suprimido] para transmitir a violência e a brusquidão da sensação” (Chion, 2011, p. 91), quando essa se priva de apoio ou confirmação em outros canais sensoriais. Quando se fala em veracidade e verossimilhança sonora, entende-se que os códigos difundidos pelo próprio sistema de linguagens audiovisuais induzem à aceitação dessa verossimilhança (Chion, 2011, p. 87). Tais representações são recebidas pelo público de maneira discreta, como sugere Chion. Afinal o som é reconhecido pelo espectador como verdadeiro quando “[...] representa (ou seja, traduz e exprime) as sensações associadas [àquilo que lhes] causa” (Chion, 2011, p. 89).

⁵⁸ Ao avaliar a eficiência de efeitos que se estabelecem por baixas frequências retornamos às questões da capacidade técnica do aparato de reprodução. O cinema tradicional prevê o equipamento necessário para uma reprodução consistente em suas salas. A plataforma de TV por *streaming* Netflix é assistida em diversos dispositivos eletrônicos como *smartphones*, *smart TVs*, televisores e computadores pessoais. Estes dispositivos têm sua capacidade de reprodução muito limitada em termos de margem dinâmica e resposta de frequência. Entretanto, fones de ouvido populares como os *AirPods* da americana Apple tem considerável resposta e portanto possibilitariam uma experiência tecnicamente qualificada.

No primeiro gesto que o efeito sonoro (da audição subjetiva de Tony) ocorre se estabelece a indicação de que compartilharemos, com o personagem, o seu ponto de auricularização. Percebe-se com estranheza o choque causado pelos gestos de mixagem, convocando a interpretação para resolver o incômodo, para dar sentido àquele contraste sonoro. Espera-se que a atitude do espectador seja de compreender o efeito, de o interpretar e o conscientizar. Uma vez estabelecida esta linguagem, a narrativa segue fluente, a estranheza é absorvida pelo sentido. As reações inconscientes de espetatorialidade encontram espaço a partir desta normalização. Mesmo conscientes desta representação aparente e metafórica, somos induzidos a reagir, resultando em comportamentos não-hermenêuticos, não conscientizados, que conectam espectador e personagem (mais profundamente que apenas no campo do sentido). Algumas reações do espectador são semelhantes às exigidas pela anacuse do personagem. O efeito não se limita ao cinestésico-auditivo, nem se limita à representação narrativa, como mencionamos anteriormente. Ao reduzir a inteligibilidade dos sons, a visão complementar é aguçada. Na ausência do som, os sentidos se tornam hiperativos, buscando qualquer forma de estímulo para preencher o vazio auditivo. Em busca de uma compreensão das ações e dos diálogos, agora performados silenciosamente por gestos, legendas e linguagem de sinais, os olhos do espectador vacilham a imagem, intensificando o foco atencional. O tom de voz ausente transfere completamente a expressividade para o gestual da ASL (*American Sign Language*) e para as reações faciais. As ações não mais denotam seus movimentos pela síncrese (Chion, 2008, p.54). A postura do espectador precisa mudar para acompanhar o texto e assim incorpora uma alteração de comportamento que reverbera na experiência audiovisual proposta.

Esta mudança no tratamento de som (manipulada ativamente pela mixagem) provoca certo peso no ambiente. O silêncio motiva reações negativas de isolamento e desamparo. “Para o homem ocidental o silêncio representa um impasse inexprimível, um estado negativo para além do domínio possível do atingível” (Schafer, 2011, p. 356). A dificuldade que a condição do silêncio impõe, de estabelecer conexões significativas, é discutida por alguns personagens. Os estímulos visuais e táteis parecem insuficientes para compensar a ausência do som, deixando um vácuo emocional. Estes afetos, inicialmente, aparentam interferir pouco ou sutilmente na narrativa. Os efeitos sonoros são utilizados com ênfase estilística, maneirista. Suas motivações não reverberam nos personagens e são pouco

exploradas em cenas que poderiam utilizar os estímulos provocados pelo silêncio, por sua relação com os símbolos nictomorfos da escuridão, da noite, dos aspectos sombrios do silêncio da morte, nas sombras da psique humana. Se “[...] o ouvido é o sentido da noite” (Durand, 2002, p.92), a incapacidade de ouvir na escuridão poderia sugerir a morte, o nada. O trabalho da mixagem é, neste caso, nos parece limitado ao contexto narrativo, pouco aproveitado para exprimir as agonias vivenciadas pelas vítimas de um necrófilo canibal.

6 CONCLUSÕES, CONTINGENCIAS E POSSIBILIDADES

Esta pesquisa se iniciou procurando relações entre os sons e nossa estrutura de desenvolvimento psíquico. Reconhecemos que nossa relação com o aural é ancestral e que nosso imaginário pode ser motivado por gestos de mixagem, resultando em impressões estéticas e afetos pré-conscientes. As imagens simbólicas que povoam nosso imaginário estão carregadas de informações que se amparam no meio acústico, seja de construções arqueológicas, seja das mídias técnicas. Este capítulo acessou apenas uma fresta da compreensão a respeito das metodologias do imaginário. Ao que se propunha, de firmar um fundamento em comum com as materialidades da comunicação através de nossos movimentos bio-psíquicos e de nossas estesias, entendemos que demonstrou razoabilidade.

Observamos as materialidades das mídias técnicas, como suporte para promover uma revolução ontológica de alguns conceitos relativos a recepção do som, conseqüentemente em nossa percepção da realidade. Foi o que nos possibilitou situar os efeitos da mixagem e sua influência nas sonoridades, reverberando em nossa relação com o mundo, especialmente em relação às artes mediáticas. Estes conceitos nos guiaram a percepção de que os efeitos não hermenêuticos são canais de comunicação muito intensos e presentes nas obras contemporâneas audiovisuais e de grande influencia em nossa interpretação/construção da realidade.

O capítulo sobre o método foi desenvolvido por uma necessidade de organizar nossa aproximação a objetos empíricos (e a expectativa de encontrar gestos) tão efêmeros do campo das materialidades. Ali conseguimos nos munir de estratégias que ajudaram, principalmente, a reconhecer o material analisado. O compêndio de métodos e sistemas de análise fílmica sustentaram determinadas aproximações técnicas com os objetos empíricos, mas o sistema cartográfico foi o responsável por nos proporcionar a serenidade necessária para estarmos disponíveis e atentos ao que buscávamos.

Os eventos analisados (como gesto de mixagem) foram observados em suas características sensíveis comunicacionais. Entendemos que suas posições na complexidade do contexto narrativo flertam, não só com o corpo e fisiologia, mas também com as percepções de realidade do espectador. Os afetos motivados pelas materialidades do som, sensibilizados e potencializados pelos gestos de mixagem,

presentificam sensações que o espectador compartilha com o universo da fábula. Os estados mentais, afetos e percepções de mundo (da fábula ou da realidade enquanto espectador) promovem experiências que transcendem o paradigma sujeito/objeto, fazendo-os vibrar no mesmo *pathos*, induzindo ressignificações da narrativa e direcionamentos na fruição da obra. Constatamos que determinados gestos de mixagem podem intensificar e direcionar a espectralidade através da produção de efeitos atmosféricos e de estratégias de promover a reflexão dos estados psicológicos internos da obra. Assim reconhecemos a mixagem transcendendo a narratividade fundamentada no sentido e na interpretação. A presença de determinadas frequências manipula a interpretação e a recepção. Efeito de presença e efeito de sentido oscilam posicionando o espectador dentro da obra. Carregando os afetos dos personagens de forma direta pré-consciente, para um lugar que se torna a forma de apreensão e o próprio espectador. Não estamos nos referindo ao afeto induzido pela interpretação da cena ou pelos efeitos não-interpretativos, mas ao resultado de uma oscilação entre sentido e presença. Identificamos que o efeito produzido pelas materialidades pode independe do conteúdo de sentido, mas ao mesmo tempo definir a maneira como reverberam os afetos sobre a interpretação. Na oscilação entre efeitos de sentido e efeitos de presença posicionamos, assim, a experiência estética. Entendemos, assim, que as materialidades da comunicação promovem possibilidades únicas.

Na análise feita em *Efeito Irreversível* encontramos propostas sonoras intencionais de manipulação do espectador. Gestos planejados e executados na consciência de uma comunicação não-interpretativa. Enquanto, na análise de *Dahmer, um canibal americano*, identificamos forças de efeito não-hermenêutico utilizadas (ou subutilizadas) sem uma clara intencionalidade narrativa dos realizadores (situação frequentemente encontrada em obras audiovisuais). Destacamos que, seja de forma intencional, ou mesmo de forma obtusa, acidental e casual, os efeitos de presença do campo das materialidades da comunicação apresentarão resultados, provocarão afetos, interferirão na recepção. E, ainda, que a profundidade de seus efeitos é intensificada na complexidade da mixagem.

Ao desenvolvermos este estudo, procuramos observá-lo por uma linha de aproximação focada no som, especificamente na mixagem. Entretanto, por vezes tivemos a sensação de abordar o objeto teórico levantado, não como um estudo sobre mixagem (em que a materialidade cabe para elucidar os gestos), mas como

um estudo sobre as possibilidades estéticas das materialidades na comunicação (em que a mixagem serviria para ilustrar, com muita clareza, os efeitos explorados de uma categoria epistemológica). Estudar as materialidades da comunicação através do som e das sonoridades pode ser proveitoso uma vez que

[...] existem distribuições específicas entre o componente de sentido e o componente de presença - que depende da materialidade (isto é, da modalidade mediática) de cada objeto da experiência estética. Por exemplo, a dimensão de sentido será sempre predominante quando lemos um texto - mas os textos literários têm também modos de pôr em ação a dimensão de presença da tipografia, do ritmo da linguagem e até mesmo do cheiro do papel. Inversamente, acredito que a dimensão de presença predominará sempre que ouvimos música [ou, acrescentaria, recebemos informações acústicas] [...] (Gumbrecht, 2010, p. 139).

Talvez esta percepção seja de quem busca, ao analisar o gesto de mixar, explicações acerca de nossa maneira de apreender e interagir com o mundo a partir das mídias e da sinergia entre corpo e mente que elas possibilitam, interpretando ou experimentado não-hermeneuticamente, dando significados ou se perdendo nos sentidos. Uma fração do que foi visitado nesta expedição exploratória revitaliza minha expectativa de aprofundar cada vez mais o estudo a respeito dos aspectos do trabalho sonoro: das sonoridades, da complexidade tímbrica, do que toca nossa pele e invade nossa membrana auditiva.

No trabalho de conclusão de curso da graduação iniciei a pesquisa a respeito de mixagem cercando efeitos, que agora percebo, eram em sua maioria do universo do sentido (os conceitos que Gumbrecht desenvolve ajudam a situa-lo assim). Entretanto, deixei questionamentos a respeito dos afetos que a mixagem pode produzir. Estas possibilidades foram exploradas (em parte) nesta dissertação. Procurei aprofundar o saber sobre a mixagem em áreas que pudessem produzir afetos fora do campo interpretativo. Me debrucei sobre as materialidades da comunicação, sobre os efeitos de intensidade estética, sobre os efeitos de presença e sua influência no contexto da obra. Procurei conectar (ou, mais precisamente, levantar a hipótese de como) as sonoridades motivam nossas estruturas psíquicas, promovendo possibilidades de motivar afetos pela conexão com nosso imaginário. Entendo que a resposta para uma compreensão abrangente sobre a mixagem exige estudos ainda mais estendidos e diversificados. Abordagens sobre uma possível mitocrítica da mixagem, sobre aproximações semióticas e de significação, ou mesmo sobre os efeitos de equilíbrio e condicionamento estético da mixagem, são

possibilidades que nos guiam ao aprofundamento dos conhecimentos sobre esta esfera comunicacional. O desejo da imersão, em um mergulho com maior fôlego, nos guia a uma teoria geral da mixagem, projeto que planejamos desenvolver, dando seguimento a este estudo.

REFERÊNCIAS

- [PINEWOOD studios]. **Studio sound**, [s. l.], jun. 1990. Disponível em: <https://www.worldradiohistory.com/hd2/IDX-Audio/Archive-Studio-Sound-IDX/IDX/90s/Studio-Sound-1990-06-OCR-Page-0040.pdf#search=%22automation%22>. Acesso em:
- A INSTABILIDADE do tempo forte. Direção: Pedro Lucas. Porto Alegre: Artéria Filmes. 2012. 1 DVD (77 min), color.
- AFFECT. *In*: CAMBRIDGE dictionary. [S. l.], c2024b. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/affect#google_vignette. Acesso em: 20 abr. 2024.
- AFFECT. *In*: MERRIAM-WEBSTER dictionary. [S. l.], c2024a. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/affect>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- AURALISM. *In*: URBAN dictionary. [S. l.], c1999-2024. Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=auralism>. Acesso em: 25 abr. 2024.
- AVID plugins by category. *In*: AVID. [S. l.]: c2024. Disponível em: <https://www.avid.com/avid-plugins-by-category>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- BARROS, A.T. Comunicação e imaginário: uma proposta mitológica. **Revista brasileira de ciências da comunicação**. São Paulo: v. 33, n. 2, p. 125-143, jul./dez. 2010.
- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**: obras de Roland Barthes. Lisboa: Edições 70, 2014.
- BENJAMIN, Walter. A obra de Arte na era da sua reprodutibilidade técnica. *In*: BENJAMIN, Walter; SCHÖTTKER, Detlev; HANSEN, Mirian; BUCK-MORSS, Susan. **Benjamin e a obra de arte**: técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.
- BÍBLIA. João. Português. *In*: **BÍBLIA online**. [s. l., 2024]. Bíblia N. T. Disponível em: <https://www.bibliaonline.com.br/acf>. Acesso em: 25 abr. 2024.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Unicamp; São Paulo: Edusp, 2013.
- BRACHT, L. O. O gesto narrativo na mixagem cinematográfica. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 41., 2018, Joinville. **Anais eletrônicos [...]**. Joinville: Univille, 2018. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1530-1.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- BRACHT, L. O. **Recursos narrativos na mixagem cinematográfica**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Realização Audiovisual) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2017.

BUCK-MORSS, Susan. Estética e anestética. *In*: BENJAMIN, Walter; SCHÖTTKER, Detlev; HANSEN, Mirian; BUCK-MORSS, Susan. **Benjamin e a obra de arte**: técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

CARREIRO, R. Representações sonoras do diabo no cinema: vozes múltiplas e músicas mínimas em O Exorcista. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 22, n. 4, p. 119-134, out./dez. 2015. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/20990/13489>. Acesso em: 17 abr. 2024.

CARREIRO, R.; ALVIM, L. Uma questão de método: notas sobre a análise de som e música no cinema. **Matizes**, São Paulo, v. 10, n. 2, p. 175-193, maio/ago, 2016. Disponível em: <https://revistas.usp.br/matizes/article/view/120018/117277>. Acesso em: 20 abr. 2024.

CHION, M. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto e Grafia, Lisboa, 2011.

CLOCKWORK orange. Direção: Stanley Kubrick. Londres; Los Angeles: Warner Bros. 1971, DVD (136 min): son., color.

COX, T. J.; FAZENDA, B.; GREANEY, S. E. Using scale modelling to assess the prehistoric acoustics of Stonehenge. **Journal of archaeological science**, Bristol, v. 122, out. 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0305440320301394?via%3Dihub>. Acesso em: 25 abr. 2024.

DOANE, M A. Ideology and practice of sound editing and mixing. *In*: WEIS, Elisabeth; BELTON, John (org.). **Film sound**: theory and practice. New York: Columbia University Press, 1980. p. 54-61.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 3. ed. Martins Fontes: 2002.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 1992. Disponível em: <https://gepai.yolasite.com/resources/O%20Sagrado%20E%20O%20Profano%20-%20Mircea%20Eliade.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2024.

FANTINEL, D. Um olhar sobre o cinema pelas lentes do imaginário. **Iluminuras**, Porto Alegre, v. 21, n. 54, p. 955-959, set. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/view/103462/pdf>. Acesso em: 17 abr. 2024.

FAZENDA, B.; SCARRE, C.; TILL, R.; PASALODOS, R. J.; GUERRA, M. R.; TEJODOR, C.; PEREDO, R. O.; WATSON, A.; WYATT, S.; BENITO, C. G.; DRINKALL, H.; FOULDS, F. Cave acoustics in prehistory: exploring the association of palaeolithic visual motifs and acoustic response. **The journal of the acustical society of America**, [s. l.], v. 142, p. 1332-1349, set. 2017. Disponível em: <https://pubs.aip.org/asa/jasa/article/142/3/1332/613146/Cave-acoustics-in-prehistory-Exploring-the>. Acesso em: 25 abr. 2024.

FELINTO, E. As imagens inconstantes: lendo ambiências no cinema. *In*: SANTAELLA, L. **Novas formas do audiovisual**. São Paulo: Estação das letras e das cores, 2016.

FLUSSER, V. Do espelho. *In*: FLUSSER, V. **Ficções filosóficas**. São Paulo: EdUSP, 1998. Disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art6.html>. Acesso em: 17 abr. 2024.

FLUSSER, V. **Gestos**. São Paulo: Annablume, 2014.

FLUSSER, V. **Na música**. São Paulo: Annablume, 2017.

GRIFFIN, M. J. **Handbook of human vibration**. London: Academic, 1990.

GUMBRECHT, H. U. **Atmosfera, ambiência, stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

GUMBRECHT, H. U. O campo não hermenêutico ou a materialidade da comunicação. **Teresa**, São Paulo, n. 10-11, p. 386-409; 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/teresa/article/view/116873/114412>. Acesso em: 19 abr. 2024.

HILLIARD, J. K. A brief history of early motion picture sound recording and reproducing practices. **Audio engineering society**, [s. l.], v. 33, n. 4, p. 271-278, abr. 1985. Disponível em: http://www.aes.org/aeshc/pdf/hilliard_a-brief-history-of-early-motion-picture-sound.pdf. Acesso em: 20 abr. 2024.

HUTCHINSON, R. **The jazz singer**. Washington, DC, [2015]. Disponível em: https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/jazz_singer.pdf. Acesso em: 17 abr. 2024.

IRISH TIMES. **Dividing the audience**. [S. l.]: 2002. Disponível em: <https://www.irishtimes.com/culture/dividing-the-audience-1.1059153>. Acesso em: 20 abr. 2024.

IRRÉVERSÍVEL - original motion picture soundtrack - Thomas Bangalter (2002) full álbum. [S. l.: s. n.], 22 jul. 2021. 1 vídeo (63 min). Publicado pelo canal Every Villain Is Lemons. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-wNsROMJd4c>. Acesso em: 20 abr. 2024.

IRREVERSÍVEL. Direção: Gaspar Noé. Paris: Studio Canal, 2002. 1 DVD (97 min), color.

KASTRUP, V. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. **Psicologia & sociedade**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 15-22, jan./abr. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/8rWQrJSBTg7w8zTV47svGTq/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 19 abr. 2024.

KITTLER, F. **Gramofone, filme, typewriter**. Belo Horizonte: UFMG, 2019.

KITTLER, F. O deus dos ouvidos: em memória de rochus e da ilha 12. *In*: KITTLER, Friedrich. **A verdade do mundo técnico**: ensaios sobre a genealogia da atualidade.

Rio de Janeiro: Contraponto, 2017a. p. 79-98.

KITTLER, F. O Rock - o uso indevido de um equipamento militar. *In*: KITTLER, Friedrich. **A verdade do mundo técnico**: ensaios sobre a genealogia da atualidade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017c. p. 257-278.

KITTLER, F. Por uma ontologia da mídia. **Eco-pós**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1,

KITTLER, F. Weltatem: o sopro do mundo. Sobre a tecnologia midiática de Wagner. *In*: KITTLER, Friedrich. **A verdade do mundo técnico**: ensaios sobre a genealogia da atualidade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017b. p. 209-234.

LACAN, J. O estádio do espelho como formador da função do eu: tal como nos é revelada na experiência psicanalítica. *In*: LACAN, J. Escritos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

LIEVSAY, S. [Entrevista cedida a] Vincent LoBrutto. *In*: LOBRUTTO, V. **Sound-on-film**: interviews with creators of film sound. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 255-268.

MARTINHO, C. Exploring aural architecture: experience, resonance, attunement. *In*: ARCHAEOACOUSTICS INTERNATIONAL CONFERENCE, 3., 2012. Tomar. **Anais eletrônicos** [...]. Tomar: [s. n.], 2017. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/332656297>. Acesso em: 24 abr. 2024.

MAZER, D.; ARRUDA, M.; CASTANHEIRA, J. C. S.; CONTER, M. B.; LUCAS, S. de B.; MARRA, P. O estudo das sonoridades: perspectivas e epistemologias. *In*: CASTANHEIRA, J. C. S.; MAZER, D.; MARRA, P. S.; CONTER, M. B.; LUCAS, C. de B.; ARRUDA, M. **Poderes do som**: políticas, escutas e identidades. Florianópolis, Insular livros, 2020

MURCH, W. [Entrevista cedida a] Vincent LoBrutto. *In*: LOBRUTTO, V. **Sound-on-film**: interviews with creators of film sound. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 83-100.

OWSINSKI, B. **The mixing engineer's handbook**. USA: Cengage Learning PTR, 2013. 288 p.

PLATÃO. **A República**. [380 a.c.]. Disponível em:

http://www.eniopadilha.com.br/documentos/Platao_A_Republica.pdf. Acesso em: 20 abr. 2024.

RASMUSSEN, S. G. Human body vibration exposure and its measurement. **The journal of the acoustical society of America**, [s. l.], v. 73, p. 2229-2229, jun. 1983. Disponível em: <https://pubs.aip.org/asa/jasa/article-abstract/73/6/2229/628367/Human-Body-Vibration-Exposure-and-its-Measurement?redirectedFrom=PDF>. Acesso em: 20 abr. 2024.

READ, O. **The recording and reproduction of sound**. Indianapolis, IN: Howard W. Sams & Co., 1952.

REZNIKOFF, I. On the sound related to painted caves and rocks. *In*: NORDIC THEORETICAL ARCHAEOLOGY GROUP MEETING, 13., 2012, Oulu. **Anais eletrônicos** [...]. Oulu: Archaeological Society of Finland, 2012. Disponível em: http://www.sarks.fi/masf/masf_2/SLT_07_Reznikoff.pdf. Acesso em: 25 abr. 2024.

ROSÁRIO, N. M. do; COCA, A. P. A cartografia como um mapa movente para a pesquisa em comunicação. **Comunicação & inovação**, São Caetano do Sul, v. 19, n. 41, p. 34-48, set./dez. 2018. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/5481/2551. Acesso em: 19 abr. 2024.

RYDSTROM, G. The sound design of terminator 2. [Entrevista cedida a] FilmSound.org. **FilmSound.org**, [s. l.], [1993]. Disponível em: <http://filmsound.org/t2/>. Acesso em: 17 abr. 2024.

SALT, B. Film style and thecnology in the thirties: sound. *In*: WEIS, E.; BELTON, J. (org.). **Film sound: theory and practice**. New York: Columbia University Press, 1976. p. 37-43.

SCARRE, C.; LAWSON, G. (org.) **Archaeoacoustics**. Cambridge, UK: McDonald Institute Monographs, 2006.

SCHAEFFER, P. **Treatise on musical objects: an essay across disciplines**. California: University of California, 2017.

SCHAFER, R. M. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente – a paisagem sonora**. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2011.

SCHAFER, R. M. **The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world**. Vermont: Destiny Books, 1994.

SCHAFER, R. M. **The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world**. Vermont: Destiny Books, 1994.

SOLOMON, J. [Entrevista cedida a] Vincent LoBrutto. *In*: LOBRUTTO, V. **Sound-on-film: interviews with creators of film sound**. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 1-10.

STATEMAN, W. [Entrevista cedida a] Vincent LoBrutto. **Sound-on-film: interviews with creators of film sound**. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 247-254.

THE JAZZ singer. Direção: Alan Crosland. Los Angeles: Warner Bros., 1927. 1 fita de vídeo (88 min.), son., preto e branco.

VICENTE, E.; DE MARCHI, L. Por uma história da indústria fonográfica no Brasil 1900-2010: uma contribuição desde a comunicação social. **Música popular em revista**, Campinas, v. 1, n. 3, p. 07-36, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/muspop/article/download/234/271>. Acesso em: 17 abr. 2024.

VIEIRA JR., E. Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 1219-1240, set./dez. 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/15919>. Acesso em: 17 abr. 2024.

WEBB, J. [Entrevista cedida a] Vincent LoBrutto. *In*: LOBRUTTO, V. **Sound-on-film:**

interviews with creators of film sound. Westport, CT: Praeger, 1994. p. 69-82.

WILSON, L. Physical spectatorship: noise and rape in irreversible. *In*: GODDARD, M.; HALLIGAN, B.; HEGARTY, P. (org.). **Reverberations**: the philosophy, aesthetics and politics of noise. London; New Delhi; New York, Sydney: Bloomsbury Publishing Press, 2012.

WOOD, M. [Entrevista cedida a] Richard Clews. Sound for star wars episode II. **Audiotechnology**, p. 22-24. Entrevista concedida a Richard Clews. Disponível em: http://www.audiotechnology.com.au/pdf/5/at5_star_wars_episode_2.pdf. Acesso em: 20 abr. 2024.

WUNENBURGER, J.-J. O sentido do mito. **Esferas**, Brasília, v. 1, n. 24, p. 1-24, jul. 2022. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/13825>. Acesso em: 19 abr. 2024.