

Dossiê temático



›REVISTA BRASILEIRA DE MÚSICA‹, V. 33, N. 1, JAN.–JUN. 2020
PUBLICAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA
ESCOLA DE MÚSICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

A escuta visual e a produção sonora em tempo real em *performances* audiovisuais

Marina Mapurunga¹

RESUMO: Neste texto, abordo o termo *escuta visual* para refletirmos sobre a produção sonora em tempo real em *performances* audiovisuais. A escuta visual está relacionada à imagem sonora que é formada em nossa mente ao visualizarmos um objeto, uma pessoa, uma imagem abstrata ou qualquer outra coisa. Discuto aqui a relação entre a *escuta visual* e a *produção sonora aberta* (em tempo real) em *performances* audiovisuais. Abordo conceitos de Schaeffer (1993), Chion (2012), Iazzetta (2016), Caesar (2012), Rice (2015) e Douglas (1999) relacionados a modos, qualidades e tipos de escuta e a ideia de imagem visual e sonora.

PALAVRAS-CHAVE: Escuta visual. Produção sonora em tempo real. *Performance* audiovisual.

411

ABSTRACT: In this paper, I approach the term *visual listening* to reflect on the real time audiovisual performances's sound production. Visual listening relates to the sound image that is formed in our mind when viewing an object, a person, an abstract image or anything else. I discuss here the relationship between *visual listening* and *open sound production* (in real time) in audiovisual performances. I approach concepts related to modes, qualities and types of listening and the idea of visual and sound image according to Schaeffer (1993), Chion (2012), Iazzetta (2016), Caesar (2012), Rice (2015) and Douglas (1999).

KEY-WORDS: Visual listening. Real time sound production. Audiovisual performance.

Nos primeiros cinemas, o som era reproduzido ao vivo no próprio espaço onde era realizada a exibição do filme, seja por uma escuta direta (onde a fonte sonora era visualizada)² ou por uma escuta acusmática (quando a fonte sonora era escondida do público, por exemplo: com os sonoplastas, músicos ou locutores atrás da tela de cinema).³

¹ Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) e Universidade de São Paulo (USP).

² A escuta direta é a “situação ‘natural’ onde as fontes sonoras são apresentadas e visíveis” (Chion, 1983, p. 18).

³ O termo acusmático foi utilizado por Pierre Schaeffer e pelo escritor Jérôme Peignot

Arlindo Machado (1997, p. 158) apresenta várias práticas sonoras em tempo real no cinema “mudo”⁴ com o uso de partituras musicais que acompanhavam os rolos de filmes, de dispositivos de sonoplastia montados na sala de exibição, de *fotoplayers* (pianos que produziam não só música, mas também efeitos sonoros), de dublagem das vozes dos atores por locutores que ficavam atrás da tela. Carlos Eduardo Pereira (2014) comenta que no Brasil, em 1908, quando apareceram os filmes cantantes ou “falantes”, os cantores se posicionavam “atrás da tela, cantando e dublando a si mesmos, às vezes com auxílio de tubos e funis, que levavam o som até os espectadores” (Pereira, 2014, p. 18).

412

Além dessa diversidade de procedimentos para a produção sonora em tempo real, também havia uma intenção sonora na própria tela, em imagens visuais que remetiam a imagens sonoras. Por exemplo, na associação de objetos aos sons, em *A greve* (1924), o diretor Serguei Eisenstein insere alternadamente planos fechados de uma sirene. Era possível “ouvir” o som da sirene mesmo não havendo fisicamente seu som no ambiente de exibição. Michel Chion (1994, p. 26) comenta que esse era um dos métodos que o cinema mudo desenvolveu para exprimir os sons, mostrando em plano fechado a imagem visual de sua fonte (sino, animal, instrumento musical) como um *insert* que retornava periodicamente (Chion, 1994, p. 26). Logo, podemos perceber que já havia no cinema silencioso uma intenção de remeter imagens sonoras a partir de imagens visuais.

Poderíamos então considerar metaforicamente a existência de uma escuta visual do espectador, que pode ser acionada por associações visuais. Os filmes “silenciosos” do diretor estadunidense Stan Brakhage (1933-2003) e alguns trabalhos relacionados à música visual (sem a música

para designar uma experiência hoje muito corrente, que consiste em ouvir o rádio, o disco, o telefone, entre outros em que a causa dos sons é invisível. Uma situação acusmática nos leva a “entender os sons sem a visão de suas causas” (Chion, 2012, p. 63).

⁴ O autor propõe a utilização de “mudo” entre aspas exatamente pelos pré-cinemas não negligenciarem o som, utilizando-o de formas diferentes do cinema chamado “sonoro”. O próprio autor afirma que “raras vezes o cinema foi realmente ‘mudo’” (Machado, 1997, p. 158).

propriamente dita) e à sinestesia, como as pinturas de Wassily Kandinsky (1866-1944), estão carregados destas associações.

Assim como a escuta visual ocorre na fruição da obra, ela também pode ocorrer em sua criação, por exemplo, quando um *sound design* associa um som à imagem projetada. Quando um artista de *foley* visualiza um barco ao mar na tela e tenta reproduzir, no estúdio de *foley*, seu som com uma gaveta de madeira sobre um grande recipiente com água. Ou quando um compositor ou um instrumentista opta por um glissando decrescente para sonorizar a queda de um personagem animado, como as diversas quedas de Wile E. Coyote perseguindo o Papa-Léguas.

Este artigo está voltado a uma produção sonora em tempo real, em obras audiovisuais, a qual chamo de produção sonora aberta, em que as etapas de produção, pós-produção e exibição se fundem. Na produção sonora aberta, os sons podem ser ensaiados e treinados anteriormente, mas é no momento da exibição do filme, na *performance* audiovisual (ou somente da *performance* sonora, quando a imagem visual já está montada) que eles (os sons) acontecem. Essa produção passa por acasos, imprevistos e improvisos, diferente de uma produção sonora fechada.

413

Chamo de produção sonora fechada, a produção sonora convencional de obras cinematográficas/audiovisuais, em que temos, na etapa de filmagem (produção) do filme, a captação de som direto e, na etapa de pós-produção, a edição de som, a gravação de dublagem e ruídos de sala/*foley*, a criação, gravação e edição da música e a mixagem. A produção sonora fechada passa por várias escutas e montagens antes da obra ser exibida. Nesse tipo de produção sonora, depois que o filme é finalizado, não há mais como modificar a criação sonora. O processo de criação sonora se encerra na finalização.

É importante frisar que em ambas produções sonoras, aberta e fechada, o ouvinte/espectador participa ativamente, construindo e traduzindo a sua maneira o que percebe, relacionando o que vê e escuta “com a aventura intelectual singular que o torna semelhante a qualquer outro, à medida que essa aventura não se assemelha a nenhuma outra” (Rancière, 2012, p. 20).

Este texto está dividido em três partes. Na primeira parte, abordo o termo escuta. A escuta não é apenas o ato de ouvir um som, ela vai além disso. Há diversos tipos, atitudes e qualidades de escutas que não se opõem, mas se complementam no processo da produção sonora em tempo real. Na segunda parte deste texto, abordo especificamente a escuta visual. Esta não se trata do ouvir coclear, mas está relacionada à imagem sonora que se forma em nossa mente quando vemos algo. Na terceira parte, “a escuta visual na produção sonora aberta (em tempo real) nas *performances* audiovisuais”, comento sobre tipos de *performances* audiovisuais em que procuro aplicar a relação entre a escuta visual e a produção sonora aberta. Cito e descrevo alguns exemplos de *performances* para ilustrar esta relação. Apresento dois tipos de *performances* audiovisuais a partir de suas produções sonora e visual: a VSR e a VDSR. As *performances* VSR são *performances* em que a produção visual e sonora ocorrem em tempo real. E as VDSR são *performances* mistas em que a produção visual já se encontra montada, em tempo diferido, enquanto que a produção sonora é realizada em tempo real. Não nos deteremos ao inverso desse tipo de *performance*, a VRSD, em que a produção visual ocorre em tempo real e a sonora em tempo diferido, pois este trabalho trata das produções sonoras em tempo real. Meu objetivo com este texto é levantar uma reflexão sobre algumas associações entre imagens visuais e sonoras a partir dessa escuta visual e como essa escuta pode operar uma produção sonora aberta(em tempo real) em *performances* audiovisuais.

Escutas

No dicionário *Michaelis* (2019), a palavra “escuta”, como substantivo feminino, significa “1. Ato de escutar, de ouvir prestando atenção para identificar os sons ou compreender o sentido das palavras (como uma música, o pio dos pássaros, ligação telefônica, emissora de rádio etc.)”. No dicionário *Priberam* (2019), “escuta” como substantivo feminino é: “1. Ato de escutar. 2. Pessoa que escuta. 3. Lugar em que se escuta. 4. [Antigo] Esculca. 5. Gravação de uma conversa, feita geralmente de

forma ilegal e sem o conhecimento dos intervenientes (ex.: escuta telefônica).” Como verbo transitivo, “escutar” significa: “1. Prestar o ouvido a; dar ouvidos a, dar atenção a. 2. Tornar-se atento para ouvir. 3. Espiar. 4. [Medicina] Auscultar.”. E como verbo intransitivo é “5. Pôr-se a ouvir. 6. [Figurado] Deixar-se guiar por”.

Como visto nos dicionários, escutar e ouvir em alguns contextos se tornam sinônimos. Por outro lado, o termo escutar é visto também como uma ação para além de ouvir. Escutar exige uma atenção maior. Tom Rice comenta que “Ao contrário de ouvir, entende-se que a escuta envolve uma canalização deliberada de atenção para um som” (Rice, 2015, p. 99, tradução nossa).⁵

Pierre Schaeffer nos traz, em seu *Traité des objets musicaux*, quatro modos de escuta (escutar, ouvir, entender e compreender), em que escutar (*écouter*) “é ouvir, interessar-se por. Eu me dirijo ativamente a alguém ou a alguma coisa que me é descrita ou assinalada por um som” (Schaeffer, 1966, p. 208, tradução nossa).⁶ Já ouvir (*ouïr*) “é perceber pelo ouvido. Ao contrário de escutar, que corresponde à atitude mais ativa, o que eu ouço é o que me é dado na percepção”.⁷ Entender (*entendre*) está relacionado a ter uma intenção, o que eu entendo, o que se manifesta, é função dessa intenção. E compreender (*comprendre*) tem uma dupla relação com escutar e entender, “Eu compreendo o que eu visava em minha escuta, graças ao que eu escolhi entender. Mas, reciprocamente, o que eu já compreendi dirige minha escuta, informa o que eu entendo” (Schaeffer, 1966, p. 208-209, tradução nossa).^{8/9}

415

⁵ “Unlike hearing, then, listening is understood to involve a deliberate channeling of attention toward a sound.”

⁶ “c’est prêter l’oreille, s’intéresser à. Je me dirige activement vers quelqu’un ou vers quelque chose qui m’est décrit ou signalé par un son.”

⁷ “c’est percevoir par l’oreille. Par opposition à écouter qui correspond à l’attitude la plus active, ce que j’ouïs, c’est ce qui m’est donné dans la perception.”

⁸ “Je comprends ce que je visais dans mon écoute, grâce à ce que j’ai choisi d’entendre. Mais, réciproquement, ce que j’ai déjà compris dirige mon écoute, informe ce que j’entends.”

⁹ Tanto em português quanto em francês, os vocábulos “ouvir” e “escutar” são intercambiáveis, podem ser utilizados como sinônimos. Em francês, por exemplo, *écouter* (escutar) também se aplica a *entendre* (entender), *ouïr* (ouvir) também significa

A escuta também circula em esferas não-audíveis. Pierre Schaeffer (1966, p. 212, tradução nossa) comenta que, em caso extremo, chega-se a “esquecer essa passagem pelo ouvido. Escutar alguém se torna praticamente sinônimo de obedecer (‘Escuta teu pai!’) ou dar confiança (assim Pacuvius nos recomenda não escutar os astrólogos, mesmo se não podemos dispensar-nos de ouvi-los)”.¹⁰

O termo “escuta” carrega uma ampla variedade de modos, qualidades e tipos de atenções (Rice, 2015, p. 99). Michel Chion, em *L’audio-vision* (2012), apresenta três atitudes de escuta: causal, semântica e reduzida. Esta última, retirada do *Traité des objets musicaux*, é definida por Pierre Schaeffer como “a escuta que trata das qualidades e das formas específicas do som, independentemente da sua causa e do seu sentido; e que considera o som – verbal, instrumental, anedótico ou qualquer outro – como objeto de observação, em vez de o atravessar, visando através dele outra coisa” (Chion, 2012, p. 28, tradução nossa).¹¹ A escuta causal consiste em servirmo-nos do som para nos informarmos sobre sua causa, seja ela visível ou não, enquanto a escuta semântica se refere a um código ou linguagem para interpretar uma mensagem (Chion, 2012, p. 25-28).

416

Susan Douglas (1999, p. 27) oferece uma taxonomia de tipos de escuta, distinguindo uma audição passiva (*passive hearing*) de uma escuta ativa (*active listening*). “A escuta é ativa e geralmente percebemos quando mudamos de modo” (Douglas, 1999, p. 27, tradução nossa),¹² já a audição passiva (*passive hearing*), funciona como um processamento

entendre (entender) e *écouter* (escutar) (Le Robert, 2017). Acontece o mesmo na tradução destes vocábulos de uma língua para outra. Por exemplo, podemos traduzir *entendre* por escutar e ouvir. O que interessa a Schaeffer, ao utilizar estes vocábulos (*écouter, entendre, ouïr e comprendre*), é categorizar quatro formas de escuta.

¹⁰ “*oublier ce passage par l’ouïe. Écouter quelqu’un devient alors pratiquement synonyme d’obéir (‘Écoute ton père!’) ou d’accorder foi (ainsi Pacuvius nous recommande-t-il de ne point écouter les astrologues, même si nous ne pouvons nous dispenser de les ouïr).*”

¹¹ “*l’écoute qui se porte sur les qualités et les formes propres du son, indépendamment de sa cause et de son sens; et qui prend le son – verbal, instrumental, anecdotique ou quelconque – comme objet d’observation, au lieu de le traverser en visant à travers lui autre chose.*”

¹² “*Listening is active, and we usually notice when we change modes.*”

automático, “raramente se entrelaça com o que o ‘eu’ está pensando ou fazendo; a escuta ativa quase sempre o faz. [...] Certamente, o processo de escuta não é o mesmo para todos nós” (Douglas, 1999, p. 27, tradução nossa).¹³ A autora também reforça a importância de historicizar o significado da escuta em diferentes épocas e esclarece modos de escuta no âmbito do rádio: informacional, dimensional e associativo. David Goodman (2010, p. 15-46) argumenta sobre uma escuta desconcentrada (*distracted listening*), em que uma pessoa ouve distraída, indiferente, desconcentrada ou inconsciente. E Ola Stockfelt (2004, p. 92-93) comenta que cada ouvinte tem um vasto repertório de modos de escuta e estes são necessários para funcionar com competência nas diversas situações de escuta no cotidiano.

Esses diversos tipos, modos, atitudes, qualidades de escutas não se opõem, mas se complementam no entendimento dos processos de escuta. Portanto, a partir das categorizações levantadas, pretendemos compreender o lugar da escuta visual nas *performances* audiovisuais.

417

A escuta visual

Em *A imaginação simbólica* (1993 [1964]), Gilbert Durand expõe que a consciência tem duas maneiras para representar o mundo, uma direta e outra indireta. Na direta, a própria coisa parece se apresentar ante o espírito, como na percepção ou na simples sensação (Durand, 1993, p. 7). Na indireta,

[...] a coisa não pode apresentar-se em “carne e osso” à sensibilidade, como por exemplo na recordação da nossa infância, na imaginação das paisagens do planeta Marte, na compreensão da dança dos electrões em torno do núcleo atômico ou na representação de um além da morte. Em todos estes casos de consciência indirecta, o objeto ausente é *re-presentado* na consciência por uma *imagem*, no sentido muito lato do termo (Durand, 1993, p. 7, grifos originais).

O que ocorre no exemplo da sirene de *A greve* de Eisenstein poderia ser as duas maneiras de representação do mundo: o plano visual da sirene

¹³ “[*passive hearing*] rarely becomes intertwined with what the ‘I’ is thinking or doing; *active listening* almost always does. [...] Certainly the listening process is not the same for all of us.”

representando diretamente a imagem visual da sirene e, simultaneamente, representando indiretamente a imagem sonora da mesma.

Ao comentar altura e frequência, o neurocientista e músico Daniel J. Levitin (2010, p. 31) observa que o conceito de altura se refere à representação mental que um organismo tem da frequência fundamental de um determinado som. As ondas sonoras não têm altura em si mesmas, mas podem ser medidas e para isso seria necessário um cérebro para transformá-las na qualidade de altura. Da mesma forma percebemos as cores. O primeiro a declarar que a luz não tem cor, que esta se manifesta dentro de nosso cérebro, foi Isaac Newton.

As ondas de luz são caracterizadas por diferentes frequências de oscilação e, no contato com a retina de um observador, desencadeiam uma série de fenômenos neuroquímicos cujo resultado final é uma imagem mental interna que chamamos de cor. A questão essencial, aqui, é que aquilo que percebemos como cor não é feito de cor (Levitin, 2010, p. 31).

418

O mesmo ocorre com o paladar, um alimento só tem sabor ao entrar em contato com a língua. Antes de levá-lo a boca, só há o potencial. Assim, as ondas sonoras, ao atingirem os tímpanos, desencadearão fenômenos mecânicos e neuroquímicos, cujo resultado será uma imagem mental interna (Levitin, 2010, p. 31).

Fernando Iazzetta (2016, p. 377) comenta que o termo imagem acabou sendo associado predominantemente ao domínio do visual. Essa relação se fortaleceu por sua presença recorrente nas artes visuais e nos meios de comunicação de maneira inequívoca. Para o autor, “imagem é tudo aquilo que representa algo, por analogia ou semelhança, por figuração” (Iazzetta, 2016, p. 377). Assim, poderíamos relacioná-la à representação de outro campo que não fosse necessariamente o visual. Como exemplificado nos parágrafos anteriores, poderíamos relacionar a imagem a outros sentidos, como o paladar, o tato, o olfato e a audição. “Como acontece com aquilo que vemos, o que ouvimos é a impressão criada pelo nosso aparelho sensório-mental a partir de estímulos externos” (Iazzetta, 2016, p. 377). Fernando Iazzetta (2016, p. 377-378) aponta que o som, assim como a luz, são geradores de imagem, da imagem mental que é criada dentro de nós. Nessa mesma linha de pensa-

mento, em relação ao termo imagem, Rodolfo Caesar (2012) propõe pensá-lo como imagem mental, que seria a “imagem primordial, como algo que produzimos mentalmente a partir de nosso aprendizado frente às transformações operadas a partir das primeiras mudanças nos paradigmas tecnológicos.” (Caesar, 2012, p. 262). Assim, Rodolfo Caesar propõe que todo som gera imagem ou é imagem.

A escuta visual implica no não ouvir coclear. Ao visualizar a sirene da *Greve*, de Eisenstein, estamos escutando-a mentalmente. A escuta visual trata de vermos a “coisa em si” e ouvi-la mentalmente. Mas cada um de nós carrega uma bagagem de escuta, de sons, de acordo com nossas relações com o mundo. Portanto, provavelmente eu e você escutaremos sons diferentes para uma determinada imagem visual, ou não. Há sons que eu posso escutar (quase) igual a você. O cinema já criou sua própria gramática, ou melhor, um banco de sons pré-definidos correspondentes a determinadas imagens visuais. Por exemplo, o som de uma porta de uma nave espacial se abrindo ou de um sabre de luz. Em sala de aula, ao pedir aos alunos que cantassem um som escuro, a maioria cantou sons graves. A autora Yara Caznok cita em seu livro *Música: entre o audível e o visível* (2008) algumas semelhanças nas relações de imagens visuais (como formas e cores) com imagens sonoras entre diferentes sujeitos.

419

Minha escuta visual pode se aproximar da sua ao visualizar uma sirene, que me leva a escutar o som de uma sirene x e lhe leva a escutar o som de uma sirene x' . Mas ao ver uma imagem visual “abstrata”, como vários traços sobrepostos ou uma pintura de Paul Klee, posso escutar algo completamente diferente do que você escuta. Essa escuta visual me parece uma prática individualizada e solitária, às vezes privada e pessoal, se ela não for compartilhada a partir da oralidade ou a partir de uma produção sonora; por exemplo, de uma edição de som.

Posso expor minha escuta visual ao colocar, no filme que estou editando, o som que escutei em minha mente. Minha escuta visual pode ser, a partir da edição de som, lapidada, melhorada ou piorada, maquiada. Minha escuta visual também pode não se concretizar em minha edição de som. Por exemplo, para uma cena de trânsito, os sons que disponho para construí-la podem soar diferente do que eu imaginava. Ou seja,

nem sempre eu consigo expressar minha escuta visual se não tenho as ferramentas ou situações necessárias para comunicar o som referente a minha escuta visual.

Na produção sonora em tempo diferido, em uma montagem já acabada, temos um tempo mais dilatado para traduzirmos nossa escuta visual. Podemos levar dias, semanas, meses ou até anos produzindo o som relativo a nossa escuta visual. Além disso, na produção do filme em tempo diferido, antes do filme ir para a exibição, há várias camadas de escuta, tanto por parte da própria equipe de som, quanto da direção e produção. O filme pode ser revisto diversas vezes, um efeito sonoro pode ser pensado plano a plano dentro da *timeline*¹⁴ e uma cena pode ser testada com músicas, ruídos, ambientes e vozes diferentes. Mas em uma produção sonora aberta, em tempo real, como isso ocorreria?

420 As práticas sonoras/visuais em tempo real, por serem realizadas ao vivo, se aproximam da *performance* e impedem que tais obras audiovisuais se tornem objetos fechados, acabados, que circulam pelas redes, pelo circuito das salas de cinema, pelos nossos HDs de filmes. As práticas em tempo real tornam o cinema um evento (Balsom, 2016), um encontro entre quem faz e quem assiste, elas constituem uma *performance* audiovisual. As produções sonoras em tempo real são efêmeras, acontecem ali naquele momento e não se repetem novamente. Elas podem ser reapresentadas, mas não serão iguais, não serão as mesmas.

A escuta visual na produção sonora aberta (em tempo real) nas performances audiovisuais

Na segunda metade do século xx, no período do pós-guerra, outros cinemas, que remetem a práticas dos primeiros cinemas, vão surgindo paralelamente a novos pensamentos musicais. As fronteiras entre as artes vão se esfacelando. Por volta das décadas de 1960 e 1970, começam a surgir obras que cruzam todos os meios de expressão artística, mas que não se prendem a eles, podendo ser chamadas de obras *cross-media*

¹⁴ “Linha do tempo” de um *software* de edição de vídeo/som, onde se trabalha os cortes dos planos visuais e sonoros de um filme.

(Machado, 2008, p. 67). O crítico Gene Youngblood foi um dos precursores a evidenciar essas mudanças em seu livro *Expanded Cinema*, publicado em 1970, onde cita várias obras cinematográficas, principalmente no âmbito experimental *underground* – como obras de Michael Snow, Jordan Belson, Charles Csuri e John Whitney. Esse cinema experimental “retorna” à anarquia inicial do primeiro cinema em relação às experimentações, quando o modelo industrial único do cinema ainda não havia sido cristalizado (Machado, 2008, p. 68).

O cinema expandido, para André Parente (2009, p. 41), “caracteriza-se por duas vertentes: as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias”. Um dos exemplos apresentados por Parente (2009, p. 41-42) para esse cinema expandido é o *Sensorama* (Morton Heilig, 1955): tratava-se de uma cabine onde o espectador sentava, “dirigia” sua moto com uma visão panorâmica e estereoscópica, ouvia o som estereofônico, sentia cheiros e vibrações na cadeira. Outro exemplo é o *Moving movie* (Michael Naimark, 1977), em que um filme era projetado em uma tela de 360°, o projetor girava em torno de um tripé e se mantinha na mesma velocidade de movimento da câmera, dando a impressão de que ele iluminava um extracampo virtual.

Na coletânea de textos *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, vários pesquisadores e artistas discutem o que é o cinema expandido. No texto que abre o livro, Alan Leonard Rees (2011, p. 12) comenta que esse termo é “elástico” para muitas classificações de filmes e eventos com projeções, e aponta que notoriamente é difícil defini-lo. O termo “*performance* audiovisual” também tem sido utilizado para abordar estes outros cinemas, não hegemônicos que escapam e variam a “forma cinema”. André Parente trata a “forma cinema” como o cinema convencional, “a forma particular de cinema que se tornou hegemônica” (Parente, 2009, p. 24). Segundo André Parente (2014, p. 103-105), a forma cinema articula três dimensões (arquitetura da sala – herdada do teatro italiano; a tecnologia de captação/projeção da imagem e a linguagem cinematográfica que organiza as relações temporais e espaciais para o entendimento da história contada pelo filme) em seu dispositivo, que se

voltam para realizar um espetáculo que ilude o espectador ao colocá-lo diante de fatos e acontecimentos representados.

Este fato é tão comum, que às vezes desejamos ir ao cinema não para ver este ou aquele filme em particular, mas para nos entregarmos a esta situação na qual, durante duas horas, esquecemos nossa vida lá fora. Trata-se de um modelo de representação: “forma narrativa-representativa-industrial” (N.R.I., termo cunhado por Claudine Eizykman), “modelo-representativo-institucional” (M.R.I., termo empregado por Noël Burch), “estética da transparência” (termo utilizado por Ismail Xavier) (Parente, 2014, p. 105).

Outro cinema que podemos incluir dentro da grande variedade de *performances* audiovisuais e de cinema expandido é o *live cinema* (cinema ao vivo). Esse cinema, realizado ao vivo, é múltiplo, não se constitui por uma única forma. As imagens visuais em movimento podem ser filmadas e transmitidas no momento da *performance*, como em EILE (Yroyto, 2008-)¹⁵ em que Yroyto prepara objetos em uma mesa e, com uma câmera apontada para eles, constrói o vídeo ao vivo. As imagens visuais também podem ser filmadas anteriormente para serem editadas e projetadas em tempo real, como em *Storm* (luiz duVa, 2009-)¹⁶ em que luiz duVa utiliza pequenos arquivos de vídeo e os manipula ao vivo. O mesmo ocorre com os sons, eles podem ser criados ao vivo ou ser pré-gravados e editados e/ou manipulados em tempo real. A série de *performances* audiovisuais *Lumière* (2013-)¹⁷ de Robert Henke também apresenta outra configuração onde sons e luzes são gerados em tempo real por meio de *softwares*.

O cinema ao vivo “é uma etiqueta que pode potencialmente abranger um número diverso de práticas” (Balsom, 2016, p. 41). “A *performance* audiovisual ao vivo define um grupo de práticas de colaboração e improvisação” (Carvalho, 2016, p. 90) que se diferenciam umas das outras

¹⁵ Para assistir um dos registros desta *performance*, ver <https://vimeo.com/2983506>. Acesso em: 4 abr. 2020.

¹⁶ Para assistir duVa falando sobre a *performance Storm*, ver <https://www.youtube.com/watch?v=-MzRv1zd7ek>. Acesso em: 4 abr. 2020. Para mais informações e para assistir um dos registros da *performance*, ver <https://www.luizduva.com.br/storm>. Acesso em: 4 abr. 2020.

¹⁷ Para mais informações e fotos de registro da *performance*, ver <https://roberthenke.com/concerts/lumiere.html>. Acesso em: 4 abr. 2020.

por seu contexto e desenvolvimento histórico. A improvisação nestas *performances* é recorrente, mesmo que sejam utilizadas partituras gráficas como guias, e pode variar de acordo com o nível de controle que os *performers* pretendem ter em relação à *performance*.

Como já dito anteriormente, trato de produção sonora aberta, a produção sonora que é realizada em tempo real. Pontuo aqui dois tipos de *performances* audiovisuais em que ocorre esse tipo de produção (figura 1). Chamarei de *performance* VSR, as *performances* em que a produção visual e sonora são construídas em tempo real (produção Visual e produção Sonora → tempo Real: VSR). E chamarei de *performance* VDSR, aquelas *performances* que já possuem uma montagem visual acabada, em tempo diferido, porém o som é construído em tempo real (produção Visual → tempo Diferido e produção Sonora → tempo Real: VDSR). Podemos ter também outra *performance* mista que é o inverso da VDSR, a VRSD. Na *performance* VRSD, a produção visual é realizada em tempo real e a produção sonora em tempo diferido, ou seja, a parte sonora da *performance* já está pronta, acabada, pode ser uma música já gravada, editada e mixada ou uma trilha sonora com vozes, sons ambientes, ruídos e músicas já montada, preparada. Aqui não abordarei a *performance* VRSD porque neste texto procuro me direcionar para as produções sonoras realizadas em tempo real.

423

VSR	Produção Visual Produção Sonora	em Tempo Real
VDSR	Produção Visual Produção Sonora	em Tempo Diferido em Tempo Real

Figura 1. VSR – *performance* com produção visual e sonora em tempo real e VDSR – *performance* com produção visual em tempo diferido e produção sonora em tempo real.

O processo da “escuta visual” nestas *performances* ocorre de forma diferente. Na *performance* VDSR, ou seja, com a montagem visual já acabada, o *performer* sonoro geralmente já conhece a montagem visual.

Assim, o *performer* tem uma ideia da projeção que virá durante sua *performance*. Mesmo que ele improvise, sua escuta visual já está premeditada ou preparada.

O filme *Medo do escuro* (2014), dirigido por Ivo Lopes Araújo, é um exemplo de *performance* VDSR. Há uma montagem visual, por volta de 60 minutos, já definida e fechada, porém a banda do filme produz em tempo real a trilha sonora, composta por vozes, som ambiente, efeitos/ruídos e música. A banda do filme, que se aproxima mais de editores de som em tempo real do que de uma banda de música, de *rock* ou de um grupo de câmara, acompanha sonoramente as imagens visuais projetadas, transformando a ambientação sonora a partir da mudança de cena, conectando os sons à narrativa criada na projeção, sincronizando alguns sons (como o grito da mulher ao atacar o personagem Sr. Hiena) aos movimentos e ações dos personagens. A cada exibição do filme, mesmo que a história projetada seja a mesma, há sempre um novo filme. A relação da projeção com os sons realizados em tempo real se atualiza, se reconfigura. O espaço da exibição também influencia na sonoridade e na *performance* sonora do filme. É óbvio que o filme soará distintamente em uma sala de cinema com um sistema 5.1 e em uma praça com um sistema de som estéreo. Mas também soará diferente em duas salas de cinema com o mesmo sistema de som. A arquitetura da sala, a disposição e o material das poltronas, a quantidade de pessoas na platéia, a equalização do sistema de som e o posicionamento dos *performers* também influenciam na sonoridade do filme. Mesmo que os *performers* sonoros se guiem por uma espécie de roteiro de som ou partitura, suas emoções também alteram essa sonoridade. Alguns elementos sonoros podem ser tocados com mais ou menos energia, uma falha pode surgir em meio à *performance*, novos elementos podem entrar e outros elementos podem não mais aparecer.

Outro exemplo de *performance* VDSR é o cine-concerto. Atualmente, é possível assistir vários cine-concertos, onde músicos utilizam filmes, geralmente dos primórdios do cinema, e os acompanham, como nos primeiros cinemas. Os músicos podem acompanhar os filmes improvisando livremente; a partir de técnicas de improvisação dirigida por gestos

(como o *Soundpainting* e o *Conduction*) e/ou com o uso de partituras. Um trabalho que destaco aqui é o do duo mineiro O Grivo. O duo tem realizado alguns cine-concertos¹⁸ em cima de curtas-metragens do cineasta Cao Guimarães, para os quais eles já realizaram o som em tempo diferido. Nos cine-concertos, o duo retira o som criado em tempo diferido e recria os sons em tempo real. Nestas *performances*, O Grivo utiliza ferramentas e materiais semelhantes aos que utilizaram na produção em tempo diferido, ou seja, na produção sonora fechada. Assim, o duo apresenta ao público seu processo de criação sonora ao levá-lo ao palco. O Grivo acaba realizando os dois tipos de produção sonora – a fechada e a aberta – das mesmas obras audiovisuais. Percebe-se que há momentos que o duo produz os sons vendo a projeção. Podemos inferir que, nesses momentos, pode haver um processo de escuta visual para uma produção sonora aberta. Porém, há momentos em que o duo produz os sons sem ver o que é projetado, não havendo uma escuta visual, mas talvez uma lembrança que os conduza a uma escuta visual.

Na *performance* totalmente em tempo real (VSR), a escuta visual deve ser mais atenta quando se pretende traduzir um som a partir desta escuta. Há uma grande possibilidade de ocorrer uma maior latência entre essa escuta visual e sua produção sonora. Além de somar-se a isso a latência dos equipamentos.

Em tempo real, o *performer* sonoro pode ser também o *performer* visual. Nesse caso, a tradução da escuta visual para a produção sonora pode ter um atraso maior por conta de sua dupla função. Ele pode também criar uma imagem visual já com seu próprio som. Por exemplo, ao tocar um *sample* audiovisual (já com o visual e o sonoro embutidos), ou como na *performance* já citada EILE (2008) de Yroyto, em que o som criado é o do objeto filmado e projetado na tela. Outro exemplo de *performance* VSR está no trabalho de Paola Barreto e Kasia Justka, *The Cooking Orchestra* (2017),¹⁹ ao filmar uma peneira com farinha e

425

¹⁸ Para assistir a um dos registros do cine-concerto d'O Grivo junto aos curtas de Cao Guimarães, ver https://youtu.be/Y_JfxLGyUiY. Acesso em: 5 abr. 2020.

¹⁹ Para assistir trechos do registro de *The Cooking Orchestra* (2017) no festival On/Off, ver https://www.youtube.com/watch?v=BmVb_3zKemQ. Acesso em: 5 abr. 2020.

transmitir simultaneamente sua imagem sonora e visual em tempo-real. Nesse caso, a escuta visual é velada pelo som imediato da “coisa” que soa – os objetos (parafusos, moedas, películas) de Yroyto e a peneira com a farinha de Barreto e Justka. Porém, tanto Yroyto quanto Justka, no decorrer de suas *performances*, vão processando os sons desses objetos, o que vai recriando novos sons e, conseqüentemente, novas imagens visuais em nossa mente, para além das que já estão sendo projetadas.

A escuta visual na *performance* audiovisual pode acontecer quase que instantaneamente e o *performer*, como em um ato reflexo, a traduz e produz rapidamente um som, como no Foley Project 2013²⁰ realizado por estudantes do LASALLE College of the Arts. Neste projeto, os *performers* criam em tempo real os ruídos dos objetos e das ações dos personagens, além da dublagem dos mesmos, de uma animação. Todavia, o *performer* só poderá traduzi-la com os materiais que tem disponíveis naquele momento. Assim, a escuta visual acaba se diferenciando da produção relacionada a ela.

426

Quando se tem uma construção visual já montada, os *performers* geralmente já possuem um material sonoro pré-estabelecido, relativo àquelas imagens visuais. Mas quando as imagens visuais são produzidas na tela em tempo real, há o risco do jogo inverter e a produção sonora surgir antes mesmo das imagens visuais. Nesse caso, a escuta sonora e a escuta visual podem se amalgamar. Ou as imagens projetadas podem ser construídas a partir do som, havendo uma escuta sonora (audível) e uma produção visual. Um exemplo disso é a *performance Passagens* (2016), realizada pela Orquestra de Laptops SONatório (OLapso), em que, em alguns momentos, as imagens visuais projetadas acabam por seguir a produção sonora, como quando o som do trem chama a imagem visual do trem e o som das águas chama a imagem visual do rio.

Na criação sonora em tempo real, o espectador é um dos fatores que pode tornar a escuta visual do *performer* sonoro desatenta, com suas reações, gestos, movimentos e ruídos. A tensão entre tela e espectadores pode influenciar o desenvolvimento da produção sonora. Mia Makela,

²⁰ Para assistir o registro da *performance*, ver <https://www.youtube.com/watch?v=X-cZOP3NJKBw>. Acesso em: 4 abr. 2020.

artista audiovisual e pesquisadora finlandesa de *live cinema*, comenta que no cinema ao vivo – *live cinema*, “ver o criador apresentando seu trabalho é diferente de assistir a um filme” (2006, p. 34, tradução nossa), as reações do espectador podem alterar a *performance* do criador, tanto no momento da *performance* quanto em um momento após a *performance*, quando o público pode discutir com o artista (Makela, 2006, p. 34). Esse retorno do público poderia também levar os *performers* a pensar outros planejamentos sonoros para as próximas *performances*.

Em tempo real, como a produção sonora é praticamente instantânea, é muito difícil testar sons no momento da *performance*. Porém, antes da *performance*, os *performers* podem ensaiar ou treinar. Em tempo real, torna-se mais difícil a manutenção da sincronia entre som e imagem (síncresis). Às vezes, são os acasos sonoros que causam a sincronia. Mas nem sempre os sons acompanham elementos específicos que compõem o quadro visual. Os sons também acompanham ações dos personagens, o ritmo da montagem, uma situação (tensa, feliz, caótica, romântica, cômica). Ou seja, a escuta visual não traz ao *performer* a todo momento sons sincronizados, mas um som (uma construção sonora) para uma determinada situação. Imagens visuais mais abstratas podem dar mais tempo para o *performer* produzir sua criação sonora com mais liberdade. Imagens visuais de objetos, ações de personagens, ambientes podem nos levar a uma escuta visual mais direta ao som da “coisa” (por exemplo: do objeto) que vemos projetada. O *performer* pode querer produzir o som da “coisa em si” ou criar uma nova representação sonora para aquela imagem visual.

O ouvinte da *performance* audiovisual, assim como o ouvinte de uma improvisação livre (Costa, 2016, p. 113), participa de algo que se constrói “em tempo real e presencia o desenrolar de um processo criativo interativo. Ao assistir a essa conversa sonora [e visual] complexa e instável, ele tem que conectar elementos, perceber relações e mergulhar num acontecimento que se propõe como ‘bloco de sensação’” (Costa, 2016, p. 113). Assim, o ouvinte passa a ser cúmplice de todo o processo de criação sonora.

As práticas sonoras em tempo real voltadas às *performances* audiovisuais ainda precisam ser mais investigadas. Como visto neste texto, as *performances* audiovisuais são realizadas de diversas e diferentes maneiras. Elas são constituídas por uma gama de processos criativos. Não há apenas um ou dois caminhos para produzir os sons de uma *performance* audiovisual. Cada artista/*performer* segue criando sua estética, seu estilo, seu jeito de produzir os sons. Assim, como a escuta visual de cada um está relacionada com sua bagagem de conhecimento e com sua relação com o mundo.

Considerações Finais

428 Retomando a distinção de Susan Douglas (1999), em que a audição passiva funciona como um processamento automático que raramente se entrelaça com o ‘eu’ e a escuta ativa como um processo que não é o mesmo para todos nós e que a percebemos quando mudamos de modo, podemos pontuar aqui que a escuta visual é uma escuta ativa. A escuta visual me põe em um lugar relacional, uma relação da escuta com a visão. Algo me chama atenção, o que eu vejo me toca e me faz escutar mentalmente. No ato de criação em uma *performance* audiovisual, essa escuta visual também me move a produzir algo relacionado ao que eu escutei.

Inicialmente, a escuta visual pode parecer individual, mas ao traduzi-la por meio de uma produção sonora, o *performer* torna sua escuta coletiva, pois esta é partilhada com os espectadores, estejam estes com uma escuta atenta ou com uma escuta desconcentrada (Goodman, 2010). Na maioria das vezes, a escuta visual do espectador não é a mesma do *performer*, ou seja, o som que o espectador ouve mentalmente não é o mesmo escutado na mente do *performer*. Mas se ouvirmos muitas vezes um determinado som para um determinado objeto, podemos chegar a uma escuta visual parecida.

Na tradução intersemiótica da escuta visual para a produção sonora na *performance* audiovisual, muitas mudanças ocorrem devido aos materiais e ferramentas do *performer*, sua situação de tensão e atenção e sua relação com os espectadores. A produção sonora também pode ser

realizada por meio de acasos e falhas que acabam sendo agregadas à *performance*. As falhas podem ocorrer tanto pelas condições emocionais do *performer* quanto por problemas técnicos (o que é comum de acontecer em *performances* audiovisuais). Essas falhas e acasos podem gerar sons que não foram vistos na tela, ou seja, a produção sonora cria também novas imagens visuais para o fora de campo, ampliando o espaço audiovisual. A produção sonora, assim como Nancy comenta sobre o sonoro, arrebatava a forma, “não a dissolve, alarga-a antes, dá-lhe uma amplidão, uma espessura e uma vibração ou uma ondulação que o desenho mais não faz do que aproximar. O visual persiste mesmo no seu desvanecimento, o sonoro aparece e desvanece-se mesmo na sua permanência” (Nancy, 2014, p. 12).

A duração dos elementos visuais na tela é primordial para que o *performer* sonoro costure sua malha sonora com mais tranquilidade. Percebo que, em muitas *performances* audiovisuais, a construção visual dá espaço para que o som “aconteça”. Outras *performances* mais aceleradas, que possuem uma montagem visual com movimentos e cortes muito bruscos e rápidos, são guiadas sonoramente pelo ritmo da montagem visual ao vivo.

O campo da *performance* audiovisual é bastante amplo, havendo uma grande diversidade de formas, formatos e ferramentas para a criação audiovisual. Assim, a produção sonora construída a partir de uma escuta visual varia de acordo com o tipo de *performance*, o ritmo da montagem, o espaço e ambiente da exibição, a duração e até mesmo o posicionamento dos *performers* e do público. Pretendi nesse texto apresentar algumas maneiras de como podemos pensar em uma escuta visual e em algumas produções sonoras no âmbito das *performances* audiovisuais, já que discussões sobre a construção sonora em tempo real no audiovisual ainda têm sido pouco realizadas.

429



Referências

- Balsom, Erika. “Irreproduzível: cinema como evento”. Tradução Marcus Bastos. In: Menotti, Gabriel; Bastos, Marcus; Moran, Patrícia (org.). *Cinema apesar da imagem*. São Paulo: Intermeios, 2016.
- Caesar, Rodolfo. “O Som como Imagem.” In: *Anais do IV Seminário Música Ciência Tecnologia: Fronteiras e Rupturas*. São Paulo, p. 255-262, 2012.
- Carvalho, Ana. “Possibilidades na documentação de performances audiovisuais ao vivo por meio de partituras”. In: Moran, Patrícia (org.). *Cinemas transversais*. São Paulo: Iluminuras, 2016.
- Caznok, Yara. *Música: entre o audível e o visível*. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2008.
- Chion, Michel. *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris: INA-GRM, Buchet-Chastel, 1983.
- Chion, Michel. *Le son au cinéma*. Paris: Éditions de l’Étoile/Cahiers du Cinema, 1994.
- Chion, Michel. *L’audio-vision: son et image au cinéma*. 2. ed. Paris: Armand Colin, 2012.
- 430 Costa, Rogério. *Música errante: o jogo da improvisação livre*. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- Douglas, Susan J. *Listening In: Radio and the American Imagination*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- Durand, Gilbert. *A imaginação simbólica*. Tradução Carlos Aboim de Brito. Lisboa: Edições 70, 1993 [1964].
- Goodman, David. “Distracted Listening: On Not Making Sound Choices in the 1930s”. In: Suisman, D; Strasser, S. (ed). *Sound: in the Age of Mechanical Reproduction*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2010.
- Iazzetta, Fernando. “A imagem que se ouve”. In: Prado, G; Tavares, M.; Arantes, P. (org). *Diálogos transdisciplinares*. São Paulo: ECA-USP, 2016.
- Le Robert. “écouter”. In: *Le Robert Poche*. Paris: Dictionnaires Le Robert-Sejer, 2017.
- Levitin, Daniel J. *A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana*. Tradução Clóvis Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- Machado, Arlindo. “O cinema e a condição pós-midiática”. In: Maciel, K. (org.). *Cinema sim: narrativas e projeções. Ensaios e reflexões*. São Paulo: Itáu Cultural, 2008.

- Machado, Arlindo. *Pre-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- Makela, Mia. *Live Cinema: Language and Elements*. 2006. Dissertação (Mestrado em New Media). Media Lab, Helsinki University of Art and Design, Helsinki, 2006.
- Michaelis. “escuta”. In: *Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/escuta/>. Acesso em: 27 mai. 2019.
- Nancy, Jean-Luc. *À escuta*. Tradução Fernanda Bernardo. Belo Horizonte: Edições Chão de Feira, 2014.
- Parente, André. “A forma cinema: variações e rupturas”. In: Maciel, Katia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.
- Parente, André. “Moving Movie – por um cinema do performático e processual”. In: Gonçalves, Osmar (org.). *Narrativas sensoriais*. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- Pereira, Carlos Eduardo. *A música no cinema silencioso no Brasil*. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2014.
- Priberam. “escuta”. In: *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/escuta>. Acesso em: 27 mai. 2019.
- Rancière, Jacques. *O espectador emancipado*. Tradução Ivone C. Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- Rees, A. L. “Expanded Cinema and Narrative: A Trouble History”. In: Rees, A. L. (org.). *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Londres: Tate Publishing, 2011.
- Rice, Tom. “Listening”. In: Novak, David; Sakakeeny, Matt (ed). *Keywords in Sound*. Durham: Duke University Press, 2015.
- Schaeffer, Pierre. *Traité des objets musicaux: essai interdisciplines*. Paris: Éditions du Seuil, 1966.
- Stockfelt, Ola. “Adequate Modes of Listening”. In: Cox, Christoph; Warner, Daniel (ed). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Nova York: The Continuum International Publishing, 2004.
- Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. Nova York: E. P. Dutton, 1970.

MARINA MAPURUNGA

Professora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) e Doutoranda em Música pelo Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade de São Paulo (USP), é Mestre em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF), Especialista em Audiovisual em Meios Eletrônicos pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Licenciada em Letras-Literatura pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Atua como editora de som, técnica de som direto e diretora de som para filmes. Coordenadora do projeto de extensão “SONatório – Laboratório de Pesquisa, Prática e Experimentação Sonora” da UFRB, pesquisadora do “NuSom – Núcleo de Pesquisas em Sonologia” da USP, integrante da rede “Sonora – músicas e feminismos” e da Orquestra Errante. E-mail: marinanimula@gmail.com