
O Gesto Narrativo na Mixagem Cinematográfica¹

Leonardo Bracht de Oliveira²

James Zortéa Gomes³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é investigar possibilidades de construção de sentido no processo de mixagem do som de uma obra cinematográfica. Procuramos compreender como os sons podem ser manipulados a partir de gestos de mixagem com objetivos narrativos, utilizando um conjunto de ferramentas específicas que interferem nas características acústicas dos sons. São confrontados diversos campos de conhecimento como a história do cinema, estudos de engenharia de áudio, narratologia, estudos teóricos de cinema, entrevistas com profissionais renomados do cinema e estudos de psicoacústica. A pesquisa culmina em uma investigação qualitativa das possibilidades narrativas da mixagem cinematográfica. A formação de significados é organizada a partir de gestos de mixagem.

PALAVRAS-CHAVE: Mixagem; Cinema; Narrativo; Som; Gesto.

Introdução

Esta pesquisa procura entender o trabalho de mixagem cinematográfica, suas potencialidades narrativas e seus gestos formadores de sentido. Não estamos interessados em exaurir e tipificar os usos e recursos da mixagem, apenas compreender o alcance de suas capacidades. O que depende estritamente das características acústicas dos sons para informar? Como a interferência da mixagem transforma o sentido dos sons? Quais âmbitos e qualidades, que influenciam na nossa leitura do texto fílmico, a mixagem cinematográfica tem a capacidade de alterar? Como se constitui o gesto formador de sentido na mixagem? Portanto, o objetivo principal é investigar recursos narrativos, possíveis de serem constituídos na mixagem cinematográfica a partir dos

¹Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduado em 2018 no Curso de Realização Audiovisual da UNISINOS-RS, e-mail: leobra1313@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor de Realização Audiovisual da UNISINOS-RS, e-mail: james.zortea@gmail.com

usos e potencialidades do ferramental tecnológico atual, agrupando-os em gestos formadores de sentido.

Pretendemos limitar nossa observação tal qual Cristian Metz, desconsiderando “o contexto cultural comum no qual assistimos a filmes, e isso o semiólogo, preocupado apenas com os trabalhos internos do filme, pode sentir-se livre para ignorar” (ANDREW, 1976, p.175). Uma área pouco explorada na bibliografia teórica de cinema, se delineada inicialmente por suas potencialidades artísticas, abre espaço para novos estudos mais aprofundados em sua interação social, política e de recepção. A mixagem, pode ser observada como etapa criativa e formadora de sentido, recurso autônomo de expressão.

Características Acústicas Manipuláveis na Mixagem

O termo “*características acústicas*” é utilizado por David Bordwell e Kristin Thompson no seu livro *El Arte Cinematográfico* (1979, p.295-297). Seu estudo sintetiza as qualidades dos sons a partir da percepção do homem, com embasamentos na psicoacústica, mas sempre utilizando-as dentro do ambiente audiovisual.

A primeira característica, proposta por eles, é o nível. O nível trata da intensidade do som, de seu volume percebido. No cinema a intensidade dos sons precisa ser constantemente manipulada: no equilíbrio entre diferentes sons, na projeção do foco sonoro, na relação entre o sinal puro e a reverberação, na simulação de perspectiva dos sons, etc. Sabemos que nossa audição responde de maneira própria ao efeito do *loudness*⁴.

Manipulando a intensidade dos sons, ainda podemos criar diferenças de dinâmica. Os autores ressaltam a utilização brusca do recurso, quando este “*puede assustar al espectador*”⁵ (BORDWELL; THOMPSON, 1979, p.296), mas mais adiante observaremos que as micro alterações de dinâmica também podem surtir outros efeitos narrativos relevantes.

⁴ Nosso ouvido responde de maneira não linear ao timbre de sons com intensidades diferentes. “Entende-se por *loudness*, a avaliação que um indivíduo faz de um som, de acordo com a intensidade do mesmo, constituindo, portanto, um dos aspectos psicológicos ou atributos dos sons.” (NEOPOMUSCENO, 1994, 81-88)

⁵ “pode assustar o espectador” (tradução livre)

O tom é a segunda característica proposta por Bordwell e Thompson (1979). Ela se dá a partir da frequência das vibrações dos sons e podem ser mais graves ou mais agudas. Esta característica que está atrelada à essência dos sons e se relaciona diretamente com a emissão de seu harmônico fundamental⁶. Sua utilização no cinema pode combinar tons de emissores distintos para ligá-los de maneira musical, pois o tom é percebido psicoacusticamente como nota musical. Efeitos sonoros podem ser criados a partir da alteração do tom. Baixar consideravelmente o tom de uma voz pode torná-la monstruosa. Elevar o tom pode torná-la cômica. Baixar o tom de uma ambiência pode torná-la soturna e fantasmagórica. Alterar o tom de determinados sons podem colocá-los em consonância com outros sons, combinando suas projeções em uníssono, misturando suas emissões.

A última característica acústica ressaltada por Bordwell e Thompson (1979) é o timbre. Os diversos harmônicos característicos dos sons formam texturas que utilizamos para identificar os sons. É a partir do timbre que identificamos as vozes de pessoas conhecidas. O timbre pode ser alterado a partir de processadores que interferem na qualidade dos harmônicos dos sons. Alguns destes processadores tem um efeito sutil, ressaltando harmônicos importantes sem alterar a essência dos sons, mas trazendo inteligibilidade ou alguma qualidade estética específica como riqueza de agudos ou graves mais profundos. Texturas mais radicais podem ser utilizadas para criar efeitos mais complexos como, por exemplo, um diálogo ao telefone. Nossa audição consegue identificar estas nuances tão delicadas com muita facilidade.

Na audição existe um potencial real de identificar diversas camadas de sons sobrepostos sem perder o sentido ou a inteligibilidade. Nossas capacidades auditivas podem reconhecer diversos tons concomitantes e possuem dez oitavas de alcance, podendo reconhecer até 4.000 tons diferentes (NEOPOMUSCENO, 1994, p.72). Além disso, o som pode atravessar obstáculos opacos e pode ser ouvido independente da direção em que ele atinja o ouvinte. O entorno acústico em qualquer ambiente terá sempre 360 graus de circunferência. Os recursos que o atual desenvolvimento da

⁶ Harmônico fundamental é a frequência mais baixa encontrada em um determinado som e normalmente vem acompanhada de harmônicos, que são variações mais agudas desta frequência fundamental.

tecnologia do cinema possibilitam a interferência e utilização destas três características com muita precisão.

Um modelo de classificação proposto por Schafer (1994, pos.2724) nos ajuda a entender como as características acústicas de um som podem interferir na sua percepção, quando cinco dos seis parâmetros de classificação dos sons, elaborados por ele, se referem exclusivamente à características revisadas pelo engenheiro de mixagem, tais quais: distância, intensidade, textura, inteligibilidade e fatores do entorno acústico. Apenas a ocorrência dos sons não pode ser manipulada pela mixagem. Conscientizar-se deste tipo de característica dos sons e sua relação com o homem é reconhecer a mixagem como processo onde pode haver uma intenção criativa e formadora de sentido. Para entender o efeito potencial dos sons podemos agrupá-los sob os conceitos de diferentes áreas.

*Sounds may be classified in several ways: according to their physical characteristics (**acoustics**) or the way in which they are perceived (**psychoacoustics**); according to their function and meaning (**semiotics and semantics**); or according to their emotional or affective qualities (**aesthetics**). [...]*⁷ (SCHAFER, 1994, pos. 2675-3044)

Maneiras distintas de observar os sons clarificam o potencial deste recurso, mas durante o processo de mixagem, o *re-recording mixer*⁸ utiliza estes diversos conhecimentos simultaneamente em um gesto unificado na intenção de construir sentidos nos sons.

A Gestualidade de Mixagem

Agrupar as possibilidades narrativas da mixagem em gestos é a maneira mais objetiva de organizar os sentidos da mixagem. Ao lidar com os sons da banda sonora o engenheiro de mixagem revisa os parâmetros técnicos, mas seu julgamento se baseia no

⁷ Os sons podem ser classificados de várias maneiras: de acordo com suas características físicas (acústica) ou a forma como são percebidas (psicoacústica); de acordo com sua função e significado (semiótica e semântica); ou de acordo com suas qualidades emocionais ou afetivas (estética). [...] (tradução livre)

⁸ *Re-recording mixer* é o termo em inglês designado ao profissional responsável por mixar o som editado. Este profissional é o último estágio criativo no processo de desenvolvimento do som de um filme.

objetivo e sentido almejado pela narrativa. É partindo de uma intenção artística que ele promove uma combinação de valores pragmáticos gerando o gesto.

A ideia clássica concebe o gesto como um meio de expressão e de exteriorização de um teor psíquico interior e anterior (emoção, reação, significação) que um corpo comunica a outro. [...] O gesto é em si algo que está inserido dentro de uma ação, mas articula elementos que podem estar relacionados ao meio ou ao local em que ela se estabelece [...] (LEAL, 2011, pos.4029-4032)

O gesto nasce de uma intenção psíquica, tem seu percurso de elaboração no universo físico e conclusão no universo narrativo. Na mixagem o gesto é a materialização do planejamento de formatação de parâmetros, com o objetivo de comunicar, de realizar um significante. O que deve restar do gesto de mixagem é apenas o sentido.

[...] só depois de ter escrito —ou enquanto escrevia —a poesia, aquele pensamento e aquele sentimento se lhe tornaram reais, [...] O lugar —ou melhor, o ter lugar —do poema não está, pois, nem no texto nem no autor (ou no leitor): está no gesto no qual autor e leitor se põem em jogo [...] (AGAMBEN, 2007)

As mãos do engenheiro de mixagem, assim como fariam a de um pintor ou de um escritor, são o meio de exteriorizar este sentimento. O corpo se movimenta em resposta ao resultado sonoro de sua intervenção. Durante o processo não é o cálculo, a linguagem ou a técnica que lideram os seus movimentos, estes conhecimentos estão todos concentrados anteriormente, como recurso. O que move o desejo de interferir nas características acústicas é emocional, é instantâneo e recíproco ao resultado.

Possibilidades de Sentido criadas na Mixagem

As informações acústicas mais sutis, que acompanham os seus sons portadores, são capazes de provocar sentido de forma espontânea no homem. Temos uma relação instintiva com os sons que estão à nossa volta. Nosso cérebro constantemente recebe e interpreta centenas de informações sonoras. Ele complementa o entorno visual que não está ao alcance dos nossos olhos com imagens construídas a partir do entorno sonoro,

posicionando o que não pode ser visto em uma atmosfera própria criada a partir da audição.

Murray Schafer (1994) nos apresenta ideias interessantes a respeito da relação de significação do homem com seu ambiente sônico. Ele relaciona sua pesquisa com alguns campos da música, que entendem a tonalidade (*keynote*) como base para o material musical modular e melodias à sua volta. Para a mixagem, seria como equilibrar uma orquestração em uma música com diversos instrumentos, onde o foco hora está em um violino, hora está em uma flauta, sem nunca perder o resto da orquestração no segundo plano. Shafer compara a percepção auditiva com a percepção visual, onde temos a figura como sinal sonoro de foco principal, o fundo como sons ambientes transitórios e o campo como espaço sonoro onde todos estes elementos estão, se referenciando na psicologia da Gestalt (SCHAFER, 1994, pos. 3090-3096).

Este incontrolável ambiente sonoro, em sua análise, é uma composição em tempo real e está em constante movimento. Manifestações sonoras surgem tomando o lugar umas das outras, se pronunciando à frente e em seguida se recolhendo, construindo este universo inconstante e intermitente. Ele estabelece uma relação direta do ser humano com o som, sendo que “muitos desses sons podem trazer significados arquetípicos” (tradução livre) (SCHAFER, 1994, pos.256). Entretanto, no cinema, essa incontrolabilidade é domada e cristalizada em uma intenção. Esta significância se torna texto filmico. Cada som ou camada sonora selecionada pelo editor de som serve como um ponto de partida para o engenheiro de mixagem construir as diversas planificações da banda sonora, definindo, figura, fundo e campo. A mixagem tem o poder de transmutar estes planos de percepção com seus gestos.

Os sons estão naturalmente carregados de informações sobre características do seu emissor e do seu entorno acústico. Estas informações podem conter significâncias em sua essência, vetorizando sua existência ao seu emissor, mas também pode conter significado na forma como este som se projeta no ambiente. A mixagem pode sugerir, a partir das informações psicoacústicas: aspectos diversos do emissor do som; aspectos do ambiente em que um som é projetado; a perspectiva e posicionamento relativa deste

som no ambiente; e maneiras de interpretar determinados sons dentro de uma obra cinematográfica.

Gestos de Asseptibilização ou Deformação de Sons na Mixagem

Marry Ann Doane destaca as funções genéricas da mixagem, onde o trabalho é pragmático e tem objetivos funcionais de correção e inteligibilidade.

[...] the process of mixing is characterized by 'a work of unification, homogenization, of a softening and polishing of all the roughnesses of the sound track' (MARIE, Son, p.203). All of these techniques are motivated by a desire to sever the film from its source, to hide the work of production. (WEIS; BELTON, 1985, p.55)

Certamente o desejo deste profissional é servir à fruição do filme, mas não apenas no sentido de esconder o trabalho de produção. Estes tratamentos do áudio indicam uma intenção narrativa da mixagem. Ali são definidos e mantidos os sons que devem ser ouvidos, eliminados os sons que prejudicam a compreensão e não se encaixam no contexto. O trabalho de eliminação de ruídos de trânsito de um filme que se passa no início do século XV é tão essencial para a construção do universo ficcional quanto os sons que caracterizam a época, como os sons das carruagens e dos cavalos.

A plasticidade dos sons pode, também, ser direcionada para o sentido inverso do que Doane se refere, ressaltando a aspereza dos sons, criando uma unidade de rupturas e conflitos, explorando expressivamente esta natureza aparente do trabalho de mixagem e dialogando com as rupturas da diegese, se projetando de maneira metalinguística na obra.

[...] para o som, a impressão de realismo está frequentemente ligada a uma sensação de desconforto, de flutuação do sinal, de interferência e de ruídos de microfone, etc., efeitos que podemos naturalmente simular no estúdio, em pós-sincronização, e colocar em cena [...] (CHION, 2003, p.88)

Da mesma forma, a interferência na qualidade dos sons pode criar texturas que remetem à outros suportes. Granulações e alterações de qualidade imitam suportes

⁹ O processo de mixagem é caracterizado por 'um trabalho de unificação, homogeneização, de uma suavização e polimento de toda a aspereza do canal de som'. Todas estas técnicas são motivadas por um desejo de afastar o filme de sua origem, de esconder o trabalho da produção. (tradução livre)

antigos como acetato, vinil, fitas VHS, etc., ou podem indicar uma fonte sonora diferenciada como aparelhos de telefone, alto-falantes, rádios de comunicação, *walktalks* e mega-fones.

A precisão do novo som, a riqueza em agudos e graves, criou outra possibilidade: o seu oposto. Quando você pode ter sons ricos em harmônicos, o uso de sons incolores, sobressalentes ou indistintos pode, por contraste, criar efeitos estéticos e expressivos específicos. (tradução livre) (CHION, 2003, p.126)

A mixagem, deformando texturas, também pode indicar flashbacks, flashforwards, memórias, devaneios, alucinações ou o efeito de entorpecentes em personagens. Os sistemas de auricularização propostos por Jost e Gaudreault (2009, p.174) tratam o ponto de escuta como uma planificação intencional a partir da maneira em que o som é manipulado na edição de som e mixagem. Esta construção do ponto de auricularização também depende da etapa de limpeza e asseptibilização da mixagem. O *re-recording mixer* define o equilíbrio entre os sons, redefinindo o ponto de escuta.

[...] na maioria dos casos o filme de consumo corrente não tom[a] posição auricular, mas sim privilegi[a] a inteligibilidade do diálogo, reduzindo as informações [e interferências] sonoras ao mínimo indispensável [...] (GAUDREULT; JOST, 1990, p.174)

A inteligibilidade dos sons pode ser redefinida na mixagem, amenizado o excesso de interferências sonoras, ou mesmo interferindo nesta relação aproximando o som significativo dos ruídos diegéticos, diminuindo a inteligibilidade ou acrescentando algum efeito que indique uma internalização do som.

Gestos de Construção de Sons Não Diegéticos na Mixagem

No processo de mixagem, a colocação dos sons em uma posição acústica – apropriada à verossimilhança, ou mesmo ao contrário, discordando do espaço visual –, interfere na leitura do espectador e pode, assim, servir de recurso narrativo. Alguns sons quando tem alguns de seus padrões estéticos modificados, se reposicionam dentro da obra. As características acústicas dos sons podem acompanhar ou se distanciar da imagem. O não diegético se dá pela observação de suas propriedades acústicas, pela

dissonância com o espaço físico da cena. Os sons não diegéticos tendem a não acompanharem as características dos ambientes das cenas em que estão justapostas, respeitando apenas suas próprias dimensões acústicas. Uma narração ou *voice over* precisa estar posicionada corretamente na mixagem para informar ao espectador a sua natureza não diegética. A ausência de ruídos de interferência, o timbre que soa próximo, carregado de frequências graves e agudas e a ausência de reverberação desnaturalizam esta voz no contexto da imagem.

A voz [...] quando é privada de qualquer reverberação e ouvida de muito perto é que, no cinema, é suscetível de ser a voz que o espectador interioriza enquanto sua e aquela que, ao mesmo tempo, toma totalmente posse do espaço diegético [...] (CHION, 1991, p.66)

A música não diegética precisa se contrapor acusticamente para informar sua natureza. A execução e edição de uma música não diegética pode até acompanhar os movimentos e ritmos da cena, como o *mickey-mousing*¹⁰, mas o código que a diferencia da música diegética, para o público, é exatamente a sua independência de características acústicas. Estes usos podem acontecer em diversas combinações, mas o que cabe à nossa observação é identificar como o sentido é transmitido pela mixagem, indicando ao espectador a maneira como este deve interpretar aquele som.

A construção dos sons não diegéticos é um efeito causado por uma dissonância audiovisual. A dissonância entre som e imagem é comum e pode ser observada em casos corriqueiros no cinema, como o contraponto de imagem e som em um simples diálogo, onde vemos um rosto de um personagem A e ouvimos a voz do personagem B. Este contraponto não é necessariamente interpretado como tal, pois “o contraponto audiovisual só se nota se opuser o som e a imagem num ponto preciso, não de natureza, mas de significação” (CHION, 1991, p.36). O sentido do que é não diegético, assim, se cria a partir da construção intencional de um contraponto plástico das características acústicas em relação à imagem e não em outro nível de significação. A mixagem tem um grande potencial de indicar os sons que participam e não participam da diegese.

Gestos de Manipulação Acústica de Sons Diegéticos na Mixagem

¹⁰ Mickey-Mousing é o termo utilizado para se referir à música não diegética que acompanha os movimentos dos personagens em cena.

Quando os sons estão sendo projetados no ambiente diegético – sons diegéticos externos de acordo com Bordwell e Thompson (1979, p.310) –, observamos que as características acústicas que os acompanham e seu posicionamento espacial, em sua grande maioria, são aparentemente proporcionais à imagem do seu emissor no enquadramento. O posicionamento desses sons dentro de uma perspectiva tridimensional se dá pela interferência em dois campos definidos: a manipulação dos parâmetros que interferem na percepção do seu distanciamento; e manipulação do localização espacial na circunferência da sala de cinema.

Segundo Chion (1991, p.60), há um fenômeno de magnetização espacial do som pela imagem que acontece quando os sons projetados no cinema tem uma certa estabilidade de posição. De acordo com ele, um som que constantemente troca de alto-falante na mixagem tende a se descolar da imagem. Os sons que estão em primeiro plano, em foco, ligados a uma imagem na tela, tendem a serem projetados dos alto-falantes posicionados atrás da tela, as vezes acompanhando a imagem, indo de uma caixa a outra, as vezes permanecendo imóvel, aproveitando esta magnetização que Chion se refere. O surround é constantemente utilizado em efeitos de ambientação, atmosferas e efeitos sonoros de preenchimento.

Michel Chion (1991, p.63) divide os sons em três zonas: *in*, fora de campo e em *off*. Ele levanta questões de como tratar os sons que não vemos, como canto de pássaros e vento, sons do ambiente global ou mesmo vozes imaginadas, lembranças dos personagens em cena. O espaço físico da sala de cinema é maior do que o espaço da tela, assim como a visão tem um campo de alcance muito mais direcional que a nossa audição, que é multidirecional. Há, assim, a possibilidade de construir este universo sonoro global diegético utilizando o espaço da tela e o espaço fora da tela. Shafer (1994, pos. 1926-1929) reconhece que a tecnologia tem a capacidade de representar a realidade com precisão. Os gestos de manipulação dos sons panoramicamente pode ter a função pragmática e óbvia de acompanhar as imagens que estão na tela e do entorno sonoro, mas também podem ter efeitos simbolizantes, contendo significação ampliada, mesmo sem perder a verossimilhança. Pode-se dividir o universo sonoro de cada personagem a partir de sua localização espacial.

A simulação da perspectiva dos sons na mixagem cinematográfica se dá pela manipulação do entorno acústico, juntamente com a manipulação da intensidade dos sons. Nos casos em que a fonte sonora está muito distante, o cinema tende a privilegiar a inteligibilidade, compensando seu volume, mas mantendo as características de reverberação do ambiente em que se encontra para simular sua distância. A perspectiva, na mixagem cinematográfica, é uma sugestão, uma simulação que a psicoacústica e a própria imagem colaboram para instituir. De acordo com Bordwell e Thompson (1979, p.310), os sons diegéticos tem “*la capacidad de sugerir la perspectiva sonora. Se trata de la sensación de distancia espacial y localización análoga a las pistas de la profundidad visual [...]*”¹¹

A reverberação pode ser reconhecida e percebida conscientemente pelo homem como um elemento associado ao seu som portador, mas não pode ser desassociada do tipo de ambiente à que ela remete. Construimos instantaneamente uma relação com ela, projetando psicologicamente um ambiente contenedor deste som e acessando nossas emoções de forma direta, sem ser racionalizada. Mesmo que não consigamos ver o ambiente, ou identificar se é de origem natural ou gerada através de algum processamento de áudio, nosso cérebro o processa como uma projeção não só de proporções, mas também de simbolismos próprios.

*Reverberation and echo give the illusion of permanence to sounds and also the impression of acoustic authority. [...] Any sound intentionally uttered within an enclosure is more or less private, more or less connected with the cult—whether this be the cult of the lover’s bed, of the family, of religious celebration or of clandestine political plotting. Primitive man was fascinated by the special acoustic properties of the caves he inhabited. [...]*¹² (SCHAFER, 1994, pos.4469-4476)

O recurso narrativo que a reverberação nos traz quando projetada sobre sons diegéticos não segue apenas os simbolismos ancestrais e arquetípicos exemplificados

¹¹ a capacidade de sugerir a perspectiva sonora. Trata-se da sensação de distância espacial e de uma localização análoga às pistas de profundidade visual. (tradução livre)

¹² Reverberação e eco dá a ilusão de permanência aos sons e a impressão de autoridade acústica. [...] Qualquer som intencionalmente produzido em um espaço é mais ou menos privado, mais ou menos conectado com o culto – seja este o culto dos amantes na cama, da família, da celebração religiosa ou de conspirações políticas clandestinas. O homem primitivo foi fascinado pelas propriedades acústicas especiais das cavernas que ele habitava. [...] (tradução livre)

por Shaefer. Esta autoridade que Shaefer se refere, talvez tenha suas origens nas cavernas e se espalhe pela história até experiências atuais, mas ela pode ir além da sugestão de autoridade. A reverberação utilizada com sutileza também pode trazer significados de solidão, vazio e silêncio. Michel Chion quando diz que “um toque de reverberação discreta em torno de sons isolados (por exemplo, de passos numa rua) pode reforçar este sentimento de vazio e de silêncio” (CHION, 1991, p.50).

Michel Chion (1991, p.92) aponta outros usos da reverberação na mixagem cinematográfica que não se relacionam diretamente com o imaginário culturalizado. Ao falar em índices sonoros materializantes (quando sons revelam suas fontes e nos remetem ao seu emissor) fala indiretamente sobre como recursos de mixagem podem interferir na interpretação da narrativa.

Os efeitos de acústica espacial (sentimento de distância entre fonte e microfone e presença de uma reverberação característica que denuncia o som como produzido num espaço concreto) contribuem também para materializar o som. Mas não sistematicamente, porque num certo tipo de reverberação irreal, não coerente com o local mostrado na imagem, pode ser codificado como desmaterializante e simbolizante. (CHION, 1991; p.93)

O simbolismo que Chion se refere poderia ser o encontrado em casos como descrevemos anteriormente, que indiquem algum tipo de exteriorização de um estado interno de um personagem ou mesmo a autoridade que Shafer (1994) relaciona com a reverberação. Este conceito simbolizante se afasta da noção de perspectiva e se relaciona mais intensamente com as deformações sonoras, como já foi mencionado anteriormente. Entretanto é importante observar que o simbolismo também pode estar contido num gesto de criar perspectiva verossimilhante. No filme THX1038 (1971) há uma voz dando ordens constantemente pelos alto-falantes dos corredores. Esta voz está carregada de reverberação, criando a sensação de imponentia e esta sensação surti seu efeito mesmo sendo proporcional ao que sugere o espaço físico da imagem.

Pudovkin, em seu artigo *Asynchronism as a Principle of Sound* (WEIS; BELTON, 1985, p.87), descreve uma cena com o objetivo de exemplificar o uso do som para além do naturalismo, de forma que esta acrescente significado à imagem, utilizando de outra forma o contraponto entre imagem e som. Nacena que Pudovkin

propõe o foco sonoro está sempre deslocado da imagem, seja com o som do plano anterior, seja adiantando o som do plano seguinte. Na descrição fica claro que a mixagem é imprescindível na construção do sentido, estabelecendo a planificação e executando as transições de maneira fluida. O equilíbrio de volume e timbre entre os sons pode, neste caso, estabelecer o foco narrativo de cada trecho da cena. As alterações de volume criam a perspectiva a partir da transição de um som para outro, complementando a edição de som e definindo o centro de atenção sonoro e conseqüentemente o foco narrativo. O texto de Pudovkin fala em sons isolados para cada plano, mas podemos pensar da mesma forma lidando com o equilíbrio de sons, sem precisar eliminar todo o entorno diegético para obter o mesmo efeito. Talvez consigamos até uma reação mais instintiva do espectador, se mantivermos o entorno diegético e direcionarmos o foco sonoro ressaltando os sons desejados. A audição se adapta ao equilíbrio proposto e uma nova mudança no foco traz um novo sentido narrativo. A mixagem utiliza o contraste entre sons e assim como Chion (2003) fala da construção do silêncio, podemos pensar em construir intensidade, profundidade e dramaticidade a partir destes contrastes.

[...] o silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste. (CHION, 2003, p.50)

A partir desta interferência na dinâmica podemos sugerir, simular, construir o sentido. O silêncio, assim como a sensação de barulho intenso provém do equilíbrio de dinâmicas e da definição de um foco. Murch (1994), conta sua experiência no filme THX1038 (1971), onde precisou criar um foco sonoro para poder simular uma sensação de caos e intensidade sonora.

*It has something to do with psychoacoustics. If the mind has a sonic edge to focus on, it does something different with the sound that's left. When you have just out-of-focus sound, it's hard to get a sense of it [...]*¹³ (LOBRUTTO, 1994, p.86).

¹³ Isso tem algo a ver com psicoacústica. Se a mente tem um som pontual para focar, ela nos faz ter uma relação diferente com os outros sons. Quando você tem apenas sons fora de foco, é difícil ter uma noção deles. (tradução livre)

O foco pode ser obtido de diversas formas na mixagem. A equalização é muito utilizada no direcionamento da atenção. Ela é um dos principais fatores definidores do ponto de escuta, juntamente com a definição da intensidade. Sons com maior energia nos agudos tendem a chamar mais a atenção que sons mais abafados e escuros. “Um som muito rico em frequências agudas criará uma percepção mais alerta.” (CHION, 1991, p.20) Esta percepção mais alerta busca direcionar a atenção do espectador para onde quer que esteja o som.

Quando a fonte [sonora] está situada num azimute¹⁴ diferente de zero, o ouvinte tende sempre a movimentar a cabeça, posicionando a cabeça de tal modo que provoque um azimute zero. (NEOPOMUSCENO, 1994, p.99)

Há uma tendência de acompanharmos os sons com o olhar. Desta forma que podemos identificar o potencial da mixagem de guiar não só nossa atenção auditiva, mas também nossa atenção visual. Segundo Bordwell e Thompson (1979, p.299) “*el cineasta utiliza a menudo el sonido de forma poco realista, para dirigir nuestra atención a lo que es narrativa o visualmente importante*”¹⁵.

A perspectiva da mixagem, então, pode gerar sentido acompanhando ou não a imagem, pode interferir na sensação rítmica, pode criar significados simbólicos e pode colaborar na criação do ponto de escuta. São apenas algumas ramificações de sentido que o gesto de mixagem pode alcançar dentro da narrativa, ao explorar o potencial de comunicação através da utilização da perspectiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sentidos que refletem na nossa percepção, de formas diversas foram observadas na construção de uma imagem mental e psicológica. É como o gesto de mixagem se projeta, criando não só o universo físico, mas também um universo simbólico e informacional. É a comunicação que reconhecemos ser direta, podendo trazer informações claras sobre a narrativa mesmo sem a necessidade de serem racionalizadas pelo espectador. Os recursos que poderiam ser apenas técnicos destinam-se a dar

¹⁴ Azimute é o ângulo formado entre a direção do som e o plano médio das orelhas. (NEOPOMUSCENO, 1994, p.99)

¹⁵ O cineasta constantemente utiliza o som de forma pouco realista para dirigir a nossa atenção ao que é narrativa ou visualmente importante. (tradução livre)

sentido. A mixagem assume seu papel único na produção cinematográfica, manipulando uma camada de leitura que só está disponível neste seu universo de alcance. É um campo que vai além da edição de som. A mixagem pode oferecer mais do que uma representação auditiva do campo visual, mais do que qualidade tonal e inteligibilidade. A mixagem pode, reposicionar a percepção do universo fílmico propondo sua interpretação sobre os sons.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O Autor Como Gesto**. Profanações . Sao Paulo: Boitempo, 2007.
- ANDREW, J. Dudley. (1976) **As Principais Teorias do Cinema**: Uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989. 217 p.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristine; SMITH, Jeff. (1979) **El Arte Cinematográfico**: Una Introducción. Buenos Aires: Paidós, 2002. 544 p.
- CHION, Michel. (1991). **A Audiovisão**: som e imagem no cinema. Lisboa: Edições Texto e Grafia, Lisboa, 2011. 175 p.
- _____. (2003). **Film, A Sound Art**. New York: Columbia University Press, 2009. 536 p.
- GAUDREAU, André; JOST, François. (1990) **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: EDU-UNB, 2009. 228p.
- LEAL, Mariana Katona. **Gestualidade e Produção de Sentido**. In: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2011, Rio de Janeiro. ANPAP: Rio de Janeiro, 2011. p. 4028-4037. Disponível em:<http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/mariana_katona_leal.pdf>. Acesso em 20 set. 2017.
- LOBRUTTO, Vincent. **Sound-on-film**: Interviews with Creators of Film Sound. USA: Praeger, 1994. 299 p.
- NEOPOMUCENO, Luíza de Arruda. **Elementos de acustica física e psicoacustica**. Brasil: Editora Edgard Blücher LTDA, 1994. 104 p.
- SCHAFER, R. Murray. **The Soundscape**: our sonic enviroment and the tuning of the world. Vermont: Destiny Books; 1994. s.p.
- WEIS, Elisabeth; BELTON, John (Orgs.). **Film Sound**: Theory and Practice. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.