

A RELAÇÃO ENTRE IMAGEM VISUAL E IMAGEM SONORA NO CURTA-METRAGEM *HYPNOSIS* DE CAO GUIMARÃES¹

Marina Mapurunga de Miranda Ferreira²
Universidade Federal Fluminense, Niterói/RJ

Resumo: Este artigo consiste na análise da construção sonora do curta-metragem *Hypnosis* (2001), do artista mineiro Cao Guimarães. Cao tem parceria em seus filmes com o duo de arte sonora O Grivo, desde o final da década de 1990 até os dias de hoje. O duo acompanha todo o processo de realização filmica: da elaboração do processo de filmagem à finalização. A partir desse processo e das influências da Nova Música, a construção sonora de O Grivo tem sido um importante elemento na potencialização da narrativa dos filmes de Cao. Neste artigo, analisa-se como a música de *Hypnosis* funciona juntamente com a imagem visual das luzes dos brinquedos de um parque de diversões durante a noite. Será utilizado o conceito de *Tricirculo dos Sons* (Michel Chion) para tratar da relação espacial entre som e imagem; e os usos isomórfico e icônico do som (Scott Curtis) para tratar da relação rítmica entre som e imagem. As funções da música descritas por Claudia Gorbman também serão importantes para a análise.

Palavras-chave: música, som, audiovisual, Cao Guimarães, O Grivo.

Introdução

Neste artigo, analisamos a construção sonora do curta-metragem *Hypnosis* (2001), do artista mineiro Cao Guimarães. Cao vem das artes plásticas e da fotografia e traz para o audiovisual influências destas artes. Este tem parceria em seus filmes com o duo de arte sonora O Grivo, desde o final da década de 1990 até os dias de hoje. A partir de pesquisas sobre a Nova Música (em que encontramos a música concreta, eletrônica, aleatória), O Grivo pensa e realiza toda a sonoridade dos filmes de Cao. O duo acompanha todo o processo de realização filmica: da elaboração do processo de filmagem à finalização do filme. A partir desse processo e das influências da Nova Música, a construção sonora de O Grivo tem sido um importante elemento na potencialização da narrativa dos filmes de Cao.

¹ Trabalho apresentado ao GT N°6: **Mídia, Música e Audiovisual**, do V Musicom – Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Música Popular, realizado no período de 29 a 31 de agosto de 2013, no Centro Cultural de Belém – Centur, Belém/PA.

² Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF), especialista em Audiovisual em Meios Eletrônicos pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e graduada em Letras/Literatura pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Área de atuação: audiovisual, som e arte sonora. Email: marinanimula@gmail.com.

Analisamos como a música de *Hypnosis* funciona juntamente com a imagem visual das luzes dos brinquedos captadas e registradas em um parque de diversões durante o período noturno. O efeito hipnótico procura permear imagem visual e imagem sonora que alcançam uma plasticidade em comum, uma reforçando a outra. Utilizamos o conceito de *Tricirculo dos Sons* (Michel Chion) para tratar da relação espacial entre som e imagem e os usos isomórfico e icônico do som (Scott Curtis) para tratar da relação rítmica entre som e imagem. As funções da música descritas por Claudia Gorbman também serão importantes para nossa análise. Também nos atentaremos a utilização da designação imagem sonora e imagem visual. O termo *imagem* é utilizado aqui em sua dimensão simbólica, como uma imagem mental, esta podendo ser tanto visual como sonora.

Relações espaciais e rítmicas entre imagem sonora e imagem visual

Chion (2012, p. 71) classifica a música de um filme em duas: *música de fosso* e a *música de tela*. A *música de fosso* é aquela que acompanha a imagem em uma posição *off*, ou seja, fora do lugar e do tempo da ação, fora da diegese, estaria no campo extradiegético. Chion usa o termo *fosso* devido ao lugar onde os músicos tocavam durante as óperas, ficavam fora da diegese, da história dramatizada. A *música de tela* seria a que emana de uma fonte situada diretamente (visível) ou indiretamente (não visível, acusmática), que está no lugar e tempo da ação, mesmo que esta fonte seja um rádio ou um instrumentista fora de campo.

Chion (1994, p. 25-44) ainda comenta sobre três fronteiras do som, por meio do *Tricirculo dos sons* (*Tricircle des sons*). Ele divide um círculo em duas zonas: acusmática (não visualizada) e visualizada. Na zona acusmática há dois campos: *hors-champ* e *off*. Os sons que se situam *hors-champ* (fora de campo) estão dentro da diegese e os sons *off* estão fora da diegese do filme (extradiegéticos). Os sons da zona visualizada estão em um terceiro campo: *in* (dentro da diegese). Chion comenta como os sons transitam por estes campos, como um som do campo *off* passa ao *in*, como um som *hors-champ* passa a ser *off*, e analisa as combinações entre estas fronteiras. A música de fosso (extradiegética) estaria nesse campo *off*, fora da *mise-en-scène*. Enquanto a música de tela (diegética) pode estar *hors-champ* ou *in*. Uma única música pode iniciar diegética e terminar como extradiegética, assim como pode ocorrer o inverso.

A distinção entre diegético e extradiegético é uma relação espacial. Scott Curtis (1992), ao estudar o som em desenhos animados, propõe outra relação, esta baseada no ritmo. Para Curtis,

Três esquemas comuns – a hierarquia imagem/som, a separação da trilha sonora entre diálogo/música/efeitos e a distinção 'diegético/não-diegético' - são particularmente ineficientes quando se trata de animação, sugerindo que devemos reconceitualizar nossas descrições de som para filme [...] (CURTIS, 1992, p. 192, tradução nossa)

O autor comenta que se considerarmos que o espaço alongado e o tempo em cenas de perseguição estão mais relacionados ao ritmo musical do que a um espaço unificado ficcionalmente, a distinção entre diegético e extradiegético não se aplica à pista de imagem do desenho animado. Para Curtis (1992, p. 201), a relação entre música e imagem visual em desenhos animados pode ser melhor descrita pela distinção entre os usos *isomórfico* e *icônico* do som. A palavra *isomórfico* quer dizer: mesma forma. Este uso ocorre quando a imagem visual e sonora têm a mesma “forma”, ou seja, quando a relação entre ação (imagem visual) e música (imagem sonora) é baseada no ritmo. Ele exemplifica este uso com o glissando dos instrumentos acompanhando um movimento de uma *pan* sobre a paisagem, os personagens dançando no tempo da música, acontecimentos em que o tempo da música e a imagem visual combinam. Ele comenta ainda sobre a prática de sincronização da música com a imagem, o *mickey-mousing*. Porém, para o autor esse termo parece carregar um significado pejorativo, primeiro por conta do baixo *status* que os desenhos animados têm nos estudos de cinema e segundo por conta da implicação de que uma ilustração exata é uma maneira um pouco entediante e boba de se relacionar música e imagem visual. O uso *icônico* do som ocorreria quando “a relação entre efeito sonoro e sua representação visual não é de fidelidade, mas de uma analogia” (CURTIS, 1992, p. 202, tradução nossa). Por exemplo, quando um vilão bate seu punho no balcão do bar e nós ouvimos o som de pratos e de uma trompa estridente. Os usos *icônico* e *isomórfico* podem ocorrer ao mesmo tempo, esta é uma das vantagens que Curtis aponta em utilizarmos estes termos. Eles podem descrever múltiplos sons variáveis e que não são mutuamente exclusivos, como os termos *diegético/extradiegético*. Curtis (1992, p. 203) explana ainda que a relação *isomórfica* e *icônica* entre som e imagem não está limitada aos desenhos animados.

Zonas sonoras

As pistas sonoras de uma DAW³ podem ser pensadas em agrupamentos, formando *zonas sonoras*. Em um trabalho de mixagem de um filme, as zonas utilizadas geralmente são o som direto (som gravado no momento da filmagem, em que encontramos falas, movimentos e ruídos dos personagens), os diálogos (quando estão fora do som direto)/ADR⁴, o som ambiente, os efeitos sonoros (FXs) e *foleys*⁵ e a música. Dependendo do filme, nem sempre temos todos estes componentes e frequentemente temos mais de uma pista para cada uma destas zonas, por exemplo, dez pistas na zona de efeitos ou duas pistas na zona de som direto, cada uma com um foco em um personagem. Os editores de som costumam utilizar cores correspondentes a cada zona em sua edição. Walter Murch⁶ (2013) utiliza em seus filmes as cores do arco-íris para sua organização. Ele parte do espectro do arco-íris, do violeta ao vermelho, para colorir suas camadas (zonas). Os sons violeta são chamados por ele de sons *codificados* que estariam mais próximos das falas e os sons vermelhos são chamados de sons *incorporados* (sons experienciados sem a intervenção direta de um código), mais próximos da música do filme. Assim, ele divide os sons violeta como linguagem; amarelo como efeitos sonoros, estes podendo se deslocar para o azul-esverdeado como efeitos *linguísticos* (passos, batidas à porta, efeitos rítmicos) ou para o laranja como efeitos *musicais* (atmosferas, ambiências) e vermelho como música. Neste artigo, trabalharemos somente com a zona vermelha, ou melhor, a zona da música, pois em nosso objeto de estudo, *Hypnosis*, há somente esta zona.

Funções da música em uma obra audiovisual

Claudia Gorbman em seu livro *Unheard Melodies* (1987) aponta os sete princípios de composição, edição e mixagem para a música de filmes clássicos hollywoodianos.

³ *Digital Audio Workstation*, estação de trabalho de áudio digital. “Sistema integrado de gravação em disco rígido baseado em computador que comumente oferece vários recursos de produção mais amplos e em constante mudança como: Capacidades avançadas de gravação multipista, edição e mixagem; Capacidades de sequenciamento MIDI, edição e *scoring* (música de filme); Capacidades integradas de vídeo e /ou sincronização de vídeo; Integração com dispositivos de hardware periféricos como controladores e dispositivos de interface de áudio e MIDI; Suporte a plug-in DSP (Digital Signal Processing); Suporte para plug-ins de instrumentos virtuais; Suporte à integração dos elementos de sincronização e controle com outros softwares de produção (ReWire)” (HUBER & RUNSTEIN, 2011, p. 235). São exemplos de DAW's: Pro Tools, Logic, Cubase, Ableton Live, Ardour.

⁴ *Automated Dialog Replacement*, dublagem.

⁵ Os *foleys* são os efeitos gravados em sincronia com a cena (por exemplo: passos, movimentos dos personagens com algum objeto na mão).

⁶ Montador e desenhista sonoro. Trabalhou como desenhista sonoro/montador de som em *O Poderoso Chefão II* (1974) e *Apocalypse Now* (1979), entre outros.

Adaptaremos estes princípios para nosso objeto de estudo que se encontra no cinema brasileiro contemporâneo.

O primeiro princípio é o da *invisibilidade*. Neste o aparato físico da música do filme (orquestra, microfone, gravador, etc), assim como o aparato da câmera, não deve ser visível na tela na maioria das circunstâncias. Ao se tornar visível, a música passa a ser “naturalizada” como diegética, dentro da cena. O segundo princípio é o da *inaudibilidade*. Este é usado entre aspas pela autora por a música não ser realmente inaudível, mas por se propor a ser. A música não é feita para ser ouvida conscientemente, ela deve se subordinar ao diálogo e ao visual. O terceiro princípio, *significante de emoção*, aponta que “a trilha musical pode definir modos específicos e enfatizar emoções particulares sugeridas na narrativa, mas antes de tudo, ela é um significante de emoção em si” (1987, p. 73, tradução nossa). O quarto princípio, *pontuação da narrativa*, é dividido pela autora em dois: o primeiro é a *referencial/narrativa* em que a música dá pontos referenciais e narrativos, indicando o ponto de vista, fornecendo demarcações formais, estabelecendo o cenário e os personagens e o segundo é a *conotativa* em que a música expressa modos de conotação junto às imagens visuais.

A autora dispõe três tipos de *pontuação referencial da narrativa*: 1) *começos e fins*; 2) *tempo, lugar e ação* e 3) *ponto de vista*. Em *começos e fins*, a música acompanha os créditos de abertura e de fim do filme. Como fundo para os créditos iniciais, a música define o gênero e o estado geral do filme. Quanto a música de fim, a autora aponta que ela atinge a cena final e continua nos créditos finais e que a recapitulação e encerramento musicais reforçam a narrativa. Em *tempo, lugar e ação*, a música, por meio de convenções bem estabelecidas, contribui para a definição geográfica e temporal da narrativa. Gorbman (1987, p. 83) explana que harmonias, padrões melódicos, rítmicos e hábitos da orquestração do cinema clássico de Hollywood são empregados para o estabelecimento de sua configuração. Por exemplo, ela cita que o ritmo da rumba e uma melodia em tom maior tocada pelo trompete ou instrumentos da família da marimba significa América Latina, enquanto xilofones e blocos de madeira tocando simples melodias em tons menores em 4/4 evoca ao Japão ou a China e acordeões são associados a Roma e a Paris. No terceiro caso da *pontuação referencial da narrativa, ponto de vista*, o filme clássico pode implantar a música para criar ou enfatizar uma subjetividade particular de um personagem. Gorbman também divide a *pontuação conotativa da narrativa* em dois casos. Um em que a música tem o poder de influenciar o humor a partir de *convenções de orquestração* e *convenções melódicas*. O segundo caso da *pontuação*

conotativa é o da *ilustração*. Gorbman (1987, p. 88) exemplifica dois usos de técnicas dramáticas de ilustração: o *mickey-mousing* e o *stinger*. O *stinger* ilustra a tensão dramática a partir de um *sforzando* musical ou mesmo do próprio silêncio. A música *mickey-mousing* pontua e acompanha as ações e os movimentos ocorridos na imagem, havendo uma sincronia entre som e imagem visual. O termo vem do desenho animado *Mickey Mouse*. Contudo, segundo Chion (1994, p. 106) essa música já vem desde a ópera e o balé, em que “os elementos e os gestos mais significativos da ação são traduzidos pela orquestra”.

No quinto princípio, *continuidade*, a música suaviza as discontinuidades da edição dentro das cenas e sequências. Gorbman comenta que a continuidade auditiva abranda a discontinuidade visual, espacial ou temporal. No sexto princípio, de *unidade*, a música ajuda na construção de uma unidade formal e narrativa via repetição, variação do material musical e da instrumentação. O sétimo e último princípio, *quebrando as regras*, vai contra os princípios anteriores. Um filme pode violar estes princípios citados e essa violação está a serviço de outros/novos princípios.

Análise de *Hypnosis* (2001) de Cao Guimarães

A análise do curta-metragem em estudo foi feita por meio do *software* de análise de filmes *Lignes de Temps* (ver figura 1), inspirado, como o seu próprio nome já diz, nas *timelines* (linhas do tempo) dos *softwares* de montagem não-linear. Este *software*, desenvolvido pelo Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) do Centre Pompidou, propõe uma representação gráfica dos filmes em que o pesquisador possa marcar os pontos de corte dos planos e/ou as sequências, anotando as análises de plano por plano ou sequência por sequência pela *linha do tempo* (*lignes de temps*) do filme.

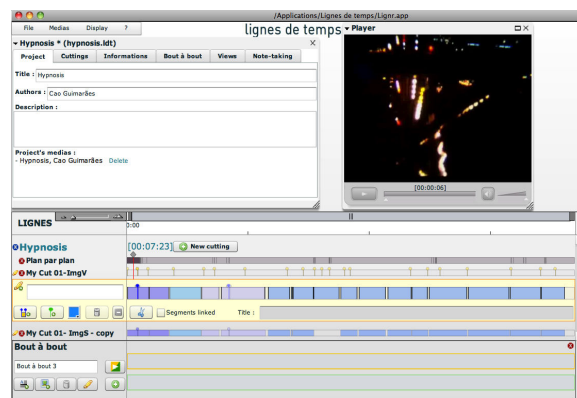


Figura 1: software *Lignes de Temps*

Na sinopse do curta-metragem, encontrada no *site* oficial de Cao Guimarães⁷, tem-se: “A ilusão lisérgica de uma hipnose resolve-se no sereno suceder geométrico das

7

www.caoguimaraes.com

formas. O *páthos*, neste mini-drama geométrico, é criado pela cor em movimento e pelo langor repetitivo do martelar do piano.”. Esta *ilusão lisérgica* se passa em um parque de diversões durante a noite. Cao Guimarães, vindo das artes plásticas e da fotografia, logo influenciado por estas artes, utiliza as formas geométricas formadas pelas luzes dos brinquedos do parque para dar movimento a essa *ilusão* juntamente com o som criado pelo O Grivo. O que mais percebemos não é o parque de diversões em si, mas as formas geométricas hipnotizantes geradas pelos movimentos das luzes, da câmera Super-8 e do próprio som. Este poderia ser um som ambiente, assim *Hypnosis* se tornaria um não-*Hypnosis*, ou melhor, outro filme. A escuridão da noite apaga todo o parque e destaca as luzes dos brinquedos. Se assistirmos a *Hypnosis* sem o som, podemos construir outra narrativa, ou até mesmo, outras possíveis narrativas. O som é um elemento essencial para a construção narrativa posta neste curta-metragem.

Detectamos vinte planos visuais, em sua maioria com transições *crossover* (ver figura 2), em que uma imagem se sobrepõe a outra. Quando há a ocorrência de cortes secos estes são quase imperceptíveis por semelhança entre os planos e por vezes por haver no fim do plano anterior e no início do plano seguinte um fundo escuro que une ambos. É predominante o fundo escuro, preto, nas imagens visuais. As luzes que criam as formas geométricas são de cores primárias: amarelo, vermelho e azul, predominando as duas primeiras. Os enquadramentos visuais vão de primeiros planos a planos gerais.

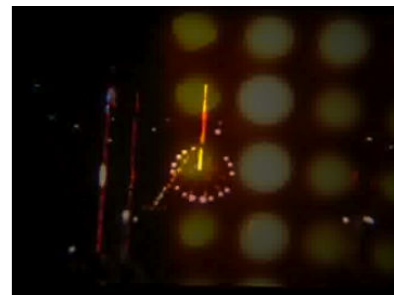


Figura 2: transição *crossover* em *Hypnosis*, do plano visual 2 para o plano visual 3

Há, em *Hypnosis*, somente uma *zona sonora* que é a zona da música, não há zonas de efeitos (FXs), vozes (narrações/diálogos/dublagens), nem som ambiente. Pensando nas cores do arco-íris que Walter Murch utiliza em suas edições de som, *Hypnosis* estaria entre uma zona alaranjada e avermelhada, onde os sons são mais *incorporados*, mais subjetivos, menos codificados. Podemos afirmar que a trilha sonora de *Hypnosis* é sua trilha musical, ou seja, toda sua construção sonora é uma música. O instrumento que é utilizado para esta composição é o piano. Este exerce um papel melódico, harmônico e percussivo, assim podemos encontrar diversos timbres desse instrumento. O piano é tocado de forma convencional e de forma estendida (expandida), produzindo sons de diversas maneiras, seja manipulando suas cordas ou percutindo-o em sua madeira. Além da forma estendida, há a

manipulação de seu som por meio eletrônico, por exemplo, o duo se utiliza da técnica do *sillon fermé* (sulco fechado ou *loop*) para a repetição de algumas frases musicais, esta técnica é característica da música concreta de Pierre Schaeffer. Encontramos dezesseis sequências sonoras em *Hypnosis*. Dentro destas sequências temos os planos sonoros, alguns em primeiro plano sonoro, outros em plano geral. Definimos os planos sonoros a partir de sua intensidade (volume), os planos com intensidade mais alta estão mais em primeiro plano, os planos mais baixos, ou seja, de fundo que preenchem a cena sonora, estão mais para planos gerais. A transição de uma sequência sonora a outra se faz por meio de *crossfades*, *fade out/fade in* e *cortes secos*. Alguns planos sonoros de determinada sequência chegam a invadir outra sequência a partir do *crossfade* (cruzamento entre os sons, enquanto um diminui o volume o próximo plano sonoro aumenta simultaneamente).

No início de *Hypnosis*, podemos perceber rapidamente que o ambiente é um parque pelos planos visuais gerais. Um deles é filmado da roda gigante, assim o movimento de câmera é o mesmo deste brinquedo. Um segundo plano visual mais fechado surge com as luzes mais próximas, percebe-se pessoas (talvez crianças) em um brinquedo em movimento circular, enquanto a câmera faz um movimento aleatório. No terceiro plano, mais aberto que o primeiro, temos uma visão mais ampla do parque, conseguinte vemos mais luzes pequenas se movendo. Esse plano inicia no alto e termina em baixo, a câmera está no brinquedo. Neste momento, notas graves de um piano são tocadas repetidas vezes em um andamento lento e com a inclusão de pausas. Surge um longo plano de um brinquedo com a aparência de um martelo. Neste momento (sequência sonora três e plano visual quatro), o piano parte para variações de notas musicais (de frequências, ou seja, de altura), algumas ainda graves e outras médias. Esse brinquedo com a aparência de um martelo juntamente com as idas e voltas alternadas das notas graves e médias, nos lembra o ritmo visual e auditivo de um pêndulo de um relógio. Ainda neste plano, as luzes amarelas que ficam no meio do brinquedo fazem a forma de uma estrela com dez pontas que lembra um Sol desenhado com seus dez raios. Esse primeiro momento, do primeiro ao quarto plano visual e da primeira a terceira sequência sonora, se destaca pelo martelar do piano com notas graves que intensifica o peso das imagens, que, hipoteticamente, se fosse utilizado um som mais leve se tornariam imagens leves. Essa introdução ao processo de hipnose mostra-se tenso por sua sonoridade.

O próximo plano (plano visual cinco, ver figura 3) é fechado, a câmera movimenta-se com o piscar de luzes amarelas e vermelhas organizadas em meio círculo

remetendo a um leve estado de tontura. Este momento seria o início do estado de transe. Surge um plano na sequência sonora quatro de um Mí bemol 4 (311Hz) que se repete lentamente e com pausas. O plano visual se fecha mais e poucas luzes maiores (por conta do enquadramento mais fechado) e amareladas rodeiam a câmera com esse mesmo som.

Outro plano sonoro de piano passa a tocar acordes mais rápidos. No plano visual, luzes vermelhas menores surgem, porém em mais quantidade que as amarelas. O som dos dois pianos se misturam em uma transição cruzada (*crossfade*). O piano que tocava um Mí bemol 4 passa a tocar um Sol 3,

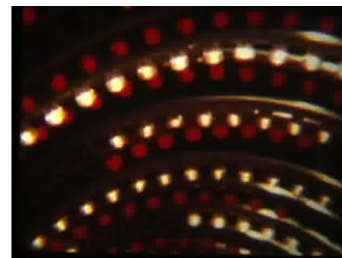


Figura 3: plano visual 5

intercalando depois com Sí 3. Luzes vermelhas e amarelas com formas geométricas diferentes fazem vários movimentos junto ao movimento da câmera. Na sequência sonora seis, o plano sonoro da nota Sol 3 continua e surge um som percussivo intenso, porém com um andamento lento. No plano oito, um círculo iluminado com luzes amarelas e vermelhas gira num movimento para a frente e, ao mesmo tempo, para baixo, várias notas graves são tocadas juntas (*cluster*), similar às badaladas de um relógio. A reverberação deste *cluster* está alterada. Podemos dizer que este plano sonoro do *cluster* está em primeiro plano por sua alta intensidade. No plano nove, as pequenas luzes vermelhas se tornam linhas vermelhas por conta do movimento que lhes é dado. Após este plano visual (nove) e sequência sonora (sete), o som se intensifica (sequência sonora oito) acompanhando uma luz que pisca em um plano mais fechado (dez). As pequenas luzes retornam (plano visual onze). Na sequência sonora nove, um timbre diferenciado ao piano tradicional entra em *fade*

in junto ao plano visual (treze) de um brinquedo que varia suas formas geométricas por conta de seu movimento. Na sequência sonora dez, um som semelhante a uma sirene surge em plano sonoro geral, com um plano visual sem movimento enquadrando luzes vermelhas, amarelas e azuis. Esta sequência sonora é rápida, logo retorna um plano grave com tensão e a sensação de tontura com a câmera em movimento. Na sequência sonora treze

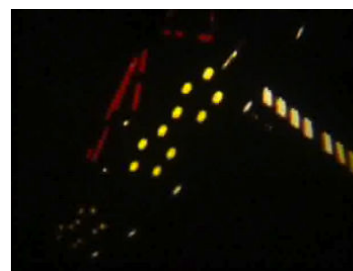


Figura 4: plano visual 17

junto aos planos visuais dezesseis (fechado) e dezessete (aberto, ver figura 4, temos claramente uma relação icônica e rítmica entre imagens sonora e visual. O plano sonoro segue o plano visual com um glissando (crescente-decrescente-crescente) a partir do movimento de

vaivém do brinquedo. Este plano poderia também ser chamado de plano sonoro giratório. Temos uma relação rítmica entre imagens sonora e visual porque o som segue o mesmo movimento da ação visual. E relação icônica porque este som não é o som real do brinquedo, mas uma analogia a seu som. Tanto é uma analogia que o timbre utilizado é semelhante ao ranger de ferro (provável material utilizado para a construção deste brinquedo). Em um plano fechado nas luzes e ao entorno há pessoas (quase imperceptíveis) no brinquedo, como no início. O som e um plano mais aberto do brinquedo com movimento para baixo continuam. Um som contínuo e eletrônico surge com o mesmo brinquedo em outro ângulo. Novamente, o plano de luzes amareladas maiores num movimento horizontal com um som aparentemente aleatório do piano. Luzes sem formas arredondadas voltam girando em um movimento vertical, com os graves acordes do piano. O último plano visual, anterior aos créditos finais, é de pontinhos vermelhos iluminados que se tornam uma linha reta. O último plano sonoro são um Sol e Dó sustentados na região grave que são alternados lentamente. Este plano invade os créditos finais. O som não se encerra, ou melhor, não tem um fechamento em uma nota ou um acorde, ele se dilui em *fade out*. Essa diluição do som dá abertura para que a hipnose não se encerre, que ela continue em outro espaço não-fílmico. Lembramos aqui que este curta-metragem foi utilizado por Cao Guimarães em vídeo-instalação sendo reproduzido em *loop*. Em *loop*, ele continua esse ciclo de hipnose por seu “fim” estar em aberto.

A imagem sonora de *Hypnosis* pode permear um mundo extradiegético como diegético. Sua música pode ser simplesmente uma música de fosso, como pode ser uma música de tela, por meio de uma relação icônica, que sonoriza as formas geométricas hipnóticas que são formadas através de uma relação rítmica com o uso do efeito *mickey-mousing*. Poderíamos afirmar também que é uma música extradiegética (de fosso) que acompanha diegeticamente, por relações rítmicas e icônicas, as ações das luzes/cores e das formas das imagens visuais.

Hypnosis segue o princípio da invisibilidade em não revelar o aparato técnico da música. Porém, o segundo princípio, da “inaudibilidade”, é quebrado. A música de *Hypnosis* é dificilmente imperceptível, pois é a sua audibilidade junto com a visualidade das “ações” que chamam a atenção do espectador para a sua entrada no estado de transe. A música também segue o princípio de significante de emoção, exatamente por preparar esse território “hipnótico” ao espectador, que passa a ser uma personagem indireta do filme. É ele quem sentirá o efeito da hipnose. Quanto aos princípios da pontuação referencial da narrativa, temos

a música nos créditos finais que deixa o curta *hypnosis* em aberto, podendo ser um longa se reproduzido em *loop*. Quanto a tempo e lugar do parque, a música não define. Mas define o tempo e o lugar da hipnose: um tempo cíclico, indeterminado e um lugar onírico, mental, subjetivo. O ponto de vista que temos é o do próprio espectador - personagem receptora desta hipnose realizada por Cao e O Grivo. No princípio da pontuação narrativa por ilustração, como já dito, temos tanto o efeito *mickey-mousing* e *stinger*. O *stinger* temos pela dinâmica que a música é conduzida pela imagem visual em seus *crescendos* e *decrecendos*. O princípio de continuidade é claramente perceptível quando uma sequência sonora conecta a transição de dois planos visuais. Há também o princípio de unidade em que prevalece durante todo o curta-metragem os timbres do piano.

Conclusões

Percebemos pela execução expandida do piano e pelas manipulações eletrônicas utilizadas pelo *O Grivo* que este tem uma forte ligação com as tendências musicais do século XX em sua construção sonora de *Hypnosis*. A relação imagem visual/imagem sonora estaria neste curta-metragem de igual para igual, a imagem visual não está sujeita ao som nem vice-versa. Ambos se complementam igualmente. Um reforça o outro. Porém, pensamos em, neste curta-metragem, a música ter o poder de modificar a imagem visual. Ouvindo somente o som de *Hypnosis* sentimo-nos tontos. Vendo estas mesmas imagens visuais sem som, também sentimos o mesmo. Assistindo aos dois juntos, sentimos a tontura reforçada. Porém, se assistirmos este vídeo com o som ambiente do parque de diversões ou com uma música calma, não nos sentiremos essa tontura reforçada. O som ambiente e uma música calma, ou melhor, outros sons, tendem a ressignificar estas imagens visuais lisérgicas, transformando-as até mesmo em não-lisérgicas.

Os princípios de composição, edição e mixagem para a música de filmes clássicos hollywoodianos apontados por Claudia Gorbman podem ser utilizados para a análise de filmes que não estejam dentro desta classificação, como por exemplo curta-metragem contemporâneo brasileiro. Em *Hypnosis*, só um dos princípios, o da “inaudibilidade” não foi utilizado. Os demais foram encontrados.

A relação espacial entre imagem sonora e visual é válida para análises de obras audiovisuais. Em nosso objeto de estudo, essa relação não ficou fechada. Detectamos que a música de *Hypnosis* pode permear os dois espaços ao mesmo tempo: extradiegético e

diegético por meio de relações rítmicas e icônicas que há entre imagens visual e sonora. Ou seja, podemos realizar uma análise entre as imagens (visual e sonora) utilizando estas três relações: espacial, rítmica e icônica.

Este artigo reforça a importância que o som tem dentro das obras audiovisuais. O próprio termo audiovisual mostra que o som (*audio*) não se exclui de sua construção. Não podemos cogitar um processo audiovisual somente pensando em imagens visuais, precisamos pensar também em imagens sonoras.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

CHION, Michel. **L'Audio-vision: Son et image au cinéma**. 2ª edição. Paris: Armand Colin, 2012.

_____. **Le son au cinéma**. Paris: Éditions de l'Etoile/Cahiers du Cinema, col. Essais, 1994.

CURTIS, Scott. The sound of early Warner Bros. Cartoons. In: ALTMAN, Rick (ed.). **Sound theory/ Sound practice**. New York: Routledge, 1992. p. 191-203.

GORBMAN, Claudia. **Unheard melodies: narrative film music**. London: BFI, 1987.

MURCH, Walter. *Desnse clarity – Clear Density*. Disponível em: http://transom.org/?page_id=7006, acesso em 20/03/2013.

Audiovisual

GUIMARÃES, Cao. **Hypnosis**. Direção, fotografia: Cao Guimarães, Trilha Sonora Original: O Grivo. Formato de captação: Super-8. Formato de exibição: DV. 7'30". Brasil, 2001.