

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

**JULIANA PANINI SILVEIRA**

**Estudo de *mise-en-bande*: a dinâmica do som em *Last Days*, de Gus Van Sant**

**São Carlos**

**2012**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

**Estudo de *mise-en-bande*: a dinâmica do som em *Last Days*, de Gus Van Sant**

Trabalho de dissertação da aluna Juliana Panini Silveira, sob o título “Estudo de *mise-en-bande*: a dinâmica do som em *Last Days*, de Gus Van Sant”, orientado pela Profa. Dra. Suzana Reck Miranda, apresentado à banca examinadora como parte integrante para a atribuição do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos.

**São Carlos**

**2012**

Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da  
Biblioteca Comunitária da UFSCar

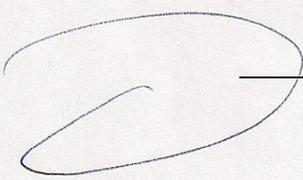
S587em Silveira, Juliana Panini.  
Estudo de *mise-en-bande* : a dinâmica do som em *Last Days*, de Gus Van Sant / Juliana Panini Silveira. -- São Carlos : UFSCar, 2013.  
285 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2012.

1. Cinema. 2. Trilha sonora. 3. *Mise-en-bande*. 4. Dinâmica sonora. 5. Sant Junior, Gus Greene Van, 1952-. I. Título.

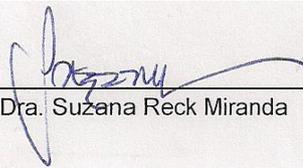
CDD: 791.43 (20ª)

**BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE  
JULIANA PANINI SILVEIRA**



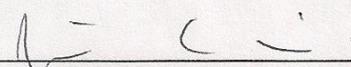
---

Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes



---

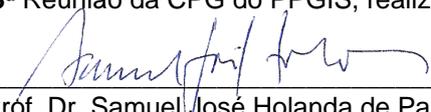
Profa. Dra. Suzana Reck Miranda



---

Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani

Submetida a defesa pública em sessão realizada em **29/08/2012**.  
Homologada na **33ª** Reunião da CPG do PPGIS, realizada em **11/09/2012**.



---

Prof. Dr. Samuel José Holanda de Paiva  
Coordenador do PPGIS

Fomento: FAPESP

Dedico este trabalho a Nilsa, Toninho, Bruna e  
Fabiana, minha família, meus amigos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização desse trabalho.

Agradeço a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, pela bolsa concedida.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som pelo apoio. E ao Felipe Rossit, por toda a ajuda e atenção.

Agradeço muito à minha orientadora, professora Suzana Reck Miranda, por toda a atenção e dedicação, por nos ensinar a ouvir e a escutar.

Agradeço aos meus pais, Nilsa e Toninho, e as minhas irmãs, Bruna e Fabiana, por todo o apoio e incentivo.

Agradeço ao Wiliam Pianco, por acreditar em mim e na alvorada.

Agradeço à Fernanda Duarte e ao Rodrigo Rezende, meus “professores de música”, pela amizade e apoio.

Agradeço à professora Josette Monzani, ao professor Eduardo Santos Mendes e à professor Luciana de Corrêa Araújo, pelas importantes contribuições para nossa pesquisa.

Agradeço aos amigos que me acompanharam nessa jornada: Dario Mesquita, Eduardo Afonso, Edson Costa, Érika Yamamoto, Débora Sabioni, Felipe Diniz, Filipe Brito, Hugo Reis, Humberto Hokama, Iuri Leonardo, Isabela Bellinger, Jaqueline Poiati, João Terezani, Jonathan Jota, Laila Rotter Schmidt, Lais Oliveira, Letácio Galvão, Marco Aurélio Freitas, Maria Ines Diuzeide, Mirian Ou, Nayady Oliveira, Natasha Hernandez, Patricia Vaz, Roger Mestriner e amigos do Gesoma.

Agradeço aos amigos de Portugal, Ana Isabel Soares, Paulo Cunha, Mirian Tavares e José Filipe, pelo apoio e carinho.

Agradeço à Margarida Saraiva, professor José Manuel Gonçalves, professor Filipe Oliveira e demais colegas da Escola Superior de Teatro e Cinema, de Lisboa (Portugal), pelos ensinamentos.

Agradeço ao Gus Van Sant, Leslie Shatz, Hildegard Westerkamp e Kurt Cobain, artistas que não cansam de nos inspirar.

**Resumo:**

Esta pesquisa consiste em uma análise da banda sonora do filme *Last Days* (2005), de Gus Van Sant. A partir do conceito de *mis-en-bande*, noção que valoriza as interações entre os diversos sons que compõem a narrativa cinematográfica, propomos pensar as nuances da organização sonora do filme e sua decisiva contribuição para os discursos narrativos propostos.

**Palavras-chave:**

Trilha sonora; *mise-en-bande*; dinâmicas sonoras; *Last Days*; Gus Van Sant.

**Abstract:**

This research is an analysis of Gus Van Sant's *Last Days* (2005) soundtrack. From the concept of *mis-en-bande*, that emphasizes the interactions between the different sounds of the film narrative, we propose to consider the details of the *Last Days*'s sound organization and its crucial contribution to the proposed narrative discourse.

**Keywords:**

Soundtrack; *mise-en-bande*; sound dynamics; *Last Days*; Gus Van Sant.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>CAPÍTULO 1: Sonoridades da vida e da morte: <i>Last Days</i></b> .....	20
1.1 - Filmar o intangível .....	21
1.2 - Aqueles “últimos dias” .....	22
1.3 - Leslie Shatz, um “ <i>sound auteur</i> ” ? .....	30
<b>CAPÍTULO 2: Os Sons-Paisagens</b> .....	38
2.1 - Uma <i>arte sonora</i> .....	38
2.2 - Hildegard Westerkamp e as Paisagens Sonoras .....	42
2.3 - Portas e <i>outros lugares</i> : os sons da subjetividade .....	44
2.4 - Passos e descompassos: as caminhadas da desconexão .....	49
<b>CAPÍTULO 3: <i>Mise-en-bande</i>: Harmonias e Embates Sonoros</b> .....	59
3.1 - Adentrando as portas .....	59
3.1.1 - 1ª sequência: “Outros lugares” .....	62
3.1.2 - 2ª sequência: “O badalar dos relógios” .....	69
3.1.3 - 3ª sequência: “Blake caçador” .....	74
3.1.4 - 4ª sequência: “Entre duas sonoridades” .....	78
3.1.5 - 5ª sequência: “Notas de uma vida em direção ao fim” .....	85
3.1.6 - 6ª sequência: “O último dia” .....	90
3.2 - Os espaços de Blake .....	95
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	102
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	107
<b>REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS</b> .....	112
<b>ANEXO</b> .....	113

## INTRODUÇÃO

Estudos que abordam o som na narrativa fílmica como tema central e não como discussão periférica têm apresentado ligeira expansão, porém ainda são poucos se comparados ao número volumoso de pesquisas realizadas, em geral, no âmbito do cinema e das áreas com as quais se relaciona.

Ainda assim, notamos uma tendência, nesses estudos, a um tratamento não integrado dos elementos sonoros. Discutindo-os separadamente (música, voz e efeitos sonoros) e privilegiando suas interações com a imagem, estes estudos deixam de atentar para a importância, no que concerne ao estético e narrativo, das dinâmicas existentes entre os próprios elementos sonoros. Refletir sobre estas interações possibilita uma melhor compreensão do papel do som e, a partir de então, sua participação relacionada aos demais elementos narrativos.

Diante do entendimento do som como elemento básico e essencial da linguagem cinematográfica, ciente do seu potencial narrativo, dramático e estético no universo fílmico, cabe a esta pesquisa dedicar-se à reflexão e discussão acerca do som no cinema.

Obra privilegiada para as observações pretendidas, pela presença de efeitos sonoros, vozes e música que se interrelacionam de modo a constituir uma dinâmica interna complexa e essencial à produção de significados junto às imagens, valorizando a noção de *mise-en-bande* e sua importância como elemento de análise, *Last Days* (2005), do cineasta americano Gus Van Sant, servirá como objeto de estudo para aplicar e adaptar a metodologia elaborada por Rick Altman, McGraw Jones e Sonia Tratoe, de modo a ampliar as possibilidades de análise da porção sonora.

Nesse sentido, tomamos como norteador o artigo de Altman, *Inventing the Cinema Soundtrack: Hollywood's Multiplane Sound System* (2000), trabalho realizado em parceria com Jones e Tratoe, no qual os autores atentam para algumas questões de grande importância no contexto dos Estudos do Som no cinema.

Primeiramente, destacam a necessidade de investigações que não dissociem os elementos sonoros, possibilitando uma melhor compreensão da construção da banda sonora e sua atuação na narrativa cinematográfica:

By far the majority of writing on film sound has concentrated on a single soundtrack component at a time. Numerous books treat the history, theory, and aesthetics of film music. Increasingly, studies have been devoted to filmic uses of language: dialogue, dubbing, intertitles,

subtitles, the voice, voice-over. Even sound effects have received separate attention, particularly since digitally massaged tracks created by a new generation of sound designers began to complement traditional studio work. To these separate studies we owe our current understanding of film sound. Even though this focused approach may be logical and useful, it begs several questions about film sound (ALTMAN; JONES; TRATOE, 2000: p.339).<sup>1</sup>

O interesse de Altman, Jones e Tratoe está voltado para a *interação* existente entre os elementos sonoros. Para eles não cabe questionar de que modo a música ou o diálogo ou os efeitos sonoros atuam na narrativa fílmica, mas sim como música e diálogo e efeitos sonoros estão organizados entre si, compondo a trilha sonora.

Assim, os autores destacam certas tendências de abordagem que desvalorizam as nuances sonoras das dinâmicas de interação entre os sons e citam como exemplo análises e representações tradicionais de diálogo e voz, que privilegiam sons com significado linguístico, “ignorando sons sublinguísticos, como grunhidos, tosses e pigarro” (Idem). No caso da música, destacam análises que desprezam todo um conjunto de intervenções que a composição musical apresenta na narrativa (cortes, edições, mudanças no volume, balanço e mixagem, dentre outros) focando-se “não na música escutada no filme, mas na música composta” para o filme (Idem, p.340). Na tentativa de se pensar a banda sonora não como a mera junção de sons, mas como um conjunto orgânico, construído a partir de uma série de interações, os autores reforçam a ideia de que nenhum elemento sonoro deve ser ignorado.

Vale ressaltar que o referido artigo lança uma espécie de desafio à provocativa afirmação de que, na verdade, “não existe trilha sonora”, colocada pelo teórico francês Michel Chion em seu livro *Audio-vision: sound on screen* (1994) e retomada em outros textos do autor.

Michel Chion has repeatedly asserted that there is no such thing as a soundtrack film, by which means that film sounds are defined more through their relationship to image events than through internal sound-to-sound coherence. Unlike the frame for the image, Chion specifies, “there is no auditory container for film sounds ... and

---

<sup>1</sup> “De longe, a maioria dos estudos sobre som no cinema tem se concentrado em um único componente da trilha sonora por vez. Numerosos livros tratam da história, teoria e estéticas da música no cinema. Cada vez mais, estudos têm se dedicado ao uso da linguagem nos filmes: diálogo, dublagem, intertítulos, legendas, voz, voz-over. Até mesmo os efeitos sonoros têm recebido atenção separada, particularmente desde que as trilhas digitalmente criadas por uma nova geração de *sound designers* começaram a complementar o tradicional trabalho de estúdio. A esses estudos separados nós devemos nossa atual compreensão do som fílmico. Ainda que essa abordagem focada possa ser lógica e útil, ela levanta várias questões sobre o som fílmico.” (tradução nossa)

therefore, properly speaking, *there is no soundtrack* [CHION, 1994]”. Like most critics of film music and dialogue, Chion sees sound-to-sound connections as at best secondary (ALTMAN; JONES; TRATOE, 2000: p.341).<sup>2</sup>

Como podemos notar, a negação de Chion baseia-se no entendimento de que, diferentemente da imagem (que se configura como um *container* temporal e espacialmente bem delimitado), o som, ao contrário, se configuraria como *content* (conteúdo), sem um quadro ou uma moldura específica. Sendo assim, a inexistência de “*frames* sonoros” impossibilitaria afirmar que existe uma trilha sonora, não no aspecto puramente técnico, mas como uma “entidade coerente”:

By stating that *there is no soundtrack* I mean first of all that the sounds of a film, taken separately from the image, do not form an internally coherent entity on equal footing with the image track. Second, I mean that each audio element enters into *simultaneous vertical relationship* with narrative elements contained in the image (characters, actions) and visual elements of texture and setting. These relationships are much more direct and salient than any relations the audio element could have with other sound (CHION, 1994: p.40).<sup>3</sup>

Ao afirmar que, geralmente, os elementos sonoros, no processo de edição e mixagem, não são compostos ou escolhidos segundo uma possível dinâmica que se estabeleceria entre eles, mas sim nas relações que serão construídas com as imagens, valorizando a interação imagem-som, o autor prefere, tecnicamente, chamar o fluxo de sons existente na narrativa de “canal sonoro” (CHION, 1994).

Já para Altman, Jones e Tratoe, não é possível compreender a porção sonora filmica (e daí sua relação com as imagens) sem a análise das dinâmicas existente entre os sons. Desta maneira, a defesa de que não são os elementos sonoros separadamente que compõem a trilha sonora de um filme, mas sim o conjunto de relações existentes entre eles é uma espécie de resposta a Chion. Assim, afirmam que:

---

<sup>2</sup> “Michel Chion tem repetidamente afirmado que não existe algo como a trilha sonora filmica, o que significa que os sons filmicos são definidos mais pelas suas relações com os eventos imagéticos do que pela coerência interna entre eles. Diferentemente do frame da imagem, Chion especifica que “não existe um container auditivo para os sons filmicos... e portanto, propriamente falando, não existe trilha sonora”. Como a maioria dos críticos de música e diálogo cinematográfico, Chion vê as conexões entre os sons, no melhor, como secundárias.” (tradução nossa)

<sup>3</sup> “Ao afirmar que *não existe trilha sonora* quero dizer em primeiro lugar que os sons de um filme, considerados separadamente da imagem, não formam uma entidade internamente coerente tal como na trilha de imagem. Em segundo lugar, quero dizer que cada elemento de áudio entra em relação vertical simultânea com elementos narrativos contido na imagem (personagens, ações) e elementos visuais de textura e definição. Essas relações são muito mais diretas e salientes do que qualquer relação que um elemento de áudio poderia ter com outro som.” (tradução nossa)

(...) film sound – taken as a single complex unit rather than as three or more separate components – cannot be understood without analyzing relationships among soundtrack components. Nor can we understand the history of film sound without recognizing the growing importance assumed by these intercomponent, intrasoundtrack relationships (ALTMAN; JONES; TRATOE, 2000: p.341).<sup>4</sup>

Importante notarmos que a argumentação de Altman e seus colaboradores possui perspectiva histórica, pois os autores abordam, no artigo, o período de transição do cinema silencioso para o sonoro e analisam a possibilidade de se pensar em “trilha sonora” a partir do momento no qual, tecnicamente, é possível não apenas inserir sons nos filmes, mas estabelecer dinâmicas entre eles.

Independente da oposição existente entre esses dois posicionamentos, propomos aproximar a argumentação de Rick Altman e Michel Chion e, nesse diálogo, contextualizar *Last Days* e sua banda sonora. A proposta de estabelecer uma relação entre estas colocações parte não só do princípio de que ambas são válidas e pertinentes, mas também de que não se excluem, necessariamente.

Quando Chion retoma a afirmação de que “no âmbito sonoro, não temos a sensação de perceber uma totalidade unificada, um contínuo no qual os elementos sonoros se correspondam”<sup>5</sup> (CHION, 1997: p.205), o autor está pautando tal questão em uma perspectiva, como vimos acima, relacionada à inexistência do “*frame* sonoro” e na relação interna entre os elementos que constituem a banda sonora, escolhidos a partir da interação que irão constituir, na verdade, com as imagens. Somado a estes fatores, Chion também destaca o caráter de *descontinuidade* do material sonoro, baseado na fragmentação da qual fazem parte: “palavra” (que na presente pesquisa caracterizamos como voz), “ruídos” (caracterizado como efeitos sonoros) e “música”:

(...) palabra, ruido y música. En efecto, ésta corresponde a tres tipos de fenómenos claramente distinguibles en la fabricación del filme, en su realización y en su escucha, y por tanto en su estructura; por otra parte, tiene la ventaja de permitir determinar claramente los casos de fragmentación entre estas “familias”; el ruido organizado que se convierte en música, como en las comedias musicales de los años treinta, la palabra colectiva convirtiéndose en rumor y ruido de fondo, o el canto que procede a la vez de la palabra y de la música. (...) No obstante, existe una separación real, que las excepciones fáciles de

---

<sup>4</sup> “(...) som filmico – visto como uma única unidade complexa, ao invés de três ou mais componentes separados – não pode ser entendido sem uma análise das relações entre os componentes da trilha sonora. Nem podemos entender a história do som cinematográfico sem reconhecer a crescente importância assumida por esses intercomponentes, pelas relações internas da trilha sonora.” (tradução nossa)

<sup>5</sup> Da obra consultada: “En el ámbito sonoro, no tenemos la sensación de percibir una totalidad unificada, un continuo en el que los elementos se correspondan.”

reconocer y todas las franjas de transición no hacen más que confirmar y asentar; una separación que de cualquier modo no pasa por los soportes significantes del mensaje sonoro, sino por la escucha que de ellos hacemos (CHION, 1997: p.203-204).<sup>6</sup>

Além da descontinuidade do material sonoro, que a montagem muitas vezes tenta amenizar criando uma “dimensão básica”<sup>7</sup> comum aos diferentes sons, o autor também leva em consideração a *descontinuidade perceptiva* desse conteúdo, pautada em diferentes tipos de escuta, que Chion classifica como “escuta musical” (ou “reduzida”, voltada especificamente para as características acústicas dos sons), “escuta causal ou anedótica” (na qual se prioriza compreender a causa do som, sua fonte) e “escuta linguística” (também conhecida como “semântica”, por valorizar a interpretação da mensagem transmitida pelo som):

Aunque existe una continuidad sonora, de hecho también existe una discontinuidad perceptiva o, dicho de un modo más sencillo, saltos de percepción. Por ejemplo, la voz no es solamente un vehículo del lenguaje, sino también un índice concreto, ruido del otro. Si la escuchamos musicalmente, aún percibimos “algo más” en ella. Saltamos, pues, constantemente de un tipo de escucha a otro pero sin poder hacer de las tres una sola escucha. Estos tres compartimentos, no estancos, de la discontinuidad perceptiva – escucha musical, escucha causal o anecdótica, escucha lingüística – el cine sonoro los confronta al situarlos sobre un mismo soporte y mezclar los tres elementos, palabra, música y ruido, más estrechamente de lo que jamás han podido hacer el teatro y el melodrama (CHION, 1997: p.204).<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> “(...) palavra, ruído e música. Na verdade, isso corresponde a três tipos de fenômenos claramente distintos na produção de um filme, na sua realização e na sua escuta e, portanto, na sua estrutura; por outro lado, tem a vantagem de permitir determinar claramente o caso de fragmentação entre essas “famílias”; o ruído organizado que se converte em música, como nas comédias musicais dos anos trinta, a palavra coletiva se convertendo em rumor e ruído de fundo, ou o canto que atua como palavra e como música. (...). Contudo, existe uma separação real, que as exceções fáceis de reconhecer e todos os tipos de transição não fazem mais que confirmar e afirmar; uma separação que de qualquer modo não passa pelos suportes significantes da mensagem sonora, e sim pela escuta que deles fazemos.” (tradução nossa)

<sup>7</sup> A “dimensão básica” comentada por Chion diz respeito a modos de amenizar a descontinuidade sonora existente entre os sons, sendo que, para o autor, a música representa o elemento sonoro que tem maior propriedade de acusar tal descontinuidade, pois com seu caráter intermitente, rompe com o resto do conteúdo sonoro, paradoxalmente, já que é comum que seja creditado a ela a função de unir e fundir voz e efeitos sonoros. Assim, a “dimensão básica” pode estar relacionada, por exemplo, com ruídos editados e mixados de modo a se tornarem correspondentes de alguma nota da composição musical, criando assim algo próximo de um “contínuo sonoro”.

<sup>8</sup> “Embora exista uma continuidade sonora, de fato também existe uma descontinuidade perceptiva, em outras palavras, saltos de percepção. Por exemplo, a voz que não é somente um veículo de linguagem, mas também um índice concreto, ruído de outro. Se a escutamos musicalmente, ainda percebemos “algo mais” nela. Saltamos, pois, constantemente, de um tipo de escuta para outro sem poder fazer das três uma só escuta. Estes três compartimentos, não estagnados, da descontinuidade perceptiva – escuta musical, escuta causal ou anedótica, escuta linguística – o cinema sonoro os confronta ao situar-los sobre um mesmo suporte e mesclar os três elementos, palavra, música e ruído, mais estreitamente do que jamais pode fazer o teatro e o melodrama.” (tradução nossa)

Sugerimos um ponto de encontro entre o posicionamento de Chion acerca da *descontinuidade sonora* e sua afirmação de que não existe, verdadeiramente, uma trilha sonora, e a preocupação de Altman, Jones e Tratoe em pensar e analisar, metodologicamente, a banda sonora como resultado de uma série de interações entre os sons que a constitui, ao pensarmos, num contexto de evoluções tecnológicas que permitem à edição e mixagem de som trabalharem com grande quantidade de material e múltiplas pistas, em termos de *organicidade sonora*.

Com a possibilidade de editar o material sonoro em avançados *softwares*, que permitem a distribuição dos sons em diversas pistas, a descontinuidade na percepção sonora que Chion alerta, não poderia estar mais evidente do que no atual contexto cinematográfico. Essa mesma condição com a qual editores de som e *sound designers* têm lidado nos últimos tempos (e na qual Mary Ann Doane acusa existir uma ideologia, em *Ideology and The Practice of Sound Editing and Mixing* (1985)) também proporciona a possibilidade de orquestrar essa descontinuidade perceptiva, de modo a resultar em uma banda sonora de complexo arranjo, organicamente percebida.

Observamos essas duas facetas (*descontinuidade* e *organicidade*), resultantes do mesmo contexto tecnológico aplicado à edição e mixagem de som no cinema, em *Last Days*. Bastante diversificado, o material sonoro com o qual Van Sant e o *sound designer* Leslie Shatz trabalham conta com vozes, música de vários estilos, som direto e trechos de uma composição de paisagem sonora. Arranjados entre si, mesmo que ainda acusem a descontinuidade perceptiva existente entre eles, os diversos sons do filme apresentam-se numa perspectiva orgânica, com fundamentais funções estéticas e narrativas delegadas a eles. Mesmo que pautado por uma fragmentação, é evidente a existência de uma lógica que aproxima a banda sonora da ideia de um todo, um fluxo que se apresenta com certa coerência e que evoca uma escuta menos fragmentada por parte do espectador. Contribui ainda para uma percepção orgânica o fato de Van Sant desconstruir a rigidez que separa os elementos sonoros em distintas categorias, ao trabalhar, no filme, a voz como ruído e o ruído com tratamento musical, conforme tentaremos explicitar.

Apesar de compreendermos as colocações de Michel Chion referente à descontinuidade na percepção sonora e seus fatores, tal como seu posicionamento referente a uma não existência da trilha sonora (enquanto fluxo contínuo e/ou entidade internamente coerente), compactuamos com as ideias de Altman, Jones e Tratoe, dada a pertinência, como colocamos acima, de se refletir e analisar a banda sonora de *Last Days* levando em consideração não apenas o riquíssimo material sonoro presente no filme,

mas também o modo como os sons foram arranjados e orquestrados entre si, na construção da banda sonora.

Nessa perspectiva, Altman e seus colaboradores entendem a necessidade de um termo para designar e melhor definir as interrelações existentes entre os sons. Tal como a noção de *mise-en-scène* (do francês: *mis* = pôr + *en* = em + *scène* = cena) compreende as relações e dinâmicas de encenação, dramatização, existentes entre os componentes imagéticos de um quadro, os autores propõe o termo ***mise-en-bande*** (do francês: *mis* = pôr + *en* = em + *bande* = banda<sup>9</sup>), noção que designa as interações existentes entre os diversos sons de uma banda sonora cinematográfica.

Junto ao conceito de *mise-en-bande*, os autores também apresentam uma proposta de gráfico analítico, através do qual é possível visualizar as interações sonoras entre música, efeitos e diálogos. Altman, Jones e Tratoe utilizam esse sistema de notação desenvolvido por eles para investigar importantes modificações no modelo de organização sonora dos filmes. No referido artigo, analisam essas mudanças no período que compreende o final da década de 1920 até meados dos anos 1930, utilizando trechos dos filmes *The First Auto* (Roy Del Ruth, 1927), *Noah's Ark* (Michael Curtiz, 1928), *Lights of New York* (Bryan Fov, 1928) e *Backstreet* (John M. Stahl, 1932), no intuito de demonstrarem o desenvolvimento de um “multiplane soundtrack”, ou seja, uma trilha sonora na qual os sons apresentam interações diversas, organizados em planos/camadas que possibilitam comunicar distintas mensagens simultaneamente.

---

<sup>9</sup> No caso, o termo *bande*, em francês, refere-se à *bande sonore*, ou seja, a “banda sonora” do filme. Em português, além de “banda sonora”, também é recorrente o uso de “trilha sonora” para designar os sons presentes na narrativa, tradução mais próxima do termo em inglês, “soundtrack”.

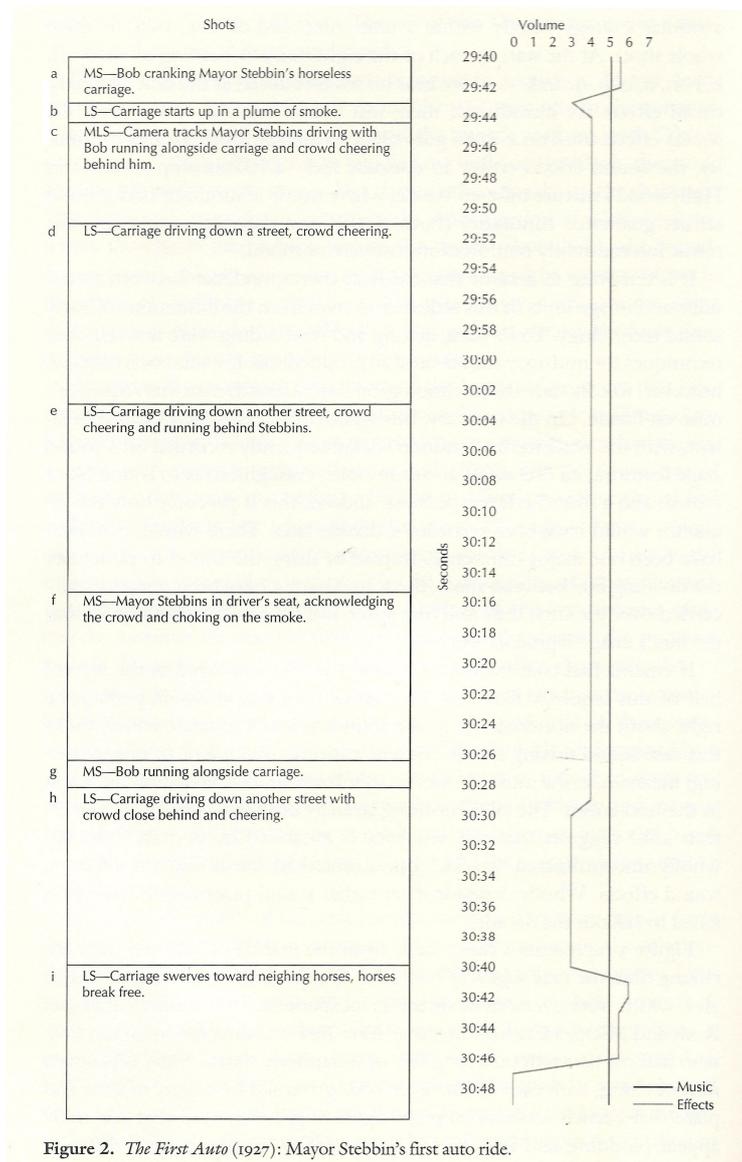


Figure 2. *The First Auto* (1927): Mayor Stebbin's first auto ride.

Gráfico analítico de *mise-en-bande* desenvolvido por Rick Altman, McGraw Jones e Sonia Tratoe: a dinâmica sonora entre música e efeitos numa sequência do filme *The First Auto*, no final da década de 1920.

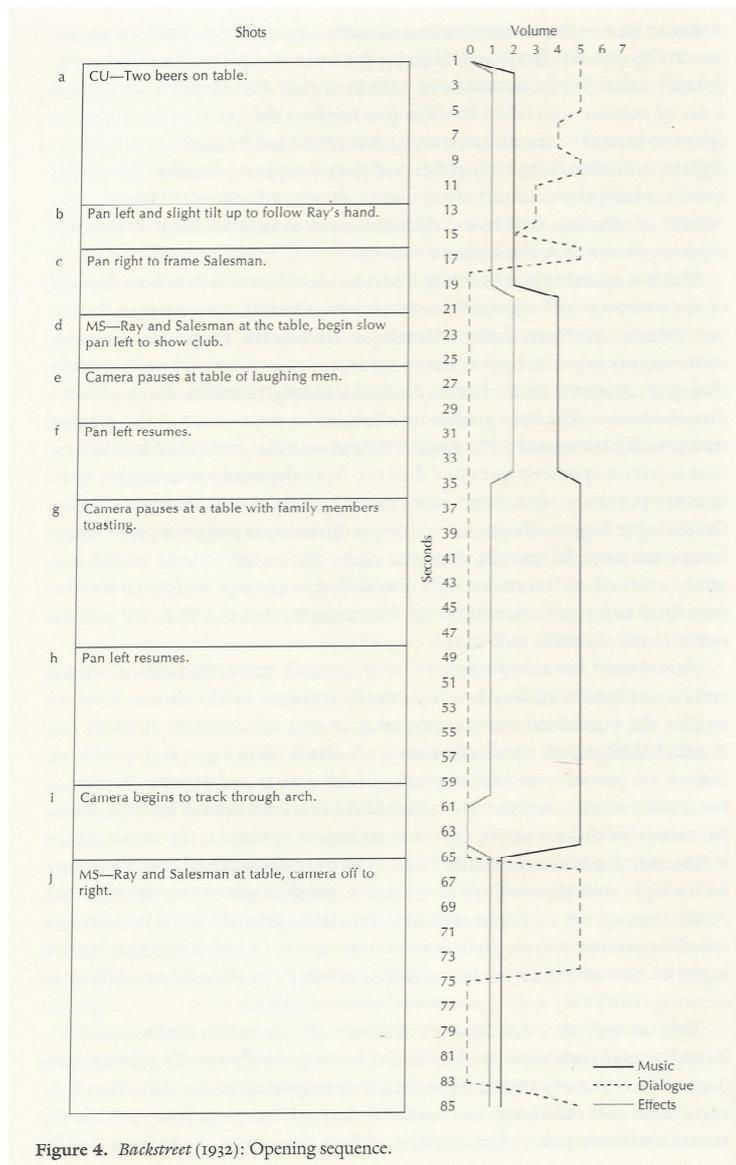


Figure 4. *Backstreet* (1932): Opening sequence.

Gráfico analítico de *mise-en-bande*: a relação entre música, diálogo e efeitos no filme *Backstreet*, em meados dos anos 1930.

Abordando o contexto histórico de transição para o cinema sonoro, os autores têm como intuito, ao pensar o conceito de *mise-en-bande* e sugerir um novo sistema gráfico de análise, destacar a gênese da trilha sonora cinematográfica que, para eles, não diz respeito à transição silencioso-sonoro em si, mas sim ao desenvolvimento e complexificação das interações entre os sons, mudanças fortemente pautadas, por exemplo, por influências culturais e inovações tecnológicas que surgiram ao longo dos anos.

Estes e outros fatores teriam motivado a consolidação de alguns modelos<sup>10</sup> de concepção da trilha sonora cinematográfica.

What we mean today by the term of “soundtrack” was not in fact automatically created by Hollywood’s conversion to sound; on the contrary, the history of early Hollywood *mise-en-bande* is precisely the history of the soundtrack’s creation (ALTMAN; JONES; TRATOE, 2000: p.341).<sup>11</sup>

É preciso ressaltar que no próprio artigo, Altman, Jones e Tratoe deixam claro que toda a discussão acerca da trilha sonora e *mise-en-bande* constitui-se mais como uma resposta histórica do que teórica à afirmação polêmica de Michel Chion. Para eles, o foco de interesse é compreender o modo como cada som se relaciona com outros sons, de que maneira essas dinâmicas sonoras constituem, por fim, a trilha sonora e, numa perspectiva histórica, como se deu o surgimento e desenvolvimento dessas interrelações:

Chion rightly asserts that the existence of sound does not alone make the “soundtrack” an acceptable analytical category. For a soundtrack to exist as an independent entity, individual sounds have to be constructed in relation to each other as well as to the image. This is precisely what took place in Hollywood’s treatment of sound between 1925 and 1932. Separate components were increasingly combined according to a new set of conventions designed to facilitate simultaneous coexistence of multiple sound types in a single sound space. As these conventions were solidified, the soundtrack itself

---

<sup>10</sup> Podemos destacar, como modelo de organização sonora recorrente no cinema clássico hollywoodiano (e presente ainda hoje), *mise-en-bandes* que privilegiam a voz/diálogos e o entendimento da mensagem semântica, perspectiva que Michel Chion (1994) caracteriza como “vococentrismo/verbocentrismo”.

<sup>11</sup> “O que nós queremos dizer hoje com o termo “trilha sonora” não foi na verdade criado com a conversão de Hollywood para o som; ao contrário, a história da primeira *mise-en-bande* de Hollywood é precisamente a história da criação da trilha sonora.” (tradução nossa)

became an independent reality (ALTMAN; JONES; TRATOE, 2000: p.356).<sup>12</sup>

Diante do que foi exposto, ressaltamos que a presente pesquisa inspira-se na proposta de Altman e seus colaboradores, ao valorizar a relação interna entre os diversos sons, porém mantém no horizonte a concepção de Chion de que os sons, em um filme, são também definidos pelos eventos imagéticos. Nosso desafio reside em tentar adaptar tanto a noção de *mise-en-bande* quanto os gráficos analíticos para um novo contexto, distinto do momento histórico da transição silencioso-sonoro.

Nosso desejo é contextualizar, por um lado, em que medida a dinâmica entre os sons em filmes contemporâneos (cujas técnicas de edição e mixagem permitem construções sonoras ricas e diversas) deve ser considerada como fator fundamental na produção de sentidos e percepções e, por outro, quando é a imagem que dita (ou define) o “lugar” do som. Nossa hipótese é de que, em texturas complexas como a de *Last Days*, tanto uma *descontinuidade* quanto uma *organicidade* perceptiva tecem redes de interpretações que inviabilizam interpretações unívocas.

Objetivamos, dessa forma, contribuir para a área de Estudos do Som no cinema.

Assim, dividimos o trabalho em três capítulos. No primeiro, contextualizaremos *Last Days* na filmografia de Gus Van Sant, destacando o interesse do diretor pelo gênero *outsider*, pelo tema da morte e por narrativas perpassadas por uma estética “realista” singular. Comentaremos a construção do filme a partir de uma série de referências à vida de Kurt Cobain, no intuito de refletir acerca da adaptação dos acontecimentos reais para o universo fílmico. Discutiremos também o papel desempenhado pelo *sound designer* Leslie Shatz na elaboração da banda sonora de *Last Days*, explorando o olhar técnico e artístico acerca de seu trabalho.

No Capítulo 2, focaremos na composição de paisagem sonora “Doors of Perception” de Hildegard Westerkamp, presente no filme. Para tanto, iremos explorar a ideia de *soundscape*, abordando primeiramente o conceito cunhado por Murray Schafer e posteriormente essa construção sonora como modalidade dentro do contexto de arte sonora. A partir da obra de Westerkamp, discutiremos as sutis fronteiras que separam

---

<sup>12</sup> “Chion afirma corretamente que a existência do som não faz sozinha da “trilha sonora” uma categoria analítica aceitável. Para a trilha sonora existir como uma entidade independente, sons individuais devem ser construídos em relação uns com os outros, tal como com a imagem. Isso é precisamente o que toma lugar no tratamento sonoro hollywoodiano entre 1925 e 1932. Componentes separados eram cada vez mais combinados de acordo com um novo conjunto de convenções projetadas para facilitar simultaneamente a coexistência de múltiplos tipos de sons num único espaço sônico. À medida que essas convenções foram solidificadas, a trilha sonora em si se tornou uma realidade independente.” (tradução nossa)

composições eletroacústicas de paisagens sonoras e exploraremos os conceitos temáticos e estéticos que nortearam a criação de “Doors of Perception” e sua posterior inserção no filme. Por fim, nos deteremos na elaboração de perspectivas de desconexão na “Quadrilogia da Morte” de Gus Van Sant, a partir da análise de cenas de caminhadas acompanhadas por paisagens sonoras, construção que nos leva a traçar um paralelo entre esses deslocamentos e a modalidade conhecida como *soundwalk*.

Partiremos para a análise da *mise-en-bande* de seis sequências de *Last Days*, no Capítulo 3. Os trechos escolhidos apresentam densas interações sonoras, das quais fazem parte fragmentos de “Doors of Perception”, música, voz e efeitos sonoros. Compõem o capítulo tabelas e gráficos, nos quais se encontram organizados os dados analisados, para auxiliar na compreensão das dinâmicas sonoras das sequências em questão.

Por fim, na conclusão, retomaremos algumas das questões abordadas no transcorrer da pesquisa, no intuito de rever as reflexões propostas e análises desenvolvidas, numa leitura crítica dos resultados obtidos no processo de investigação da construção da *mise-en-bande* na obra de Gus Van Sant.

## CAPÍTULO 1: Sonoridades da vida e da morte: *Last Days*

Espécie de cinebiografia às avessas, *Last Days* (2005), terceiro filme do que podemos caracterizar como “Quadrilogia da Morte”<sup>13</sup> de Gus Van Sant – junto com *Gerry* (2002), *Elephant* (2003) e *Paranoid Park* (2007) – é parcialmente inspirado nos últimos dias de Kurt Cobain, líder da banda Nirvana e talvez o maior ícone do movimento *grunge* de Seattle, antes de suicidar-se em 5 de abril de 1994. A narrativa acompanha os descompassos de Blake (Michael Pitt), um roqueiro vivendo um colapso emocional, que passa o que será seus últimos dias de vida num casarão de sua propriedade no campo, onde também se encontram Scott (Scott Green), Luke (Lukas Haas), Asia (Asia Argento) e Nicole (Nicole Vicius). A relação entre os quatro jovens e Blake permanece em aberto: não sabemos ao certo se são amigos, componentes da sua banda, parentes. Isolado, visivelmente perturbado, murmurando coisas desconexas, Blake, ausente do mundo, caminha de um lado para o outro, pelos cômodos da casa e pela propriedade. O jovem será encontrado morto, sem que haja muitas explicações do que lhe ocorrera.

Ao colocar nos pés de Blake os últimos passos de Kurt Cobain, Van Sant se apega menos ao que foi dito e comprovado sobre a morte do roqueiro e mais ao que não foi (nem poderia ser) registrado. Interessa-lhe sim os fatos, sendo *Last Days* construído a partir de uma série de referências à vida de Cobain e o que ele teria vivido nos dias que antecederam seu suicídio, mas Van Sant arranja tudo isso como pano de fundo para a solitária e tortuosa caminhada de Blake em direção à morte.

A narrativa de *Last Days* resgata tudo aquilo que não pode ser facilmente compreendido: o universo *outsider*, a intrínseca relação entre vida e morte, a decadência de uma juventude às voltas com a cultura do efêmero, do individualismo, do narcisismo, do espetáculo, da fama e do mito. Para tanto, vale-se de uma intrincada articulação entre sons e imagens.

---

<sup>13</sup> A princípio, *Gerry*, *Elephant* e *Last Days* eram considerados como a “Trilogia da Morte” de Gus Van Sant. Compreendemos, todavia, pertinente incluir *Paranoid Park* nesse conjunto de obras, pelas características estéticas e temáticas que compartilham entre si. Propomos, assim, a ideia de uma quadrilogia.

## 1.1 - Filmar o intangível

Nascido em Louisville (Kentucky, USA), Gus Van Sant (1952 - ) é autor de uma filmografia<sup>14</sup> que conta, até o momento, com mais de trinta obras, entre longas e curtas-metragens de ficção e documentário, videoclipes e seriados para televisão. Contabilizando mais de trinta anos de carreira, Van Sant atuou não apenas como diretor, mas também como produtor, roteirista, editor, na captação e mixagem de som, dentre outras funções.

Dono de um estilo autoral bem dosado entre o *underground* e a cultura de massa, variando entre o *mainstream* e projetos mais pessoais e alternativos, sua obra é fortemente marcada pelo universo *outsider*. Ao estabelecer algumas relações com a *beat generation*, o diretor demonstra especial interesse em retratar personagens “deslocados” nos mais diversos contextos. Interesse este, por ele justificado, em entrevista no Toronto International Film Festival de 2011: “Assim como o *western* era um artifício usado por John Ford para permitir às pessoas entenderem como ele via o mundo, o gênero *outsider* me permite mostrar ao público uma certa maneira de ver o mundo”<sup>15</sup>.

Visões singulares se formam em torno de representantes do submundo – como os *junkies* que assaltam farmácias em busca de remédios para se drogarem em *Drugstore Cowboy* (1989) e o garoto de programa que sofre de narcolepsia em *My own private Idaho* (1991) – ou de estudantes de classe média – como os garotos da escola de ensino-médio envolvidos no massacre estudantil em *Elephant* (2003) e o jovem skatista que, sem intenção, torna-se autor de um brutal assassinato em *Paranoid Park* (2007).

Também nos deparamos com o universo de jovens brilhantes marginalizados – como o faxineiro de uma escola com notável talento para resolver complexas equações matemáticas em *Good Will Hunting* (1997) e o jovem escritor afro-americano em *Finding Forrester* (2000) – ou simplesmente *outsiders* em incesantes deslocamentos – como a jovem de enorme polegar e excepcional talento para conseguir caronas, que viaja pelo país até encontrar uma comunidade de vaqueiras lésbicas em *Even cowgirls get the blues* (1993) e a dupla de amigos que se perdem num deserto durante uma caminhada em *Gerry* (2002).

---

<sup>14</sup> Dados completos disponíveis no Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/name/nm0001814/>. Último acesso em: 14/08/2012.

<sup>15</sup> Do original: “Just like how the Western was a convention John Ford used for letting people see how he viewed the world, the outsider genre allows me to show audiences a certain way of looking at the world.”

Gus Van Sant, fugindo dos clichês e sem fetichizar a rebeldia, aborda com maestria os delicados e brutais ímpetos da juventude americana, em suas mais diversas perspectivas. Além da juventude no contexto do universo *outsider*, outro especial interesse do diretor diz respeito à morte, tema recorrente em seus filmes.

Com relação ao seu estilo, Van Sant utiliza recorrentemente longos *travellings* que acompanham as caminhadas dos personagens (espécie de assinatura do diretor) e deslocamentos temporais na narrativa, aproveita a improvisação e o acaso junto com o trabalho de atores não profissionais e valoriza construções sonoras bem elaboradas (com presença significativa de paisagens sonoras). Em suas obras, tem-se demonstrado adepto de um “realismo fenomenológico”, marcado por estratégias que dialogam com o estilo experimental do cinema *avant-garde* americano e com o surrealismo, como observa Tiago Magalhães de Luca, em sua tese intitulada *Realism of the Senses: a tendency in contemporary world cinema* (2011), assim como pelo poético e metafísico, como veremos adiante.

Em *Last Days* Van Sant se atém aos fatos: toma notícias da mídia, relatos de amigos e parentes de Cobain, biografias, fotos, registros de shows, entrevistas, vídeos caseiros, produção musical e performática do Nirvana, o movimento *grunge*, dentre muitos outros elementos, como material de apoio na reconstrução dos últimos dias do músico, refletidos na figura de Blake.

Mas tal como *Elephant* extrapola a reconstituição do Massacre de Columbine para explorar (e perceber a dificuldade de se compreender) as muitas e conflitantes nuances de um ambiente estudantil, as delicadas e obscuras facetas dos jovens e suas ações, *Last Days*, por sua vez, ultrapassa o que teria vivido Kurt Cobain antes de se suicidar, na tentativa de tangenciar a subjetividade conflituosa de um ser humano (para além do *rock star*) que caminha em direção ao fim de sua vida.

## **1.2 - Aqueles “últimos dias”**

Nesses dias no casarão, Blake perambula de um lado para outro, falando consigo mesmo, evitando o contato com outras pessoas e tendo, ora ou outra, súbitos mal-estares. Seu corpo será encontrado numa estufa, local onde o jovem refugia-se, sem que haja muitas explicações de como ele morreu.

De fato, a vida de Kurt Cobain e as situações por ele vivenciadas momentos antes do seu suicídio estão presentes em *Last Days* através de uma série de referências e indícios. A começar pela escolha do ator Michal Pitt para interpretar Blake: sua fisionomia e caracterização no filme sugerem fortemente a imagem de Cobain. No figurino, a predominância de camisas xadrez, calças jeans rasgadas e botas remetem à estética visual desleixada do *grunge*, junto com os cabelos desgrenhados. Para a caracterização do personagem, que se encontra num momento crítico de sua vida, Pitt incorporou uma postura encurvada (como se Blake estivesse se encolhendo para dentro, cada vez mais distante de tudo que o cerca) e um andar oscilante, que sugere um esforço necessário a cada movimento que faz.



Kurt Cobain (esq.) e Michael Pitt em *Last Days* (dir.)

As locações em Garrison (New York) e Portland (Oregon), ambos nos EUA, além de corresponderem a algumas intenções referentes ao tratamento de som do filme (veremos adiante), cumpre também a função de aludir ao noroeste do país, região na qual se encontra Seattle. A propriedade com o casarão e o bosque ao redor, escolhida para as gravações, possui muitas semelhanças com a residência na qual Kurt Cobain foi encontrado morto.



Casa de Kurt Cobain em Seattle onde seu corpo foi encontrado (esq.) e o casarão de Blake (dir.)

Além de uma ambientação que remete aos espaços frequentados por Cobain antes de falecer, Van Sant também transpõe para o filme momentos que o líder do Nirvana vivenciou. Descrevemos, abaixo, alguns relatos presentes em documentários<sup>16</sup>, biografias e no inquérito da investigação da morte do roqueiro, que narram situações adaptadas pelo diretor.

Dias antes do suicídio, Kurt Cobain se internou em uma clínica de reabilitação em Los Angeles (chamada Exodus), para tratar do seu vício em heroína. O chofer do roqueiro afirma que, antes de viajar para L.A, Cobain comprou uma espingarda numa loja em Seattle e pediu que ele a levasse para sua residência.

Um pequeno indício aponta a possibilidade de que Blake estivera também numa clínica. Em uma das cenas do filme, é notável, no punho esquerdo do jovem, uma pulseira que parece ser de identificação, semelhante às utilizadas em clínicas e hospitais para identificar pacientes. Com relação à presença de uma arma na casa, Blake encontra na cozinha, colado na parede, um bilhete que afirma que “a arma está no guarda-roupa do quarto”. Em outra parte da casa, num momento posterior, o jovem abre um armário onde encontra uma espingarda, semelhante à utilizada por Cobain no suicídio.

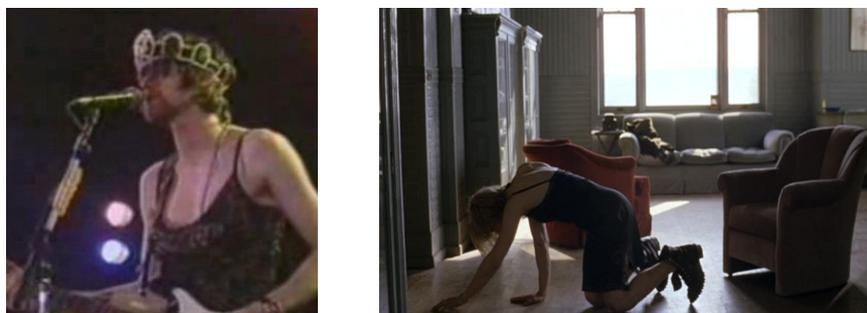
Na apresentação do Nirvana no extinto festival de música Hollywood Rock (na edição de 1993, realizada no Rio de Janeiro) Kurt Cobain trajou, durante parte do show, um vestido preto com uma coroa dourada na cabeça. Para além desse evento específico, Cobain costumava se travestir para apresentações e entrevistas.

Um pouco antes de abrir o armário no qual encontra a espingarda, Blake mexe em outro guarda-roupa, aonde possivelmente encontra (já que não vemos isso acontecer) o

---

<sup>16</sup> Informações encontradas nos documentários consultados na pesquisa, em especial *The Last 48 hours of Kurt Cobain* (John Dower, 2007).

vestido preto<sup>17</sup> que estará usando em seguida quando, num outro armário (depois de uma cena na qual, já de vestido, passa delineador nos olhos, em frente ao espelho), o jovem encontra a espingarda. O vestido é semelhante ao utilizado por Cobain no referido show. Interessante notar que, no final dessa apresentação do Nirvana, Cobain ajoelha no chão e sai do palco engatinhando. A cobertura do show registrou a imagem do fundo do palco (ou seja, abordando os músicos de costas, a platéia na frente e Cobain engatinhando para o lado esquerdo do quadro). Em *Last Days*, Blake faz o mesmo movimento: devido um mal-estar, o jovem se agacha no chão e começa a engatinhar, até encostar-se à porta do quarto no qual se encontra (à esquerda do quadro), trajando o vestido preto.



Kurt Cobain de vestido no Hollywood Rock em 1993 (esq.) e Blake engatinhando até a porta (dir.)

Ao receber a notícia de que Cobain fugira da clínica em Los Angeles, Courtney Love (então esposa do roqueiro) contratou o detetive Tom Grant para investigar o paradeiro do marido. Juntamente com Dillan Carlson, amigo de Kurt, Grant entrou na residência do músico para procurá-lo. Um cinegrafista gravou imagens<sup>18</sup> desse momento, no qual Carlson chama pelo amigo, gritando seu nome. Grant e Carlson, todavia, não revistaram a estufa que ficava em cima da garagem da residência, local onde o músico, no momento, já havia cometido o suicídio.

Blake também é procurado por um detetive (Ricky Jay), que aparece no casarão, junto com Donovan (Ryan Orion), um amigo do jovem. Donovan, ao entrar na residência com o detetive, grita o nome de Blake algumas vezes, tentando encontrá-lo.

---

<sup>17</sup> O vestido em questão é semelhante à peça de roupa feminina conhecida como “combinação”, utilizada por mulheres em décadas passadas, por baixo do vestido.

<sup>18</sup> Registo presente em *The Last 48 hours of Kurt Cobain* (John Dower, 2007).

Em *Last Days*, há indícios de que o detetive tenha sido contratado por Blakie, personagem que nunca aparece no filme, mas é possível que se trate da mãe da filha de Blake (criança que sabemos que existe através de uma conversa entre o jovem e uma amiga que o visita no casarão). Esse indício é reforçado pela analogia sonora entre os nomes “Blake/Blakie” e “Kurt/Courtney”, instituindo assim uma referência à esposa de Kurt Cobain, Courtney Love (líder da banda Hole) com quem Cobain teve uma filha, Frances Bean Cobain (nascida em 18 de agosto de 1992). No casarão existe, inclusive, um quarto de bebê, que Blake, em determinado momento, adentra.

Kim Gordon, integrante do Sonic Youth, foi amiga próxima de Kurt Cobain. Em 1991, Nirvana e Sonic Youth saíram juntos em turnê pela Europa<sup>19</sup>.

A própria Kim Gordon está presente em *Last Days*. Creditada, no final do filme, como uma “executiva da gravadora”, Gordon aparece no casarão e tem uma breve conversa com Blake, que quem parece ser amiga. Pergunta ao jovem se ele “está livre” (ou seja, sem os efeitos de drogas), se tem ligado para falar com a filha e se pede à menina desculpas por ser “um clichê do *rock’n’roll*”. Por fim, Gordon convida Blake para ir embora junto com ela, pedido que o jovem recusa, dizendo que tem muitas coisas para fazer. Apesar de não existir relatos de que Gordon tenha se encontrado com Cobain dias antes de seu suicídio, sua presença no filme revela a opção de Van Sant de incorporar alguém que realmente conheceu e conviveu com Kurt, oferecendo a Kim Gordon a oportunidade de, em certo sentido, representar a si mesma.



Kim Gordon com Cobain na Bélgica em 1991 (esq.) e contracenando com Michael Pitt (dir.)

<sup>19</sup> Turnê documentada no filme *1991: The Year Punk Broke* (David Markey, 1992).

Há indícios de que, de volta a Seattle (depois de fugir da clínica em Los Angeles), a última aparição pública de Cobain tenha sido no Linda's Taberna, um bar da cidade. Lá, conversa momentaneamente com Victoria Renard, uma antiga amiga. Logo após, o roqueiro teria voltado para casa onde, momentos depois, se suicidou.

Na última noite de Blake, o jovem se dirige a um bar/clube da cidade. Trata-se da única vez, no filme, que ele sai da propriedade no campo. No estabelecimento (onde pessoas bebem e assistem à performance da banda americana The Hermit, com a canção "Seen as None"), o jovem encontra um conhecido (interpretado por Harmony Korine) que o cumprimenta e começa a falar sobre um show da banda Grateful Dead e sobre Dungeons & Dragons, clássico jogo de RPG. Blake apenas escuta, sem responder, não interagindo com ninguém. Ele retorna ao casarão e seu corpo é encontrado na manhã seguinte, dentro da estufa.

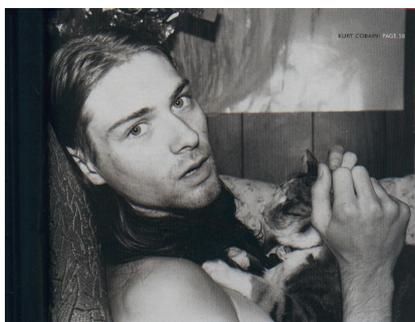
O corpo de Kurt Cobain foi encontrado na estufa de sua residência em Seattle pelo eletricitista Gary Smith, três dias depois do suicídio. Smith estava na casa para fazer manutenção dos alarmes de segurança do local quando o encontrou morto. Na cena, estava a arma utilizada por Cobain (uma Remington m-11/20 gauge semi-automática) e, ao lado do corpo, uma caixa de charutos Tom Moore (onde Cobain guardava heroína), uma carta de despedida e alguns objetos pessoais (óculos, carteira, maço de cigarros, etc.).

Em uma estufa semelhante à da residência de Kurt Cobain, o jardineiro (interpretado por Chip Marks) encontra o corpo de Blake. O arranjo da cena (posição do corpo de Michael Pitt, figurino) e o enquadramento utilizado por Van Sant, remetem a uma das imagens mais divulgadas pela mídia do corpo de Cobain na estufa. Interessante notar que, apesar de nenhum objeto ser mostrado dentro da estufa, logo no início do filme, Blake desenterra nas proximidades do casarão uma caixa de charutos Tom Moore. Não sabemos ao certo o que se encontra dentro dela, mas faz menção direta à caixa encontrada ao lado do corpo do líder do Nirvana. Outra possível referência relacionada com a cena do suicídio, diz respeito ao momento no qual Blake escreve em um caderno. Falando em voz alta para si mesmo o que escreve, notamos o tema da morte no texto, conteúdo semelhante ao da carta que Cobain deixou ao suicidar-se.



Capa do jornal “The Seattle Times” (publicação de 9/4/1994) (dir.) e o corpo de Blake na estufa (esq.)

Notamos que as referências à vida de Kurt Cobain e aos dias que antecederam seu suicídio estão presentes em *Last Days* em diferentes perspectivas, desde indícios diretos, como a caixa de charutos Tom Moore e a presença de cenas que fazem referências a famosas fotografias do roqueiro (como a imagem de seu corpo na estufa acima ou suas fotos com gatos, uma delas abaixo) até alusões mais indiretas, como a construção da analogia sonora entre os nomes “Blake/Blakie” e “Kurt/Courtney”.



Kurt Cobain em uma das fotografias nas quais aparece junto com um gato (esq.) e Blake segurando um gatinho (dir.)

Essa construção perpassada por semelhanças e alusões não culmina, todavia, num exercício de mera cópia, mas sim em uma espécie de reinvenção. A inserção de signos que marcaram a vida e a carreira de Cobain acarreta, no filme, um deslocamento ambíguo: a rarefação da narrativa e a adaptação por parte de Van Sant dos fatos fazem do material trabalhado algo que varia entre o que julgamos conhecer bem e o que

estranhamos. É importante notarmos que todo este trabalho de reinvenção é perpassado por uma série de questões formais que atrelam, ao filme, uma atitude de respeito ao real. De acordo com Tiago Magalhães de Luca:

(...), *Last Days* authenticates this fictional universe through a realist mode of production. Filming entirely on location, Van Sant again relied on a script simply outlined, enabling a great deal of improvisation on the part of the cast, who even moved to the house, located in Garrison in New York state, during the four-week period in which the film was shot. The actors, most of them close friends of the director, were further allowed to bring their own experiences into their characters, whose real names, with the exception of Blake, are also preserved (LUCA, 2011: p. 274).<sup>20</sup>

O autor ainda destaca a performance de Michael Pitt como uma das características marcantes do realismo trabalhado no filme. A escolha do ator também foi pautada por outras semelhanças, não apenas física, com Kurt Cobain. Pitt também é músico (vocalista e guitarrista da banda de influência *grunge* Pagoda) e pôde improvisar nas cenas nas quais toca instrumentos e canta. Luca comenta o considerável envolvimento físico do ator ao interpretar Blake:

For most of the time, Blake is hardly able to stand on his feet, conveying the impression he is in slow motion. We see him repeatedly stumbling, vomiting and, more often than not, collapsing. As his dishevelled hair covers his face for most of the time, or else his head is enclosed by giant hats or hooded jackets, the viewer is further denied reading of his facial expressions, their attention being constantly drawn to Blake's unsteady corporeal movements. This is all a performance, of course. But (...) such performance required from Pitt a considerable level of corporeal engagement, authenticating the character's bodily discomfort through his own body, as in the film's opening, in which we see him plunging into what one assumes to be a freezing waterfall (LUCA, 2011: p. 275).<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> “(...), *Last Days* autentica este universo ficcional através do modo realista de produção. Filmando inteiramente em locação, Van Sant se baseou novamente num script delineado de modo simples, permitindo grande parte de improvisação por parte do elenco, que até se mudou para a casa, localizada em Garrison (estado de New York), durante o período de quatro semanas nas quais o filme foi rodado. Os atores, a maioria deles amigos próximos do diretor, foram ainda autorizados a trazer suas próprias experiências para seus personagens, cujos nomes reais, com a exceção de Blake, também foram preservados.” (tradução nossa)

<sup>21</sup> “Na maior parte do tempo, Blake dificilmente é capaz de ficar em pé, transmitindo a impressão de que ele está em câmera lenta. Nós o vemos repentinamente tropeçar, vomitar e, mais frequentemente, entrar em colapso. Como seu cabelo desgrenhado cobre seu rosto a maior parte do tempo, ou então sua cabeça está vestida com chapéus gigantes e jaquetas com capuz, ao espectador é negado ler suas expressões faciais, a atenção é então constantemente atraída para os instáveis movimentos corporais de Blake. Isso tudo é uma performance, é claro. Mas (...) tal performance exige de Pitt um considerável nível de engajamento corporal, autenticando o desconforto corporal do personagem através de seu próprio corpo, como na abertura do filme, em que podemos vê-lo mergulhar numa cachoeira que se supõe ser de água gelada.” (tradução nossa)

Apesar de tantas sugestões que nos levam a Cobain (e sua história), Van Sant parece desconstruir esse protagonista, sutilmente, ao nos apresentar Blake e sua presença evasiva, por vezes fantasmagórica. Desconectado do mundo, o jovem parece ser muitas vezes mais a personificação de uma ideia, um conceito, do que um personagem propriamente dito.

Construído a partir de situações aparentemente aleatórias, personagens secundários e diversas lacunas que nos impedem compreender com exatidão o que se passa com Blake, *Last Days* é, antes de tudo, uma narrativa da imersão, do esvaziamento: nem os longos planos fixos de Van Sant conseguem captar algo palpável, permanente, concreto, característica que parece compatível com a ideia de transição. Blake está prestes a deixar uma vida que, de certo modo, já não lhe pertence, resultado da transformação do homem em mito ainda em vida.

Mais próximo de um ensaio poético do que de uma cinebiografia, o filme, ao valorizar menos o que vive Blake naqueles momentos (os fatos) e mais o que se passa subjetivamente com ele, de certa forma despotencializa as imagens na tarefa de retratar esse “furor” interno. Junto com uma *mise-en-scène* que pouco mostra além das caminhadas de um jovem morto-vivo, e de diálogos pautados em questões cotidianas (como uma propaganda nas páginas amarelas ou a necessidade de comprar um aquecedor, tópicos tão comuns do dia-a-dia que, na presença de um Blake em colapso, parecem absurdos), cabe à *mise-en-bande* (ALTMAN; JONES; TRATOE, 2001), todavia, representar os ímpetos dessa trajetória, permitir um acesso ao que se furta aos nossos olhos. De certo modo, Van Sant confia ao som a tarefa de abordar o intangível.

### **1.3 - Leslie Shatz, um “*sound auteur*”?**

A atenção, cuidado e criatividade empregados por Van Sant na elaboração da banda sonora de suas obras levou o diretor a investir, em seus projetos, na parceria com Leslie Shatz, *sound designer* conhecido por apostar em tratamentos sonoros que ultrapassam os parâmetros convencionais e usuais.

A carreira de Shatz<sup>22</sup>, que se inicia na década de 1970, contabiliza atualmente sua participação em mais de cento e cinquenta obras (longas e curtas-metragens, ficções e documentários, seriados para televisão, games, dentre outros). Com ampla experiência e domínio das etapas de criação sonora, Shatz atuou em variadas funções (design de som, mixagem, gravação de som direto, editor de som, gravação e edição de efeitos sonoros, edição de diálogo, supervisão de edição de som) em filmes consagrados por suas bandas sonoras. A parceria com Van Sant já soma cerca de onze filmes. Parte das melhores produções do diretor (como *Gerry*, *Elephant*, *Last Days* e *Paranoid Park*) contam com o trabalho de Shatz, que recebeu pelo *sound design* de *Last Days*, o prêmio *Technical Grand Prize* no Festival de Cannes, em 2005.

Em entrevista<sup>23</sup> concedida a Gabe Klinger, professor do Departamento de Estudos Críticos de Cinema e Vídeo, do Columbia College (Chicago), publicada no site da FIPRESCI (Fédération Internationale de la Presse Cinématographique), Shatz discute uma série de questões referentes ao modo como pensa o papel do som na narrativa cinematográfica e a maneira como lida com as ideias de Van Sant. Ao comentar sua conduta como *sound designer*, Shatz explicita seu pensamento criativo e nos auxilia no desafio de compreender os processos que levam à criação de bandas sonoras tão inventivas, que contribuem decisivamente para a magnitude de alguns filmes.

Cheia de nuances, a trilha sonora de *Last Days* é resultado de uma série de dinâmicas sonoras, interrelações que envolvem sons diretos, trechos extraídos da composição “Doors of Perception” (como veremos no Capítulo 2), algumas músicas e vozes (com especial destaque para a voz de Blake). O modo como todo esse material sonoro se relaciona é decorrente de uma elaboração que passou pelas mãos de Shatz, norteado pelas intenções estéticas e narrativas de Van Sant.

Mas a construção de uma *mise-en-bande* como a de *Last Days*, com materiais sonoros distintos integrados, bem como dinâmicas acústicas organicamente relacionadas com as imagens, indica um processo de criação também integrado, no qual as ideias com relação ao tratamento sonoro já são trabalhadas no início do projeto, na escritura do roteiro e na discussão acerca das intenções estéticas e narrativas do filme. Mesmo inserido num contexto de alta tecnologia (associadas aos processos de composição sonora), Shatz comenta a necessidade de se pensar o material sonoro e não apenas as ferramentas

---

<sup>22</sup> Dados completos disponíveis no Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/name/nm0789458/>. Último acesso em: 14/08/2012.

<sup>23</sup> Realizada em Julho de 2005 e publicada no web site da FIPRESCI em Abril de 2006. Disponível em: [http://www.fipresci.org/undercurrent/issue\\_0106/shatz\\_klinger.htm](http://www.fipresci.org/undercurrent/issue_0106/shatz_klinger.htm). Último acesso em: 14/08/2012.

tecnológicas de trabalho, e enfatiza a importância de associar a criação sonora ao processo geral de concepção da obra:

I want to talk about the style of sound. People are obsessed with the quality of sound, and they somehow think that word digital means “good”. I'd like to think it's not the medium that counts but the content. (...) This is one of the suggestions I make to directors: if you think of sound when you're writing the script, then you've really integrated it into your movie. It's easy to do that since sound is so suggestive and so capable of creating imagery (SHATZ em entrevista concedida a KLINGER, 2006).<sup>24</sup>

Algumas escolhas feitas por Van Sant em *Last Days* acusam essa conduta de integração da concepção sonora da obra no projeto geral, desde seu início, fazendo do som um elemento ativo na narrativa e não mero acessório. As locações do filme, por exemplo, foram bem exploradas no que concerne à gama de sons presentes nos ambientes externos que rodeiam o casarão e os espaços internos da residência.

Assim, notamos que há um tratamento distinto entre os fragmentos de “Doors of Perception” e os sons diretos. No contexto das cenas, os trechos da composição de paisagem sonora não reverberam como os demais elementos sonoros, o que ajuda, dentre outros fatores, a destacá-la na *mise-en-bande*. Dessa forma, os sons diretos e sua materialidade (CHION, 1994) chamam a atenção para a acústica dos espaços físicos do filme e possibilitam, ao espectador, uma experiência sensorial diferente da proporcionada por “Doors of Perception”, como veremos adiante.

Shatz comenta que era comum Van Sant, durante as gravações de *Last Days*, pedir atenção à captação de som direto, afirmando que era necessário “um pouco mais” de determinados sons, como os da cachoeira e outros sons naturais, ou “um pouco menos” de outros.

Interessante notarmos a declaração de Shatz, de que muitas vezes os espectadores, demasiadamente acostumados com bandas sonoras nas quais predominam um tratamento que exclui completamente sons indesejados (com edição do material de modo a obter apenas sons “limpos” e “polidos”), consideram o tratamento de som que ele elabora para os filmes de Van Sant, no qual são mantidas diversas nuances sonoras (com

---

<sup>24</sup> “Eu quero falar sobre o estilo do som. As pessoas são obcecadas pela qualidade do som e de alguma forma pensam que a palavra digital significa “bom”. Eu gosto de pensar que não é o meio que conta, mas o conteúdo. (...) Esta é uma das sugestões que eu faço aos diretores: se você pensa sobre o som quando está escrevendo o roteiro, então você está realmente integrando-o no seu filme. É fácil fazer isso já que o som é tão sugestivo e tão capaz de criar imagens.” (tradução nossa)

grande parte do material proveniente de som direto, sem tratamentos) como sendo “surreais”:

And it's funny because what ends up happening [with] today's audience is that they interpret [the soundtrack] as being surreal. For them, a real soundtrack is one that's clean and polished and has no external noises. When you actually put in the stuff that's really there, all of the sudden it takes on this sort of otherworldly quality. It's sort of like if you had hearing aids, and you turn the volume up, you're confronted with a reality that's really in your face. We can tune a lot of stuff out in the aural realm, because our brain is made to do that (SHATZ em entrevista concedida a KLINGER, 2006).<sup>25</sup>

A presença dos sons diretos na *mise-en-bande* contribuem decisivamente para as sensações de materialidade do espaço diegético e para os contornos “realistas” do filme. Shatz comenta a liberdade com a qual Van Sant deixa-se conduzir quando orienta o técnico de som no trabalho de gravação. Relata ocasiões nas quais ocorreu captação com algumas distorções (devido a impactos no microfone, por exemplo) e Van Sant, ao ser questionado se o som deveria ser novamente captado, afirmou que não, que lhe agradava o resultado, o que leva Shatz a comentar: “É realmente engraçado porque ele simplesmente não estava confortável com o fato de que estávamos tentando polir e embelezar o som”<sup>26</sup>.

Também o diálogo em *Last Days* foge ao padrão de “polidez e embelezamento” que não encanta Van Sant. Além de não ser supervalorizado na *mise-en-bande* (retomaremos a questão adiante), o filme possui uma porcentagem relativamente pequena de falas, sendo que as de Blake poucas vezes são facilmente compreendidas. Derivados de seu estado solitário e evidentemente perturbado, os resmungos do jovem, que conversa a maior parte do tempo consigo mesmo, podem ser considerados como um dos sons “sujos” do filme. Sendo a própria voz do protagonista um dos fatores de caracterização estética da narrativa, por vezes ininteligível (tanto pelo modo como Blake se pronuncia, como pelo volume que apresenta na *mise-en-bande*), o tratamento do diálogo também

---

<sup>25</sup> “E é engraçado porque o que acaba acontecendo com a audiência de hoje é que eles interpretam a trilha sonora como sendo surreal. Para eles, uma trilha sonora real é aquela que é limpa e polida e não tem ruídos externos. Quando você efetivamente coloca o material que realmente está lá, de repente ele assume esse tipo de qualidade de outro mundo. É mais ou menos como se você tivesse aparelhos auditivos e você aumentasse o volume, você seria confrontado com uma realidade que está realmente na sua frente. Nós podemos ajustar um monte de coisas no domínio aural, porque nosso cérebro é feito para fazer isso.” (tradução nossa)

<sup>26</sup> Do original: “It's really funny because he just wasn't comfortable with the fact that we were trying to polish and embellish it.”

passa por uma perspectiva pouco convencional, obrigando o espectador a colocar-se sempre atento ao que é dito e ao como é dito:

When Pudovkin found out about talking pictures, he said it would be the end of cinema. He thought films would become theatrical. In a way, he's right, in that that's a very normal use of sound: to take dialogue and make a stageplay, not have anything going off in a different direction...I think what happens with Gus's films and other films we talked about is that you take a sound that's a complete juxtaposition of what's going on in the image and it forces you to listen – you have to look to the sound for the cues of what's going on (Idem).<sup>27</sup>

Os fragmentos de “Doors of Perception” trazem para o filme, todavia, alusões de ambientes que não são aqueles pelos quais vemos Blake transitar, característica que será explorada no próximo capítulo. Não se referindo ao espaço diegético do filme, estes fragmentos de paisagens sonoras não indicam uma direção fixa na imagem, complexificando os discursos narrativos elaborados e as possibilidades interpretativas. Shatz comenta que mesmo quando o som em *Last Days* não oferece ao espectador uma direção específica, “ele te oferece uma espécie de experiência mais ampla do que se fosse só o diálogo se repetindo de novo e de novo”<sup>28</sup>. E completa: “Acho que os cineastas estão tendo problemas para fazer essa quebra. Eles pensam o filme como um meio visual”<sup>29</sup>.

Não apenas os elementos sonoros, mas a própria estrutura da narrativa influencia na construção da *mise-en-bande*. Assim, percebemos uma vez mais que a criação sonora de *Last Days* se encontra integrada na concepção geral da obra, uma vez que o filme apresenta uma narrativa lacunar, cujo percurso temporal é desacelerado e os planos são longos, características consideradas por Shatz como propícias para o “desenvolvimento do som”:

That's a good point because the long takes support the development of sound. The lack of a very specific narrative also helps with that. I guess this was the main problem I had on this Hollywood film: it had a

---

<sup>27</sup> “Quando Pudovkin descobriu os filmes falados, ele disse que seria o fim do cinema. Ele pensou que os filmes se tornariam teatro. De certa forma, ele está certo, no que é um uso muito normal do som: pegar o diálogo e fazer uma peça de teatro, não tendo nada saindo de uma direção diferente.... Eu acho que o que acontece com os filmes de Gus e outros filmes que nós falamos sobre, é que você pega um som que está completamente justaposto ao que está acontecendo na imagem e ele te força a escutar – você tem que olhar para o som pelas pistas do que está acontecendo.” (tradução nossa)

<sup>28</sup> Do original: “it gives you a sort of broader experience than if it was just the dialogue being repeated over and over again.”

<sup>29</sup> Do original: “I think that filmmakers are having trouble making this break. They think of film as a visual medium.”

very specific narrative that went from point A to point B and there wasn't a chance in the film to just let the audience wander. There are scenes in *Last Days* where the sound is more conspicuous (Ibidem).<sup>30</sup>

Logo de início, quando somos apresentados a Blake, estamos cientes de que algo de anormal acontece com ele. Seu modo de agir, sua aparência descuidada e expressões caracterizam o colapso físico e emotivo pelo qual passa. O que se seguirá, todavia, não explicará com exatidão porque o jovem se encontra nessa situação, nem mesmo quem Blake é. As lacunas deixadas por Van Sant no filme, somado ao ritmo lento da narrativa e a própria decupagem<sup>31</sup> propiciam ao som abertura para atuação.

Nas tomadas longas de *Last Days*, o som se faz “notável”, como afirma Shatz, não apenas por sua configuração acústica, mas pela possibilidade de desenvolver-se no tempo e no espaço da diegese, ao ponto de permitir que o espectador o “experimente”. A concepção sonora demonstra, assim, não estar subordinada aos demais elementos narrativos, mas em harmonia com eles, destacando-se por sua ativa participação na construção dos discursos propostos pelo filme.

*Last Days* acusa preocupação, atenção e criatividade, desde os pequenos detalhes da concepção da *mise-en-bande* até sua inserção na macroestrutura da narrativa. Composta, como já dito, por sons diretos, fragmentos de uma composição de paisagem sonora, compilação musical (que ora converge ora se distancia do universo do *rock'n'roll*) e vozes (em especial, a de Blake), a *mise-en-bande* articula diversos detalhes e nuances, “decide” quais sons estarão presentes, seus parâmetros acústicos, como estarão relacionados entre si e com a narrativa como um todo. Trata-se de um trabalho de concepção que intenta destacar a banda sonora e ativar, no espectador, questionamentos acerca de seu papel:

I think there are a lot times in the film when volume is used effectively, like with the door to the greenhouse opening with that great creaking. Just doing something simply like that takes the sound out of context and makes you question what it means (Ibidem).<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> “Esse é um ponto interessante porque as tomadas longas auxiliam no desenvolvimento do som. A ausência de uma narrativa muito específica também ajuda com isso. Suponho que era esse o principal problema que eu tinha com este filme hollywoodiano: ele tinha uma narrativa muito específica que ia de um ponto A para um ponto B e não havia a chance, no filme, de simplesmente deixar o espectador desfrutar. Existem cenas em *Last Days* nas quais o som é mais notável.” (tradução nossa)

<sup>31</sup> A decupagem apresenta a variação entre planos abertos fixos distantes de Blake e planos mais próximos, com movimentação de câmera acompanhando o jovem em suas caminhadas.

<sup>32</sup> “Penso que há vários momentos no filme nos quais o volume é usado efetivamente, como com a porta da estufa abrindo com grande rangido. Só fazendo algum simples como isso tira o som fora do contexto e faz você se questionar o que ele significa.” (tradução nossa)

O resultado da parceria entre Van e Shatz, alcançado em *Last Days* e outros filmes, é viabilizado também pela independência e liberdade do diretor para com seus projetos pessoais. Nesse esquema de produção, Shatz discute o roteiro com Van Sant, visita as locações antes das filmagens começarem e, nesse momento, já inicia a captação de alguns sons:

*Gerry, Elephant and Last Days* are homegrown films. They're Gus's deal, and we'll go through the film, for as long as it takes us, and then they're done. On *Good Will Hunting* and *Finding Forrester*, those were studio projects so they had to have the formal look of a studio film (Ibidem).<sup>33</sup>

Nos vários esquemas de produção nos quais atua, Shatz (fã confesso dos consagrados *sound designers* Walter Murch e Alan Splet) adapta a forma como atua nos projetos e contribui para o resultado final com a concepção da banda sonora. Sua inventividade justifica o título dado por Klinger a ele na entrevista: o de “*sound auteur*”:

I've been working like that for over thirty years. I work on Hollywood-style mainstream films and I work on independent films, so I don't know that I would necessarily fit into an established operation. (...) Part of being freelance means I can decide what I'm going to charge for my services. For Gus's films, you know, they're not always very lucrative. But what I get out of them is worth much more than money.(...) These guys shoot from the hip and it's scary sometimes because you don't know where you're going to end up, but it really makes it a much more interesting experience than working with someone who's just trying to copy a formula (Ibidem).<sup>34</sup>

Nossa investigação acerca da construção de *mise-en-bande* em *Last Days* passa por algumas das questões que destacamos na entrevista de Leslie Shatz concedida a Gabe Klinger. Interessamos compreender as intenções estéticas e narrativas que nortearam as escolhas feitas por Van Sant e Shatz na concepção da trilha sonora do filme, refletindo assim as possibilidades de atuação do som na narrativa cinematográfica através da obra em questão, que apresenta um rico material sonoro, determinante na construção do

---

<sup>33</sup> “*Gerry, Elephant e Last Days* são filmes caseiros. Eles são negociações do Gus, e nós vamos lidar com o filme, pelo tempo que ele pedir, e então eles estarão prontos. Em *Good Will Hunting* e *Finding Forrester*, esses são projetos de estúdio, então eles têm que ter a aparência formal de filme de estúdio.” (tradução nossa)

<sup>34</sup> “Eu tenho trabalhado assim por mais de trinta anos. Eu trabalho no estilo hollywoodiano de sucesso dos filmes e trabalho em filmes independentes, então eu não acho que devo necessariamente me encaixar num modo de trabalho estabelecido. (...) Parte de ser freelancer significa que eu posso decidir o que vou trocar pelos meus serviços. Nos filmes de Gus, você sabe, nem sempre eles são muito lucrativos, mas o que você descobre com eles vale muito mais que dinheiro. Esses caras são ousados e isso assusta às vezes porque você não sabe onde você vai acabar, mas isso realmente faz disso uma experiência muito mais interessante do que trabalhar com alguém que só tenta copiar a fórmula.” (tradução nossa)

universo musical específico do personagem (fortemente relacionado ao *grunge*) e de toda a atmosfera de solidão, vazio, colapso e decadência que o cerca.

Assim, nos debruçaremos, sempre que possível numa perspectiva que integre os elementos sonoros e destaque suas dinâmicas internas, numa investigação acerca do uso estrutural de todos os sons. Como já dissemos, a voz é desconexa: a fala do personagem configura-se quase sempre como resmungos incompreensíveis, que se misturam e se confundem com os demais sons da cena. A voz de Blake é mais uma das sonoridades construídas para caracterizar o colapso e a solidão, contribuindo de modo significativo para a perspectiva de desconexão apresentada pelo filme, conforme explicitaremos mais à frente.

A trilha musical, distante do que seria o mais convencional para uma narrativa que retrata os últimos dias de um aclamado *rock star*, não contempla diretamente o estilo *grunge*, nem mesmo apenas o gênero *rock'n'roll*. Diversificada, apresenta outros estilos musicais como um madrigal renascentista, o pop romântico e composições de arte sonora. Cabe analisar e discutir a presença musical na *mise-en-bande* e sua relação com os demais elementos sonoros.

Por fim, a importante presença de paisagens sonoras, fragmentos da obra “Doors of Perception”, de Hildegard Westerkamp, nos impulsionam na tentativa de melhor compreender as características específicas da composição de arte sonora, quais os conceitos e objetos sonoros em questão, bem como os elementos estéticos e estruturais da obra, para então refletir de que modo Van Sant se apropria desse material e como opera sua aderência em *Last Days*.

## **CAPÍTULO 2: Os Sons-Paisagens**

### **2.1 - Uma arte sonora**

No transcorrer dos dias em que Blake se encontra no casarão, o jovem roqueiro transita pelos espaços da casa e pela mata aos arredores. Isolado, evitando o contato com outras pessoas, visivelmente perturbado, murmurando coisas desconexas, Blake parece estar ausente do mundo.

Logo no início de *Last Days* (quando o personagem retorna ao casarão após passar a noite, sozinho, na mata) nos deparamos com uma prática sonora que será recorrente em todo o filme. Na presença do jovem, em diversos momentos da narrativa, é possível ouvir sons que acompanham suas ações. Organizados entre si, destacados de todos os outros elementos sonoros e sem fazer alusão a nenhum elemento visual cênico, esses sons só aparecem na presença de Blake e, entenderemos melhor, possuem um papel crucial na construção do personagem, sua presença e, ao mesmo tempo, desconexão do mundo.

Ordenadas e fechadas em si, essas composições sônicas são construídas a partir de diversos “sons concretos” – sons captados pelo microfone e gravados em suporte, passíveis de serem manipulados posteriormente (SHAEFFER apud OBICI, 2008) – e podem ser compreendidas como “paisagens sonoras”, não diretamente em alusão à definição de Schafer (2001), pioneiro no estudo sistemático de ambientes sonoros, mas sim no amplo contexto das artes sonoras, conforme será explicado neste capítulo.

O canadense Raymond Murray Schafer, compositor, educador e ambientalista, foi quem sistematicamente pesquisou ambientes sonoros, através de investigações e registros de sons, e cunhou o termo “soundscape” (paisagem sonora), definindo-o como todo e qualquer evento acústico que compõe um determinado lugar. Segundo o autor, o termo não faz referência apenas a ambientes reais, mas também a construções abstratas, “como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente” (SCHAFER, 2011: p.366).

Em 1969, juntamente com um grupo de pesquisadores da Simon Fraser University, em Vancouver (Canadá), Schafer organizou o *World Soundscape Project* (Projeto Paisagem Sonora Mundial), no intuito de estudar o ambiente sonoro, a fim de entender melhor os espaços acústicos e seus efeitos na vida dos seres humanos e, a partir disso,

pensar quais mudanças poderiam ser feitas nesses ambientes para melhorá-los. Através desse trabalho, Schafer e os pesquisadores envolvidos tinham a intenção de publicar materiais que servissem de base a estudos, que auxiliassem na educação não apenas de investigadores, mas também do público em geral.

Em *A Afinação do Mundo* (2011)<sup>35</sup>, resultado das reflexões e dos materiais trabalhados no projeto, Schafer, por meio de um panorama histórico, mapeou diversos ambientes acústicos (com o auxílio de textos consagrados da literatura universal para reconstruir ambientes sonoros do passado), compreendendo de que modo o desenvolvimento das civilizações acarretou mudanças na constituição desses espaços, na própria maneira de percebê-los, atentando para os efeitos causados na vida das pessoas, tanto no que diz respeito ao contexto da apreciação estética, quanto ao que concerne à saúde pública.

Pensando os riscos gerados pelo aumento da intensidade das paisagens sonoras e possíveis soluções para regular os níveis de ruídos e melhorar a qualidade auditiva e sensibilidade estética das pessoas, a posição de Schafer com relação ao ambiente sonoro é claramente pautada por uma perspectiva sociológica. Cabe ao presente trabalho, todavia, uma investigação acerca do conceito de paisagem sonora no contexto artístico, mais especificamente sobre como essas composições de arte sonora atuam na narrativa de *Last Days*. Para tanto, nossa ferramenta não é exatamente o conceito de “soundscape”, na totalidade da concepção de Schafer, mas sim a noção de paisagem sonora como uma forma de arte sonora.

Em meados da década de 1970, na fronteira entre as artes visuais e música, surge uma forma artística na qual o som é utilizado sob novas perspectivas, em processos que exploram mais diretamente o contexto das artes plásticas do que os modos tradicionais de criação musical. Caracterizada pelas relações entre artes plásticas, música e arquitetura, essa nova arte passou a ser conhecida como “sound art” (arte sonora).

Lílian Campesato e Fernando Iazzetta comentam o conceito dessa nova forma de composição sonora, que encontra suas raízes híbridas diretamente relacionadas aos artistas e movimentos precursores ligados à produção artística das décadas de 60 e 70 (como a instalação, o *happening* e a própria música eletroacústica), podendo citar obras tais como as performances do grupo Fluxus, a música experimental de John Cage, os trabalhos pioneiros audiovisuais de Nam June Paik, as animações sonoras experimentais

---

<sup>35</sup> Primeira edição datada de 1977.

de Norman McLaren, a “música visual” das animações de Oskar Fischinger, dentre outros exemplos:

Por arte sonora entendemos a reunião de gêneros artísticos que estão na fronteira entre música e outras artes, nos quais o som é material de referência dentro de um conceito expandido de composição, gerando um processo de hibridização entre som, imagem, espaço e tempo. Entre outras questões, a concepção estética desse repertório vai ao encontro da reflexão e inclusão de elementos que geralmente possuem um valor secundário, ou mesmo inexistente na criação musical tradicional, tais como o espaço, a visualidade, a performance e a plasticidade (CAMPESATO; IAZZETTA, 2006: p. 775).

Dentre as obras que fazem parte de gêneros que se agrupam em torno da noção de arte sonora, encontra-se a *instalação sonora* – instalações nas quais o sentido de escuta é o que dá ao espaço visual qualidade plástica, sendo que o espaço sonoro faz frente não somente às qualidades materiais de objetos e espaços físicos, mas também à ressonância de nossos próprios corpos e à percepção de nós mesmos –, a *escultura sonora* (*soundsculpture*) – modalidade na qual diferentes instâncias do som adquirem forma musical por meio das qualidades estruturais e materiais dos elementos com os quais se constroem as obras escultóricas – e as próprias *paisagens sonoras* (*soundscape*) – ambientes sonoros construídos a partir da captação e manipulação de sons. Sendo estas três categorias de criações artísticas que buscam integrar, de um modo inovador, som, tempo, espaço, imagem e movimento, caracterizadas por:

(...) uma forte mediação das tecnologias eletrônicas e digitais, pela mistura de meios de expressão, pela utilização do espaço como elemento fundamental no discurso, pela busca por novas sonoridades e expressividade plástica, incorporando elementos sonoros aos plásticos na criação artística (Idem: p. 776).

Os autores ainda listam o *desenho de som* (*soundesign*) como mais uma modalidade relacionada ao contexto de arte sonora. Apesar de não fornecerem uma definição específica, é provável que estejam se referindo ao conceito de desenho de som próximo ao âmbito do cinema, referente ao processo técnico e criativo da elaboração e/ou manipulação dos elementos sonoros que compõem uma narrativa audiovisual.

As formas artísticas apontadas por Campesato e Iazzeta não contabilizam a totalidade de modalidades possíveis de serem categorizadas como arte sonora. Influenciadas por novas tecnologias, as obras produzidas em torno do gênero, apesar da característica que possuem em comum (uso do som como principal elemento de criação), apresentam-se de

modos tão híbridos e inventivos, que o estabelecimento de parâmetros para distinguir o que se enquadra ou não como arte sonora e quais as divisões dentro do gênero, pode representar um grande desafio. Apesar de constituir um interessante material de pesquisa, não cabe a este trabalho explorar o amplo contexto das artes sonoras. Focaremos na modalidade *soundscape* (e também *soundwalk*, como veremos adiante) no intuito de investigar a presença dessas composições sônicas na narrativa cinematográfica.

Ainda sobre os sons da paisagem, Giuliano Obici nota o crescente interesse pelo ambiente e suas sonoridades no decorrer do século XX. Para o autor, o “pensamento musical” teria se voltado cada vez mais a estas questões, “talvez influenciado pela gama de sons que vieram juntos com a revolução industrial e a presença de autômatos e máquinas elétricas no cotidiano” (OBICI, 2008: p. 39). Através da criação musical, sob forma de tratados, estudos, livros ou manifestos, diversos compositores e pensadores, tais como Luigi Russolo (*A arte do Ruído: manifesto futurista*, 1913), Eric Satie (*Música de Mobiliário*, 1920), John Cage (*4’33”*, 1952; *Silence*, 1961), Pierre Schaeffer (*Tratado dos Objetos Musicais*, 1966), abordaram o tema do ambiente sonoro em suas obras.

Ao longo desta investigação, tomaremos os sons que compõem as paisagens sonoras (no contexto de criações artísticas) como “objetos sonoros”, ou seja, “sons concretos” (Schaeffer) que se tornam objetos da nossa percepção e do nosso estudo. Schafer, que toma o conceito de “objetos sonoros” de Pierre Schaeffer (1910-1995) – compositor, engenheiro e musicólogo, criador da música concreta – também faz uso do termo “eventos sonoros”.

Preferimos *objeto* a *evento* para tratar dos sons presentes nas paisagens sonoras, pois acreditamos que, suscitando a ideia de um som delimitado no tempo (Schafer), o termo “eventos sonoros” contextualiza o som numa dimensão histórico-geográfica (importante aos estudos de Schafer no *World Soundscape Project*), mas de um modo um tanto quanto deslocado da perspectiva de análise estética e narrativa proposta pela presente pesquisa. Dessa forma, o “objeto sonoro” é o som em si, não podendo ser confundido com o corpo que o produz, sua “fonte sonora”. “Esse corpo é capaz de produzir uma infinidade de objetos e, nem sempre, é capaz de servir como unidade de sentido para tais objetos” (CASTANHEIRA, 2008: p.11).

Para trazer à discussão as possíveis “fontes sonoras” dos sons que compõem as paisagens sonoras (elementos importantes para refletir acerca da dimensão simbólica dos

sons) trabalharemos com a ideia de *alusão* ou *referência*, para comentar à quais fontes os “objetos sonoros” possivelmente se remetem.

Dentre as diversas abordagens de análise do “objeto sonoro”, priorizaremos as características físicas (acústicas) em detrimento dos modos de percepção (psicoacústica), valorizando também suas dimensões de significado (referências, simbolismos), qualidades estéticas e funções narrativas.

## 2.2 - Hildegard Westerkamp e as Paisagens Sonoras

Presente em seis momentos da narrativa, os sons que acompanham Blake em *Last Days* compõem, na verdade, uma só criação. Trata-se de “Doors of Perception”<sup>36</sup> (*Portas da Percepção*, 30 min.), construção sonora da compositora Hildegard Westerkamp<sup>37</sup>, que dialoga com o formato *soundscape*. Van Sant já havia utilizado o trabalho de Westerkamp em outra obra de sua filmografia: trechos de “Doors of Perception” e da composição “Beneath the Forest Floor” (*Sob o solo da floresta*, 17 min. e 23s.) estão presente em *Elephant* (2003).

Nascida em 8 de abril de 1946, em Osnabrück (Alemanha), Westerkamp frequentou, de 1966 a 1968, o Conservatório de Música de Freiburg, onde estudou flauta e piano. Ao término dos estudos, emigrou para Vancouver (Canadá), aonde estudou música, de 1968 a 1972, na University of British Columbia. Durante os anos de 1980, Hildegard Westerkamp lecionou na Escola de Comunicação da Simon Fraser University, onde conheceu o compositor canadense Murray Schafer. A compositora fez parte do *World Soundscape Project* idealizado por Schafer. O envolvimento no projeto aguçou não somente sua preocupação com o estado geral dos espaços acústicos, mas também ampliou seu pensamento com relação à música. O ambiente sonoro se tornou, para a compositora, um novo contexto, renovado, de escuta intensa, que modificou suas ideias com relação ao ouvir e produzir sons, influenciando e enriquecendo suas futuras produções artísticas.

Grande parte dos trabalhos de Hildegard Westerkamp se insere no contexto da *composição eletroacústica*, modalidade desenvolvida a partir do final da década de

---

<sup>36</sup> Título original: *Türen der Wahrnehmung*.

<sup>37</sup> <http://www.sfu.ca/~westerka/>. Último acesso em: 14/08/2012.

1930, mas principalmente durante os anos de 1940, que envolve a criação e/ou manipulação de sons através de tecnologias eletrônicas, tais como gravadores, sintetizadores, mixers, computadores e *softwares*, dentre outros. Nos domínios da chamada *música eletroacústica*, encontram-se a “música concreta” do pioneiro francês Pierre Schaeffer e a “música eletrônica” da vertente alemã, da qual destacam-se Karlheinz Stockhausen, Werner Meyer-Eppler, Herbert Eimert e Robert Beyer.

Pertencentes ao mesmo campo de criação, *música concreta* e *música eletrônica*, todavia, enraizaram suas realizações em abordagens distintas, polarizando de certa forma os procedimentos composicionais da *música eletroacústica*, como comenta Iazzetta:

Na música eletrônica a escuta se torna menos importante que a formalização. Na verdade, a busca de ferramentas adequadas à realização do serialismo fez com que a objetividade formal fosse supervalorizada e a utilização do material sonoro deixada para um segundo plano. Por outro lado, na música concreta era a escuta que dirigia a composição, o que por sua vez impedia um maior comprometimento com a forma, já que a concepção da forma é anterior à escuta. Sem guardar um vínculo estreito com a tradição musical, na música proposta por Pierre Schaeffer a forma era decorrência da escuta reduzida e, portanto, ligada à impressão subjetiva e intuitiva do compositor (IAZZETTA, 1999).<sup>38</sup>

É nesse contexto de novas possibilidades de criação sonora que elementos como *espaço* e *tempo* serão explorados sob renovadas perspectivas. A utilização do *espaço* como parte integrante do discurso já fora realizada por diferentes compositores da música erudita (exemplos, inclusive, que remontam à Renascença), mas é com a música eletroacústica que

(...) o espaço inseriu-se de fato na criação do discurso musical, como elemento de articulação estética, tornando-se um dos temas mais frequentes na discussão acerca dos procedimentos composicionais relacionados à difusão sonora multicanal (CAMPESATO; IAZZETTA, 2006: p. 777).

A partir do comentário de Campesato e Iazzetta acerca da importância do *espaço* na concepção artística da música eletroacústica, notamos que arte sonora e composição eletroacústica, apesar de representarem domínios distintos de criação sonora, abarcam categorias que dialogam entre si. Assim, é possível notar que paisagem sonora, mais do que um subgênero da arte sonora, pode ser entendida como uma peça musical que

---

<sup>38</sup> Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/sbcm99.htm>. Último acesso em: 14/08/2012.

apresenta, em seus processos composicionais, estratégias da música eletroacústica, em especial da música concreta, que valoriza o material sonoro como elemento base para a construção do discurso. Ambas (paisagem sonora e música eletroacústica) lidam com noções de espaço e tempo diferenciadas dos parâmetros da música erudita tradicional, mas, ao passo que a música eletroacústica se comporta como peça de concerto, a paisagem sonora (tal como as demais categorias de arte sonora) encontra nos museus, galerias e lugares ao ar livre, seus espaços de atuação. De um modo geral, a paisagem sonora mantém uma forte relação com os ambientes nos quais os sons que a compõem foram captados, diferentemente da música concreta, na qual essa relação de alusão não é reforçada.

Elaborada, inicialmente, para fazer parte de instalações ao ar livre em Linz (Áustria), em 1989, “Doors of Perception” é composta por uma série de “sons concretos”, musicalmente organizados (BURCH, 1992), dos quais se sobressai o som de portas rangendo, sugerindo os movimentos de abrir e fechar, portas estas que permitem o acesso a diferentes *lugares*. É possível que Westerkamp tenha utilizado também alguns sons eletrônicos na composição, o que, além dos parâmetros conceituais semelhantes, estreitaria a relação da paisagem sonora com a música eletroacústica.

Entretanto, não nos deteremos nas semelhanças e distinções que ocorrem nos processos composicionais de arte sonora e composição eletroacústica, embora constituam um interessante campo de análise. Nosso interesse centra-se em uma investigação sobre as características específicas de “Doors of Perception” (quais os conceitos e objetos sonoros em questão, elementos estéticos e estruturais da composição) para então refletir de que modo Van Sant se apropria desse material e como as paisagens sonoras atuam em *Last Days*.

### **2.3 - Portas e outros lugares: os sons da subjetividade**

Os sons captados por Westerkamp, presentes na composição “Doors of Perception”, indiciam, através de suas características acústicas, suas supostas fontes sonoras: sejam elas naturais, mecânicas, humanas ou de outra natureza.

Os parâmetros físicos dos objetos sonoros – intensidade, duração, timbre, dinâmica e textura, aliados a outros fatores como distância da fonte, incidência, nitidez, contorno e

influências ambientais (reverberação, eco, vibração, seco, deslocamento, etc.) – e a própria interação existente entre eles, contribuem para suscitar a ideia de *lugares sonoros*, reforçada pela predominância, na obra, do som de portas que abrem e fecham, permitindo o acesso a estes espaços sônicos. São sugeridos<sup>39</sup>: ambiente marítimo (sons de apito de navio, mar, gaivota, etc.), centro urbano (carros, buzinas, tráfego, avião), ambiente rural (água, vento, pássaro, etc.), cerimônia religiosa (sinos, vozes rezando, canto, etc.), estação ferroviária (voz mecânica, trem em movimento, apito de trem, etc.) e ambiente doméstico (passos, máquina de costura, chaves abrindo armários, etc.). Esses espaços, todavia, nem sempre estão bem delimitados em si. Os objetos sonoros que os compõem muitas vezes ultrapassam seus limites, misturando-se com outros ambientes, como é o caso do ambiente marítimo e centro urbano, que às vezes aparecem juntos em “Doors of Perception”.

O nome da composição, segundo a própria autora, diz respeito à “liberdade de mover-se sonoramente em diferentes tipos de espaços através do uso literal do som de porta” (JORDAN, 2007). O título parece aludir à citação do pintor e poeta inglês William Blake (1757-1827), presente no poema *The Marriage of Heaven and Hell*: “If the doors of perception were cleansed, everything would appear to man as it is, infinite. For man has closed himself up, till he sees all things thru chinks of his cavern”<sup>40</sup> (BLAKE, 1994: p. 36). A escolha feita por Van Sant do nome *Blake* para o protagonista de *Last Days* reforça a relação com William Blake e também, veremos mais adiante, com a própria ideia de experimentar novas dimensões do mundo, para além dos usuais e limitados modos de percepção da realidade, tal como coloca o poeta.

A sugestão de portas que se abrem para um novo modo de perceber o mundo, tal como sugere a citação de William Blake, inspirou o escritor britânico Aldous Huxley (1894-1963), autor de “The Doors of Perception” (As Portas da Percepção), de 1954, livro no qual descreve suas experiências com mesalina, alucinógeno que Huxley utilizava como catalisador para alterar seu modo de percepção. É deste livro que os jovens Jim Morrison, Ray Manzarek, Robby Krieger e John Densmore, em 1965, tiram o nome para sua banda de *rock*, The Doors, consagrada não apenas por sua significativa produção musical, mas também pelo envolvimento com drogas e escândalos,

---

<sup>39</sup> Os ambientes comentados fazem parte da totalidade da composição “Doors of Perception”, sendo que alguns não aparecem em *Last Days*, por não estarem presentes nos trechos selecionados por Van Sant. Os recortes feitos pelo diretor serão explicitados mais adiante.

<sup>40</sup> “Se as portas da percepção estivessem limpas, tudo apareceria para o homem tal como é, infinito. Para o homem que se fechou, ele vê todas as coisas através das fendas da sua caverna.” (tradução nossa)

protagonizados principalmente por Morrison. O nome dado por Westerkamp à sua composição, que demarca a ideia de portas que permitem o acesso a outros espaços, lugares subjetivos que não pertencem aos domínios da “realidade”, estabelece um forte vínculo com as experiências citadas acima, todas pautadas no anseio de romper com as fronteiras sensoriais (e, para isso, fazendo uso de drogas, se necessário), trazendo dessa forma para o filme a presença, mesmo que velada, de William Blake, Huxley, da banda The Doors e a atmosfera de alucinação que os envolve.

A construção de *espaços representacionais*, bem como de suas *espacialidades*, em “Doors of Perception”, estão relacionadas à noção de projeção sonora, que ocorre a partir de

(...) estratégias para gerar a impressão de localização das fontes sonoras (frente/fundo, esquerda/direita), de reconhecimento de planos sonoros (próximo/distante) e de construção de espaços acústicos virtuais (grande/pequeno, seco/reverberante). Portanto o espaço eletroacústico provém exclusivamente do dado sonoro e está ligado a parâmetros de localização da fonte (...). A música eletroacústica cria uma espécie de *espaço acusmático*, um espaço que não corresponde àquele em que a obra é difundida. É um espaço simulado (...) (CAMPESATO; IAZZETTA, 2006: p. 777).

Sendo assim, não cabe apenas aos sons de trem, passos e voz mecânica anunciando algo, a ideia de uma estação de trem. A construção de *múltiplos espaços* na paisagem sonora não ocorre simplesmente pela alusão que os objetos sonoros fazem a lugares e coisas do mundo real, mas principalmente pela articulação sonora interna da composição, baseada nas “estratégias” comentadas acima, na construção temporal e nas próprias características acústicas dos elementos trabalhados. Os objetos sonoros apresentados na paisagem atuam como “índices sonoros materializantes” (CHION, 1993), ao potencializar a percepção da *materialidade* do que ali representam, sugerindo informações acerca do material que gerou determinado som (madeira, metal, papel, pano) bem como o modo como fôra produzido (por fricção, impacto, oscilações regulares e irregulares, movimentos periódicos para frente e para trás, dentre outros).

Deslocada do contexto original e incluída no filme, a composição de Westerkamp traz consigo seu universo próprio, aspectos formais e conceituais que, atuando junto aos demais elementos narrativos, serão re-significados. Os sons de “Doors of Perception”, apesar de constituírem parte da banda sonora, funcionam de maneira diferenciada. Vale notar o comentário de Chion acerca das múltiplas possibilidades de exploração de efeitos sonoros na cena, quando diz que “segue prestando-se ao ruído dupla propriedade, não

somente a de narrar objetivamente por si mesmo a causa da qual emana, mas também a de despertar impressões ligadas a esta causa”<sup>41</sup> (1993: p. 108). No caso da paisagem sonora de Westerkamp no filme, ao que objetivamente se referem os sons que a compõem e as impressões ligadas a esta(s) causa(s), são fatores correlacionados a principal característica da composição: a construção sonora de espaços subjetivos. Como veremos adiante, é possível refletir como sendo subjetivo não só *os lugares* sugeridos pelas paisagens sonoras, mas inclusive o *lugar* no qual elas próprias se encontram.

Bem pontuado por Randolph Jordan, em *The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant* (2007), as obras de Westerkamp representam uma importante porta de entrada para a compreensão de questões temáticas e estéticas do cinema de Gus Van Sant. A presença de fragmentos de “Doors of Perception” na construção de *mise-en-bande* do filme, complexifica e enriquece a teia de discursos narrativos elaborados.

One of the most common functions of sound design in the cinema is to contextualize the environments presented on screen: the adding of sonic depth to visual surface. In Gus Van Sant’s “Death” trilogy, consisting of *Gerry*, *Elephant* and *Last Days*, he has explored sound’s potential to invert this relationship: what we hear often becomes a surface which frustrates a coherent understanding of the spaces given to us on the image track (JORDAN, 2007: p. 1).<sup>42</sup>

Ao trazer para o filme não só a composição de Hildegard Westerkamp, mas o próprio conceito no qual a obra se baseia – “liberdade de mover-se sonoramente em diferentes tipos de espaços através do uso literal do som de porta” – Van Sant, juntamente com o *sound designer* Leslie Shatz, instaura, no ambiente cênico, *espaços* que não são apresentados pela imagem, através dos fragmentos de “Doors of Perception”. A sugestão (sonora) de *outros lugares* e a possibilidade de transitar por eles através de portas que se abrem e fecham não se sustenta, na narrativa, apenas pela presença das paisagens sonoras, como se a obra de Westerkamp permanecesse imune e imutável no novo contexto narrativo do qual agora faz parte. A construção desse discurso se dá a partir da conexão que se estabelece entre Blake (e o particular momento que o personagem vive)

---

<sup>41</sup> Da obra consultada: “(...) sigue prestándose al ruido la doble propiedad, no solo de narrar objetivamente por si mismo la causa de la que emana, sino también la de despertar las impresiones ligadas a esta causa.”

<sup>42</sup> “Uma das funções mais comuns do design de som no cinema é contextualizar os ambientes apresentados na cena: a adição de profundidade sonora à superfície visual. Na “Trilogia da Morte” de Gus Van Sant, composta por *Gerry*, *Elephant* e *Last Days*, ele [design de som] tem explorado o potencial sonoro de inverter essa relação: o que ouvimos muitas vezes se torna uma superfície que frustra uma compreensão coerente dos espaços que nos foi apresentado pela imagem.” (tradução nossa)

e a dinâmica de *mise-en-bande*. As relações estabelecidas entre o ambiente sonoro “real” no qual o personagem se encontra (sons do casarão, da mata que cerca a propriedade, da cidade) e os ambientes sonoros de “Doors of Perception”, delineiam um conflito que se estabelecerá por toda a narrativa, do qual outros elementos sonoros como a música e a voz irão também fazer parte: o embate entre *realidade* e *subjetividade*.

O descompasso de Blake é visível e está dado desde o primeiro momento do filme, quando nos deparamos com o personagem caminhando pela mata, sozinho, murmurando coisas desconexas, sujo e mal agasalhado para o frio aparente. A ideia de que algo de errado se passa com o jovem será reafirmada ao longo dos dias no quais Blake continua a evitar contato com outras pessoas, não corresponde normalmente às tarefas e necessidades do cotidiano, tem súbitos mal-estares e fala (consigo mesmo) sobre morte.

Todos os indícios e referências a Kurt Cobain se tornam em *Last Days* uma via de mão dupla para compreender os discursos narrativos de Van Sant. Podemos compreender que, tal como o vocalista do Nirvana, Blake é um “clichê do *rock’n’roll*” (como afirma uma suposta amiga – Kim Gordon – que o visita no casarão) e por isso mesmo terá, inevitavelmente, o mesmo fim do maior ícone do *grunge* e de muitos outros *rock stars*. Por outro lado, a narrativa, por suas lacunas e pelo modo como alguns elementos (em especial os sonoros) vão distender as possibilidades interpretativas, torna complexo o desafio de apreender a essência dos conflitos de Blake; conseqüentemente, a compreensão do próprio personagem e do filme como um todo.

Nessa chave atuam os fragmentos da paisagem sonora de Westerkamp no filme. A partir dos paralelos construídos por Van Sant entre Blake e Kurt Cobain, podemos inferir o que teria levado o personagem ao estado no qual se encontra, mas os indícios serão sempre, em última instância, suposições. Desprovidos de informações definitivas sobre o que se passara com Blake antes daqueles dias que serão seus últimos, não compreendemos completamente a essência de seus conflitos, mas sabemos que as contradições são fortes o suficiente para levarem o personagem a uma profunda “desconexão” do mundo. Pautadas por noções tais como *descontextualização* e *despreendimento* (JORDAN, 2007; p.2), as obras de Van Sant e os trabalhos de Westerkamp estabelecem um forte diálogo entre si, relação que explicitaremos mais a frente.

A partir de uma câmera que se mantém quase sempre distante de Blake e do arranjo elaborado entre referências e indícios que se confrontam com uma série de lacunas, Van Sant, numa postura autoral de revisão dos “acontecimentos reais”, questiona e de certo

modo desconstrói, a idéia do *clichê do rock star*. É através do som, todavia que se estabelece a possibilidade de refletir mais profundamente acerca do personagem, seus embates pessoais e seu percurso em direção à morte.

#### **2.4 - Passos e descompassos: as caminhadas da desconexão**

Decorrente do interesse do diretor em abordar personagens “deslocados”, nos mais diversos contextos (como comentamos no Capítulo 1), notamos algumas questões temáticas e formais presentes em *Last Days* e em outras obras de sua filmografia, que contribuem diretamente para a organização de uma narrativa pautada pela desconexão em diferentes perspectivas. Dentre tais questões, interessa-nos refletir acerca das cenas de caminhadas acompanhadas por paisagens sonoras e do conflito instaurado entre o tratamento realista dado às imagens e o poético empregado na banda sonora.

Característica recorrente em seus filmes, Van Sant se apropria do deslocamento dos personagens através de distintos ambientes para, juntamente com o acompanhamento sonoro, sugerir estados de desconexão. Assim, propomos traçar um diálogo entre essas caminhadas acompanhadas de paisagens sonoras (no caso de *Elephant* e *Last Days*, composições de Hildegard Westerkamp) com a modalidade chamada *soundwalk*.

Não há definições rígidas ou descrições definitivas acerca da *soundwalk* (caminhada sonora). Trata-se de uma espécie de exercício que diz respeito, basicamente, a uma excursão pelos mais diferentes espaços, com o principal objetivo de escutar o ambiente ao redor. Existem várias maneiras de praticar essa modalidade: sozinho ou em grupo, com os olhos vendados ou não, guiado por instruções escritas ou verbais, com mapa traçando o trajeto a ser seguido ou simplesmente sem nenhum tipo de orientação, em lugares naturais como florestas e bosques ou espaços urbanos como ruas e estabelecimentos comerciais, através do deslocamento ou até mesmo parado, dentre diversas outras características, mantendo, entretanto, o principal objetivo de ouvir o espaço:

Soundwalking is a practice of focused listening in which one moves through an environment with complete attention to sound (music, noises, voices and tales). Any environment can provide space for soundwalking. Sometimes the walks are guided by a written or verbal instruction. The participants may walk blindfolded, or stand still, or

move in response to the soundfield. Sometimes the walker activates the soundscape – “playing along” with the sounds – using the voice, musical instruments or objects encountered along the way (BASCO, 2011, p. 86).<sup>43</sup>

A experiência da *soundwalk* é creditada ao pioneirismo de Murray Schafer no *World Soundscape Project*, no início da década de 1970, apesar da atividade possuir raízes bem mais antigas e difíceis de serem datadas, como nota a autora Laura Basco (2011) ao comentar que “a prática de ouvir durante a caminhada tem uma longa história nas filosofias de caminhada, bem como nas práticas de caminhadas de meditação”<sup>44</sup>.

Schafer e demais pesquisadores do projeto caminhavam por ambientes de Vancouver (Canadá) e posteriormente por outros lugares do mundo (vilas europeias, por exemplo), captando os sons desses espaços com o intuito de estudar e catalogar diversas paisagens sonoras. Pautada inicialmente nesse intuito, a *soundwalk* romperia, mais tarde, as fronteiras da pesquisa sociológica de Schafer para alcançar, através de artistas como a canadense Janet Cardiff<sup>45</sup> e a própria Hildegard Westerkamp, o terreno das criações sonoras, podendo inclusive ser considerada como uma modalidade dentro do contexto de arte sonora.

Cardiff e Westerkamp, dentre inúmeros outros artistas, transformam o material captado nas *soundwalks* em obras sônicas, fazendo delas compilações em álbuns, incorporando os sons registrados na experiência em instalações sonoras (tal como foram captados nos ambientes ou manipulados e editados), disponibilizando o material em sites que oferecem uma espécie de passeio sonoro por praças, ruas, etc., de diversos lugares do mundo, dentre outras formas. Tão distintos quanto os formatos das *soundwalks*, são os motivos que levam as pessoas (sozinhas ou em grupos) a praticá-las, estejam pautados no interesse pessoal, artístico, educativo ou sociológico.

Soundwalking is an active form of participation in the soundscape, the essential purpose of which is to encourage participants to listen discriminately and to make critical judgments about the sounds heard

---

<sup>43</sup> “*Soundwalking* é a uma prática de escuta focada em que nos movemos através de um ambiente com completa atenção para o som (música, ruídos, vozes e narrativas). Qualquer ambiente pode fornecer um espaço para uma *soundwalking*. Às vezes as caminhadas são guiadas por instruções escritas ou verbais. Os participantes podem andar de olhos vendados, ou ficar parados, ou se mover em resposta ao campo sonoro. Às vezes a pessoa que caminha ativa a paisagem sonora – “interagindo” com os sons, usando a voz, instrumentos musicais ou objetos encontrados ao longo do caminho.” (tradução nossa)

<sup>44</sup> Do original: “The practice of listening while walking has a long history in philosophies of walking, as well as practices of walking meditation.”

<sup>45</sup> <http://www.cardiffmiller.com/>. Último acesso em: 14/08/2012.

and their contribution to the balance or imbalance of the sonic environment (ADAMS et al., 2008).<sup>46</sup>

Não encontramos, nos filmes de Van Sant, *soundwalks* propriamente ditas, da maneira como comentamos acima, mas sim uma combinação de cenas de caminhadas associadas com paisagens sonoras, que compõem uma dinâmica que dialoga com a modalidade que descrevemos. Trata-se do deslocamento cotidiano dos personagens, transformados em momentos subjetivados pela presença de paisagens sonoras, cujos sons, na maioria das vezes, não correspondem aos elementos visuais do quadro, ou seja, ao espaço no qual ocorre o deslocamento em questão.

Observamos essa construção nos espaços naturais pelos quais transitam os personagens em *Gerry* (2002), os adolescentes nos corredores da escola em *Elephant* (2003) e em *Paranoid Park* (2007). Como já foi destacado, em *Last Days*, nas longas caminhadas de Blake pelos arredores do casarão, temos a presença de uma *mise-en-bande* da qual fazem parte sons (trechos de “Doors of Perception”) que indiciam *outros lugares* que não aqueles nos quais o jovem se encontra fisicamente, o que acarreta uma série de desdobramentos na narrativa. Analisaremos brevemente a presença dessas caminhadas sonoras nos filmes citados acima, no intuito de destacar sua importância na construção da desconexão que caracteriza os personagens.

*Gerry* narra a história de dois amigos, ambos chamados Gerry (Casey Affleck e Matt Damon), que se perdem durante uma caminhada por uma trilha. Desprovidos de água e alimento, na tentativa de reencontrar o caminho de volta, os jovens percorrem paisagens distintas entre si: desertos de areia, espaços de pedras e montanhas, vales com vegetação rasteira, que configuram ambientes inóspitos e isolados. Utilizando planos abertos nos quais Gerry e Gerry são praticamente dois pontos perdidos na imensidão daqueles espaços, Van Sant recorre a longos *travellings* que seguem os jovens em suas incessantes caminhadas em busca do caminho que os levem de volta à estrada, sempre acompanhados por paisagens sonoras. Diferentemente de *Last Days*, *Elephant* e *Paranoid Park*, nos quais o diretor traz para as narrativas composições pré-existentes aos filmes (cujos sons não possuem correspondência com a imagem) em *Gerry*, Van Sant se apropria basicamente dos elementos sonoros “naturais” daqueles ambientes, com

---

<sup>46</sup> “*Soundwalking* é uma forma ativa de participação na paisagem sonora, sua finalidade essencial é a de encorajar os participantes a ouvir discriminadamente e fazer julgamentos críticos sobre os sons escutados e suas contribuições para o equilíbrio ou desequilíbrio do ambiente sonoro.” (tradução nossa)

poucas intervenções de sons de sintetizadores e efeitos de distorção sobre os sons captados.

Sons de pássaros, insetos, ventos, trovões, fogo, folhas, pedras, areia, em comunhão com os passos arrastados e a respiração ofegante dos jovens fatigados e sedentos, objetos sonoros que ora se apresentam tal como são encontrados na natureza, ora distorcidos (acompanhando a degradação física e psicológica dos personagens), compõem sonoridades que não dizem respeito apenas aos ambientes externos nos quais os jovens caminham, mas também à suas próprias subjetividades.

Assim, essas paisagens sonoras naturais atuam de modo a ressaltar a magnitude dos espaços frente aos corpos frágeis e cansados dos rapazes, além de evidenciar o silêncio dos jovens, mergulhados no duro desafio de sobreviver frente às adversidades daquela malfadada aventura. Parece haver, no filme, um duplo embate de forças, traduzido por sons: o pulsar vigorante da natureza, e o pulsar da vida dos Gerrys, que se esvai no transcorrer da narrativa. As paisagens sonoras parecem indiciar não apenas a materialidade do mundo externo, mas uma expressão da introspecção e subjetividade perante a situação extrema.



Gerry (Casey Affleck, esq.) e Gerry (Matt Damon, dir.) num eterno caminhar

Em *Paranoid Park*, último filme do que poderíamos considerar como a “Quadrilogia da Morte” de Gus Van Sant, nos deparamos com Alex (Gabe Nevins), um adolescente skatista que, por acidente, torna-se o autor de um brutal assassinato. Com imagens de Super-8, o filme nos apresenta alguns interessantes retratos dos espaços *undergrounds* (túneis, parques, praças) por onde circulam os skatistas.

Além da presença de composições sonoras nas cenas de caminhadas de Alex em espaços externos, como “Song One”, de Ethan Rose<sup>47</sup>, temos também a presença de

<sup>47</sup> <http://www.ethanrosemusic.com/>. Último acesso em: 14/08/2012.

trechos de músicas extra-diegéticas, como “I Can Help”, de Billy Swan e “The White Lady Loves You More”, de Elliot Smith, nas cenas de caminhadas pelos corredores da escola.

A presença destacada na *mise-en-bande* de “Song One”<sup>48</sup> enquanto Alex caminha ou da paisagem sonora “Walk Through Resonant Landscape #2”, de Frances White (paisagens sonoras compostas predominantemente por sons de sintetizadores), quando o jovem se encontra parado, auxiliam na construção de uma espécie de atmosfera suspensa, que desvia a atenção do espectador do que acontece na imagem para o que se passa interiormente com Alex naquele momento. Sua participação no assassinato, o sentimento de culpa e a possibilidade de ser descoberto configuram, para o adolescente, problemas ainda mais sérios dos que os já presentes em sua vida (separação dos pais, problemas com a namorada) questões com as quais precisa lidar sozinho. Assim, esses acompanhamentos sonoros projetam, na imagem, sensações de introspecção e desconexão, dividem Alex entre duas dimensões: o espaço físico pelo qual transita e sua própria subjetividade.



Alex (Gabe Nevins) ao som de “Song One”, de Ethan Rose: skate e culpa

---

<sup>48</sup> “Song One”, do *sound artist* Ethan Rose, faz parte do álbum *Ceiling Songs* (Locust Music, 2006). Diferentemente de “Doors of Perception” de Westerkamp, composição que tem como principal conceito a ideia de ambientes sonoros, elaborada inicialmente para uma instalação ao ar livre em Linz (Áustria), em 1989 (e compreendida pela própria autora como uma composição de *soundscape*), a obra de Rose tende a caracterização de composição eletroacústica, pelas sonoridades trabalhadas e pelo fato de não remeter, diretamente, à construção de espaços sônicos. A maneira como “Song One” atua na cena de caminhada de Alex é, todavia, semelhante ao modo como os trechos de “Doors of Perception” são utilizados tanto em *Elephant* como em *Last Days*. A inserção dessas composições sonoras nessas narrativas está pautada pelo interesse de Van Sant na construção de perspectivas de isolamento e desconexão, e acusam o interesse do diretor pelo uso de sonoridades experimentais, e não apenas tradicionais acompanhamentos musicais.

Inspirado no Massacre de Columbine<sup>49</sup>, *Elephant* acompanha o cotidiano de alguns jovens numa escola de ensino médio, antes dos estudantes Alex (Alex Frost) e Eric (Eric Deulen) entrarem na escola atirando contra os colegas e funcionários. Acompanhamos, no filme, os adolescentes caminhando pelos corredores da escola ao som de trechos das paisagens sonoras “Doors of Perception” (cenas nas quais estão envolvidos em suas atividades cotidianas) e “Beneath the Forest Floor” (momentos nos quais Alex e Eric atiram nos colegas), ambas composições de Hildegard Westerkamp.

O simples deslocamento de John (John Robinson) pelos corredores em direção à saída da escola, de Elias (Elias McConnell) ou Michelle (Kristen Hicks) em direção à biblioteca, ganham outras conotações na presença de trechos de “Doors of Perception”,<sup>50</sup> cujos sons não aludem à nenhuma fonte visível no quadro (e sim a *outros lugares*, como comentamos no presente capítulo). Os fragmentos da paisagem sonora ora ou outra são invadidos por pontuais sons diegéticos (uma voz, um som de armário, referentes à movimentação dos demais alunos nos corredores da escola), mas permanecem destacados e predominantes na *mise-en-bande*.

A relação que se estabelece entre a presença do som de portas que se abrem e fecham para distintos ambientes sonoros (“Doors of Perception”) e o espaço físico (e visível) da escola, instaura uma dupla perspectiva de desconexão nas cenas. No que diz respeito à construção fílmica, ao passo que as imagens estão pautadas na construção de um “realismo” (LUCA, 2011), a banda sonora atua de modo a subjetivar e poetizar as caminhadas. Já na dimensão temática, outra desconexão é notável: os jovens em *Elephant*, ao se deslocarem pelos corredores da escola, parecem divididos entre seus afazeres cotidianos e uma introspecção que os mantém voltados para seus próprios pensamentos e conflitos internos. Dividem com os demais estudantes o espaço diegético dos corredores, mas permanecem, de certo modo, isolados e engajados numa dimensão subjetiva em suas caminhadas.

---

<sup>49</sup> Ocorrido em 20 abril de 1999, no Condado de Jefferson, Colorado (EUA), no qual os estudantes Eric Harris de 18 anos e Dylan Klebold de 17 anos entraram fortemente armados na escola onde cursavam o ensino médio e atiraram em várias pessoas. Dentre as dezenas de feridos, doze estudantes e um professor morreram. Eric e Dylan se suicidaram após o massacre.

<sup>50</sup> Os trechos de “Doors of Perception” presentes em *Elephant* são diferentes dos utilizados por Van Sant em *Last Days*.



John (John Robinson) pelos corredores da escola: entre o que vemos e o que ouvimos

Por fim, em *Last Days* (como iremos observar mais atentamente no Capítulo 3), a presença de seis trechos de “Doors of Perception” na *mise-en-bande* está intimamente relacionada com o estado de desconexão de Blake. Mais notáveis do que em *Elephant*, aqui os fragmentos da obra de Westerkamp sugerem fortemente a presença sonora de outros espaços que não aqueles pelos quais o jovem, isolado e visivelmente perturbado, transita. Analisaremos a presença dos sons de “Doors of Perception” em *Last Days* numa perspectiva subjetiva e poética, que destoa do trabalho de alguns autores, como o do Tiago de Luca, que compreende a presença da paisagem sonora na *mise-en-bande* como uma forma de Van Sant “explorar os processos mentais da percepção, aqui materializado na forma de um estado consciente induzido por drogas” (2011, p. 269)<sup>51</sup>. Interessamos uma abordagem mais abrangente, que relacione os fragmentos da obra de Westerkamp com o colapso e a desconexão de Blake, bem como a aproximação de sua morte, para além do estado alucinógeno em que ele possivelmente vive (questões estas que serão discutidas no próximo capítulo).



Blake e sua caminhada por *outros lugares*

---

<sup>51</sup> Do original: “(...) explorations of a mental processes of perception, here materialized in the form of a drug-induced state of consciousness”.

Como podemos notar nas imagens acima, além da recorrência do uso de paisagens sonoras nas cenas de caminhadas, Van Sant reitera, de um filme para outro, o mesmo enquadramento: a câmera acompanha os personagens em seus deslocamentos, abordando-os de costas, em planos longos. Esse movimento de câmera e o prolongamento temporal do plano proporcionam ao espectador uma experiência sensorial fortemente pautada pelo acompanhamento sonoro.

Interessante notarmos o comentário da própria Hildegard Westerkamp, quando afirma, na entrevista concedida a Jordan (2007), não haver nas *soundwalks* uma inerente obrigação de se responder ao ambiente pelo qual se está transitando. Mesmo que esta experiência sônica nos leve a conhecer e nos familiarizar com os espaços, redescobrir e reativar nosso senso de audição, ainda assim estas caminhadas podem estar relacionadas, como observamos nos filmes de Van Sant, não com um impulso do ser para o exterior que o cerca e pelo qual se desloca, mas para um movimento de interiorização:

But a soundwalk does not necessarily mean that we connect directly/socially to the environment through which we walk, as the emphasis is on listening and not on speaking. We may recognize and get to know it better, but we are not responding. However, there is no trace of alienation in this. It is the opposite: it is an openness to the place in which we are letting it in, acknowledging a relationship, but feeling no obligation to respond (WESTERKAMP em entrevista concedida a JORDAN, 2007: p.9).<sup>52</sup>

Westerkamp completa sua colocação comentando as perspectivas de “isolamento” e “desolação” que resultam das caminhadas sonoras construídas por Van Sant a partir do diálogo estabelecido entre simples deslocamentos dos personagens e suas composições sonoras, que o diretor transporta para a narrativa filmica:

And then there is the type of walking through a space that comes from a place of inner desolation/isolation (through empty institutional corridors and wide open suburban spaces in *Elephant*) or disconnect (through natural environments or even into the town/social environment in *Last Days*), where there is no connection to the environment other than perhaps a few not very meaningful meetings with people. In this walking situation the senses are not open to the

---

<sup>52</sup> “Mas a *soundwalk* não significa necessariamente que nós nos conectemos diretamente/socialmente ao ambiente através do qual nós caminhamos, já que a ênfase é em escutar e não em falar. Podemos reconhecê-lo e conhecê-lo melhor, mas não respondemos. Entretanto, não há qualquer vestígio de alienação nisso. É o oposto: é uma abertura para o lugar em que estamos introduzidos, reconhecendo a relação, mas sentindo nenhuma obrigação de responder.” (tradução nossa)

place in which one walks. The place has no power to enter one's inner world, there is no relationship, no dialogue (Idem).<sup>53</sup>

Assim, notamos que as caminhadas sonoras presentes nos filmes apresentam personagens que não estão necessariamente com os sentidos abertos para o lugar no qual se deslocam. Nessas situações, o ambiente não alcança o ser, “não há nenhuma relação, não há diálogo”, apenas uma subjetivação do momento, uma dinâmica de introspecção.

Curiosamente, é na ausência de conexão entre os personagens dos filmes de Van Sant e os ambientes pelos quais transitam, e na presença de sons que representam tal despreendimento, que Westerkamp afirma ver a possibilidade do espectador entrar em contato com os conflitos representados na tela. A compositora destaca:

The presence of extended walking shots in Van Sant's films is a brilliant way of connecting inner worlds between the people on the screen and us viewers. The close-up shots of a person moving, sometimes only the head from the back, together with the accompanying sounds/soundscapes, create that inner connectedness from viewer to person on screen (Idem, p. 10).<sup>54</sup>

Ao passo que as imagens nos apresentam nada mais do que banais deslocamentos do cotidiano (uma caminhada até a biblioteca em *Elephant*, a ida até o casarão em *Last Days* ou até um banco para se sentar em *Paranoid Park*), o tratamento acústico dessas cenas determinam a criação de um movimento velado de interiorização e exteriorização do ser, ou seja, uma relação ora de “alienação”, com o espaço no qual se está inserido, ora de “engajamento”.

As Westerkamp's comments suggest, the variations between the extremes of engagement and alienation within the environments that Van Sant's characters inhabit creates the very particular relationship that these films enable with their audiences (JORDAN, 2007: p. 12).<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> “E então existe o tipo de caminhada através do espaço proveniente de um lugar de desolação/isolamento interior (através dos corredores institucionais vazios e espaços abertos suburbanos em *Elephant*) ou desconexão (através dos ambientes naturais ou até mesmo dentro do ambiente da cidade/social em *Last Days*), onde não há nenhuma conexão com o ambiente a não ser algumas reuniões não muito significativas com pessoas. Nessas situações de caminhada os sentidos não estão abertos para o lugar no qual se caminha. O lugar não tem poder de entrar no mundo interior da pessoa, não há nenhuma relação, não há diálogo.” (tradução nossa)

<sup>54</sup> “A presença de planos com longas caminhadas nos filmes de Van Sant é uma maneira brilhante de conectar os mundos interiores entre as pessoas na tela e nós espectadores. Os close-ups da pessoa se movendo, às vezes apenas a cabeça vista de trás, juntos com o acompanhamento de sons/paisagens sonoras, criam essa conexão interior entre espectador e a pessoa na tela.” (tradução nossa)

<sup>55</sup> “Tal como o comentário de Westerkamp sugere, as variações entre os extremos do engajamento e da alienação com os ambientes nos quais os personagens de Van Sant habitam, criam a relação muito particular que esses filmes permitem com suas audiências.” (tradução nossa)

Notamos que os termos “engajamento” e “alienação” utilizados por Randolph Jordan para descrever essa mudança, catalisada pelo tratamento sonoro, não diz respeito a qualquer contexto político ou ideológico, mas sim a estados de conexão e desconexão. Ou seja, estar engajado ou alienado a tudo aquilo que o cerca, sendo que a diferença entre “engajamento” e “alienação” não se traduz numa mudança de postura dos personagens, ou em suas ações. Não há indícios desse estado de introspecção nas imagens. Podemos inferir tal alienação/desconexão pelo tratamento sonoro, que representa, de certo modo, uma *exteriorização da subjetividade*.

Assim, através da dinâmica desses extremos, Van Sant cria o particular diálogo dessas obras com seus espectadores. “O espaço sonoro faz frente não somente às qualidades materiais de objetos e espaços físicos”, comenta Campesato e Iazzetta, “mas também à ressonância de nossos próprios corpos e à percepção de nós mesmos.” (2006: p. 776). A “percepção de nós mesmos” através dos espaços sonoros, comentada pelos autores, representa, nos filmes, um modo de perceber o outro, de compartilhar sentimentos e sensações que não são ditas, um furor do qual talvez os próprios personagens não estejam conscientes, mergulhados nos afazeres do cotidiano.

Espécie de traço estilístico do diretor, consideramos essas caminhadas e o modo como são construídas (enquadramento, tratamento sonoro) parte de um conjunto de características que Van Sant reitera em seus filmes e que configuram perspectivas de desconexão. Desconexão que ocasiona, na narrativa, “outras conexões”, ou seja, a representação sensorial de outras dimensões. Para além da configuração de um mundo exterior, que Van Sant busca retratar sem amenizar seu caráter complexo e contraditório, temos também a representação de um mundo interior tão denso e enigmático, um tanto quanto intangível, subjetividades estas construídas com a imprescindível participação da banda sonora.

## **CAPÍTULO 3: *Mise-en-bande*: Harmonias e Embates Sonoros**

### **3.1 - Adentrando as portas**

No presente capítulo, nos dedicaremos à análise de seis sequências do filme, escolhidas, dentre as demais, por apresentarem interações sonoras densas e, como veremos adiante, importantes para os discursos narrativos propostos por Van Sant. Nas sequências em questão, temos a presença de fragmentos de “Doors of Perception” na *mise-en-bande*. Propomos, entretanto, estabelecer no transcorrer das análises, um diálogo com outras cenas do filme, de modo a evidenciar a construção sonora da narrativa num aspecto mais amplo.

Com a finalidade de diferenciá-las, nomeamos as sequências segundo o contexto narrativo, caracterizando-as da primeira à última, respectivamente, com os seguintes títulos: “Outros lugares”, “O badalar dos relógios”, “Blake caçador”, “Entre duas sonoridades”, “Notas de uma vida em direção ao fim” e “O último dia”. Nelas, destacaremos as interações sonoras existentes entre os sons naturalistas (e as intenções de Van Sant em valorizar a acústica e a materialidade dos espaços diegéticos), os trechos musicais (com a presença de estilos diversificados, que não contemplam diretamente o estilo *grunge*, nem mesmo apenas o *rock*, relacionados no filme com performances e videoclipe), a voz de Blake (ruidosa, sua fala caracteriza-se como resmungos incompreensíveis que auxiliam na caracterização do personagem) e os fragmentos da composição “Doors of Perception”, de Westerkamp (e sua participação na construção de uma nova dimensão espaço-temporal nas imagens).

Na elaboração das análises, comentaremos, inicialmente, o contexto narrativo das sequências (utilizando algumas imagens do filme), junto com a descrição sonora, na qual os objetos sonoros da composição de Westerkamp serão destacados em negrito. Para uma melhor compreensão dos sons presentes e suas interações, desenvolvemos uma tabela e um gráfico, os quais apresentam resultados da análise pautados na perspectiva da percepção, e não de dados do processo de edição do material sonoro do filme.

A Tabela de Análise, baseada no modelo utilizado por HICKMANN (2008) e OPOLSKI (2009), apresenta o mapeamento dos objetos sonoros presentes em cada sequência. De forma a possibilitar uma descrição mais rigorosa, dividimos a sequência,

na Tabela, em trechos menores, fragmentação baseada na presença de cortes dentro da sequência (separação entre os planos feita pela própria montagem) ou pela marcação de determinados sons da *mise-en-bande* que, juntamente com a imagem, permitiram selecionar partes menores. Para organizar essa divisão, a Tabela apresenta a minutagem de cada trecho, com a descrição das ações.

Ainda no intuito de mapear a composição sonora, destacamos alguns parâmetros, presentes na Tabela de Análise de modo a oferecer informações relevantes acerca dos sons:

<p><b>Referente ou não à diegese:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>nD: não diegético</b></li> <li>▪ <b>D: diegético</b></li> </ul>	<p><b>Perspectiva diegética (som direto):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>hiper-realista</b></li> <li>▪ <b>naturalista</b></li> </ul>
<p><b>Sonoridades (frequência):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>N: natural (som direto/original)</b></li> <li>▪ <b>P: processado (som sintetizado ou transformado)</b></li> </ul>	<p><b>Intensidade Relativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>muito alta ( 4 )</b></li> <li>▪ <b>alta ( 3 )</b></li> <li>▪ <b>média ( 2 )</b></li> <li>▪ <b>baixa ( 1 )</b></li> </ul>

Como podemos notar no quadro de legendas acima, classificaremos os sons como: **diegéticos** ou **não diegéticos**, utilizando respectivamente as letras **D** e **nD**; no que concerne à perspectiva do som direto (diegético), como **naturalista** (quando apresenta uma intensidade relativa/volume numa perspectiva realista) e **hiper-realista** (com intensidade relativa acima do esperado, exagerada); com relação à natureza das sonoridades, como **natural** (quando se tratar de som direto sem pós-tratamentos) ou **processado** (referente a sons sintetizados ou transformados após captação), representados respectivamente pelas letras **N** e **P**; com intensidade relativa (volume) pontuada pela escala de 4 a 1, sendo **muito alta (4)**, **alta (3)**, **média (2)** e **baixa (1)**. Por

fim, destacaremos a perspectiva espacial da composição sonora, com os parâmetros **centralizado, direita** ou **esquerda**.

Além da Tabela de Análise, elaboramos o Gráfico de *Mise-en-bande*, com o objetivo de ilustrar a relação entre os diversos sons. O Gráfico pontua a listagem dos diversos objetos sonoros em seu eixo vertical (Y) e a minutagem da sequência no eixo horizontal (X), possibilitando determinar o momento no qual começamos a escutar determinado som, quais outros objetos sonoros também são audíveis no mesmo período e quando cada um deles cessa. Devido à duração prolongada de algumas sequências analisadas, optamos por ilustrar com o Gráfico os dados analisados em cerca de um minuto de cada uma delas, de modo a evidenciar parte de sua dinâmica sonora.

O Gráfico de *Mise-en-bande* representa uma tentativa de adequar às ideias apresentadas pelo gráfico de Altman, Jones e Tratoe (utilizado para analisar filmes do período da transição entre cinema silencioso e sonoro), dentro de um contexto de interações sonoras mais densas e complexas, como as apresentadas em *Last Days*.

Manteremos os parâmetros de análise referentes à **intensidade relativa** e **sonoridades (frequência)**, apresentados no quadro acima, acrescentando uma legenda de cores para distinguir a natureza dos diversos elementos sonoros:

<b>Diegético (D)</b>	<b>Voz</b>
	<b>Música</b>
	<b>Efeitos sonoros</b>
<b>Não diegético (nD)</b>	<b>“Doors of Perception”</b>

Assim, cada sequência analisada apresentará uma Tabela de Análise e um Gráfico de *Mise-en-bande*, de modo a contribuir para a representação e compreensão das interações sonoras abordadas.

No que diz respeito à presença de “Doors of Perception”, os trechos utilizados por Van Sant nos seis momentos destacados integram a mesma composição e compartilham do mesmo conceito. Embora apresentem coerência estética e formal, os objetos sonoros e os arranjos entre eles variam de um trecho para outro. Sendo assim, cada fragmento será considerado, nesta pesquisa, como uma paisagem sonora distinta e cabe a nós analisarmos os recortes feitos pelo diretor e por Leslie Shatz na obra de Westerkamp.

Na íntegra, “Doors of Perception” possui trinta minutos, dos quais Van Sant utiliza, no filme, cerca de treze minutos e meio. Além das partes selecionadas da obra de Westerkamp, é preciso considerar também a escolha de cada trecho para determinada cena, levando em consideração que a variação dos objetos sonoros, arranjos, densidades, texturas, ritmos e o modo como se insere na estrutura cênica, faz com que cada paisagem sonora atue não só como parte de um contexto que se estende por todos os fragmentos (a de *outros lugares* possíveis de serem adentrados pelas portas da percepção), mas também com outras perspectivas, derivadas de seu conteúdo sonoro particular e da relação estabelecida com os demais elementos sonoros da cena.

### 3.1.1 - 1ª sequência: “Outros lugares”

A primeira sequência analisada encontra-se no início de *Last Days*. Depois de passar a noite na mata, Blake retorna, durante o amanhecer, ao casarão. O primeiro trecho de “Doors of Perception” (e sua relação com os sons diegéticos da cena) inicia com a aproximação do personagem da casa (**1a**). Ouvimos, a princípio, o som das folhas das árvores balançando com o vento e, em seguida, **som de chaves** e de uma **porta** abrindo. **Quatro notas musicais** soam, cujo timbre lembra um órgão. Ao mesmo tempo, fica evidente o som dos passos de Blake e de sua respiração. Vale notar que as folhas permanecem audíveis durante todo este trecho.

Com o corte, temos Blake já mais próximo da residência (**1b**): a câmera movimentase junto e próxima a ele, acompanhando-o na lateral do casarão (**1c**), até se aproximar da estufa (**1d**), enquadrando o jovem de costas nesse percurso (plano-sequência). Do início

desse trecho (Blake próximo à residência, passando embaixo de um arco) até o final (próximo à estufa, prestes a adentrá-la), ouvimos a seguinte ordem de sons: passos de Blake (audíveis durante todo este trecho), **porta fechando** e resmungos do jovem. **Outra porta abre** e surge **o som de um motor de moto**. Blake tosse, **o som do motor** diminui. Após, ouvimos Blake respirar e, mais uma vez, o som da **porta fechando**. Novamente soam os resmungos do jovem seguidos por um **apito de navio** (neste momento termina **1b**).

Ao iniciar o plano **1c**, outra vez ouvimos uma **porta abrindo**. Os resmungos e os passos de Blake continuam por toda a sequência. Com eles, agora, sons de pássaros, seguidos pela respiração de Blake e **por uma porta fechando**. Soam **sinos** e Blake respira profundamente. Junto aos **sinos** ouvimos **vozes orando**. Blake prossegue resmungando. Ao ouvirmos novamente o som de **porta fechando**, cessam as **vozes**, mas os **sinos** seguem badalando. Outra **porta se abre** e as **vozes orando** retornam. Uma **porta fecha** e encerra-se o som das **vozes** (neste momento termina **1c**). As **vozes em oração** retornam, rapidamente, no início do plano **1d**. Após cessarem, restam os resmungos, o som dos **sinos**, Blake respirando profundamente uma vez mais e seus passos.

Ao chegar até a estufa, outro corte faz a transição para Blake (agora enquadrado frontalmente, num plano sem movimento de câmera) já dentro deste espaço (**1e**), onde pega uma pá. Continuamos a ouvir o som de **sinos** badalando, a porta da estufa abrindo e os passos arrastados de Blake dentro desse espaço. A porta da estufa volta a se movimentar (por conta do vento) e a ranger. Ouvimos, em seguida (junto com o ranger da porta da estufa e os **sinos**), uma **porta fechando** e os passos arrastados de Blake.

O terceiro corte da sequência apresenta o jovem, com a pá na mão, caminhando em direção ao outro lado do casarão: Blake, descendo pelo gramado, escorrega e cai (**1f**). O som dos **sinos** prossegue incessante. Soam também os passos de Blake e, em seguida, o som do atrito do seu corpo (quando cai e se levanta) no chão coberto por folhas, junto com o vento.

A câmera fixa, um pouco mais distante, começa a se movimentar e acompanhá-lo (já de pé) conforme se direciona para trás de uma vegetação mais alta (**1g**). O som dos **sinos** permanece, bem como os passos de Blake. Voltam **vozes orando**. Uma **porta se fecha** e os **sinos**, por fim, cessam.

Blake, atrás da vegetação mais alta, começa a cavar um buraco (**1h**). Ouvimos o som de **porta fechando** mais uma vez, um galho quebrando (junto com os passos de Blake,

que perpassam toda a sequência), **motor de moto** e, em seguida, um pequeno trecho de uma **melodia**. Seguem alguns sons de **trânsito** (veículo acelerando, freando) e, após, o som da pá sendo cravada na terra. Uma **porta abre**. Ouvimos Blake arremessando uma pedra para longe, seguido pelo **som de uma gaivota**. Outro som de **trânsito** surge (um veículo se deslocando). Enquanto isso, ouvimos o som da terra sendo arremessada (conforme Blake cava o buraco) e outra **porta fechando**, no final da sequência.

A paisagem sonora cessa quando, após mais um corte, a câmera pela primeira vez está dentro da residência, no quarto em que Scott e Asia dormem e de onde, através da janela, é possível ver Blake desenterrando algo do lado de fora. Sendo assim, sua introdução na narrativa se dá sem nenhum tipo de sincronismo com a imagem (apenas com a aproximação do jovem do casarão), mas seu encerramento está em sincronia com o corte da imagem e a transição do espaço externo da propriedade para o interno.

1a



1b



1c



1d



1e



1f



1g



1h



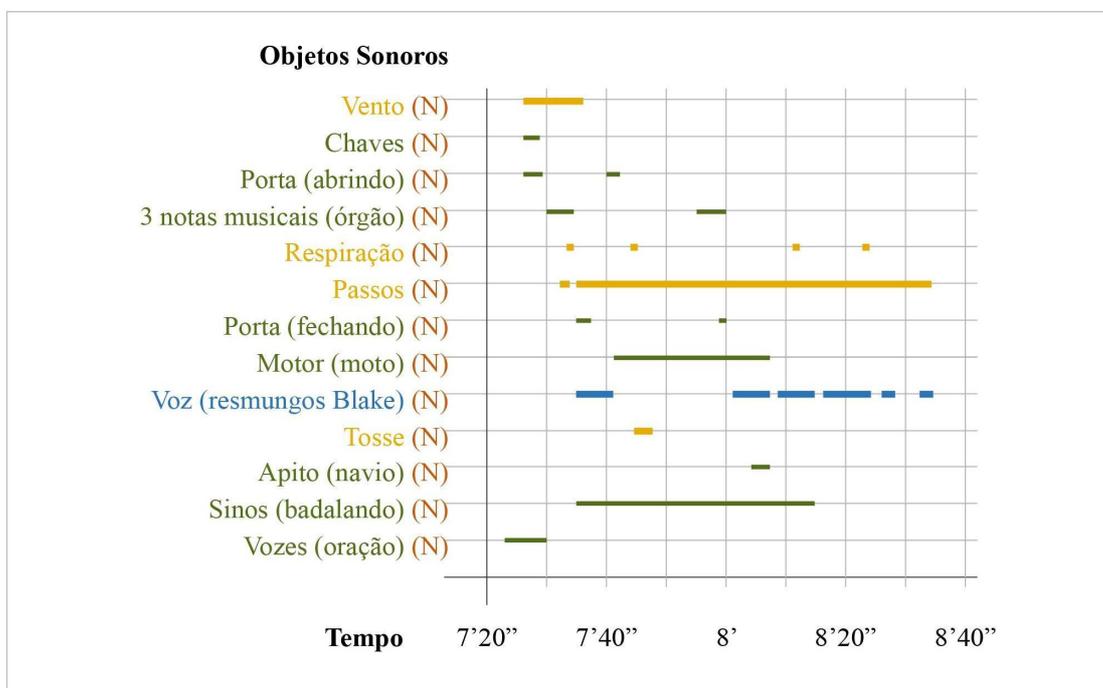
**Tabela de Análise 1:** “Outros lugares” (00h:07min:26s até 00h:10min:35s)<sup>56</sup>:

<b>Tempo</b>	<b>Descrição da cena</b>	<b>Objetos Sonoros</b>	<b>Espacialização</b>	<b>Perspectiva Diegética (som direto)</b>
00h:07min:26s até 00h:07min:34s	Blake, saindo da mata, caminha em direção ao casarão. (imagem 1a)  [corta para:]	Folhas das árvores [D / N / 3] Chaves [nD / N / 2] Porta (abrindo) [nD / N / 2] 3 notas musicais (orgão) [nD / N / 2] Passos [D / N / 3] Respiração [D / N / 3]	Centralizado	Hiper-realista
00h:07min:35s até 00h:08min:06s	Blake passa embaixo de um arco e continua caminhando. (imagem 1b)  [sem corte para:]	Porta (fechando) [nD / N / 2] Respiração [D / N / 3] Passos [D / N / 3] Porta (abrindo) [nD / N / 2] Motor (moto) [nD / N / 2] Tosse [D / N / 3] 3 notas musicais (órgão) [nD / N / 2] Voz/fala (resmungos) [D / N / 3] Apito (navio) [nD / N / 2]	Centralizado	Hiper-realista
00h:08min:07s até 00h:08min:38s	Blake prossegue sua caminhada, passando pela lateral do casarão. (imagem 1c)  [sem corte para:]	Porta (abrindo) [nD / N / 2] Passos [D / N / 3] Voz/fala (resmungos) [D / N / 3] Pássaros [D / N / 3] Respiração [D / N / 3] Porta (fechando) [nD / N / 2] Sinos [nD / N / 2] Vozes (oração) [nD / N / 2]	Centralizado	Hiper-realista
00h:08min:39s até 00h:08min:51s	Blake já avista a estufa, para onde se dirige. (imagem 1d)  [corta para:]	Sinos [nD / N / 2] Voz/fala (resmungos) [D / N / 3] Passos [D / N / 3] Vozes (oração) [nD / N / 2] Porta (fechando) [nD / N / 2] Respiração [D / N / 3]	Centralizado	Hiper-realista
00h:08min:52s até 00h:09min:10s	Blake abre a porta da estufa, entra e procura algo. (imagem 1e)  [corta para:]	Sinos [nD / N / 2] Porta da estufa (abrindo) [D / N / 3] Passos na estufa (arrastados) [D/N/3] Vento [D / N / 3] Porta da estufa (rangendo) [D / N / 3] Porta (fechando) [nD / N / 2]	Centralizado	Hiper-realista

<sup>56</sup> A minutagem e a transcrição de legendas foram feitas a partir da cópia lançada e comercializada em DVD (Colorido/ 96 min./ Dolby Digital 5.1), em 2007, pela Warner Bros. Entertainment Inc. (ver ficha técnica do filme no Anexo).

<p>00h:09min:11s até 00h:10min:05s</p>	<p>Blake, carregando uma pá, escorrega no gramado que cerca o casarão. Se levanta e continua caminhando em direção a uma vegetação mais alta. (imagem 1f e 1g)</p> <p>[sem corte para:]</p>	<p>Sinos [nD / N / 2] Passos [D / N / 2] Blake caindo (atrito com as folhas) [D / N / 2] Vento [D / N / 2] Vozes (orando) [nD / N / 2] Porta (fechando) [nD / N / 2] Voz/fala (resmungos) [D / N / 2] Gaivota [nD / N / 2] Buzina (som trânsito) [nD / N / 2]</p>	<p>Centralizado</p>	<p>Natural</p>
<p>00h:10min:06s até 00h:10min:35s</p>	<p>Atrás da vegetação, Blake começa a cavar um buraco com a pá. (imagem 1h)</p> <p>[fim da sequência]</p>	<p>Porta (fechando) [nD / N / 2] Galho quebrando [D / N / 2] Motor (moto) [nD / N / 2] Melodia [nD / N / 2] Passos [D / N / 2] Motor/freada (sons de trânsito) [nD / N / 2] Pá cravada na terra [D / N / 2] Pedra sendo arremessada [D / N / 2] Gaivota [nD / N / 2] Pá cavando [D / N / 2] Terra sendo arremessada [D / N / 2]</p>	<p>Centralizado</p>	<p>Natural</p>

### Gráfico de *Mise-en-bande* 1: “Outros lugares”



#### Elementos sonoros da mise-en-bande

<b>Diegético (D)</b>	Voz
	Música
	Efeitos sonoros
<b>Não diegético (nD)</b>	<i>Doors of Perception</i>

#### Intensidade Relativa:

muito alta (4)	██████████
alta (3)	████████
média (2)	██████
baixa (1)	████

#### Sonoridades (frequência):

(N) natural (som direto original)
(P) processado (som transformado)

A primeira intervenção de “Doors of Perception” na narrativa causa, inicialmente, certo estranhamento. O espectador, ainda não familiarizado com Blake, questiona-se acerca da natureza e origem daqueles sons que o acompanham, para os quais, diferentemente dos efeitos sonoros e da voz, presentes no filme até então, não é possível encontrar um referencial na imagem.

Somado ao fato de que para o fragmento da paisagem sonora não existe nenhum correspondente visual no quadro, a ausência de reação, por parte de Blake, com relação a esses sons, nos leva a compreender que o jovem não os escuta conscientemente, ou seja, os objetos sonoros da obra de Westerkamp não pertencem à diegese, mas possivelmente a uma dimensão paralela.

Os sons de “Doors of Perception”, além de estarem relacionados entre si numa dinâmica interna, não reverberam no ambiente tal como os sons diegéticos (que reiteram a espacialidade e materialidade dos espaços diegéticos). Essas características permitem que a paisagem sonora, mesmo perante o tratamento hiper-realista dado aos sons diegéticos durante parte da sequência, permaneça em destaque na *mise-en-bande*.

A dinâmica sonora (interna) da paisagem sonora, como discutido no Capítulo 2, está pautada na construção de *espaços representacionais*. Ao passo que os sons diegéticos evidenciam a dimensão física dos ambientes presentes na imagem (a mata, os arredores do casarão, a estufa), os sons da paisagem sonora indiciam a presença de espaços não diegéticos: um centro urbano (através dos sons de motor, buzina, sons de trânsito), um ambiente marítimo (som de gaivota, apito de navio), uma cerimônia religiosa (sinos, vozes orando), nenhum deles compatível aos espaços no qual Blake está inserido fisicamente. Assim, na construção da *mise-en-bande*, a relação entre os efeitos sonoros diegéticos e os sons de “Doors of Perception” possui uma perspectiva dissonante, sendo eles representativos de distintas espacialidades (ideia que iremos desenvolver mais adiante).

Dadas essas características, a composição da *mise-en-bande* aponta, desde o início da narrativa, para uma possível conexão entre essas dinâmicas sonoras e o estado no qual se encontra Blake, que nos é apresentado solitário no meio da mata, magro, sujo, com vestes e cabelos desajeitados, murmurando frases desconexas, num caminhar instável.

É importante notarmos que as interações sonoras da primeira sequência analisada ainda contam com a presença da voz do jovem. Vivendo um momento de crise e colapso (tal como o espectador irá notar no transcorrer do filme), Blake evita ao máximo o contato com outras pessoas e passa a maior parte do tempo andando sozinho pelos espaços internos e externos do casarão, falando consigo mesmo.

Quando interpelado por alguém, muitas vezes o jovem não responde, impossibilitando uma dinâmica que se possa caracterizar como diálogo. Sua fala, que na maioria das vezes, pela incompreensão das palavras, se caracteriza como resmungos (tal como na sequência em questão) é breve e vaga; sua voz, como se lhe faltassem energias, é fraca e facilmente dispersiva.

Referente à hierarquização dos elementos sonoros e aos possíveis valores ideológicos atrelados, Mary Ann Doane comenta:

The stratification, the continual subdivision which the sound track undergoes, is aligned with the aim of sustaining a rigid hierarchy of

sounds. Because the microphone itself, whether omnidirectional or unidirectional, is not sufficiently selective, because it does not guarantee that the ideological values accorded to sounds and their relationships will be observed in the recording, the expensive mixing apparatus which will enforce that hierarchization is standardized. Dialogue is given primary consideration and its level generally determines the levels of sound effects and music. (...) Sounds effects and music are subservient to dialogue and it is, above all, the intelligibility of the dialogue which is at stake, together with its nuances of tone (DOANE, 1985: p.58).<sup>57</sup>

As interações sonoras da sequência analisada, representativa do tratamento que perpassa toda a narrativa, demonstram que a elaboração da banda sonora feita por Van Sant e Shatz em *Last Days* contesta o espaço recorrentemente privilegiado da voz/diálogo, como destaca Mary Ann Doane. Desprovida de seu poder discursivo, a voz de Blake, ruidosa, se mistura com os demais elementos sonoros nas interações da *mise-en-bande*.

### 3.1.2 - 2ª sequência: “O badalar dos relógios”

Logo após vermos Blake (através da janela do quarto em que Scott e Asia dormem) cavando algo ao lado do casarão, nos deparamos com o jovem na cozinha, onde lava na pia o que desenterrou: uma caixa de charutos Tom Moore, dentro de um saco plástico, semelhante à encontrada ao lado do corpo de Kurt Cobain depois de seu suicídio (na qual o líder do Nirvana guardava heroína).

Blake coloca a caixa de charutos, ainda envolvida pelo saco plástico, dentro da pia e liga a torneira, deixando a água escorrer sobre o pacote. Ignorando o som (diegético) do telefone que toca em outro cômodo, acende um cigarro e encontra, ao lado da geladeira, um bilhete colado na parede, que afirma que “a arma está no guarda-roupa do quarto”. O

---

<sup>57</sup> “A estratificação, a subdivisão contínua que a trilha sonora sofre, está alinhada com o objetivo de sustentar uma rígida hierarquia de sons. Porque o microfone em si, seja omnidirecional ou unidirecional, não é suficientemente seletivo, porque ele não garante que os valores ideológicos concedidos aos sons e suas relações serão observados na gravação, o aparato caro da mixagem que faz cumprir essa hierarquização é padronizado. Ao diálogo é dada consideração primária e seu nível geralmente determina o nível dos efeitos sonoros e da música. (...). Efeitos sonoros e música são subservientes ao diálogo e é, acima de tudo, a inteligibilidade do diálogo que está em jogo, juntamente com as nuances de tom.” (tradução nossa)

jovem abre a geladeira, pega uma garrafa de leite e uma caixa de cereais no armário. Prepara para si uma tigela de cereais. Fecha a torneira da pia, tira a caixa de charutos de dentro do saco plástico, colocando-a sobre a mesa.

A segunda sequência a ser analisada inicia depois dessas ações, em sincronismo com o corte que faz a transição entre a cozinha e o próximo plano: Blake sobe as escadas para o andar superior do casarão, resmungando coisas desconexas, com a tigela de cereais na mão. A partir desse momento, sons diegéticos passam a interagir com o segundo fragmento de “Doors of Perception”. A câmera se mantém fixa e permite ao espectador ver apenas parte do corpo do jovem enquanto ele sobe as escadas **(2a)**. Ouvimos, nesse trecho inicial, o som de uma máquina em funcionamento, que nos remete a uma **máquina de costura**, junto com as **badaladas compassadas de um relógio**. Após as duas primeiras **badaladas**, cessa o som da **máquina de costura** e surge uma **porta fechando**. As **badaladas do relógio** continuam, junto com os resmungos de Blake e seus passos. Quando o jovem chega ao final da escada, as **badaladas do relógio** tornam-se **descompassadas**.

Um corte nos apresenta Blake já no corredor **(2b)**, caminhando em direção ao quarto. Nesse percurso, enquadrado de costas, ele começa a tombar o corpo de lado, indício de que não se sente bem. As **badaladas do relógio**, além de soarem descompassadas, se tornam também **distorcidas**. Permanecem audíveis e junto com elas o **som da máquina de costura**. Ouvimos também a respiração profunda de Blake e seus passos pelo corredor.

A câmera se mantém fixa e vemos o jovem adentrar o quarto **(2c)**, onde coloca a tigela no chão **(2d)** e, vagarosamente, tomba o corpo na cama **(2e)**. Permanecem presentes as **badaladas descompassadas/distorcidas do relógio**, junto com a **máquina de costura**, que logo cessa. Temos então o som da tigela sendo colocada no chão e o corpo de Blake tombando na cama.

Outro corte faz a transição para o espaço interno do quarto: o plano nos apresenta, frontalmente, o jovem deitado na cama, levantando o corpo devagar **(2f)**. Sua expressão cadavérica, em comunhão com suas vestes desgrenhadas e sujas, acusa sua degradação física e mental **(2g)**. Tal degradação, aliás, dialoga com o próprio ambiente gasto e decadente do casarão. Continuam as **badaladas descompassadas/distorcidas do relógio** e, ao fundo, uma **ressonância** grave torna-se evidente.

A finalização da sequência ocorre de modo mais fluído, como se os sons se dissolvessem no ar, quando Blake, em outra parte da casa, abre as portas de um armário

(2h) e mexe em algumas roupas: é o local em que possivelmente encontra (já que não vemos isso acontecer) o vestido preto que estará usando em seguida, quando em um outro armário, pega uma espingarda (a arma referente ao bilhete na cozinha). Ouvimos, no final da sequência, a porta que Blake abre, seus passos e a maçaneta do armário que tenta abrir. Junto com esses sons, a **ressonância** “de fundo” vai se enfraquecendo até cessar completamente.

2a



2b



2c



2d



2e



2f



2g



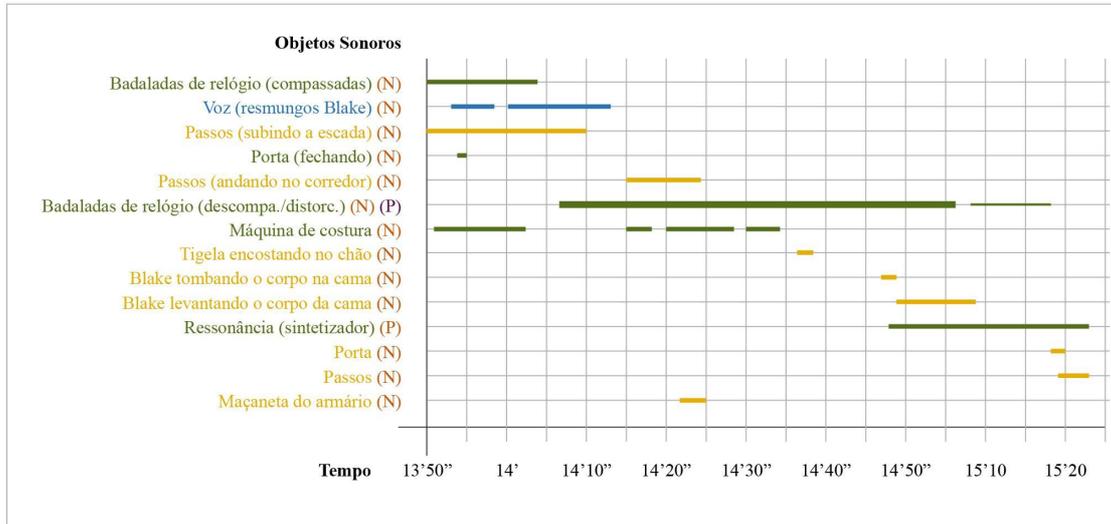
2h



**Tabela de Análise 2: “O badalar dos relógios” (00h:13min:51s até 00h:15min:25s)**

<b>Tempo</b>	<b>Descrição da cena</b>	<b>Objetos Sonoros</b>	<b>Espacialização</b>	<b>Perspectiva Diegética (som direto)</b>
00h:13min:51s até 00h:14min:14s	Blake, com uma tigela de cereais na mão, sobe as escadas para o andar superior do casarão. (imagem 2a)  [corta para:]	Badaladas de relógio (compassadas) [nD / N / 2] Máquina de costura [nD / N / 2] Voz/fala (resmungos) [D / N / 1] Porta (fechando) [nD / N / 2] Passos [D / N / 1] Badaladas de relógio (descompassadas) [nD / N / 2]	Centralizado	Natural
00h:14min:15s até 00h:14min:48s	Já no andar de cima, Blake caminha pelo corredor em direção ao quarto. Ao adentrar o cômodo, coloca a tigela no chão e tomba o corpo na cama. (imagens 2b, 2c, 2d e 2e)  [corta para:]	Badaladas de relógio (descomp./distorcidas) [nD / N / 2] Máquina de costura [nD / N / 2] Respiração [D / N / 1] Passos [D / N / 1] Tigela colocada no chão [D / N / 1] Blake tombando na cama [D / N / 2]	Centralizado	Natural
00h:14min:49s até 00h:15min:17s	Blake, com uma expressão cadavérica, levanta o corpo da cama e se mantém sentado. (imagem 2f e 2g)  [corta para:]	Badaladas de relógio (descomp./distorcidas) [nD / N / 2] Blake levantando da cama [D / N / 1] Ressonância (sintetizador) [nD / P / 2]	Centralizado	Natural
00h:15min:18s até 00h:15min:25s	Blake, em outra parte da casa, abre portas de um armário, mexendo em roupas. (imagem 2h)  [fim da sequência]	Porta (abrindo) [D / N / 3] Ressonância (sintetizador) [nD / P / 2] Passos [D / N / 3] Maçaneta (armário) [D / N / 3]	Centralizado	Hiper-realista

### Gráfico de *Mise-en-bande* 2: “O badalar dos relógios”



#### Elementos sonoros da mise-en-bande

<b>Diegético (D)</b>	Voz
	Música
	Efeitos sonoros
<b>Não diegético (nD)</b>	<i>Doors of Perception</i>

#### Intensidade Relativa:

muito alta ( 4 )	██████████
alta ( 3 )	██████████
média ( 2 )	██████████
baixa ( 1 )	██████████

#### Sonoridades (frequência):

(N) natural (som direto original)
(P) processado (som transformado)

Diferentemente da primeira inserção de “Doors of Perception” na narrativa, nessa sequência a intensidade relativa dos sons diegéticos é menor que a dos sons da obra de Westerkamp, com exceção do último trecho, no qual o fragmento de paisagem sonora começa a se dissipar e os efeitos sonoros diegéticos retornam à posição de destaque na dinâmica sonora, num tratamento hiper-realista.

As interações sonoras desse momento da narrativa destoam também pela presença, em “Doors of Perception”, de sons que não são naturalistas, ou seja, sons sintetizados ou processados. A análise da sequência traz a forte impressão de que essa “ressonância” que perpassa parte da paisagem sonora é originada a partir das próprias badaladas do relógio que, num primeiro momento, são apresentadas descompassadas, depois distorcidas e, em seguida, na forma de um ruído de fundo, perdendo quase que completamente a ligação com o som inicial do relógio.

Uma vez mais, sons diegéticos e os objetos da paisagem sonora estabelecem uma relação de representação de duas dimensões distintas, respectivamente o que

compreendemos como “realidade” diegética e uma perspectiva paralela. Essa dinâmica de *mise-en-bande* reforça a possibilidade de compreender o colapso de Blake através das interações sonoras, como iremos discutir adiante.

### 3.1.3 - 3ª sequência: “Blake caçador”

Depois do segundo fragmento de “Doors of Perception” se dissolver na *mise-en-bande* (enquanto Blake abre as portas de um guarda-roupa), temos um corte para o plano em que vemos o jovem usando um vestido preto (referência ao vestido usado por Kurt Cobain em algumas apresentações do Nirvana) em outro cômodo da casa, onde encontra a espingarda em um armário. Em seguida, outro corte faz a transição para Blake sentado em frente a um espelho, penteando o cabelo e passando delineador no olho. Enquadrado de costas pela câmera fixa, enquanto o roqueiro está de frente para o espelho, ouvimos o som (diegético) do telefone que toca. Novamente um corte: o jovem, na sala, atende à chamada. A pessoa que ligou não se identifica mas, levando em consideração o teor de sua fala, referente à organização de uma turnê (fala, inclusive, que Blake apenas escuta, sem responder), é possível inferir que se trata de um empresário/agente.

Antes mesmo de a pessoa terminar de falar, Blake desliga o telefone e permanece alguns segundos olhando para a espingarda, ainda em suas mãos. Mais um corte e temos o início da próxima sequência, com o terceiro fragmento de “Doors of Perception”: de vestido preto, gorro na cabeça e espingarda em mãos, Blake adentra o quarto em que Luke e Nicole dormem (**3a**), como se estivesse caçando (**3b**). Ouvimos o ranger de uma **porta abrindo** (sincronizado com o movimento de abertura da porta do quarto que Blake adentra). Temos então o som da porta (diegética) batendo, quando o jovem termina de abri-la. O ranger da **porta** (não diegética) continua e, em seguida, surge o **som de água acumulando e caindo**, um **glissando**<sup>58</sup> **de metais** e um **som de sintetizador** (que remete a uma corda sendo friccionada). Blake nesse momento diz “coelho”.

Com o corte, o plano nos mostra o jovem próximo do casal deitado (**3c**). Quando Luke, ainda dormindo, se movimenta na cama, Blake encosta rapidamente na parede

---

<sup>58</sup> *Glissando* é a passagem gradual de uma nota à outra. Um exemplo prático de glissando é o escorregar do dedo pelas teclas de um piano ou pelas cordas de uma harpa, de forma suave, contínua e constante.

**(3d)**. Em seguida, volta a se posicionar ao lado do casal e aponta a arma para eles **(3e)**. Estão presentes em todo o trecho os passos de Blake, o som de **água**, o **glissando dos metais** e a **corda friccionada**. Pontuando a dinâmica desses sons, temos Blake encostando seu corpo na parede e logo depois Luke se mexendo na cama.

Mais um corte faz a transição para Blake em outro quarto **(3f)**, onde Scott e Asia também se encontram deitados, dormindo: ao apontar a arma para o casal, ele emite o som do que seria o disparo da espingarda **(3g)**. Depois de “atirar”, o jovem sai do cômodo. A câmera mantém o enquadramento: o casal acorda e Asia diz para Scott que tem alguém dentro do quarto **(3h)**. Nesse trecho final, ouvimos os passos de Blake, a **corda friccionada**, a **água** e o **glissando dos metais**, presentes até o encerramento da sequência, quando temos também a presença do som do “tiro” de Blake, Scott e Asia se mexendo na cama, a respiração de Scott e o casal conversando entre si.

A entrada no primeiro quarto (Luke e Nicole) é o início da terceira sequência, que finaliza no corte do segundo quarto (Asia e Scott) para Blake descendo as escadas para atender à campainha da porta (som diegético), que toca.

**3a**



**3b**



**3c**



**3d**



**3e**



**3f**



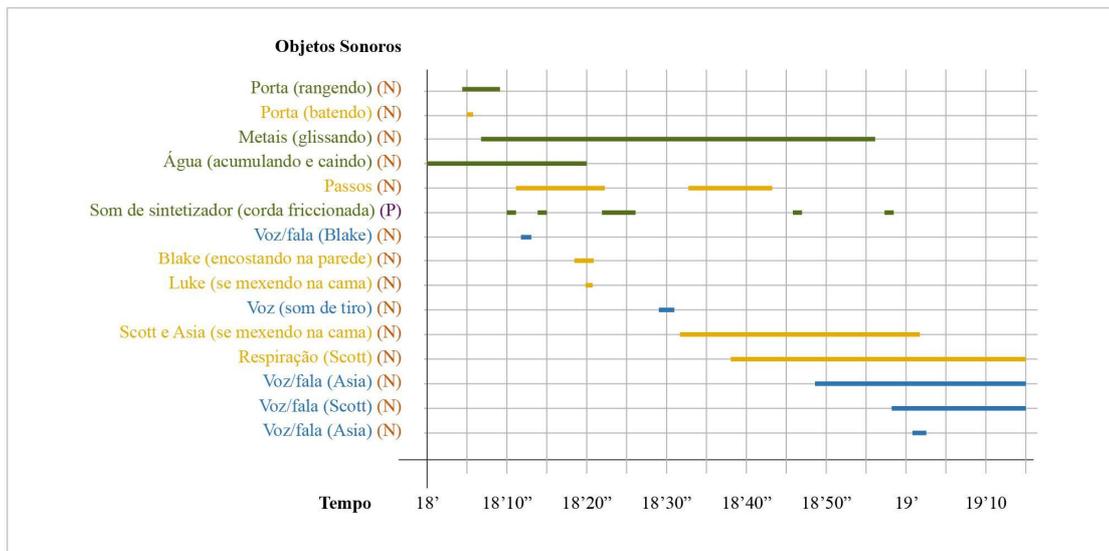
**3g****3h**

**Tabela de Análise 3:** “Blake caçador” (00h:18min:04s até 00h:19min:02s)

<b>Tempo</b>	<b>Descrição da cena</b>	<b>Objetos Sonoros</b>	<b>Espacialização</b>	<b>Perspectiva Diegética (som direto)</b>
00h:18min:04s até 00h:18min:13s	Trajando um vestido preto e gorro na cabeça, Blake adentra o quarto em que Luke e Nicole estão dormindo, com uma espingarda nas mãos. Ele aponta a arma para frente e diz: “coelho”. (imagem 3a e 3b)  [corta para:]	Porta (rangendo) [nD / N / 2] Porta (batendo) [D / N / 2] Metais (glissando) [nD / N / 2] Água (acumulada/caindo) [nD / N / 2] Passos [D / N / 2] Corda friccionada (sintetizador) [nD / P / 2] Voz/fala Blake (“Coelho”) [D / N / 1]	Centralizado	Natural
00h:18min:14s até 00h:18min:22s	Posicionado ao lado da cama do casal (Luke e Nicole), Blake aponta a arma para a cabeça de Luke. Ainda dormindo, Luke se mexe, Blake assustado, encosta-se na parede por um breve momento, voltando novamente a apontar a arma para a cabeça do rapaz. (imagem 3c, 3d e 3e)  [corta para:]	Passos [D / N / 2] Corda friccionada (sintetizador) [nD / P / 2] Metais (glissando) [nD / N / 2] Água (acumulada, caindo) [nD / N / 2] Blake encostando na parede [D / N / 2] Luke se mexendo na cama [D / N / 1]	Centralizado	Natural

<p>00h:18min:23s até 00h:19min:02s</p>	<p>Em outro quarto (no qual Scott e Asia dormem), Blake se posiciona ao lado da cama, aponta a arma para a cabeça de Scott e emite o som de um tiro. Retira-se do quarto e, em seguida, o casal acorda. Asia diz a Scott: “Tem alguém aqui?”. Scott pergunta: “Quem?”. Asia responde: “O Blake”. (imagem 3f, 3g e 3h)</p> <p>[fim da sequência]</p>	<p>Passos [D / N / 2] Corda friccionada (sintetizador) [nD / P / 2] Água (acumulada, caindo) [nD / N / 2] Voz (som do tiro) [D / N / 2] Respiração (Scott) [D / N / 2] Casal se mexendo na cama [D / N / 2] Metais (glissando) [nD / N / 2] Voz/fala Asia (“Tem alguém aqui”) [D / N / 2] Voz/fala Scott (“Quem?”) [D / N / 2] Voz/fala Asia (“O Blake”) [D / N / 2]</p>	<p>Centralizado</p>	<p>Natural</p>
--	---	--	---------------------	----------------

Gráfico de *Mise-en-bande* 3: “Blake caçador”



**Elementos sonoros da mise-en-bande**

<b>Diegético (D)</b>	Voz
	Música
	Efeitos sonoros
<b>Não diegético (nD)</b>	Doors of Perception

**Intensidade Relativa:**

muito alta ( 4 )	██████████
alta ( 3 )	██████████
média ( 2 )	██████████
baixa ( 1 )	██████████

**Sonoridades (frequência):**

(N) natural (som direto original)
(P) processado (som transformado)

A entrada de Blake (início da sequência) no quarto aonde Luke e Nicole dormem desencadeia a presença da paisagem sonora. Ao adentrar o cômodo, o jovem (trajando vestido preto e gorro, segurando a espingarda de caça) traz consigo um novo ambiente sonoro, que se instaura no espaço. Entendemos esse ambiente como sendo natural, a partir da dinâmica interna do fragmento de “Doors of Perception”, que conta com a presença de sons de água que se acumula e cai (semelhante ao funcionamento do monjolo<sup>59</sup>) e sons de metais num glissando (semelhante ao objeto de decoração conhecido como Mensageiro dos Ventos). É nesse espaço relacionado à natureza que Blake, travestido de caçador, irá caçar seu “coelho”.

Vale ressaltar o modo como a paisagem sonora é introduzida na *mise-en-bande* da sequência: quando Blake adentra o primeiro cômodo, ouvimos o ranger de uma porta, em sincronia com o movimento da porta do quarto, que o personagem abre. A princípio, parece se tratar de um som diegético, todavia, cessado o movimento da porta, já completamente aberta, o som do ranger continua, denunciando se tratar de “Doors of Perception”. A partir dele, os demais sons da paisagem sonora surgirão.

Desta forma, a *mise-en-bande* novamente articula dois possíveis ambientes sonoros que se mesclam, ao promover a transição entre o espaço suposto como “real” e uma dimensão paralela, através da sincronia entre a imagem da porta do quarto e o som de uma porta de “Doors of Perception”. Tal característica confere uma interessante ambiguidade interpretativa, uma vez que a *mise-en-bande* não separa, a priori, o espaço sonoro suposto na diegese filmica daquele que compõe a peça sonora. O abrir da porta permite, então, não somente a entrada de Blake, mas junto com ele um novo ambiente, um outro território sonoro.

#### **3.1.4 - 4ª sequência: “Entre duas sonoridades”**

Ainda de vestido, botas sem cadarço e com a espingarda na mão, Blake adentra outro cômodo do casarão, no qual se encontra uma televisão. Ele liga a TV e vemos o videoclipe da canção “On Bended Knee”, do grupo musical norte-americano Boyz II

---

<sup>59</sup> Máquina tradicional feita de madeira e movida à água, destinada a socar grãos.

Men, sendo exibido. Nesse quarto, música e paisagem sonora disputarão espaço (na *mise-en-bande*) enquanto Blake, devido a outro súbito mal estar, se arrasta pelo chão.

Na sala, Scott, Luke e Asia conversam com dois jovens da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias (ambos os personagens se apresentam como Élder Friberg<sup>60</sup>, interpretados pelos irmãos gêmeos Adam e Andy Friberg), que os visitam no intuito de pregar os preceitos da religião. A sequência com o quarto trecho de “Doors of Perception” se inicia com o corte que faz a transição da sala novamente para o quarto, onde Blake ligara (num momento anterior) a TV.

Logo no início do plano já é possível perceber a presença do fragmento da paisagem sonora que, sutil no começo, vai aos poucos disputando espaço (sonoro) com a música do videoclipe. O roqueiro, perante outro mal estar, semelhante ao momento no qual subia as escadas com a tigela de cereais na mão (sequência 2), se encontra de pé, no meio do cômodo, ao lado de uma poltrona. Aos poucos, começa a se curvar, coloca as mãos e os joelhos no chão e passa a engatinhar em direção à porta **(4a)**.

Ouvimos inicialmente a canção “On Bended Knee” em destaque e, numa intensidade relativa menor, uma **ressonância** (som de sintetizador) ao fundo. Em seguida, o som de uma **porta batendo** e, logo após, outra **porta fechando**. O volume da canção diminui conforme o jovem se agacha e a **ressonância** ganha espaço. Novamente uma **porta fechando** e “On Bended Knee” numa intensidade relativa baixa, quase imperceptível. Ouvimos a mão de Blake encostando no chão, uma **porta abrindo** e duas **portas fechando**. A intensidade relativa da canção aumenta, tornando-se tão presente na cena quanto a **ressonância**. Ao mesmo tempo ouvimos vozes numa espécie de **canto religioso**, sonoridade que, logo após cessar, torna-se novamente audível e é, em seguida, encerrada. Surge outra **porta fechando** e o som das pernas de Blake arrastando-se no chão.

Outro corte na sequência nos apresenta Blake encostando o corpo na porta **(4b)**, onde fica parado, desacordado por poucos segundos. A **ressonância**, até então audível, diminui a ponto de quase desaparecer. Ouvimos “On Bended Knee”, as pernas de Blake se arrastando no chão e o jovem encostando-se na porta, seguido do som de **chaves** e uma **porta abrindo**, em sincronia com a porta do cômodo sendo aberta.

Asia abre a porta do quarto, fazendo com que o jovem tombe no chão **(4c)**. Ela entra no cômodo e tenta reanimá-lo **(4d)**. No momento em que Blake cai no chão, a

---

<sup>60</sup> Uma das funções do termo “Élder”, na Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, diz respeito ao título que os jovens recebem ao se tornarem missionários.

intensidade relativa da canção diminui e a da **ressonância** aumenta. Ouvimos os passos de Asia (adentrando o cômodo) seguido do som distorcido de uma **gaivota**. Asia diz “Blake” e o som dos seus passos (conforme agacha ao lado do jovem) é seguido por um **apito de navio** que se repete três vezes, sendo que a canção da TV (numa intensidade relativa inferior) e a **ressonância** continuam audíveis durante todo este trecho.

Outro corte (no qual a câmera está posicionada do lado de fora do quarto) nos mostra Asia que, sem obter sucesso na tentativa de acordar Blake, levanta seu corpo (**4e**) e o ajeita numa posição próxima a que ele se encontrava antes (**semelhante a 4b**). Fecha a porta, deixando-o encostado. A impressão de que Blake está morto se desfaz quando o jovem acorda do desmaio: encostado na porta, ele abre o olho e mexe a cabeça. A **ressonância** continua num volume maior que a canção. Ouvimos novamente o som distorcido da **gaivota** e o corpo de Blake sendo arrastado e tombando (quando Asia tenta levantá-lo). Segue o som do **apito de navio**, o corpo de Blake sendo encostado na porta, junto com os passos de Asia no chão e a porta do cômodo que ela fecha. A intensidade relativa de “On Bended Knee” aumenta, a da **ressonância** diminui, até que cessa completamente.

Temos então outro corte que nos mostra a televisão, onde o clipe de “On Bended Knee” continua a passar (**4f**). Um novo corte apresenta um plano ainda mais próximo do aparelho (**4g**), que se mantém por cerca de um minuto e treze segundos, até a finalização do videoclipe, permitindo que espectador o assista. Nesses dois trechos, ouvimos apenas a canção.

Quando chega o fim do videoclipe, o último corte desta sequência nos mostra novamente Blake encostado na porta: ao final da canção do grupo Boyz II Men, ouvimos o começo de “Believe”, música do grupo americano Tenlons Fort, momento no qual o jovem pega novamente a espingarda (encostada ao lado da porta) e se levanta (**4h**). O próximo corte faz a transição para o espaço externo do casarão, aonde observamos Blake com outra roupa, mas ainda com a espingarda em mãos.

4a



4b



4c



4d



4e



4f



4g



4h



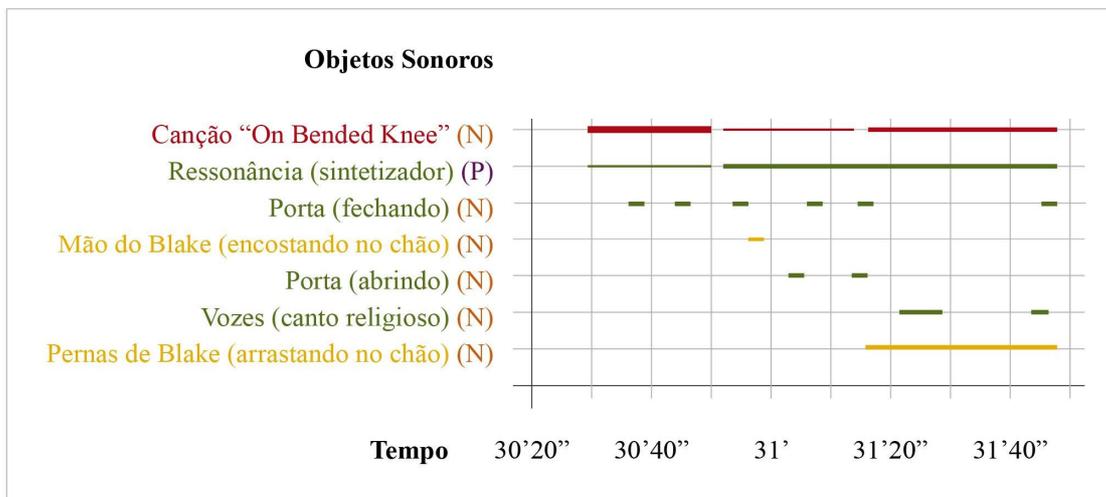
**Tabela de Análise 4:** “Entre duas sonoridades” (00h:30min:29s até 00h:35min:06s)

Tempo	Descrição da cena	Objetos Sonoros	Espacialização	Perspectiva Diegética (som direto)
00h:30min:29s até 00h:31min:48s	Blake, parado no meio do quarto com a TV ligada, agacha até o chão e começa a engatinhar em direção a porta. (imagem 4a)  [corta para:]	Música “On Bended Knee” [D / N / 3-1 / 1-2] Ressonância (sintetizador) [nD / P / 1-2] Porta (fechando) [nD / N / 2] Mão de Blake (encostando no chão) [D / N / 2] Vozes (canto religioso) [nD / N / 2] Porta (abrindo) [nD / N / 2] Pernas de Blake (arrastando no chão) [D / N / 1]	Centralizado	Natural

00h:31min:49s até 00h:32min:15s	Blake encosta na porta, aonde fica sentado. (imagem 4b)  [sem corte para:]	Música “On Bended Knee” [D / N / 2] Blake se arrastando pelo chão [D/N/2] Mãos de Blake (tocando o chão) [D / N / 2] Blake deslizando o corpo até a porta [D / N / 2] Blake encostando corpo na porta [D / N / 2] Chaves [nD / N / 2] Porta (abrindo) [nD / N / 2]	Centralizado	Natural
00h:32min:16s até 00h:32min:47s	Asia abre a porta e Blake tomba no chão. Ela entra no quarto e tenta reanima- lo. (imagens 4c e 4d)  [corta para: ]	Porta (abrindo) [D / N / 2] Blake tomba no chão [D / N / 2] Ressonância (sintetizador) [nD / P / 2] Música “On Bended Knee” [D / N / 1] Gaivota (distorcida) [nD / P / 2] Voz/fala de Asia (“Blake”)[D / N / 2] Asia arrastando os pés [D / N / 2] 3 apitos de navio [nD / N / 2]	Centralizado	Natural
00h:32min:48s até 00h:33min:07s	Sem conseguir acordar Blake, Asia coloca-o de volta sentado. (imagem 4e)  [corta para:]	Ressonância (sintetizador) [nD / P / 2] Música “On Bended Knee” [D / N / 1] Asia arrastando os pés [D / N / 2] Gaivota (distorcida) [nD / P / 2] Blake sendo arrastado [D / N / 2] Blake tombando no chão [D / N / 2] 3 apitos de navio [nD / P / 2]	Centralizado	Natural
00h:33min:08s até 00h:33min:26s	Asia sai do quarto, fecha a porta, deixando Blake na mesma posição que se encontrava antes. (semelhante à imagem 4b)  [corta para:]	Blake sendo encostado na porta [D / N / 2] Porta (fechando) [D / N / 2] Ressonância (sintetizador) [nD / P / 1] Música “On Bended Knee” [D / N / 2]	Centralizado	Natural
00h:33min:27s até 00h:33min:35s	Plano aberto da TV com o videoclipe da banda <i>Boys II Men</i> com a canção “On Bended Knee”. (imagem 4f)  [corta para:]	Música “On Bended Knee” [D / N / 3]	Centralizado	Natural

00h:33min:36s até 00h:34min:51s	Plano próximo da TV com o videoclipe da banda <i>Boys II Men</i> com a canção “On Bended Knee”.  (imagem 4g)  [corta para:]	Música “On Bended Knee” [D / N / 3]	Centralizado	Natural
00h:34min:52s até 00h:35min:06s	Blake, encostado na porta, acorda, pega a espingarda e sai. (imagem 4h)  [fim da sequência]	Música (final de “On Bended Knee”) [D / N / 3] Blake pegando a espingarda [D / N / 2] Música (início de “Belive”, <i>Tenlons Fort</i> ) [D / N / 3] Blake levantando do chão [D / N / 2]	Centralizado	Natural

**Gráfico de *Mise-en-bande* 4: “Entre duas sonoridades”**



**Elementos sonoros da mise-en-bande**

<b>Diegético (D)</b>	<i>Voz</i> <i>Música</i> <i>Efeitos sonoros</i>
<b>Não diegético (nD)</b>	<i>Doors of Perception</i>

**Intensidade Relativa:**

<b>muito alta ( 4 )</b>	██████████
<b>alta ( 3 )</b>	██████████
<b>média ( 2 )</b>	██████████
<b>baixa ( 1 )</b>	██████████

**Sonoridades (frequência):**

<b>(N) natural (som direto original)</b>
<b>(P) processado (som transformado)</b>

A concepção sonora da quarta sequência analisada apresenta maior densidade de interações, com a presença de voz, efeitos sonoros, música e paisagem sonora. Dentre tais elementos, destaca-se a relação estabelecida entre o trecho musical e o fragmento de “Doors of Perception”.

Numa dinâmica de constante disputa por espaço na *mise-en-bande* (como podemos notar na descrição sonora da Tabela e do Gráfico), o diálogo que se estabelece entre esses dois blocos sonoros (música da TV e fragmento da paisagem sonora) parece estar completamente pautado na divergência, sendo eles mesmos representativos de espaços distintos.

Com relação à escolha da referida canção e de seu videoclipe para o filme, cabe notar que “On Bended Knee” (“De joelhos dobrados”) faz parte do álbum *II* do grupo Boyz II Men, lançado em 1994 pela Motown. Sutilmente, Van Sant alude ao ano do suicídio de Kurt Cobain com o videoclipe sendo exibido na TV, logo que Blake liga o aparelho. Podemos ainda pensar na relação entre o título da canção e a ação da cena: Blake também está de joelhos dobrados, se arrastando pelo quarto, mas seus conflitos parecem distintos daqueles abordados pela letra da música, que narra a separação de um casal e o desejo de recomeçar essa relação. A perspectiva mais importante, todavia, é referente ao caráter simbólico que “On Bended Knee” terá nessa sequência e sua participação numa dinâmica de embate na configuração da *mise-en-bande*.

Ao passo que o fragmento de “Doors of Perception” remete a uma dimensão paralela, “On Bended Knee” está inserida numa perspectiva de imposição midiática, dada através da televisão. O pop romântico da “boy band” Boyz II Men representa em si, estética e mercadologicamente, um contexto musical contrastante ao de Blake, personagem construídos a partir de referências diretas a Kurt Cobain e o movimento *grunge*.

Podemos considerar que o trecho da canção, som que pertence ao espaço diegético, se comporta de modo “anempático”, ou seja, ignora Blake e o que acontece com o jovem na cena. Essa classificação diz respeito aos conceitos de “*empathetic*” e “*anempathetic*”, que Michel Chion (1994: p.8) utiliza para caracterizar, respectivamente, o acompanhamento sonoro que compartilha diretamente o sentimento da ação (ou seja, cria uma relação de “empatia” com as imagens) e, por outro lado, a música ou sons que se mantêm indiferentes ao que se passa na cena. Tal como o autor coloca, essa progressão constante e indiferente da música perante o que ocorre nas imagens “não

congela a emoção, mas sim a intensifica”<sup>61</sup> (Idem). Assim, a ausência de afinidade entre a presença de “On Bended Knee” enquanto Blake se sente mal reforça, de certo modo, sua solidão e o drama da situação.

Entretanto, a paisagem sonora, que de fato não é diegética, parece estabelecer uma conexão com Blake. Esta interpretação é reforçada, sobretudo, pela forma como a dinâmica da *mise-en-bande* é trabalhada: na disputa por espaço sonoro com a música, o fragmento de “Doors of Perception” ganha destaque nos momentos que o mal estar de Blake é também mais evidente (por exemplo quando o jovem, antes de pé, agacha e começa a engatinhar, ou mesmo quando, encostado na porta, tomba o corpo no chão). Sem fazer alusão a nenhum objeto cênico visível, os sons da obra de Westerkamp parecem se referir, de alguma maneira, a algo que também não está completamente acessível aos nossos olhos: o que se passa com Blake naquele momento.

### **3.1.5 - 5ª sequência: “Notas de uma vida em direção ao fim”**

Posterior à cena no quarto da televisão, trajando outra roupa (e não mais o vestido preto), mas ainda com a espingarda, Blake adentra a estufa que se encontra ao lado do casarão, apressado para não ter que se encontrar com Scott, que está na porta da residência (despedindo-se dos garotos da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias).

Depois que o jovem adentra a estufa, há um corte para um plano que nos mostra duas pessoas dentro de um carro em movimento. Trata-se de Donovan (Ryan Orion), um suposto amigo de Blake, e um detetive (Ricky Jay). Ambos se dirigem até o casarão à procura do roqueiro: recebidos por Scott na porta da residência, a ríspida conversa entre eles explicita que foram enviados por Blakie (personagem que alude à Courtney Love, como comentamos no Capítulo 1) até o local, no intuito de encontrar Blake que, como se sabe, tem evitado constantemente o contato com outras pessoas.

Insatisfeito com a presença do detetive, Scott pede que Donovan volte sem ele e entra na residência. Os dois voltam para o carro e saem da propriedade. Temos então o corte que retorna para Blake dentro da estufa, onde escreve num caderno, espécie de diário,

---

<sup>61</sup> Da obra consultada: “This juxtaposition of scene with indifferent music has the effect not of freezing emotion but rather of intensifying it, by inscribing it on a cosmic background.”

repetindo para si o que anota. Em suas palavras, os temas da perda e da morte. O quinto fragmento de “Doors of Perception” acompanha, junto com os demais sons (diegéticos) da cena, o jovem ditando a si mesmo o seguinte texto:

Para cada... para cada pensamento de coisas boas... para cada pensamento de coisas boas que a minha morte... beneficiará. Eu... perdi... algo... no meu caminho. Eu perdi algo no meu caminho... para.... seja qual for o lugar em que estou hoje. Lembro... quando... Lembro... quando... Lembro... quando... Lembro... quando (...).<sup>62</sup>

A sequência se inicia com Blake sentado, de costas para a câmera (**5a**), que começa a se movimentar em torno dele (360°), abordando primeiro sua face pelo lado esquerdo (**5b**), em seguida frontalmente (**5c**), até alcançar o lado direito do rosto (**5d**). Neste trecho, **quatro notas musicais** soam, cujo timbre lembra um órgão. Antes de a última nota tocar, ouvimos a respiração de Blake, uma **porta fechando** e uma **abrindo**. Ele começa a falar consigo mesmo. Junto com sua voz ouvimos o som de **motor de moto** e a caneta escrevendo no caderno. As **quatro notas musicais** do órgão soam novamente, seguidas pelo som de uma **porta fechando**, enquanto Blake fala consigo mesmo. Ouvimos um **apito de navio**, uma **porta abrindo** e o roqueiro soltando a fumaça do cigarro pela boca. Seguem então **sinos badalando**, **vozes orando** e sua respiração profunda (junto com as palavras que dita a si mesmo). Sem cessar o som dos **sinos**, temos uma **porta fechando** em sincronia com o final das **vozes orando**. Continuam audíveis os **sinos** e a voz de Blake. Retornam as **vozes orando** e o som de duas **portas fechando**.

Sem cortes, a câmera se movimenta da face direita de Blake (**5d**) para suas mãos, onde por fim vemos o caderno (**5e**) no qual o roqueiro escreve. Continuamos a ouvir os **sinos badalando**, a caneta escrevendo, sua respiração e, em seguida, uma **porta fechando** e uma outra **abrindo**.

Na sua rotação, a câmera continua o movimento para direita do corpo do rapaz, elevando seu eixo e voltando-se para a porta de vidro (**5f**), por onde é possível ver Luke, Scott, Asia e Nicole fora do casarão (**5g**), caminhando em direção a um dos carros estacionados. A sequência termina quando a câmera finaliza o giro e mostra Blake novamente de costas (**5h**). Ao ver o quarteto sair de carro, o jovem abandona a estufa. Nesse trecho final, os **sinos** e a voz de Blake continuam audíveis. Ouvimos o roqueiro escrevendo no caderno e as **vozes orando**. Cessadas as **vozes**, Blake vira uma página do

---

<sup>62</sup> Transcrito do filme.

caderno e temos, então, o retorno das **vozes**, ao mesmo tempo em que passamos a ouvir os sons (passos, vozes, chaves) de Scott, Asia, Luke e Nicole fora da estufa. Finalizados os sons das **vozes** e **sinos**, apenas a movimentação dos quatro jovens fora da estufa permanece audível na cena, que finaliza com o corte para o ambiente externo à estufa, onde o quarteto sai de carro.

5a



5b



5c



5d



5e



5f



5g



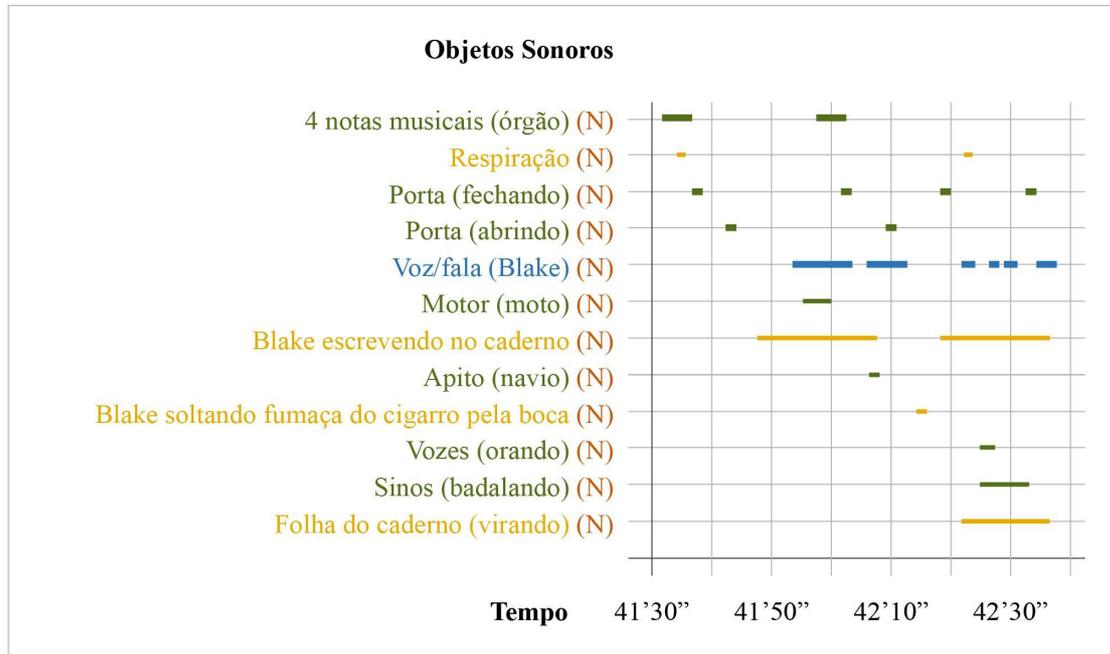
5h



**Tabela de Análise 5:** “Notas de uma vida em direção ao fim”(00h:41min:32s até 00h:43min:59s)

<b>Tempo</b>	<b>Descrição da cena</b>	<b>Objetos Sonoros</b>	<b>Espacialização</b>	<b>Perspectiva Diegética (som direto)</b>
00h:41min:32s até 00h:42min:33s	Sentado na estufa, Blake escreve em um caderno. A câmera, abordando-o de costas, gira em torno do seu corpo até enquadrar seu rosto de frente. (imagens 5a, 5b e 5c)  [sem corte para:]	4 notas musicais (órgão) [nD / N / 3] Respiração [D / N / 2] Porta (fechando) [nD / N / 3] Porta (abrindo) [nD / N / 3] Voz/fala [D / N / 2] Motor (moto) [nD / N / 3] Blake escrevendo (caderno) [D / N / 1] Apito (navio) [nD / N / 3] Blake soltando fumaça do cigarro pela boca [D / N / 2] Sinos [nD / N / 3] Vozes (orando) [nD / N / 3]	Centralizado	Natural
00h:42min:34s até 00h:43min:13s	Seguindo com o movimento de 360° em torno de Blake, do rosto a câmera segue (para a esquerda) até enquadrar o caderno no qual ele escreve. (imagens 5d e 5e)  [sem corte para:]	Sinos [nD / N / 3] Voz/fala [D / N / 2] Porta (fechando) [nD / N / 3] Respiração [D / N / 2] Escrevendo (no caderno) [D / N / 1] Porta (abrindo) [nD / N / 3]	Centralizado	Natural
00h:43min:14s até 00h:43min:59s	Afastando-se do caderno, a câmera sobe e enquadra a parte frontal (de vidro) da estufa, pela qual Blake olha Scott, Asia, Nicole e Luke saindo de casa. A sequência termina com o final do movimento de câmera, que volta a enquadrar Blake de costas. (imagens 5f, 5g e 5h)  [fim da sequência]	Voz/fala [D / N / 2] Sinos [nD / N / 3] Blake virando folha do caderno [D/N/ 2] Porta (abrindo) [nD / N / 3] Vozes (orando) [nD / N / 3] Scott/Luke/Asia/Nicole (passos) [D / N / 3] * Scott/Luke/Asia/Nicole (vozes) [D / N / 3] * Scott/Luke/Asia/Nicole (chaves) [D / N / 3] * Porta (fechando) [nD / N / 3] Scott/Luke/Asia/Nicole (motor do carro) [D / N / 3] *	Centralizado	Natural  *Hiper-realista

**Gráfico de *Mise-en-bande* 5: “Notas de uma vida em direção ao fim”**



**Elementos sonoros da mise-en-bande**

<b>Diegético (D)</b>	Voz Música Efeitos sonoros
<b>Não diegético (nD)</b>	<i>Doors of Perception</i>

**Intensidade Relativa:**

muito alta ( 4 )	██████████
alta ( 3 )	██████████
média ( 2 )	██████████
baixa ( 1 )	██████████

**Sonoridades (frequência):**

(N) natural (som direto original)
(P) processado (som transformado)

Não sabemos ao certo se o que Blake escreve representa apenas um desabafo pessoal num diário ou uma possível letra de canção que está a compor. Todavia, analisando esta cena na chave de referências aos últimos dias de Kurt Cobain, podemos tomar essas anotações que o jovem faz na estufa como uma espécie de despedida, semelhante ao bilhete deixado pelo líder do Nirvana, encontrado ao lado de seu corpo.

Tal como o primeiro fragmento, esse trecho de “Doors of Perception” também alude a ambiente marítimo, centro urbano e cerimônia religiosa, mas a presença destes sons, em comunhão com as palavras de Blake, aponta para uma interpretação peculiar: quando diz “seja qual for o lugar em que estou hoje”, o jovem demonstra estar ciente de sua desconexão, mas essa colocação não leva ao entendimento de que Blake reconhece, conscientemente, os ambientes sonoros da composição de Westerkamp. A noção da

existência de lugares outros que não aqueles no qual o jovem se encontra parece ocorrer na sexta (e última) sequência: como veremos adiante, Blake, naquele momento, parece “responder” a um dos sons da paisagem sonora, como se o tivesse escutado.

Com relação ao diálogo entre paisagem sonora e as palavras de Blake, nos instiga a possibilidade, que retomaremos mais adiante, de que os sons presentes nos trechos de “Doors of Perception”, não tão distantes da dimensão do que compreendemos como “realidade”, estariam relacionados às memórias do personagem, que tenta retomar algo do passado: “Lembro... quando... Lembro... quando... Lembro... quando...”. Por esta perspectiva, os ambientes sonoros trazidos pela obra de Westerkamp poderiam ser interpretados como parte de fragmentos do passado que Blake, prestes a morrer, enfrenta.

A fala do jovem, diferentemente das sequências anteriores, é mais clara e possibilita o entendimento de seu conteúdo semântico. Mesmo que lacunar, as palavras de Blake permanecem em destaque e não se misturam aos demais sons da cena.

Vale ressaltar a presença dos efeitos sonoros referentes à movimentação de Luke, Scott, Asia e Nicole do lado de fora da estufa, no final da sequência. Destacados da *mise-en-scène* pelo seu tratamento hiper-realista, parecem cumprir a função de chamar a atenção de Blake para que o que acontece ao seu redor, ou seja, desconectando-o da dimensão paralela à qual o fragmento de “Doors of Perception” pode representar e na qual o jovem estaria absorvido enquanto escreve.

### **3.1.6 - 6ª sequência: “O último dia”**

Toda a narrativa de *Last Days* se passa no casarão e seus arredores. Em apenas um momento, vemos Blake fora desse espaço, quando o personagem caminha pelas ruas da cidade, ao anoitecer, e entra em um clube, onde pessoas bebem e assistem à performance da banda americana The Hermit, com a canção “Seen as None”. Blake encontra um conhecido no local, que fala com ele sobre um show da banda Grateful Dead e sobre Dungeons & Dragons, clássico jogo de RPG. O jovem apenas escuta, sem responder, não interagindo com ninguém.

A última sequência começa no corte que faz a transição do clube para Blake voltando para o casarão, já de noite. A câmera, enquadrando-o de costas, segue o jovem em

direção à residência **(6a)**. Ouvimos nesse trecho som de **água acumulando e caindo**, o **glissando de metais**, os passos de Blake e seus resmungos. Passamos a ouvir, junto com esses sons, **notas musicais** cujo timbre remete a um piano e uma **corda** sendo **friccionada**. Dos sons iniciais, apenas as **notas musicais** cessam. Temos então a respiração profunda de Blake, uma **porta fechando** seguida de uma **porta abrindo**.

Blake avista a estufa **(6b)** e segue até ela, quando de repente para e olha para trás **(6c)**, voltando-se novamente para frente em seguida **(6d)**. Seus passos continuam audíveis e ouvimos o jovem cantarolar. Temos o som de uma **porta abrindo**, um **trecho musical**<sup>63</sup> sendo **assoviado** e, logo em seguida, a mesma composição sendo tocada por uma **orquestra**. Antes de a **orquestra** finalizar, notamos sons de **chaves** e uma **porta fechando**. A orquestra cessa e retorna o **assovio do trecho musical** (momento no qual Blake para e olha para trás). Além de seus passos, passamos a ouvir outros **passos** e **vozes conversando**, uma **porta fechando** em sincronia com o som da porta da estufa que o jovem abre.

Sem interrupção no movimento, a câmera entra junto com Blake nesse espaço **(6e e 6f)**. Tornam-se audíveis o som da porta da estufa fechando e os passos do roqueio entrando no cômodo. Temos então um corte, que nos mostra Blake sentando **(6g)**: o jovem tira os óculos que até então usava e permanece parado, com o olhar perdido **(6h)**. Nesse trecho final, ouvimos Blake sentar, sons de **pássaros**, uma **porta fechando** e uma **abrindo**. Seguem **sinos badalando** e vozes num **canto religioso**. O **canto** cessa, temos uma **porta abrindo** e, logo após, **vozes conversando** e uma **ressonância** de “fundo”. Sem interrupção dos **sinos** e da **ressonância**, outra **porta fechando** e o retorno do **canto religioso**, que rapidamente termina. A sequência finaliza com os **sinos badalando**, a **ressonância** e uma **porta fechando**.

O segundo e último corte desta sequência faz a transição de Blake para o espaço interno do casarão, onde Scott, Luke e Nicole descem as escadas, decididos a irem embora. Já fora da residência, Luke, antes de entrar no carro, olha de longe para a estufa, onde é possível ver Blake. Trata-se do último momento do jovem, que amanhecerá morto.

---

<sup>63</sup> O trecho musical em questão (primeiramente assoviado e em seguida executado por uma orquestra) é breve, o que dificulta determinar a qual peça pertence. Parece-nos, entretanto, relacionado ao período clássico, próximo ao universo sonoro de compositores como Mozart e Beethoven.

6a



6b



6c



6d



6e



6f



6g



6h

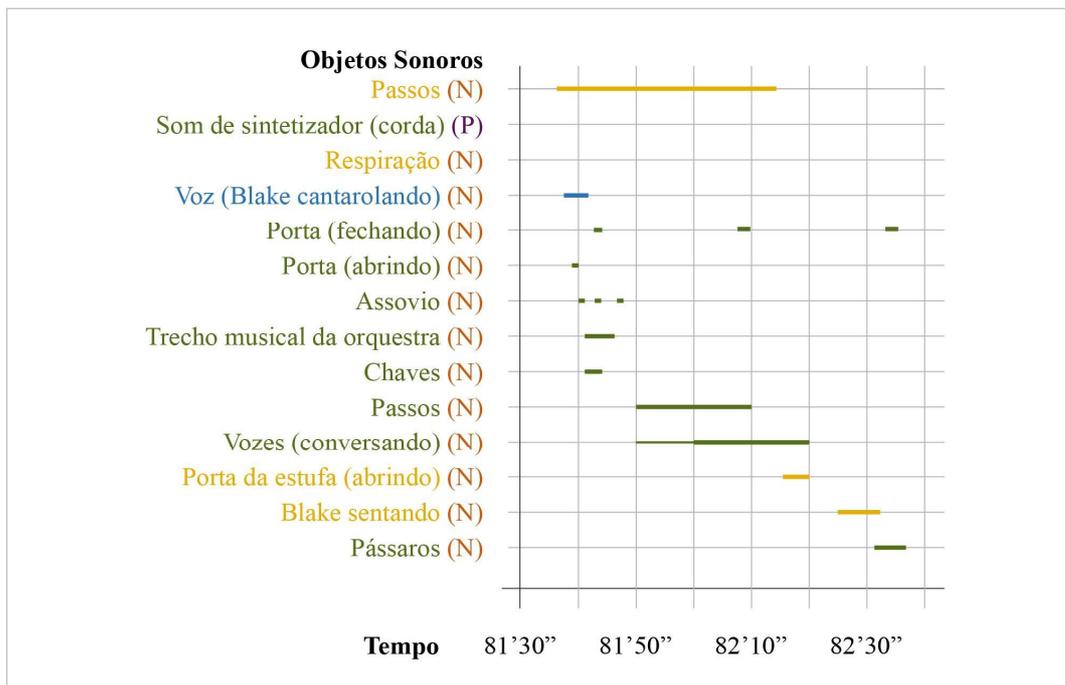


**Tabela de Análise 6: “O último dia” (01h:21min:36s até 01h:25min:14s)**

Tempo	Descrição da cena	Objetos Sonoros	Espacialização	Perspectiva Diegética (som direto)
01h:21min:36s até 01h:23min:05s	Blake caminha pela lateral do casarão, à noite, em direção à estufa, falando consigo mesmo. (imagem 6a)  [sem corte para:]	Água (acumulando, caindo) [nD/N/2] Metais (glissando) [nD / N / 2] Voz/fala (resmungos) [D / N / 1] Passos [D / N / 2] Notas musicais (piano) [nD/N/2] Corda friccionada (sintetizador) [nD / P / 2] Respiração [D / N / 1] Porta (fechando) [nD / N / 2] Porta (abrindo) [nD / N / 2]	Centralizado	Natural

01h:23min:06s até 01h:23min:55s	Blake já avista a estufa, para onde se dirige. Enquanto se aproxima dela, para por um instante e olha para trás. Ele abre a porta da estufa e entra. (imagens 6b, 6c, 6d, 6e e 6f)  [corte para:]	Respiração [D / N / 1] Passos [D / N / 2] Voz (Blake cantarolando) [D / N / 2] Porta (abrindo) [nD / N / 2] Chaves [nD / N / 2] Assovio [nD / N / 2] Porta (fechando) [nD / N / 2] Trecho de orquestra [nD / N / 2] Outro assovio [nD / N / 2] Passos [nD / N / 2] Vozes (conversando) [nD / N / 1-2] Vozes (conversando) [nD / N / 2] Porta da estufa (abrindo) [D / N / 2]	Centralizado	Natural
01h:23min:56s até 01h:25min:14s	Dentro da estufa, Blake senta-se, tira os óculos e permanece parado, com o olhar perdido. (imagens 6g e 6h)  [fim da sequência]	Blake sentando [D / N / 2] Pássaros [nD / N / 2] Porta (fechando) [nD / N / 2] Ressonância (sintetizador) [nD / P / 2] Porta (abrindo) [nD / N / 2] Sinos [nD / N / 2] Vozes (canto religioso) [nD / N / 2] Vozes (conversando) [nD / N / 2]	Centralizado	Natural

**Gráfico de *Mise-en-bande* 6: “O último dia”**



**Elementos sonoros da mise-en-bande**

Diegético (D)	Voz
	Música
	Efeitos sonoros
Não diegético (nD)	<i>Doors of Perception</i>

**Intensidade Relativa:**

muito alta (4)	██████████
alta (3)	██████████
média (2)	██████████
baixa (1)	██████████

**Sonoridades (frequência):**

(N) natural (som direto original)
(P) processado (som transformado)

Esta sequência, com o último fragmento de “Doors of Perception”, apresenta uma importante singularidade. Presente desde o momento em que vemos Blake caminhando em direção ao casarão, a paisagem sonora só irá cessar com o corte que faz a transição do jovem (dentro da estufa) para o plano no qual Scott, Luke e Nicole descem as escadas para irem embora da residência. A maioria dos sons que compõem esse fragmento da obra de Westerkamp já foi apresentada nos trechos anteriores (sinos badalando, água, portas abrindo e fechando, etc.), mas neste excerto temos um pequeno trecho de música orquestral, que depois de tocada é assoviada por alguém. Eis que Blake, abordado de costas enquanto caminha em direção à estufa, no momento em que se ouve esse assovio, vira-se para trás, como se também o tivesse escutado.

Com relação a essa mudança na relação entre Blake e os sons do trecho da paisagem sonora de Westerkamp, Randolph Jordan afirma:

This is a moment where the sounds of Westerkamp’s piece might be said to enter the realm of Blake’s awareness for the first time, indicating a point of connection between his individuality and the larger context of the environment in which he is moving (JORDAN, 2007: p. 13).<sup>64</sup>

Nesse sentido, entendemos que Blake não se encontra, em momento algum, consciente da dimensão paralela sugerida pelas paisagens sonoras, com exceção desta cena, na qual parece reagir a um dos sons presente no fragmento. Podemos pensar este lapso de mudança de comportamento como uma alteração entre o que Westerkamp chama de “modelos fechados e abertos de engajamento ambiental” (JORDAN, 2007), ou seja, momentos de conexão e desconexão com os espaços (e suas sonoridades) nos quais se transita.

Parece-nos sintomático que essa “resposta” à dimensão paralela da paisagem sonora se dê justamente no momento que antecede sua morte, como se o jovem, pouco antes de morrer, tomasse consciência, em alguma medida, de sua própria desconexão, de seu refúgio por lugares sonoros imaginários.

Em conjunto com a imagem, a dinâmica sonora de *Last Days* estimula a ideia de que Blake se encontra, de certa forma, dividido entre espaços distintos. A construção da *mise-en-bande*, delineando não apenas o espaço diegético, mas trazendo à cena

---

<sup>64</sup> “Este é o momento no qual pode-se dizer que os sons da composição de Westerkamp entram no reino da consciência de Blake pela primeira vez, indicando um ponto de conexão entre sua individualidade e o contexto mais amplo do ambiente no qual ele está se movendo.” (tradução nossa)

sonoridades de uma dimensão paralela, possui um papel preponderante na rica gama de significações da narrativa, distendendo as possibilidades interpretativas.

Na dinâmica de *mise-en-bande* da sequência, observamos novamente a presença da voz de Blake, que fala/resmunga consigo mesmo enquanto caminha. Gutural, fraca e evasiva, a voz do jovem confunde-se aos demais ruídos da cena. Destituída de uma posição privilegiada nas interações sonoras, juntamente com a dificuldade para se compreender o que Blake diz a si mesmo, o tratamento dado à voz em *Last Days* contesta a perspectiva de “vococentrismo/verbocentrismo” (CHION, 1994: p. 6), recorrente no cinema. Tanto a voz do jovem como o conteúdo semântico de sua fala, não possuem destaque na cena, não representam o centro da atenção do espectador.

### 3.2 - Os espaços de Blake

Nas seis sequências analisadas, notamos a construção da *mise-en-bande* a partir da interação de sons entendidos como diegéticos com os fragmentos de “Doors of Perception”. Temos a presença de efeitos sonoros (som direto) em todas elas, relacionando-se com a obra de Westerkamp, com a voz de Blake e com a música (na sequência 4).

As sequências nas quais Blake fala consigo mesmo (sequências 1 e 6) acusam a importância do papel da voz na caracterização do personagem, assim como na construção da *mise-en-bande*. Comentamos que *Last Days* desafia a perspectiva vocoverbocêntrica (CHION, 1994), a partir do fato de que, além de Blake falar pouco durante a narrativa, sua fala se caracteriza como “resmungos”, principalmente quando o jovem, sozinho, conversa consigo mesmo. Na ausência de legendas, é grande a dificuldade para conseguir apreender algumas palavras dessa fala distorcida e confusa.

Van Sant e Shatz deslocam o poder do verbo para o poder da voz em si, ao desvalorizar o discurso verbal da fala e ressaltar a força expressiva que reside basicamente na sua própria acústica. A voz de Blake, gutural, *grunge*, exterioriza o que o jovem já não consegue colocar em palavras limpas e bem definidas: o turbilhão de sentimentos vividos por ele naquele momento de crise. O som daquilo que o jovem diz/resmunga tem sua dimensão psicológica ressaltada e, numa narrativa de muitas

lacunas (para um entendimento direto e consciente que explique tudo sobre o personagem), sua voz se transforma em uma importante característica sonora.

Desprovida de seu poder discursivo nessas sequências, a voz de Blake também não desfruta de um espaço privilegiado na *mise-en-bande*. Sua intensidade relativa e suas próprias características acústicas levam a voz do jovem a se misturar e se perder entre os outros sons da cena.

Apesar de seu esforço para manter-se distante, ora ou outra Blake é forçado a interagir verbalmente com outros personagens, como na cena em que recebe a visita de um vendedor de anúncios em páginas amarelas ou quando uma amiga o visita no casarão. A fala de Blake, nesses momentos, permanece breve e vaga. Como se lhe faltasse energia, sua voz é fraca e facilmente dispersiva, mas é possível compreendermos o que ele fala. Exceções no filme, os momentos nos quais o roqueiro fala com alguém são poucos e o conteúdo dessas “conversas” são quase sempre irrelevantes.

Notamos, ainda, que em muitas das situações nas quais ouvimos Blake, não vemos, todavia, seu rosto e sua boca. Podemos citar, como exemplo, além das sequências 1 e 6, a própria sequência 5. Sentado dentro da estufa, a câmera gira em torno de seu corpo enquanto o jovem escreve no caderno aquilo que dita (em voz alta) para si mesmo. Assim, a câmera enquadra seu rosto apenas por alguns segundos, e permanece a maior parte do tempo na lateral ou abordando Blake de costas. Apesar de compreendermos o que o jovem diz para si mesmo, não vemos, na maior parte do tempo, sua boca.

Podemos citar também as duas cenas performáticas do filme. Na primeira, Blake adentra um dos cômodos do casarão onde se encontra uma bateria e duas guitarras. Num enquadramento frontal que se mantém desde o momento inicial da performance (quando o jovem adentra o cômodo e começa a tocar os instrumentos, um de cada vez), a câmera, do lado de fora da residência, registra a ação através das janelas desse local num longo e lento *travelling*, afastando-se gradativamente do espaço onde Blake se encontra. A composição instrumental em questão intitula-se “That Day” (creditada a Michael Pitt que, além de interpretar Blake, também é guitarrista e vocalista da banda Pagoda, influenciada pelo *grunge*). Em dois momentos da performance, Blake grita no microfone. Como a câmera (já do lado de fora) afasta-se do cômodo, não vemos seu rosto quando o jovem, ao gritar, expressa sua angústia de um modo mais direto e evidente.

A outra performance musical diz respeito à cena na qual Blake, novamente sozinho, em outro quarto da residência onde também se encontram instrumentos musicais, toca

violão e canta “Death to Birth” (canção também creditada a Michael Pitt). Sentado atrás de uma bateria, por trás dos instrumentos e caixas de som que cobrem parte de seu corpo, curvado e com o cabelo cobrindo todo seu rosto, ouvimos a voz de Blake, cantando pela primeira e única vez no filme. Não compreendemos com facilidade o início da canção, que o jovem “resmunga”. Da metade para o final da canção, entretanto, conseguimos entender melhor sobre o que a música trata. “Death to Birth”, como sugere o próprio nome, diz respeito à “longa e solitária jornada da morte ao nascimento”<sup>65</sup>.

Devido ao cabelo que cobre todo o rosto, não vemos sua boca e sua voz ressoa no espaço quase que desprendida do corpo. Blake, em sua performance solitária, está sem face e, de certo modo, já se configura como um morto-vivo ao cantar “Eu devo morrer de novo?/ Eu devo morrer ao redor dos quilos de matéria girando pelo espaço?/ Eu sei que eu nunca saberei até/ Que eu fique cara a cara/ Com meu próprio rosto, frio e morto/ Com meu próprio caixão de madeira”<sup>66</sup>.

Nas cenas de caminhada (sequências 1 e 6), tal como comentamos no Capítulo 2, Van Sant mantém Blake enquadrado de costas, alcançando o mesmo efeito das cenas de distanciamento das performances. Misturada aos demais efeitos sonoros, a voz de Blake configura-se, dessa forma, na maior parte da narrativa, quase que destituída de seu corpo, um ruído dentre muitos outros. Assim, o jovem parece se dispersar, aos poucos, durante os momentos que antecedem sua morte.

Acerca da presença do som direto/efeitos sonoros na dinâmica de *mise-en-bande*, notamos um tratamento predominantemente naturalista, com algumas exceções nas quais aparecem de modo hiper-realista. Na relação estabelecida com os fragmentos de “Doors of Perception”, os efeitos sonoros (ao lado dos demais sons diegéticos, voz e música) atuam de modo a evidenciar a espacialidade e materialidade dos espaços físicos, assim como o fluxo temporal das ações. Nesse sentido, sua presença pontual na *mise-en-bande* (em comparação ao número de sons das paisagens sonoras) parece evitar que a diegese fique completamente “suspensa”, ou seja, pautada apenas pela dimensão subjetiva da obra de Westerkamp. Cada passo, respiração, tosse ou voz (resmungos) de Blake valida e evidencia, ao espectador, a perspectiva de “realidade” diegética das imagens. Caso contrário, se a *mise-en-bande* das sequências analisadas estivessem destituídas da presença dos efeitos sonoros naturalistas, poderíamos considerar toda a composição das cenas

---

<sup>65</sup> Trecho da canção: “long lonely journey from death to birth”.

<sup>66</sup> Trecho da canção: “Should I die again?/ Should I die around the pounds of matter wheeling through space?/ I know I’ll never know until/ I come face to face/ With my own cold, dead face/ With my own wooden case”.

(inclusive as imagens) como parte da mesma dimensão paralela na qual Blake, devido seu colapso psicológico, transita.

Atrélada à ideia de portas que permitem o acesso a outros lugares, a composição “Doors of Perception” traz em si espaços representacionais, elaborados a partir de objetos sonoros concretos. Ao analisar o modo como os seis fragmentos da obra de Westerkamp atuam na narrativa, é possível pensarmos nessas paisagens sonoras como representativas de uma dimensão paralela à que Blake se encontra fisicamente (como comentamos acima), ou seja, ambientes sonoros pelos quais o jovem se “desloca”, trânsito que, segundo nossa hipótese, pode ser desencadeado pelo estado crítico de colapso e desconexão no qual se encontra, e não exatamente (ou tão somente) por um possível estado alucinógeno devido ao uso de entorpecentes.

Nesse sentido, Blake parece caminhar sempre na sutil fronteira entre duas dimensões em embate na sua vida: “realidade” e subjetividade. Inseridos em cenas nas quais o jovem se encontra sozinho no casarão e seus arredores, murmurando coisas desconexas e tendo súbitos mal estares, a presença de trechos de “Doors of Perception” na *mise-en-bande* distende as possibilidades interpretativas, ao confrontar o espectador com um personagem que se encontra física e temporalmente em determinado ambiente (espaços que vemos), mas impulsionado pela crise que vive, viaja por outros lugares, possivelmente arraigados à sua imaginação e subjetividade (espaços que ouvimos).

E se o conflito entre o mundo exterior (e tudo que se encontra nele) e a dimensão interior de Blake é passível de ser reconhecido em todas as sequências analisadas, o embate comentado acima ganha, todavia, significativos contornos na 4ª sequência, na qual o jovem passa mal no quarto com a televisão ligada. A disputa sonora por espaço que ocorre entre a canção “On Bended Knee” e o fragmento de “Doors of Percpetion” evidencia as oscilações de Blake, que varia entre pequenos lapsos de contato com âmbito da “realidade” e mergulhos profundos no mundo das portas da percepção, transição que o espectador compartilha com o personagem através do contexto sonoro instaurado pela *mise-en-bande*.

Assim, nos é permitido vivenciar esteticamente a experiência de Blake nesses espaços subjetivos, ao nos colocarmos para fora do mundo que nossa visão presencia, para dentro de novas dimensões a que nossos ouvidos nos convidam. Dessa forma, ao compreender os trechos da obra de Westerkamp, no filme, como representativas do

mundo interior de Blake, podemos entendê-las não como extra-diegéticas, mas como parte da dimensão *metadieética*<sup>67</sup> da narrativa.

Quando Chion (1994) comenta que ao explorar a imagem cinematográfica, o olho seria mais hábil na apreensão do espaço e o ouvido do tempo, nos deparamos em *Last Days* com certa inversão de parâmetros: o ouvido torna-se uma ferramenta essencial para o reconhecimento espacial, já que a visão está destituída de imagens referentes aos ambientes sugeridos pelas paisagens sonoras. A presença dessas composições sônicas e a não correspondência das mesmas com os elementos visuais cênicos, parecem amenizar o interesse pela exploração espacial da cena (somada às desestimulantes ações de Blake) ao passo que induzem o espectador a explorar, sonoramente, as *espacialidades subjetivas* instauradas pela obra de Westerkamp.

Refletindo acerca da dimensão temporal dessas espacialidades, retomamos as ideias de Campesato e Iazzetta acerca das diferenças entre composições musicais tradicionais e arte sonora:

Enquanto que na música o som é usualmente empregado para a construção de estruturas temporais (células, frases, motivos) e de estratégias de organização dessas estruturas no tempo (repetição, variação, desenvolvimento, corte), na arte sonora, o tempo aparece condensado ou suspenso. As estruturas sonoras remetem a qualidades acústicas ou a conceitos que prescindem de um desenvolvimento temporal mais extenso ou elaborado. No lugar de formas discursivas longas como encontramos na música, que exigem que o ouvinte acompanhe cada etapa de formulação da obra, de seu início ao fim, a arte sonora faz uso de elementos curtos que condensam seu significado num breve momento. Enquanto a música, especialmente no formato de concerto, exige um acompanhamento linear e sucessivo do discurso, o tempo da arte sonora é o tempo de reconhecimento da obra (...). Assim, os elementos sonoros não se sustentam em função de seu encadeamento temporal, mas pelo seu significado imediato e por sua relação com outros elementos não-temporais, como conceitos ou o próprio espaço (CAMPESATO; IAZZETTA, 2006: p. 778).

Por essa perspectiva, os autores reconhecem duas estratégias de composição, com as quais podemos traçar paralelos com a obra de Westerkamp:

A primeira [das estratégias] é a de um certo esvaziamento do tempo pela criação de uma *stasis*. Esse recurso, usado abundantemente na música minimalista, gera um efeito de suspensão temporal, seja pela repetição exaustiva de elementos, seja pela variação extremamente lenta das sonoridades. A segunda refere-se à utilização de estruturas

---

<sup>67</sup> Nas discussões acerca das posições da música com relação à diegese, Claudia Gorbman (1987) propõe o termo “metadieese”, que diz respeito às sonoridades subjetivas, relacionadas com o imaginário do personagem, estados alterados da percepção, sonhos, alucinações.

sonoras unitárias e curtas. Ao invés do encadeamento de partes distintas que se observam numa peça musical, na arte sonora muitas vezes um único elemento é apresentado e deve ser capaz de sintetizar toda a ideia da obra (Idem).

No caso de “Doors of Perception”, observamos ambas as estratégias comentadas pelos autores. Com relação à estrutura, apesar da paisagem sonora de Westerkamp possuir segmentos relativamente distintos, referentes aos espaços sonoros que ela sugere, temos a presença de um elemento (no caso, o som de portas que abrem e fecham) que se repete ao longo de toda a composição e une, num fluxo orgânico, estes ambientes sônicos, além de ser representativo e capaz de sintetizar a ideia geral da composição, pelas potenciais sugestões simbólicas do objeto: a liberdade de mover-se por diversos lugares.

No que concerne à temporalização, é possível pensarmos na “criação de uma *stasis*” através não apenas da dinâmica interna dos objetos sonoros de “Doors of Perception”, mas também pelas interações sonoras entre a obra de Westerkamp e os demais sons, já que a analisamos no contexto da narrativa e não como composição em si.

A noção de “suspensão temporal” parece pautar-se pelo contraste entre o que compreendemos como tempo diegético e tempo metadieético, ou seja, entre o tempo no qual as ações de Blake transcorrem e o tempo decorrente dos deslocamentos nos espaços subjetivos das paisagens sonoras, embate traçado pela *mise-en-bande* de *Last Days*. A percepção do tempo da cena acaba por se tornar mais complexa, pela justaposição de novas espacialidades (sonoras) e também de uma nova temporalidade (mesmo que suspensa), decorrente da presença das paisagens sonoras nas quais encontramos, como comentado acima, tanto o padrão de “repetição exaustiva de elementos”, como “variação extremamente lenta das sonoridades”.

Essa “suspensão temporal” leva-nos a questionar não exatamente a medida de tempo que ocorre nos trânsitos pelos lugares sonoros; podemos inferir que se trata do mesmo período que ouvimos a paisagem sonora na cena. Mas, a qual tempo pertenceriam aqueles espaços e sons? Seriam espaços sem tempo? O infinito de William Blake? Fragmentos das memórias do personagem? Instiga-nos a possibilidade de que Blake, alienado do espaço-tempo ao qual fisicamente pertence, estaria refugiando-se, ou talvez enfrentando, fragmentos sonoros de lembranças de sua vida, agora que se encontra perto do fim.

A interação sonora dos trechos de “Doors of Perception” com os demais sons (diegéticos) configura uma constante disputa por espaço, embate que tem como consequência a modulação de novos espaços (sonoros) e um outro tempo (suspensão) dentro da dimensão diegética; dinâmica que, mais do que completar o que nos apresentam as imagens, traduz em si mesma a profunda e incompreensível crise de Blake.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, buscamos analisar a banda sonora de *Last Days*, de Gus Van Sant, no intuito de compreender a participação essencial do som na elaboração dos discursos narrativos apresentados no filme. Propomos que Van Sant atribui à construção sonora, em grande medida, a função de representação da essência conflituosa de Blake, jovem roqueiro que passa seus últimos dias de vida isolado, em sua propriedade no campo.

Inspirado nos momentos que antecederam o suicídio de Kurt Cobain, ícone do movimento *grunge* de Seattle, o filme extrapola a perspectiva de cinebiografia, configurando-se como uma espécie de ensaio, uma revisão dos últimos passos de Cobain, espelhado na figura de Blake. Em *Last Days*, notamos que o interesse de Van Sant pela reconstrução dos fatos que envolveram o suicídio do líder do Nirvana não representa seu grande objetivo que, ao nosso entender, diz respeito antes à tentativa de tangenciar a subjetividade conflituosa de um ser humano que caminha em direção ao fim de sua vida.

Assim, lidamos com o desafio de analisar a construção da banda sonora do filme e suas implicações na produção de sentidos junto às imagens. Para tanto, atentamos para a crítica de Rick Altman, McGraw Jones e Sonia Tratoe, no artigo *Inventing the Cinema Soundtrack: Hollywood's Multiplane Sound System* (2000), acerca das investigações (no âmbito dos Estudos do Som no cinema) que dissociam os elementos sonoros, pensando-os separadamente.

Altman e seus colaboradores destacam a importância de refletir e analisar a trilha sonora cinematográfica como resultante de uma série de interações existentes entre os diversos sons que a compõem. Assim, os autores defendem a pertinência de se pensar os elementos sonoros em conjunto, valorizando as dinâmicas internas da banda sonora e, a partir de então, sua participação na narrativa.

Notamos que o artigo de Altman, Jones e Tratoe representa uma espécie de desafio à provocativa noção de que, na verdade, “não existe trilha sonora”, defendida por Michel Chion. O teórico francês argumenta que, tomado separadamente da imagem, o conteúdo sonoro do filme não possui uma unidade interna coerente. A presença de cada som estaria pautada pela relação que estabelece com as imagens, e não com outros sons da trilha. Para o autor, o som, ao contrário da imagem (que se configura como um *container*

temporal e espacialmente bem delimitado) se configuraria como *content* (conteúdo), sem um quadro ou uma moldura específica. A inexistência de “*frames* sonoros” impossibilitaria afirmar que existe uma trilha sonora, não no aspecto puramente técnico, mas como uma entidade coerente.

Para concluir a ideia de que, no que concerne à banda sonora, não temos a sensação de perceber uma totalidade unificada, um fluxo contínuo no qual os sons se correspondam, o autor destaca também o caráter descontínuo do material sonoro, composto por sons de diferentes categorias (música, vozes e ruídos), o que acarreta a própria descontinuidade da percepção.

Propomos, todavia, aproximar as argumentações de Rick Altman, Jones e Tratoe e a de Michel Chion, partindo do princípio de que ambas são válidas e não se excluem necessariamente, além da pertinência de contextualizar *Last Days* nesse diálogo. Assim, pautamo-nos pela ideia de que a noção de *descontinuidade* do material sonoro e a percepção do mesmo, destacadas por Chion, não poderia estar mais evidente do que no atual contexto de tecnologias que permitem lidar com grande quantidade de sons nos processos de edição e mixagem, procedimentos que, por outro lado, pelo desenvolvimento avançado que se encontram, possibilitam também uma construção cada vez mais elaborada e refinada de interações na composição da banda sonora, como observamos em *Last Days*.

Nesse sentido, lidamos com a noção de *organicidade sonora*, decorrente não apenas da possibilidade tecnológica, mas principalmente das intenções de Van Sant e do *sound designer* Leslie Shatz em orquestrar os diversos sons presentes na narrativa, de modo a resultar numa banda sonora de complexo arranjo, organicamente percebida.

Assim, adotamos como metodologia de análise o conceito de *mise-en-bande* cunhado por Altman e seus colaboradores e nos propomos a pensar e analisar, metodologicamente, a banda sonora de *Last Days* como resultado de uma série de interações entre os sons que a constitui, que inclui a presença de trechos musicais de distintos estilos musicais, a fala ruidosa e desconexa de Blake, e a presença de fragmentos da composição de paisagem sonora de Hildegard Westerkamp.

Exploramos a ideia de paisagem sonora de Murray Schafer, mas não nos apropriamos do conceito de *soundscape* na totalidade da concepção do autor, que se dedicou ao estudo sociológico dos ambientes sonoros. Assim, voltamo-nos para a noção de paisagem sonora relacionada ao âmbito de criação da arte sonora.

Refletindo acerca do contexto inicial da elaboração de “Doors of Perception” (parte de uma instalação ao ar livre na Áustria, no final da década de 1980), notamos que, ao ser inserida na narrativa de *Last Days*, a composição transporta para o filme sua dimensão conceitual: a ideia de mover-se livremente por espaços sonoros através do uso literal do som de portas que se abrem e fecham. Sem fazer referência aos elementos visuais do quadro, analisamos os ambientes representacionais sugeridos por “Doors of Perception” relacionados ao imaginário de Blake, decorrentes de seus conflitos internos e do momento de colapso que vive.

Notamos, a partir das análises de sequências do filme, a maneira como os fragmentos de “Doors of Perception” estão organizados em conjunto com trechos musicais, vozes e efeitos sonoros. A descontinuidade proveniente tanto da diversificação dos sons, como da percepção dos mesmos, não impede o arranjo orgânico desses elementos sonoros.

Ainda que seja possível separar grande parte dos objetos sonoros que pertencem à obra de Westerkamp dos demais sons (pelo tratamento sonoro que possuem e o modo diferenciado como ressoam no ambiente, tal como pela não correspondência com elementos visuais da cena), os elementos sonoros diegéticos se relacionam com os fragmentos da paisagem sonora de modo a compor um fluxo único. O fato de Van Sant desconstruir a rigidez que separa os elementos sonoros em distintas categorias (ao tratar no filme a voz de Blake como ruído, somado ao fato dos objetos sonoros da paisagem sonora possuírem tratamento musical) também contribui para a percepção orgânica das dinâmicas sonoras.

Tal como observamos, a construção da *mise-en-bande* em *Last Days* está pautada, em grande medida, por embates sonoros. Conceitualmente, a interação entre os trechos de “Doors of Perception” e demais sons representa a disputa entre duas dimensões distintas na vida de Blake: a “realidade” que o cerca e sua própria subjetividade conflituosa.

Nesse sentido, temos uma dinâmica de disputa por espaço sonoro entre os sons diegéticos e os trechos da paisagem sonora de Westerkamp, embate representativo das oscilações de Blake, que varia entre momentos de conexão e desconexão com a “realidade” que o cerca, transitando por espaços subjetivos.

Notamos ainda a importância, na relação estabelecida com os fragmentos de “Doors of Perception”, da presença dos efeitos sonoros (ao lado dos demais sons diegéticos, voz e música), como forma de evitar uma completa “suspensão” da diegese. Supomos que, caso a *mise-en-bande* das sequências analisadas estivessem desprovidas de sonoridades que ressaltassem a espacialidade e materialidade dos espaços diegéticos, poderíamos

considerar toda a composição das cenas (tanto imagens quanto os sons) como parte da dimensão paralela na qual Blake transita.

Consideramos, assim, os trechos de paisagens sonoras como pertencentes a uma possível perspectiva metadieética da narrativa. A interação entre os objetos sonoros da obra de Westerkamp e os demais sons da *mise-en-bande* resulta então em um contraste entre o que compreendemos como tempo diegético (relacionado às sonoridades dos ambientes “reais”) com o tempo metadieético das paisagens sonoras. Esse embate traçado pela *mise-en-bande* do filme acarreta a dinâmica de justaposição de novas espacialidades sonoras e de uma nova dimensão temporal (relacionadas aos deslocamentos de Blake pelos espaços subjetivos sugeridos por “Doors of Perception”).

A modulação de uma nova dimensão espaço-temporal proveniente das relações sonoras presentes na *mise-en-bande* faz parte dos discursos narrativos propostos pelo filme. A partir da construção de dinâmicas entre sonoridades representativas de distintas espacialidades, Van Sant suscita estados de isolamento e desconexão, como observamos na análise das cenas de caminhada nos filmes que compõem a “Quadrilogia da Morte” e, com mais atenção, nas sequências de *Last Days*.

Assim, não defendemos a ideia de que as interações da *mise-en-bande* resultam em uma construção sonora autônoma que atua na narrativa indiferentemente às imagens que a acompanha. Os significados trabalhados em *Last Days* são resultados das relações estabelecidas entre sons e imagens. Ressaltamos, todavia, os arranjos elaborados entre o diversificado material sonoro presente no filme e a decisiva contribuição dessas dinâmicas sonoras na construção dos discursos propostos por Van Sant, voltados para questões tais como solidão e isolamento, introspecção e desconexão, decadência e morte. Cabe ao som, principalmente, a criação de uma nova dimensão espaço-temporal na narrativa e, conseqüentemente, a representação do colapso de Blake e seu afastamento da “realidade”.

Dessa maneira, acreditamos ser pertinente pensar no processo de construção e recepção sonora, tanto em termos de *descontinuidade* quanto em *organicidade*, baseado no atual contexto de edição e mixagem de som em múltiplas pistas e tecnologias de reprodução sonora em diversos canais.

Quanto a *Last Days*, nos instiga uma série de outras questões referentes ao filme, tendo muito ainda a ser dito com relação à própria banda sonora. Empenhamos-nos na tentativa de trabalhar com o conceito de *mise-en-bande* num contexto distinto do recorte histórico escolhido por Altman, Jones e Tratoe. Assim, lidamos com o desafio de

analisar uma banda sonora densa, refinada e poética, com o intuito de refletir sua decisiva participação na construção da narrativa. Objetivamos, assim, contribuir para os Estudos do Som no cinema e as possibilidades metodológicas aplicadas nesse âmbito.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, M. et al. **Soundwalking as methodology for understanding soundscapes**. In: Institute of Acoustics Spring Conference, Reino Unido, 2008. Disponível em: <http://usir.salford.ac.uk/2461/>. Último acesso em: 14/08/2012.

ALTMAN, Rick (com JONES, McGraw e TRATOE, Sonia). **Inventing the Cinema Soundtrack: Hollywood's Multiplane Sound System** In: **Music and cinema**. James Buhler (Ed.); Caryl Flinn (Ed.); David Neumeyer (Ed.). Hanover: Wesleyan University Press, 2000. 397 p.

\_\_\_\_\_. **Nascimento da recepção clássica: a campanha para padronizar o som**. (trad. Marie Ange Bordas). In: *Imagens*, n.5, Campinas: Editora da Unicamp, 1995. p. 41- 47.

\_\_\_\_\_. **The Evolution of Sound Technology**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.

ANDERSON, Kyle. **Grunge: the end of rock and roll**. Aurum Press Ltd, Londres (Reino Unido), 2007. 272 p.

\_\_\_\_\_. **Accidental Revolution: the story of grunge**. Griffin St. Martin's Press, New York (EUA), 2007. 240 p.

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Teresa Ottoni (Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Marcelo Félix (Trad.). Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda., 2009. 216 p.

\_\_\_\_\_. **A estética do filme**. Marina Appenzeller (Trad.). Campinas, SP: Papirus, 1995. 310 p.

BALÁZ, Béla. **A face das coisas e A face do homem** in XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983. 483 p.

BASCO, Laura: **Soundwalking: a new tool for urban regeneration**. In: **My Ideal City. Scenarios for the European City of the 3rd Millennium**. Edição: Sara Marini. Università Iuav di Venezia. Veneza (2011). pp. 86-91

BELTON, John. **Technology and Aesthetics of Film Sound**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.

BLAKE, William **The Marriage of Heaven and Hell**. New York: Dover Publications, 1994. 48 p.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.

BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. Marcelle Pithon (Trad.). São Paulo: Perspectiva, 1992. 217 p.

CAMPER, Fred. **Sound and Silence in Narrative and Nonnarrative Cinema**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.

CAMPESATO, LÍlian e IAZZETA, Fernando. **Som, espaço e tempo na arte sonora**. XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM). Brasília, 2006, p. 775-780.

CAMPOS, Ignácio Julia. **Grunge, Noise & Rock Alternativo**. Celeste Ediciones, Madri (Espanha). 1996, 200 p.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. **A paisagem sonora eletrônica: a reconstrução do mundo sonoro contemporâneo no cinema**. In: Revista Contemporânea (UERJ). Rio de Janeiro, 2008, p.1-13.

\_\_\_\_\_. **A nostalgia do moderno: a paisagem sonora eletrônica na produção musical contemporânea**. CoMtempo: Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero. Edição nº 1, Ano I, 2009. 14 p.

CAZNOK, Yara Borges. **Música: entre o audível e o visível**. São Paulo: Editora UNESP, 2008. 242 p.

CHION, Michel. **Audio-Vision: sound on screen**. Claudia Gorbman (Trad.) New York: Columbia University Press, 1994. 239 p.

\_\_\_\_\_. **Film, a Sound Art**. Claudia Gorbman e C. Jon Delogu (Trad.). University Presses of California: Columbia and Princeton. 2009. 528 p.

\_\_\_\_\_. **La música en el cine**. Manuel Frau (Trad.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997. 487 p.

COSTA, Fernando Morais da. **Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?** Revista Logos: Comunicação e Audiovisual (UERJ). Edição 32, Ano 17, Nº 01, Rio de Janeiro, 1º semestre 2010.

CROSS, Charles R. **Heavier than Heaven: a biography of Kurt Cobain**. Hyperion Books, 2002. 399 p.

DOANE, Mary Ann. **A voz do cinema: a articulação corpo e espaço**. In: XAVIER, Ismail. (Org.) **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983. 483 p.

\_\_\_\_\_. **Ideology and the Practice of Sound Editing**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.

FIGUEROA, Júlio Vitorino. **Modos de explorar os 'Tempos Mortos': uma análise da composição audiovisual de Gerry (2002), Elefante (2003) e Últimos Dias (2005), de Gus Van Sant**. Universidade Federal da Bahia: Comunicação e Cultura Contemporânea. 2009, 111p.

GONÇALVES, Helder Filipe Marques Pereira. **Significação Musical e Definição de "Espaços" Cinematográficos: Trilogia da Morte de Gus Van Sant**. Universidade Nova de Lisboa: Lisboa, Portugal. 2009. 18 p.

- GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies: Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987. 186 p.
- HENDERSON, Justin. **Grunge Seattle**. Roaring Forties Press. Albany, Califórnia (EUA), 2010. 128 p.
- HICKMANN, Felipe. **Música, cinema e tempo narrativo**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Paraná, 2008. 155 p.
- HOWITT, Bernie. **Popular culture-grunge**. In: **Society and culture Association**. 2008.
- HUMPHREY, Clark. **Loser: the real Seattle music story**. Abrams Books, New York (EUA), 1999. 252 p.
- IAZZETTA, Fernando. **Material, Forma e Processo na Música Eletroacústica**. VI Simpósio Brasileiro de Computação e Música. Rio de Janeiro-RJ, julho de 1999.
- \_\_\_\_\_. **A Música, o Corpo e as Máquinas**. Revista Opus IV. Rio de Janeiro-RJ. V.4, n. 4, 1997. p. 27-44.
- \_\_\_\_\_. **Revendo o papel do instrumento na música eletroacústica**. II Encontro de Música Eletroacústica. Brasília-DF, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Reflexões sobre a Música e o Meio**. Anais do XIII Encontro Anual da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música (ANPPOM). UFMG (Belo Horizonte-MG). Vol. 1, 2001, p. 200-210.
- JORDAN, Randolph. **The Work of Hildegard Westerkamp in the Films of Gus Van Sant: An Interview with the Soundscape Composer**. Offscreen: vol.11/ n. 8-9/ano 2007. p. 17.
- KASSABIAN, Anahid. **The sound of new film form**. In: INGLIS, Ian (Org.). **Popular music and film**. London: Wallflower Press, 2003.
- KATO, Sawako. **Soundwalk, Digital Media, and Sound Art**. World Forum for Acoustic Ecology (WFAE), Austrália, 2003. Disponível em: <http://www.acousticecologyaustralia.org/symposium2003/>. Último acesso em: 14/08/2012.
- KLINGER, Gabe. **Interview with Leslie Shatz: Sound Auteur**. In: Fédération Internationale de la Presse Cinématographique (FIPRESCI), abril de 2006. Disponível em: [http://www.fipresci.org/undercurrent/issue\\_0106/shatz\\_klinger.htm](http://www.fipresci.org/undercurrent/issue_0106/shatz_klinger.htm). Último acesso em: 14/08/2012.
- LUCA, Tiago Magalhães de. **Realism of the Senses: A Tendency in Contemporary World Cinema**. Tese de Doutorado, University of Leeds (Reino Unido), 2011. 323 p.
- MANCINI, Marc. **The Sound Designer**. In: WEIS, Elisabeth & BELTON, John (ed.). **Film Sound: Theory and Practice**. New York: Columbia University Press, 1985. 462 p.
- MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-Imagem no Cinema: a experiência alemã de Fritz Lang**. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2003. 175 p.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Paulo Neves (Trad.) São Paulo: Brasiliense, 2003. 279 p.

- McCARTNEY, Andra Shirley Jean. **Sounding Places: situated conversations through the soundscape compositions of Hildegard Westerkamp**. Graduate Programme in Music, York University. Toronto, Ontário (Canadá), 1999. 534 p.
- METZ, Christian. **A significação no cinema**. Jean-Claude Bernardet (Trad.) São Paulo: Perspectiva, 1972. 296 p.
- OBICI, Giuliano Lamberti. **Condição de escuta: mídias e territórios sonoros**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008. 186p.
- OMAR, Arthur. Cinema: **Música e Pensamento**. In: XAVIER, Ismail (Org.) **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1996. 384 p.
- OPOLSKI, Débora Regina. **Análise do design sonoro no longa-metragem Ensaio sobre a cegueira**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Paraná, 2009. 111 p.
- PRATO, Greg. **Grunge Is Dead: The Oral History of Seattle Rock Music**. Toronto, Canada: ECW Press, 2009. 478 p.
- PRYSTHON, Angela. **Um conto de três cidades: música e sensibilidades culturais urbanas**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.11, n.1, jan./abr. 2008.
- RODMAN, Ronald. **The popular song as leitmotif in 1990s film**. In: DICKSON, Ray. **Movie Music: the film reader**. London: Routledge, 2003.
- RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. Rosângela Dantas (Trad.) e Simone Alcantara Freitas (revisão técnica). São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006. 344 p.
- SCHAFFER, Murray [1977]. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora**. Marisa Trench Fonterrada (Trad.) São Paulo: UNESP, 2001. 381 p.
- \_\_\_\_\_. **O ouvido pensante**. Marisa Trench de O. Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal (Trad.) São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991. 399 p.
- SMITH, Jeff. **The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music**. New York: Columbia University Press, 1998.
- SONNENSCHNEIN, David. **Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema**. Califórnia: Michael Wiese, 2001. 245 p
- SZALOKY, Melinda. **Sounding Images in Silent Film: Visual Acoustics in Murnau's "Sunrise"** IN: Cinema Journal, Vol. 41, No. 2 (Winter, 2002), p. 109-131. Publicado por: University of Texas Press e Society for Cinema & Media Studies Stable.
- TOWN, Stephen. **The Strangest Tribe: How a Group of Seattle Rock Bands Invented Grunge**. Sasquatch Books, Seattle, Washington (EUA). 2011, 272 p.
- WESTERKAMP, Hildegard. **Soundscape Composition: Linking Inner and Outer Worlds**. Disponível em:  
<http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundscapecomp.html>

\_\_\_\_\_. **Soundwalking**. Disponível em:  
<http://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>.  
Último acesso em: 14/08/2012

YARM, Mark. **Everybody Loves Our Town: An Oral History of Grunge**. Crown Archetype, New York (EUA), 2011. 592 p.

YEWDALL, David Lewis. **Practical art of motion picture sound**. Boston: Focal Press, 1999. 267 p.

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

### Ficções:

**Elephant.** Gus Van Sant, EUA, 2003. 81', 35mm, Dolby Digital, cor.

**Gerry.** Gus Van Sant, EUA, 2000. 103', 35mm, Dolby Digital, cor.

**Last Days.** Gus Van Sant, EUA, 2005. 97', 35 mm, Dolby Digital, cor.

**Paranoid Park.** Gus Van Sant, EUA e França, 2007. 85', 35mm e Super 8, Dolby Digital, cor.

### Documentários:

**1991: The Year Punk Broke.** David Markey, EUA, 1992. 99', 16 mm/35mm, cor.

**Kurt Cobain About a Son.** AJ Schnack, EUA, 2006. 96', 35mm, cor.

**Kurt & Courtney.** Nick Broomfield, Reino Unido, 1998. 95', digital, cor.

**The Last 48 Hours of Kurt Cobain.** John Dower, Reino Unido, 2007. 88', digital, cor.

**Live! Tonight! Sold Out!.** Kevin Kerlake, USA, 1994. 88', digital, cor.

## ANEXO

### Ficha Técnica do Filme:

**Título:** *Last Days* (USA, 97', DVD, Dolby Digital, cor.)

**Produção:** HBO Films, Meno Film Company, Picturehouse Entertainment, Pie Films Inc.

**Produtor:** Dany Wolf

**Roteiro e Direção:** Gus Van Sant

**Assistente de direção:** Dany Wolf

**Sound Designer:** Leslie Shatz

**Soundscape *Doors of Perception*:** Hildegard Westerkamp

**Sound Recordist:** Felix Andrew

**Consultor musical:** Thurston Moore

**Fotografia:** Harris Savides, ASC

**Arte:** Tim Grimes

**Montagem:** Gus Van Sant

**Casting:** Mali Finn, ASC.

**Elenco:** Michal Pitt (Blake), Lukas Hass (Luke), Asia Argento (Asia), Scott Green (Scott), Nicole Vicius (Nicole), Thadeus A. Thomas (Thadeus Thomas, vendedor das Páginas Amarelas), Adam Friberg (Elder Friberg 1), Andy Friberg (Elder Friberg 2), Ricky Jay (Detetive), Ryan Orion (Donovan), Kim Gordon (executiva da gravadora), Harmony Korine (conhecido no clube), The Hermitt (banda no clube), Chip Marks (jardineiro).