UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FILIPE BARROS BELTRÃO

O SOM NA OBRA DE LARS VON TRIER:
um estudo sobre a criação sonora

Recife
2016

FILIPE BARROS BELTRÃO

O SOM NA OBRA DE LARS VON TRIER: um estudo sobre a criação sonora

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, para obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro e coorientação do Prof. Dr. Serge Cardinal.

Recife

2016

Catalogação na fonte
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

B453s Beltrão, Filipe Barros
O som na obra de Lars Von Trier: um estudo sobre a criação sonora / Olga Angélica Santos Siqueira. – Recife, 2016.
185 f.: il., fig.

Orientador: Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2018.

Inclui referências.

1. Design de som. 2. Som no cinema. 3. Lars von Trier. 4. Julien Naudin 5. Kristien Eidnes Andersen I. Carreiro, Rodrigo Octávio D'Azevedo (Orientador). II. Título.

302.23 CDD (22.ed.) UFPE (CAC 2018-07)

O SOM NA OBRA DE LARS VON TRIER:

Um estudo sobre a criação sonora

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor e aprovada pela seguinte banca examinadora.

Aprovada em: 29/06/2016

Prof. Dr. Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Profa. Dra. Cristiane da Silveira Lima
Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Prof. Dr. José Afonso da Silva Júnior
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Profa. Dra. Ângela Freire Prysthon
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva
Universidade Federal da Pernambuco (UFPB)

Recife

2016

AGRADECIMENTOS

Um trabalho de pesquisa no âmbito da pós-graduação nunca é uma atividade isolada, e o êxito depende do apoio de muitas pessoas, razão pela qual é muito difícil nominar um por um, todos os envolvidos nessa empreitada. Em todo caso, gostaria de explicitar meus agradecimentos:

Ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM – UFPE), por ter acolhido a minha pesquisa e me apoiado institucionalmente na participação de congressos, seminários e diversas atividades de pesquisa.

Aos meus professores das disciplinas e colegas de doutorado que tanto me estimularam e trouxeram contribuições valiosas para a compreensão dos caminhos traçados neste trabalho.

Ao meu primeiro orientador Jeder Janotti, que me acolheu, auxiliou nos primeiros passos da pesquisa e me deu confiança para percorrer os primeiros anos do doutorado.

Ao meu orientador Rodrigo Carreiro, que teve uma paciência fora do natural para esclarecer cada dúvida e apontar a melhor abordagem para os meus interesses de pesquisa. A minha eterna gratidão por todo o auxílio que tive e pela abordagem tão generosamente construtiva e enriquecedora.

À CAPES, pelo aporte financeiro destinado ao desenvolvimento do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (CAPES/PDSE) na Universidade de Montreal.

Ao co-orientador Serge Cardinal, que elucidou diversos aspectos da pesquisa e me orientou durante a estadia em Montreal.

À professora Cristiane Lima, que me apoiou pacientemente para a realização do Doutorado Sanduíche na Universidade de Montreal.

Aos colegas do Laboratório *La création Sonore* que enriqueceram a discussão em torno do meu objeto de pesquisa e forneceram novos olhares para a minha análise.

À Universidade Federal da Paraíba e ao Departamento de Comunicação que me deram todo apoio para a finalização do trabalho.

Aos membros da minha banca de qualificação, Thiago Soares, Paulo Cunha e Jeder Janotti, que trouxeram as suas primeiras observações sobre o trabalho e contribuíram para o seu formato final.

Aos membros da banca de defesa que generosamente aceitaram contribuir com o aprimoramento desta tese.

À minha esposa, pelo apoio incondicional e compreensão com o tempo dispendido na finalização da tese.

À minha irmã querida Natália Barros, que me apoiou em todos os momentos e contribuiu na revisão do trabalho.

Aos meus pais, Teca e Gaud, pelo incentivo constante nos desafios da vida profissional e pela ajuda incessante na minha construção pessoal. Dedico esta tese a vocês.

E, finalmente, a todos que contribuíram, de alguma forma, para o resultado deste trabalho.

RESUMO

A presente tese tem por objetivo estudar o som na obra do diretor dinamarquês Lars von Trier. Procura aprofundar como o *design* de som se apresenta na obra do diretor, suas nuances e aspectos criativos. A escolha desse diretor deve-se ao fato de a sua obra apresentar uma diversidade de abordagens acerca do som no cinema, e diferentes usos criativos, a partir de uma estética que tensiona algumas convenções. Esta pesquisa se divide em três capítulos. No primeiro, discorremos sobre a biografia e a filmografia do diretor, procurando entender a construção pessoal de Trier, sua formação e o seu contexto cultural. Além disso, apresentamos os seus longas-metragens a partir de quatro trilogias que estruturam um panorama do seu trabalho no cinema. No segundo capítulo, enfocamos o percurso histórico das abordagens criativas do som no cinema e alguns conceitos que nos ajudam a compreender a utilização do som no cinema, interrelacionando com filmes de Lars von Trier. No terceiro e último capítulo, analisamos as obras do diretor que tenham destaque no aspecto criativo do som. A metodologia adotada nesse capítulo combina a análise fílmica dos aspectos sonoros com duas entrevistas concedidas por Julien Naudin (*foley artist*) e Kristien Eidnes Andersen (*sound designer*), membros da equipe de som dos filmes do diretor. O *corpus* escolhido possui um *design* de som significativo que apresenta uma abordagem criativa do som no cinema. Isso nos permitiu investigar como Lars von Trier e sua equipe desenvolveram uma assinatura sonora nos seus filmes.

Palavras-Chave: Design de som. Som no Cinema. Lars von Trier. Julien Naudin. Kristien Eidnes Andersen.

ABSTRACT

This thesis aims to study the sound in the work of the Danish director Lars von Trier. The research looks deeper to how the sound design is presented in the work of the director, its nuances and creative aspects. The choice of director is due to the fact that his work presents a diversity of sound approaches in cinema, and different creative uses, from an aesthetic that tenses some conventions. The work is divided into three parts. In the first part we will present the biography and filmography of the director. In the first chapter we can understand the personal construction of Trier, his formation and his cultural context. In addition, we present their feature films from four trilogies, structuring an overview of his film work. In the second chapter, it is made an approach to the historical course of the creative approaches of sound in cinema and some concepts that help us to understand the use of sound in film, interrelating with Lars von Trier films. The last part analyzes some of the director's works that stood out the most regarding the creative aspect of the sound. The methodology adopted in the third chapter combines filmic analysis of sound aspects with two interviews with Julien Naudin (foley artist) and Kristien Eidnes Andersen (sound designer), members of the sound team of the director's films. The chosen corpus has a significant sound design that features a creative approach to sound in film and allowed us to investigate how Lars von Trier and his team developed a signature sound in his films.

Key-words: Sound Design. Sound in cinema. Lars von Trier. Julien Naudin. Kristien Eidnes Andersen.

RÉSUMÉ

Cette thèse vise à étudier le son dans l'œuvre du réalisateur danois Lars von Trier. Notre recherche vise à approfondir la manière dont le design sonore est présenté dans le travail du réalisateur, en analysant ses nuances et ses aspects créatifs. Le choix de ce réalisateur est dû au fait que son travail offre une diversité d'approches sonores dans les films et différentes utilisations créatives, à partir d'une esthétique qui détourne certaines conventions. Ce travail est divisé en trois parties. Dans la première partie nous présenterons la biographie et filmographie du réalisateur. Ce premier chapitre nous permet de comprendre la construction personnelle de Trier, sa formation et son contexte culturel. En outre, nous présenterons ses longs-métrages à partir de quatre trilogies structurant un panorama de son travail cinématographique. Dans le deuxième chapitre, nous ferons un parcours historique des approches créatives du son dans le cinéma. Certains concepts qui nous aident à comprendre l'utilisation du son dans les films tout en faisant une mise en correspondance avec les œuvres de Lars von Trier. La dernière partie analysera les œuvres du réalisateur ayant un point culminant dans l'aspect créatif du son. La méthodologie adoptée dans le troisième chapitre combine l'analyse filmique des aspects sonores avec deux entretiens avec Julien Naudin (bruiteur) et Kristien Eidnes Andersen (designer son) membres de l'équipe du son sur les films du réalisateur. Le corpus choisi possède un design sonore important qui comporte une approche créative du son au cinéma cela nous a permis d'étudier comment Lars von Trier et son équipe ont développé une véritable signature sonore dans ces films.

Mots-clés: Design son. Son au cinéma. Lars von Trier. Julien Naudin. Kristien Eidnes Andersen.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Trier aparece em cena representando um personagem judeu em Europa 22
Figura 2 - Cena do suicídio do personagem Max Hartmann 24
Figura 3 - Lars Trier aos 12 anos autando na série televisiva *Hemmelig Sommer* 26
Figura 4 - Lars von Trier no período em que era aluno de cinema 29
Figura 5 - Imagem da longa sequência do olhar desilidudo de Esther em *Imagens de alívio* 32
Figura 6 - Cartaz do filme *Elemento de um crime* 40
Figura 7 - Cartaz do filme *Epidemic* 44
Figura 8 - Cartaz do filme *Europa* 47
Figura 9 - Logomarca da companhia Zentropa 50
Figura 10 - Lars von Trier e Peter Aalbæk Jensen no documentário institucional sobre a *Zentropa* 53
Figura 11 - Imagem do livro *Guld Heart,* que influenciou a criação da trilogia *Coração de Ouro* 54
Figura 12 - Bess no hospital com Jan paralisado pelo acidente 57
Figura 13 - Trier durante a conferência em Paris, onde lançou o *Manifesto Dogma 95* 59
Figura 14 - Equipe do filme *Os Idiotas* captando o som da escaleta no momento de gravação da sequência 66
Figura 15 - Cartaz de *Dançando no escuro,* com a atriz e cantora Björk 67
Figura 16 - Lars von Trier no *set* de *Dançando no escuro* com as várias câmeras digitais 68
Figura 17 - Lars von Trier e Björk durante a entrega dos prêmios no Festival de Cannes 70
Figura 18 - Cartaz do filme *Dogville,* com a atriz principal Nicole Kidman 74
Figura 19 - Cartaz do filme *Manderlay,* com a atriz principal Bryce Dallas Howard em destaque 76
Figura 20 - Cartaz de divulgação do filme *O grande chefe* 78
Figura 21 - Trier numa sessão de fotos para a revista *Politiken* em 2014 81
Figura 22 - Cartaz do filme *Anticristo,* com os atores principais em uma imagem que traduz o espírito do filme 83
Figura 23 - Kirsten Dunst no cartaz do filme *Melancholia* 86
Figura 24 - Cartazes dos dois volumes de *Ninfomaníaca,* com a personagem Joe nas duas fases da sua vida 89
Figura 25 - Imagem ilustrativa da figura do *bonimenteur* 94
Figura 26 - Fotogramas da sequência de abertura do filme *Love me tonight* 104
Figura 27 - Luigi Russolo (à esquerda) com seus *intonarumori* 105
Figura 28 - Tati encenando em *As férias do Sr. Hulot* 113
Figura 29 - Abertura do filme *2001:* Uma odisséia no espaço 120
Figura 30 - Fotogramas do filme *Apocalypse Now* que mostram os contrastes de sonoridades a partir do plano visual 126
Figura 31 - Imagem da visualização dos canais no Pro Tools usando as funcionalidades solo (S) e mute (M) 133
Figura 32 - Entrevista com Julien Naudin, pelo *Facetime,* sendo gravada pelo *Quicktime Player* e a sessão de gravação de áudio registrada no Logic Pro 9 ao fundo 134
Figura 33 - Naudin explicando como o som produzido com uma garrafa pode simular o sons do 134
Figura 34 -À esquerda, Naudin mostra o carro e a tela de referência para gravar os sons de carro, no centro, mostra sua sala técnica com seu assistente, e à direita, sua sessão de edição de *foley* 135

Figura 35 - Trier, à esquerda, e Andersen, à direita, no estúdio, mostrando a sua trilha musical 140
Figura 36 - Diagrama com modelo onírico do som metadiegético 145
Figura 37 - Fotogramas da sequência *Cvalda* 147
Figura 38 - Selma dança nos vagões do trem com os bailarinos durante a *performance* da música *I've seen it all* 148
Figura 39 - A imagem mostra a composição do cenário em *Dogville* 152
Figura 40 - Fotograma do momento em que Tom (ao centro) abre a porta invisível da sua casa 155
Figura 41 - Fotogramas mostrando a imersão no universo sombrio da história 159
Figura 42 - Imagem do personagem com a imagem em câmera lenta com um drone como atmosfera sonora 164
Figura 43 - Sequência inicial que apresenta a proximidade entre os dois planetas 167
Figura 44 - Momento final que mostra o choque de Melancolia com a terra 169

SUMÁRIO

1 **INTRODUÇÃO** 12

2 **O CINEMA D E LARS VON TRIER** 17

2.1 **Lars Trier: considerações biográficas e os reflexos na sua filmografia** 17

2.2 **Lars "VON" Trier: a construção de um artista audiovisual** 25

2.3 **O cinema de Lars von Trier** 35

2.3.1 Trilogia *Europa* 36

2.3.2 Trilogia *Coração de Ouro* 54

2.3.3 "Trilogia" *USA*: terra das oportunidades 70

2.3.4 Trilogia *Depressão* 80

3 **DIÁLOGO DE LARS VON TRIER COM O DESENVOLVIMENTO DO SOM NO CINEMA** 90

3.1 **O *boniementeur* e os *bruitistes* – um elo perdido do período silencioso** 92

3.1.1 *Bonimenteur*: uma voz que conduz e uma aproximação com o narrador literário 93

3.1.2 Ruídos de sala uma interface entre o cinema e o teatro 96

3.2 **Os primeiros sonoros** 99

3.3 **O desenvolvimento das narrativas sonoras** 107

3.4 **O *design* de som e as narrativas sonoras** 123

4 **ANÁLISE DO SOM EM LARS VON TRIER** 131

4.1 **Metodologia** 131

4.2 **A contribuição de Julien Naudin e Kristian Eidnes Andersen na obra de Trier** 135

4.3 ***Dancer in the dark*: ruído na canção** 143

4.4 ***Dogville*: entre o audível e o invisível** 152

4.5 ***Anticristo*: os sons da natureza selvagem** 158

4.6 ***Melancholia*: o som do fim do mundo** 164

5 **CONCLUSÕES** 171

REFERÊNCIAS 174

1 INTRODUÇÃO

Eu tinha 16 anos quando o filme *Dançando no escuro* (2000) estreou no Cinema da Fundação Joaquim Nabuco em Recife. *A priori*, a grande isca para a ocasião era a presença de Björk, aquela cantora islandesa que percorria o imaginário dos meus amigos com a sua estética que apresentava um mundo mágico e um panorama único que se destacava dentro do universo pop. Entrar naquela sala era como ter acesso a um novo universo estético e também social com outros códigos, mais próximo de um ambiente adulto, que se aproximava de mim paulatinamente. Naquele período, meu tempo era dividido entre as aulas do colégio, as primeiras bandas e as aulas de violão no Conservatório Pernambucano de Música.

As combinações das imagens junto com a atuação de Björk, marcada por uma visceralidade extrema, criaram uma atmosfera única naquela projeção. A junção de um universo cruel vivido pelo drama da personagem com a bela plástica da fotografia e dos sons nos trechos musicais provocaram uma combinação de sentimentos antagônicos. A realidade apresentada naquela narrativa parecia nos colocar diante de sentimentos extremos do ser humano. Selma, a personagem interpretada pela cantora, nos revelava uma miríade de sensações fortes: maternidade, dor, compaixão, cegueira, assassinato, pena de morte e uma sensibilidade musical aguçada. Esse turbilhão de realidades surtiu um efeito impactante sobre mim, em um misto de rejeição e empatia. A capacidade de impactar a sua audiência criava uma certa áurea em torno do diretor e dos seus filmes. Era quase como se ninguém pudesse passar indiferente à experiência de ver um filme de Lars von Trier.

Aquela avalanche de sentimentos percebidos por mim não foi uma experiência solitária. Quando as luzes da sessão se acenderam, todos os meus amigos estavam impactados por aquela experiência, e quase todos tinham os olhos marejados. Na saída da sala, era interessante ver pessoas dos mais diferentes perfis com os olhos vermelhos, e alguns enxugando as últimas lágrimas. Eram senhores de cabelos brancos, jovens frequentadores das salas de cinema de artes e *punks* com cabelo rosa desconstruindo a imagem confiante e segura das ruas.

Mesmo sem processar e compreender todas as nuances daquele universo tão novo, eu sabia que estava diante de uma grande obra de arte e, mesmo me sentindo um pouco perturbado por aquelas emoções, algo me intrigava e atraia na sensação vivenciada naquela sala de cinema.

Doze anos após essa experiência e tendo percorrido várias etapas na vida profissional, eu me encontrava em uma sala de aula apresentando o processo criativo dos sons nesse filme como professor de som em turmas de cinema. No momento em que decidi me dedicar ao doutorado, com o ímpeto de aprofundar a abordagem dos aspectos criativos do som no cinema, foi natural escolher Lars von Trier como objeto de pesquisa, tendo em vista que, a partir dessa primeira experiência com *Dançando no escuro,* vários outros filmes do diretor também me impactaram e me instigavam do ponto de vista sonoro.

Diante do contexto exposto acima, surge a presente tese, que busca explorar, a partir da obra de Lars von Trier, aspectos criativos sobre o som no cinema. Durante esta pesquisa, vivenciei intensamente o contato com a obra desse diretor nas disciplinas ofertadas pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM-UFPE); pude enriquecer-me no diálogo com colegas e professores sobre o meu objeto de estudo. Outro ambiente importante para o aprofundamento das minhas reflexões foi o grupo de trabalho *Estudos do Som,* criado no encontro da *Sociedade Brasileira de Estudos do Cinema e Audiovisual* (SOCINE), do qual pude participar no período de 2012 a 2014.

No penúltimo ano da tese, tive ainda a oportunidade de participar do *Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior* na Universidade de Montreal, onde integrei o laboratório de pesquisa *La création sonore* e tive contato com pesquisadores de som no cinema, um grupo de estudantes dedicados aos mais variados aspectos do áudio, novas bibliografias e uma estrutura física que me permitiu ouvir a mixagem dos filmes de Lars von Trier com maior detalhamento em uma sala de mixagem 5.1.

No último percurso da tese, tive a possibilidade de acesso aos profissionais que trabalharam em quase todos os filmes de Lars von Trier e fizeram parte da criação sonora da filmografia do diretor. Kristien Eidnes Andersen (*sound design*) e Julien Naudin (*foley artist*) nos permitiram uma visão aprofundada da produção sonora dos filmes, aspectos peculiares da criação e nos conduziram a uma nova visão dos filmes do diretor, construindo e desconstruindo a nossa análise.

O som no cinema tem sido objeto de vários estudos nos últimos anos no Brasil e no mundo, consolidando um cenário de pesquisa abrangente que vem se desenvolvendo e ganhando perspectivas variadas. Os primeiros trabalhos sobre som no cinema tinham a necessidade de afirmar as dificuldades encontradas para o desenvolvimento das pesquisas. Podemos citar alguns obstáculos como: a escassez bibliográfica, as dificuldades de concatenar os estudos de comunicação, artes, música e até mesmo de física do som e de engenharia acústica.

A grande área de pesquisa do som recebe a nomenclatura de *Sound Studies*[1]. Nesse grande campo, a área de interesse concentrada no som dos filmes chama-se *Film Sound Studies* (HILMES, 2005). Nos últimos 15 anos, acompanhamos o desenvolvimento dessa área no Brasil[2]. Assim, podemos afirmar que nos encontramos em um outro estágio, seja pela consolidação de grupos de trabalhos, frequentes nos congressos brasileiros ou pelo surgimento de cursos de cinema, de grupos de pesquisa exclusivamente dedicados ao som no cinema, seja pelo crescimento da publicação de livros e revistas (ALVES, 2013).

Os trabalhos envolvendo o som no cinema abordam desde a área técnica, passando pelo processo criativo, análise fílmica, até os pontos específicos do som no cinema (edição, criação de *foley*, efeitos sonoros, mixagem). É notório que ainda precisamos evoluir bastante, e nosso desenvolvimento está apenas começando. Contudo, hoje, uma pesquisa sobre som inicia a partir de uma perspectiva de consolidação, trilhando uma estrada já iniciada. Nesse contexto, o termo *design* de som (*sound design*) vem despertando interesse e apresentando um amadurecimento no campo de pesquisa e nas produções cinematográficas, tanto na escala industrial como na independente.

A partir do cenário exposto, a nossa pesquisa de doutorado procura investigar a perspectiva criativa do som na obra do cineasta Lars von Trier.

Problema de pesquisa

Partindo do que foi exposto acim,a emerge a pergunta norteadora de toda a pesquisa: Quais as características da criação sonora no cinema de Lars von Trier?

Objetivos

Objetivo Geral

Pesquisar a criação sonora no cinema a partir da obra de Lars von Trier.

Objetivos Específicos

[1] O *Sound Studies* tem uma grande abrangência, indo da produção musical, consumo da música, acústica do som, passando pela etnomusicologia, até a sociologia da música (PINCH; BIJSTERVALD, 2004).

[2] Para aprofundar as pesquisas sobre *Film Sound Studies,* recomendo a pesquisa desenvolvida na dissertação de Alves (2013), na qual ele faz um amplo mapeamento do desenvolvimento desse campo no Brasil.

a) Apresentar um panorama da biografia e filmografia do diretor;

b) revisitar aspectos históricos e conceituais da criação sonora no cinema;

c) analisar a criação sonora no *corpus* escolhido;

d) apresentar o *design* de som como um processo colaborativo que integra os diversos profissionais envolvidos nos filmes.

Metodologia

A metodologia desenvolvida na tese procura unir a análise fílmica dos aspectos sonoros com as entrevistas semiestruturadas junto a membros da equipe sonora dos filmes de Lars von Trier. A análise fílmica foi realizada no laboratório da Universidade de Montreal, com a disponibilidade de uma monitoração de som em 5.1. As obras que compõem o *corpus* analítico da pesquisa são: *Dançando no escuro* (2000), *Dogville* (2003), *Anticristo* (2009) e *Melancholia* (2011). Os membros da equipe sonora entrevistados foram Kristian Edines Andersen (supervisor, editor e *design* de som) e Julien Naudin (*foley artist*), que revelaram aspectos internos da produção e criação dos sons da filmografia do diretor.

Organização dos capítulos da tese

A tese foi estruturada em três capítulos. No primeiro foi feito um estudo panorâmico do cinema de Lars von Trier, com destaque para os aspectos biográficos, considerando como sua história de vida repercutiu na sua filmografia. Foi feita uma abordagem do diretor na perspectiva da construção de um artista audiovisual e também uma incursão no cinema de Lars von Trier. Ao longo desse capítulo, evidenciamos a sua construção estilística, a sua estrutura de produção a partir da empresa Zentropa e o manifesto *Dogma*. A apresentação da sua filmografia foi estruturada a partir das suas trilogias. Elas serviram para nos dar uma visão ampla da sua obra cinematográfica nos seus mais variados aspectos.

O segundo capítulo foi dedicado à apresentação de aspectos históricos e conceituais sobre a criação sonora no cinema. O percurso começa com uma apresentação da figura dos *bonimenteurs* e uma exposição sobre a forma como essa tradição do início do som do cinema repercute até os dias de hoje. Em seguida, abordamos os primeiros sonoros e o modo como a superação do cinema silencioso criou novos paradigmas de criação que estabeleceram a

linguagem sonora do cinema. No último tópico, discorremos sobre o desenvolvimento das narrativas sonoras e sobre os diretores que contribuíram e consolidaram a linguagem criativa no cinema.

O terceiro capítulo teve como objetivo uma imersão no campo específico da tese; ou seja, a abordagem da criação sonora na obra de Lars von Trier. No primeiro tópico descrevemos a metodologia adotada, detalhando os procedimentos e a estrutura empregada. Em seguida, apresentamos os profissionais entrevistados durante a pesquisa, alguns aspectos biográficos e da construção das suas carreiras, e as suas contribuições na criação da estética sonora do cinema do diretor. Os últimos tópicos foram dedicados à análise do *corpus* apresentado acima, buscando, a partir dessas obras, aprofundar como a criação se desenvolve nos filmes de Lars von Trier.

Na conclusão da tese, destacaremos o que de mais relevante emergiu ao longo da pesquisa no que concerne à criação sonora de Lars von Trier, apresentando possíveis desdobramentos e contribuições do trabalho para os estudos do som do cinema.

2 O CINEMA DE LARS VON TRIER

2.1 Lars Trier: considerações biográficas e os reflexos na sua filmografia

Uma aura mitológica paira sobre o nome Lars von Trier, fazendo com que o diretor dinamarquês atraia a atenção das pessoas, frequentando ambientes midiáticos característicos das celebridades hollywoodianas. A imagem dele se funde com a temática dos seus filmes e faz com que, a cada novo lançamento, seja pautado mundialmente, incitando discussões que frequentemente desafiam a zona de conforto do *status quo*.

Neste subcapítulo, tentaremos mostrar um pouco da sua personalidade artística, baseada nas suas experiências pessoais, e como essas se relacionam e formam essa construção de um personagem social e interagem com a figura pública do diretor.

Lars Trier nasceu na cidade de Kongens Lyngby, ao norte de Copenhague, no dia 30 de abril de 1956 (LASAGNA, 2003). Filho de Inger Trier (1915 –1989), o diretor, durante toda sua vida, teve Ulf Trier (1907 – 1978) como figura paterna. Porém descobriu, no leito de morte da mãe, que ele fora concebido fruto de uma relação extraconjugal. O seu pai biológico era o alemão Fritz Michael Hartmann. Segundo Schepelern (2004),

> A mãe engravidou do seu chefe no Ministério[3] onde ela trabalhava, e ele era um homem, ela confessou, que ela escolheu para para ser o pai do seu filho porque ele tinha 'genes artísticos'. Evidentemente, ela queria uma criança que pudesse realizar os seu próprio sonho artísticos (SCHEPELERN, 2004, p. 124). [4]

Sua mãe, Iger Trier, mantinha muito contato com o ambiente artístico de "esquerda"[5] (SCHEPELERN, 2004) e era amiga de alguns autores socialistas como Hans Kirk, Otto Gelsted e Hans Scherfig. O amante dela, Fritz Michael Hartmann, não foi artista, mas era descendente de uma família com excelência na música. O seu avô, J. P. E. Hartmann, foi um compositor renomado, no período conhecido como *Era de ouro da vida cultural dinamarquesa*, ocorrida na primeira metade do século XIX. O primo do seu pai biológico, Niels Viggo Bentzon (1919 – 200), foi um importante e controverso compositor modernista.

[3] Fritz Hartmann trabalhava no Ministério de Assuntos Sociais (STEVENSON, 2005).
[4] "The mother got pregnant with her boss at the Minitry where she worked, and he was a man, she confessed, whom she had chosen to be the father of her child because he had 'artistic genes. Evidently, she wanted a child who could realise her own artistic dreams." (Tradução do autor)
[5] Na referência, o autor usa o termo *left-wing,* que designa algo mais específico que seriam pessoas que apoiam ideais de igualdade social, em oposição às hierarquias sociais e às desigualdades sociais.

“Assim Trier foi um tipo de construção artística, um projeto genético construído por sua mãe ambiciosa.”[6] (SCHEPELERN, 2004, p.124)

A ambição artística alimentada pela sua mãe foi marcante na construção da personalidade de Trier. O autor comenta a sua percepção desse “projeto” arquitetado dentro da sua família: "em retrospecto, eu posso ver o quão deliberadamente o plano foi implementado (...) Assim Lars von Trier é resultado não apenas de uma iniciativa autoral, mas de duas. E ambas foram implementadas quase que deliberadamente" (SCHEPELERN, 2004, p.124).[7] Assim, no seu primeiro desenvolvimento pessoal, já existia um desejo de expressividade e relevância artística. As projeções pessoais direcionadas pela sua figura materna apontam para a construção artística e da sua imagem social, que observamos no decorrer da sua carreira.

Por mais secreto e sutil que fosse o “projeto” artístico realizado pela sua mãe, o jovem Trier percebia e se sentia pressionado durante toda a vida para ter um desenvolvimento no campo das artes:

> Lembro-me que ela tentou me incentivar a dedicar meu tempo ao aprendizado da música durante toda a minha infância, apesar do fato de que meus limitados talentos musicais deixavam muito a desejar. Mas ela estava sempre me incentivando a expressar-me artisticamente, de alguma forma ou de outra. Isto foi, obviamente, muito claramente planejado da parte dela. Eu sempre me senti sob pressão, mesmo que isso não fosse explícito[8] (BJÖRKMAN, 2005, p. 71).

A sua formação livre, que recebera dos pais, não se retringiu apenas à dimensão intelectual. Os pais de Trier eram adeptos do nudismo e, durante as férias, frequentava campos de nudismo desde a sua infância. Essas vivências explicam uma abertura maior por parte do diretor quanto à inserção de corpos nus nos seus filmes, levando-o a naturalizar a perspectiva do uso do corpo no seu repertório artístico. Para ele, a nudez não tem relação direta com o sexo, tem a ver com uma aproximação da realidade (CHEUNG, 2015). O próprio autor fala sobre a sua formação:

---

[6] “Thus Trier was a kind of artistic construction, a genetic project constructed by his ambitious mother.” (Tradução do autor)

[7] “In retrospect, I can see how deliberately the plan has been implemented. (...) Thus Lars von Trier is the result not only of one auteurist initiative, but of two. And both were implemented quite deliberately.” (Tradução do autor)

[8] “I remember that she tried to encourage me to spend time learning music all through my childhood, in spite of the fact that my limited musical talents leave a very great deal to be desired. But she was always encouraging me to express myself artistically in some way or other. It was obviously very clearly planned on her part. I've always felt under pressure from that, even if it wasn't really there.” (Tradução autor)

> Eu venho de uma família de nudistas comunistas. Eu estava autorizado a fazer ou não fazer o que eu gostava. Meus pais não estavam interessados em saber se eu fui para a escola ou se me embebedei com vinho branco. Depois de uma infância assim, você procura por restrições em sua própria vida[9] (NICODEMUS, 2005).

A mãe, Iger Trier, teve uma forte influência na sua formação intelectual. Ela era comunista e adepta da educação livre e do direito à livre escolha por parte da criança (LASAGNA, 2003). Ainda menino, Lars demonstrava uma compreensão da sua responsabilidade no mundo e das problemáticas globais. Apesar desse ambiente permissivo, Lars Trier foi uma criança bastante inquieta. Ele demonstrava satisfação por não haver necessidade de seguir as regras estabelecida para uma criança da sua idade. Porém esse contexto apresentou consequências na sua construção psicológica. Ainda muito pequeno, o jovem Trier demonstrava uma compreensão da sua responsabilidade no mundo e das problemáticas globais.

> Aos seis anos, ele se sente responsável pela sua própria vida e isto causa inúmeras angústias. As vezes, passava diversas horas de cócoras debaixo de uma mesa, com medo que a bomba atômica explodisse em cima da sua cabeça. A criança se dá conta que ela tem uma total liberdade de decisão, mas isto se traduz também em uma grande dificuldade de encontrar o seu lugar no mundo exterior, onde este tipo de liberdade não existe. (LASAGNA, 2003, p. 116)[10]

Na juventude, ele tentava conciliar a sua visão de mundo com o comportamento dos jovens da sua idade. Dessa maneira, tornou-se um líder no seu grupo de amigos. Na biografia sobre o autor, Lasagna (2003) afirma que, durante a sua adolescência e juventude, o pai não representou uma figura marcante. Mesmo o jovem Trier não percebendo essa falta, ele não teve alguém "capaz de colocar limites, em outros termos, uma forma de autoridade positiva e não repressiva, que pudesse ajudá-lo e aconselhá-lo nas suas decisões"[11] (LASAGNA, 2003, p.116).

---

[9] "I come from a family of communist nudists. I was allowed to do or not do what I liked. My parents were not interested in whether I went to school or got drunk on white wine. After a childhood like that, you search for restrictions in your own life." (Tradução do autor)

[10] "À six ans, il se sent déjà responsable de sa propre vie et cela lui cause de nombreuses angoisses. Il lui arrive parfois de passer des heures entières accroupi sous une table, de peur que la bombe atomique n'explose au-dessus de sa tête. L'enfant se rend compte qu'il a une totale liberté décisionnelle mais cela se traduit aussi par une grande difficulté à trouver sa place dans le monde extérieur, où ce genre de liberté n'existe pás." (Tradução do autor)

[11] "capable de poser des limites, en d'autres termes une forme d'autorité, positive et non répressive, qui puisse l'aider et le conseiller dans les décisions à prendre." (Tradução do autor)

Muito cedo, o jovem Trier construiu sua propria autoridade e autonomia graças a sua formação e a sua forte determinação pessoal, fonte de inúmeras angústias. Toda esta combinação de fatores pessoais e familiares deram a ele uma carga excessiva de conhecimento e complexidade, pouco habitual em crianças e jovens da sua idade.

A formação libertária, aliada ao interesse latente da mãe no desenvolvimento artístico de Lars Trier, desenvolveu uma complexa relação de tensionamentos. De um lado, uma independência precoce e a consolidação dela como uma filosofia de vida; de outro, a ansiedade pelo aparecimento de um brilhantismo artístico. A partir de uma análise mais profunda da sua vida, Lars vai perceber que a aparente liberdade na educação não era, de fato, tão concreta como aparentava ser.

> De uma forma ou de outra, com a terapia, eu cheguei à conclusão de que minha infância não foi tão livre como eu costumava pensar. Pois minha mãe tinha planos sobre mim, e me levou na direção certa, mesmo que ela simultaneamente tentou fingir que estes planos não existiam.[12] (BJÖRKMAN, 2005, p. 71)

O fato de Iger Trier ter escondido, durante toda a sua vida, a identidade do verdadeiro pai casou uma enorme incongruência na educação passada para Lars. Era como se toda liberdade e tolerância ao diálogo sobre diversos temas fossem relativizadas pelo segredo acerca da sua verdadeira origem, guardado por sua mãe. É interessante observar como a história pessoal de Lars von Trier parece fazer parte de um roteiro onde, em um leito de morte, é revelado o grande segredo escondido ao longo de boa parte da sua vida. O fato parece ser sintomático e revelador. Podemos traçar um paralelo com o filme *Cidadão Kane* (*Citizen Kane, Orson Welles, 1941*), onde, no leito de morte, o poderoso Charles Foster Kane pronunica a palavra secreta *Rosebud*, que cria toda a trama da narrativa.

Trier comenta a sua percepção diante do fato, de forma autoirônica, como faz habitualmente nas entrevistas:

> Minha mãe era extraordinariamente criativa. (...) Ela deve ter tido um sentido para isto. Imagine se ela nunca revelasse o grande segredo. Mas ela o fez, e no leito de morte! Não poderia ser mais melodramático. Visto sob um ponto de vista cinematográfico, foi bom que a revelação saiu. Caso contrário, não haveria história[13] (BJÖRKMAN, 2005, p. 71).

---

[12] "But somehow or another, with therapy, I've come to the conclusion that my childhood wasn't as free as I used to think. Because my mother had the plans that she had regarding me, and led me in the right direction, even if she simultaneously tried to pretend that these plans didn't exist. So this secret might well have suited her after all." (Tradução do autor)

[13] "My mother was unusually creative. (…) she must have had a feel for it. Imagine if she'd never revealed the big secret. But she did, and on her deathbed as well! You couldn't get much more melodramatic. Looked at from

A relação materna e a forte presença da sua mãe na sua formação apontam para uma característica da obra do autor: a presença do elemento feminino como algo primordial dentro da narrativa dos seus filmes. Os roteiros têm normalmente como personagem principal uma mulher que atravessa situações adversas durante a vida, seja de caráter físico, mental ou financeiro, seja emocional. Na próxima seção, mais profundamente, abordaremos esse aspecto do cinema de Lars von Trier. No entanto é importante observar como os aspectos biográficos do autor parecem se conectar diretamente com os roteiros das suas ficções cinematográficas. Ao adentrar na sua biografia, podemos entender como a sua obra reflete, por mais que, às vezes, de forma sutil, as suas experiências vividas na infância e na adolescência.

O pai de criação de Lars Trier, Ulf Trier, era judeu. Esse fato o fez também declarar a sua origem judia, mesmo não frequentando a sinagoga com assiduidade (LASAGNA, 2003). Ulf Trier foi totalmente integrado à cultura dinamarquesa, sendo a sua cultura local mais representativa do que a sua ligação religiosa. A presença da crença espiritual não representou um elemento opressor na sua formação, tendo o elemento paterno marcado a trajetória do diretor. Esse fato, que aparentemente pode soar banal, apresenta uma série de dicotomias. Em um período em que os resquícios dos conflitos entre alemães e judeus eram fortemente presentes na cultura europeia – ressaltamos – o pai de criação de Lars Trier era de origem judaica, e o biológico de origem alemã.

Trier comenta a sua relação com o judaísmo e relata como percebia a inserção da religião no seu ambiente familiar, sobretudo pela herança paterna:

> Eu estava tentando encontrar um sentido de pertencimento. A minha família tinha uma atitude bastante relaxada em relação ao judaísmo. Há um monte de piadas judaicas, e não havia nenhuma escassez delas em nossa casa. Mas eu sinto uma sensação de segurança no "judaísmo". (...) Meu pai representava ter assimilado a cultura judaica. Para a família Trier, era mais importante ser dinamarquês do que judaica. Meu pai não era muito religioso também. Ele foi, provavelmente, mais rebelde na sua atuação política. (BJÖRKMAN, 2005, p. 73).[14]

Badley (2010) diz o quanto a relativização da sua origem paterna mexeu com os alicerces emocionais do cineasta. Lars cultivou um sentido de pertencimento em torno da

---

a cinematic point of view, it was good that the revelation got out. Otherwise there would be no story." (Tradução do autor)

[14] "I was trying to find a sense of belonging. My family had a fairly relaxed attitude toward Judaism. There are loads of Jewish jokes, and there was certainly no shortage of them in our home. But I did feel a sense of security in 'Jewishness.' (…) My father represented assimilated Jewish culture. For the Trier family it was more important to be Danish than Jewish. My father wasn't very religious either. He was probably more rebellious in his politics." (Tradução autor)

cultura judaica, e aquilo sucitava reflexões contundentes na vida do diretor. A escolha de outro progenitor tensionava os laços criados com o pai ao longo da vida e as heranças culturais e genealógicas herdadas por ele. Trier fala sobre como tomou conhecimento desses fatos e a forma como a sua mãe os apresentou: "Ela disse que meu pai adotivo não tinha tido metas e nem força. Mas ele era um homem amoroso. E eu estava muito triste com essa revelação"[15] (NICODEMUS, 2005).

Badley (2010) contextualiza a situação emocional que Lars Trier se deparou após receber esses novos fatos sobre a sua paternidade:

> A decepção, juntamente com a percepção de que ele era o produto de engenharia genética (como a de Mengele[16]) da sua mãe, resultou em um sentimento de traição e desestabilizou o seu senso, já precário, de identidade, étnico e ideológico, bem como pessoal. Não podendo celebrar ou lamentar uma herança judaica, ele ficou traumatizado pela perda de uma história compartilhada (BADLEY, 2010, p. 39).[17]

O impacto da revelação, feita pela sua mãe no leito de morte, foi percebida por ele como uma perda dupla das suas referências paternas (BJÖRKMAN, 2005). A morte e a revelação da sua mãe aconteceram em 1989, quando ele se preparava para iniciar as filmagens de *Europa* (Lars von Trier, 1991). Apesar de só ter falado sobre esse fato publicamente em 2000, no ano do falecimento do seu verdadeiro pai Fritz Michael Hartmann, Trier abordou a revelação da sua mãe no roteiro do filme *Europa*.

A sua verdadeira paternidade é abordada a partir do personagem Max Hartmann, interpretado pelo ator dinamarquês Jørgen Reenberg. Na trama de Europa, Max Hartmann é o dono da companhia ferroviária chamada Zentropa, que tem o mesmo nome da produtora dinamarquesas que assina a produção de todos os filmes do diretor desde então. No filme, a empresa passou por diversos problemas por suas relações com o nazismo, numa Alemanha pós-guerra que tenta apagar as marcas do III Reich e superar a crise econômica.

No desenrolar do filme, deparamo-nos com uma situação onde a Zentropa é inspecionada por suspeita de ligações com o II Reich e forças nazistas. Para se livrar de tais acusações, a Zentropa consegue a cooperação de um judeu, para mostrar sua transparência e

---

[15] "She said my foster father had had notgoals and no strength. But he was a loving man. And I was very sad about this revelation." (Tradução do autor)

[16] Referência ao médico alemão Josef Mengale que atuou durante o regime nazista. Durante o período da guerra, esteve no campo de concentração de Auschwitz na Polônia, onde realizou uma série de atrocidades e crimes se utilizando da sua autoridade média para realizar experimentos em humanos.

[17] "The deception, together with the realisation that he was the product of his mother's Mengele-like genetic engineering, result in feelings of betrayal and destabilised his already precarious sense of identity, ethnic and ideological as well as personal. No longer able to celebrate or mourn a Jewish heritage, he was traumatised by the loss of a shared history." (Tradução do autor)

distanciamento das heranças nazistas. Nesse momento do filme (45min), vemos referências claras à história pessoal de Trier. Max Hartmann compartilha o mesmo sobrenome do pai de Trier na vida real, numa referência direta às origens alemãs paternas. Trier faz uma breve aparição, interpretando o judeu que se comunica com Max Hartmann. A cena tem uma forte carga dramática, intensificada pela trilha emotiva e pela atonicidade dos personagens.

Figura 1 – Trier aparece em cena representando um personagem judeu em Europa.

Fonte: Acervo do autor.

Logo após a sequência na qual Trier aparece, o personagem Max Hartmann parece entrar num estado depressivo, imerso em pensamentos e distante da realidade. A carga herdada dos anos de guerra e a sua colaboração dentro dela marcam a sua existência, levando o personagem a cometer suicídio. A cena é dramática e se inicia quando ele entra no banheiro para tomar banho e fazer a barba. Após pegar a navalha e começar a se barbear, ele é invadido por um estado de transtorno e começa a se cortar no banheiro, decretando o seu trágico destino. O filme, que é finalizado todo em preto e branco, com poucos momentos de coloração, destaca o drama do suicídio do personagem pelo avermelhado do sangue escorrendo na água da banheira.

Figura 2 – Cena do suicídio do personagem Max Hartmann.

Fonte: Acervo do autor.

As informações acima deixam evidente os traços autorais e autobiográficos presentes na obra do diretor, que coloca várias questões pessoais e íntimas nos seus filmes. O ar mais recatado, nas entrevistas, em relação à sua vida pesoal e à quebra da imagem de celebridade, tão presente no universo cinematográfico de Trier, constrasta com a forte exposição de temáticas pessoais nos roteiros e tramas dos seus filmes. Os roteiros se tornam quase um processo terapêutico para externar seus dilemas pessoais.

Na obra *Europa*, o personagem Max Hartmann simboliza não apenas as incongruências do ser humano que se corrompe pelo poder, mas também a sua figura paterna tão controversa e carregada de traumas. A sua colocação em cena e a sua frieza diante do seu personagem judeu apresentam sutilmente todas as incongruências existentes na questão judaica e na sua identidade pessoal atravessada. Mesmo vivenciando todas essas relações em cena e todos esses dilemas, resultantes do entrelaçamento da vida pessoal com a sua obra artística, essas questões se mantiveram restritas aos seus filmes por muito tempo. Isso poque a sua verdadeira identidade paterna só foi revelada publicamente no ano da morte do seu pai. Temos uma lacuna de quase 10 anos entre a revelação de Inger Trier (sua mãe), em abril de 1989, e a sua declaração pública de identidade paterna em 2000 (STEVENSON, 2005).

> Fritz Michael Hartmann morreu em fevereiro de 2000, aos noventa e um anos, e só então o segredo foi revelado. A cobertura da história teve ampla cobertura da imprensa. *Ekstra Bladet*[18] publicou fotos do pai e fotos do filho, e a semelhança era impressionante: o mesmo nariz proeminente e um pouco afilado, a boca, os contornos faciais semelhantes. Von Trier não fez nenhum

[18] O *Ekstra Bladet* é um tabloide dinamarquês com foco principal em notícias sensacionalistas e revelações políticas.

> comentário sobre a morte de Hartmann, mas parecia claro que os desejos da mãe tinham triunfado.[19] (STEVENSON, 2005, p. 99).

A relação entre os personagens e a vida pessoal de Lars von Trier se estende por outras obras da sua filmografia. Um detalhe interessante é que a sua filha Selma Trier (BJÖRKMAN, 2005) tem o mesmo nome da personagem principal do filme *Dancer in the dark* (*Dançando no escuro*, 2000), mostrando como ele permite se expor e dar pistas sobre aspectos íntimos da sua vida nos enredos percorridos pelos personagens.

As informações biográficas do diretor são relevantes, pois os seus filmes estão impregnados das suas referências pessoais. Essas aparecem não apenas de forma sútil ou subjetiva; ao contrário, podemos encontrar, de forma contundente, referências diretas da sua vida pessoal nos personagens e enredos dos seus filmes.

2.2 Lars "VON" Trier: a construção de um artista audiovisual

O contato com o cinema e o ambiente audiovisual aconteceu logo cedo, ainda adolescente. Aos onze anos, ele ganhou a sua primeira câmera Super8[20]. Com ela começou a registrar as suas primeiras imagens. Trier realizava produções caseiras com seus amigos (GARMENDIA, 2012). O ano seguinte foi especialmente conturbado para ele. Após constatar o total desinteresse do jovem Trier em seguir uma disciplina escolar, os pais o enviaram para uma escola com uma pedagogia rígida e fincada na autoridade dos professores. A *Lundtofte School* representou uma completa oposição à educação libertária absorvida no âmbito familiar.

A experiência na Lundtofte foi traumática para o jovem, sendo retratada na minissérie televisiva *The Kigdom* (1994), na qual Trier compara a sua escola ao ambiente de um hospital psiquiátrico. Ele relata que o ambiente escolar era extremamente claustrofóbico, e passava a maior parte do tempo da aula disperso, olhando pela janela e esperando a hora de ir embora. Trier comenta essa experiência: "eu provavelmente poderia lembrar de um ou dois professores que eram vagamente positivos. O resto era terrível, e eu sentia que estava perdendo meu

[19] "Fritz Michael Hartmann falleció en febrero de 2000, a los noventa y un años, y entonces el secreto se destapó. La cobertura de la historia por parte de la prensa fue bastante amplia. Ekstra Bladet publicó fotos del padre y fotos del hijo, y el parecido era notable: la misma nariz prominente y algo afilada, la misma boca, parecidos contornos faciales. Von Trier no hizo ningún comentario sobre la muerte de Hartmann, pero parecía claro que los designios de la madre habían triunfado." (Tradução do autor)

[20] Foi um formato de imagem em movimento criado pela Kodak em 1965, porém muito popularizada nos anos 70 e 80 pelo seu baixo custo, fomentando uma nova geração de cineastas que podiam ter acesso à realização de filmes experimentais e propiciando o surgimento de cineastas amadores em uma maior escala.

tempo" (BJÖRKMAN, 2005, p. 74)[21]. Esse fato mostra o perfil contestador do diretor e o conflito existente com as esferas tradicionais da sociedade, bem como sua necessidade de contestar a autoridade e as instituições formais. O traço de personalidade percebido desde muito cedo vai acompanhá-lo durante toda sua vida artística, consolidando a sua imagem pública associada a uma aura revolucionária.

Aos doze anos, interpreta um herói em uma série de televisão para crianças chamada *Hemmelig sommer (Um verão misterioso,* Thomas Winding, 1969). Durante as gravações da série, Trier teve a chance de vivenciar o ambiente cinematográfico e aprender as primeiras técnicas para realizar um filme. No *set,* ele viu as câmaras funcionando. Essa experiência marcou profundamente suas escolhas futuras.

Um aspecto relevante pode ser observado no roteiro de *Hemmelig Sommer*. O enredo acontece em torno de dois personagens: um garoto dinamaquês chamado Lars e uma garota sueca chamada Sara. Ambos têm onze anos, e a trama gira em torno dos conflitos existentes nessa idade, na qual existe uma tendência ao início da independência dos pais, embora ainda se necessite do suporte dos mesmos (HOFFMANN, 2003). O papel interpretado por Lars Trier tem o mesmo nome do diretor, o que parece apontar para uma construção precoce da personalidade e das caratcerísticas pessoais. Evidentemente, Lars não tinha a consciência absoluta do que estava se passando naquele momento, mas o fato de ter o seu nome circulando na televisão, no papel de outro jovem, confundindo-se com a sua idade e sua experiência, parece antecipar os dilemas vividos no processo de criação artística característicos do universo cinematográfico ficcional.

[21] "I can probably remember one or two teachers who were vaguely positive. The rest were terrible, and I just felt I was wasting my time." (Tradução autor)

Figura 3 – Lars Trier, aos 12 anos, atuando na série televisiva *Hemmelig Sommer*.

Fonte: Ecú Film Festival (2015).

A incursão precoce pelo meio audiovisual afetou a percepção dos seus colegas de escola. Muitos deles faziam brincadeiras com o fato de ele ter se tornado uma "estrela da televisão". Trier relata sua própria experiência: "eu era o único que ganhava algum dinheiro e tinha três semanas de folga da escola, enquanto estava filmando"[22] (HOFFMANN, 2003, p.4)[23]. Ele ganhou três mil coroas dinamarquesas[24] pela participação na série televisiva. Com esse dinheiro, comprou um órgão elétrico. Por mais simples que seja esse fato, ele demonstra uma ligação concreta com o campo de estudo da nossa tese. A declaração do jovem artista aos 12 anos desde já aponta para uma preocupação com os sons dos seus primeiros filmes caseiros: "mas eu não sou muito musical. Mais do que tudo, nós provavelmente iremos usá-lo (o órgão elétrico) para fazermos sons quando estivermos fazendo curtas-metragem" (Ibid., p.4)[25].

Constatamos como o diretor aos 12 anos já tinha uma sensibilidade natural para perceber a importância do uso dos sons nos seus filmes caseiros. Ele conseguiu identificar uma apropriação não estritamente musical para um instrumento convencionalmente utilizado para fins musicais. O fato aponta para um uso rudimentar de uma característica intrínseca à

[22] "I'm the one who made some money and I got three weeks off from school while we were shooting." (Tradução do autor)
[23] A referência bibliográfica data de 2003, no entanto a entrevista concedida por Lars von Trier aos 12 anos foi publicada originalmente em 1969. Essa informação contextualiza as citações do presente parágrafo.
[24] Nome da moeda até hoje em vigor no seu país.
[25] "But I'm not very musical. More than anything, I'll probably use it to make sound with when we're making short films." (Tradução ao autor)

linguagem cinematográfica, que emprega sons criados a partir de instrumentos musicais como efeitos sonoros.

Aos dezessete anos, ele decidiu se inscrever, pela primeira vez, na escola de cinema, mas não foi aceito. Os estudos de cinema do futuro diretor tiveram início na Universidade de Copenhagem, durante os testes de admissão, nos quais ele demonstrou a sua originalidade. Os candidatos recebiam um pequeno rolo de filme, dispondo de algumas horas para realizar um curta-metragem. Em vez de filmar na própria escola, como fizeram todos os outros candidatos, ele pegou o carro e se dirigiu a Skovshoved, um bairro residencial da alta burguesia onde se encontram verdadeiros castelos. Na locação escolhida, filma de uma forma diferente dos seus concorrentes. O seu trabalho de admissão é um curta-metragem autônomo, uma espécie de reportagem voyeurista (LASAGNA, 2003).

A sua vivência como estudante na escola de cinema foi carregada de tensões em relação aos professores. A formação livre e independente recebida no contexto familiar, mais uma vez, vinha à tona e criava bloqueios para ele na relação horizontal moldada entre professores e alunos. Trier não aceitava a ideia de que, para transgredir as regras, era necessário conhecê-las. Para o aspirante a cineasta, a maioria das aulas eram exercícios de paciência, nas quais ele passava boa parte do tempo alheio ao conteúdo que estava sendo ministrado.

Lasagna (2003, p. 118) destaca o ponto de vista de Lars Trier sobre a educação formal nas universidades de cinema:

> O estudante de cinema, realmente apaixonado, já sabe o que ele quer fazer antes mesmo de entrar em uma escola. Na sua visão não é necessário se concentrar nos conteúdos dos filmes, porque este é o verdadeiro trabalho dos estudantes, mas ensinar unicamente a técnica a partir da criação de laboratórios que permitiriam aos alunos multiplicar suas experiências[26].

[26] "l'étudiant en cinéma vraiment passionné sait déjà ce qu'il veut faire, avant même d'entrer dans une école. À son avis, il ne faut pas se concentrer sur le contenu des films, car il s'agit là du véritable travail des étudiants, mais enseigner uniquement la technique, par la création de laboratoires qui permettraient aux élèves de multiplier les expériences." (Tradução do autor)

Figura 4 – Lars von Trier no período em que era aluno de cinema.

Fonte: Lasagna (2003, p. 118).

O período universitário vivenciado pelo jovem Lars Trier coincide com o momento no qual ele inicia a formação de sua figura pública. Nesse contexto, na Escola de Cinema da Dinamarca (*Danske Filmskole*), ele ganhou o sobrenome *Von* a partir de uma brincadeira entre os seus colegas e professores. Em dinamarquês, designa um sobrenome de um nobre, soando distoante da sua figura anárquica e libertária. O próprio Trier comenta a origem do seu nome:

> Bem, aristocracia vem em muitas formas e tamanhos, e quando pensamos em "von", então é em relação à aristocracia. Você poderia chamá-lo de uma provocação da minha parte. Mas eu gostaria muito de vê-lo como uma aristocracia interior, uma que eu irradie e, além disso, é claro, um não ao cinema dinamarquês e na Dinamarca, em geral, para irradiar qualquer coisa que seja. Mas eu realmente gostaria de dar ao Gert Fredholm[27] o crédito pelo o meu nome. Veja bem, eu discuti com ele em tantas ocasiões na escola de cinema, e terminou com ele, na verdade, me batizando Lars von Trier, e eu fiquei muito feliz com isso. Então eu tenho mantido ele[28] (TRIER, 1982, p.9).

[27] Foi um importante diretor dinamarquês que também lecionou na Escola de Cinema da Dinamarca, tendo sido um dos principais professores de Lars von Trier.

[28] "Well, aristocracy comes in many shapes and sizes, and when we think of "von", then it's in relation to the aristocracy. You could call it a provocation on my part. But I would very much like to see it as an inner aristocracy, one that I radiate, and besides, it's of course a no-no in Danish cinema and in Denmark in general to radiate anything whatsoever. But I'd really like to give Gert Fredholm credit for the name. You see, I argued with him on count-less occasions at film school, and it ended with him actually baptising me Lars von Tier, and I'm very happy that. so I've kept it." (Tradução do autor)

Lars Trier decide adotar o sobrenome *Von* como seu nome artístico. A partir daí, ele passa assinar seus filmes como Lars von Trier. A piada, que parecia ser depreciativa, foi assimilada por Trier, fato que demonstra a sua refinada ironia e o autossarcasmo, presentes em toda a sua obra. O seu ex-professor e pesquisador na Universidade de Copenhagem nos finais dos anos 1970, Peter Schepelern, aborda a personalidade de Trier durante o seu período estudantil:

> Nessa altura, era só Lars Trier. O Von foi inventado por ele, como uma piada. Ele era um jovem sarcástico, vestido de preto. Nessa altura havia muitos jovens sarcásticos vestidos de preto, mas percebemos que ele era diferente. Não diria um aluno extraordinário. Na verdade, nunca fez um exame, nunca escreveu uma tese, ia a algumas aulas. O seu principal motivo de interesse para estar na Universidade era encontrar outros jovens entusiastas do cinema que o pudessem ajudar a fazer os seus filmes. Era algo que ele sabia desde o início: o cinema é um trabalho coletivo. Ele seria, é claro, o grande artista, quem comandava as tropas (LAMEIRA, 2015).

O período universitário foi de grande enrequecimento para Trier. Entre 1979 e 1982, (LASAGNA, 2003) o diretor principiante realiza alguns curtas-metragens que apontam para a contribuição artística que iria se consolidar nos anos subsequentes. Entre esses, *Nocturne* (*Noturno*, 1980) teve o maior destaque na sua produção emergente. O curta foi vencedor do prêmio de melhor filme no Festival de Munique (*Munique Internacional Festival of Film Schools*). Nesse curta-metragem de oito minutos, filmado em preto e branco em 16mm, Lars von Trier apresenta um refinamento e um domínio da linguagem cinematográfica que chamaram a atenção do júri do Festival, destacando-se no ambiente universitário onde iniciava seu percusso.

Após o lançamento de *Nocturne*, Trier lança *O último detalhe (The last detail, Den sidste detalje,* 1981). Curta-metragem de 31 minutos, também em preto e branco, mostra algumas matrizes da linguagem cinematográfica do diretor. Porém é na obra de conclusão da sua graduação, na Escola Nacional de Cinema da Dinamarca, que vemos a sua assinatura de diretor sendo apresentada ao público.

Imagens de alívio (*Image of relief ou Images of Liberation*, *Befrielsesbilleder*, 1982) é um média-metragem de 57 minutos, em cores, que ganhou o prêmio de melhor filme no Festival do Filme de Munique (LASAGNA, 2003). circulou em diversos festivais da Europa, ganhando vários prêmios e nomeações, sendo, inclusive, exibido na televisão dinamarquesa (LUMHOLDT, 2003).

O filme *Imagens de alívio* se ambienta em Compenhagem, em 1945, no dia seguinte ao final da Segunda Guerra Mundial. Os soldados alemães se reúnem num cenário hostil, entre a água e o fogo, nos quais se ajudam mutuamente a se suicidarem. Os soldados tomam a atitude extrema visando à fuga da perserguição dos aliados e à humilhação da derrota.

O oficial alemão Leo Mendel (interpretado por Edward Fleming), ator principal do filme, também deseja cometer suicídio. Todavia, no momento em questão, a sua arma trava. Ele escreve uma carta a sua noiva dinamarquesa, Esther (interpretada por Kristen Olesen), que comemora a derrota das tropas alemães acompanhada de um soldado americano. Quando o casal se reencontra, a jovem aborda o seu companheiro de maneira contundente por ter participado do massacre de várias pessoas durante a guerra, sobretudo da tortura de um jovem resistente, cego por ele e seus colegas. Leo nega a sua participação e dissimula a responsabilidade pessoal, assim como o personagem Leopold Kessler (interpretado por Lean-Marc Barr) agirá no filme *Europa* (Lars von Trier, 1991).

Esther não acredita nos argumentos de Leo, no entanto promete escondê-lo na floresta. Nesse ambiente, Leo imergirá nas suas memórias de infância. No entanto, no desenrolar da trama, Esther monta uma emboscada para ele. A personagem feminina arranca os olhos do seu noivo (olho por olho), como uma vingança e uma libertação da sua existência. A sequência final do filme é controversa, com o oficial alemão ascendendo aos céus, enquanto a câmera focaliza o rosto de Esther, que encara o espectador através do vidro traseiro do carro, com os olhos cheios de lágrimas.

Figura 5 – Imagem da longa sequência do olhar desiludido de Esther, em *Imagens de alívio*.

Fonte: Acervo pessoal.

A última cena não foi bem recebida no seu país natal, onde existe um histórico de sofrimento oriundo das invasões alemães. Retratar um alemão humanizado, que ascende aos céus no final da narrativa, foi uma atitude bastante criticada no contexto dinamarquês. O diretor comenta a recepção desse filme no seu país com a ironia que lhe é característica: "Bem, os comentários não foram bons porque as pessoas não ficaram realmente com raiva. Isso me chateia. Mas nós vamos ter que esperar que isso aconteça um pouco mais tarde"[29] (TRIER, 1982, p.10).

Trier aborda os seus anseios nesse filme: "o que eu gostaria de ver como o meu forte e minha missão é elevar o feio, e mostrar que a beleza pode ser encontrada em todos os lugares. Esta missão quase se torna religiosa neste filme" (TRIER, 1982, p. 7)[30]. Em *Imagens de alívio,* podemos ver várias características marcantes do cinema do autor, que, mesmo em um trabalho de âmbito universitário, já demonstrava maturidade estética.

> Ao contrário dos cineastas inspirados pelo drama clássico, von Trier não se propõe a respeitar a unidade de ação, tempo e lugar. Seus primeiros filmes dão a impressão de uma relatividade deliberada das noções de tempo e

[29] "Well, they've hardly been good enough, because people haven't gotten really mad. That annoys me. But we'll just have to hope that that happens a little later." (Tradução do autor)
[30] "What I would like to see as my forte and my mission is to elevate the ugly and to show that beauty can be found everywhere. This mission nearly becomes religious in this film." (Tradução do autor)

> espaço. (...) O espaço aberto cria uma sensação de irrealidade e dissolução no espectador.[31] (LASAGNA, 2003, p. 120)

A abordagem de Trier, tentando tirar o espectador da sua zona de conforto, é um traço constitutivo da sua obra. Veremos essa recorrência em toda a sua produção, mas é interessante observar que ele, na época de divulgação do seu primeiro média-metragem, já tinha clareza quanto à abordagem do seu projeto estético: "Eu só tenho que dizer que o que é importante para mim com um filme, é que você use uma técnica impecável para dizer às pessoas uma história que elas não querem que seja dita. Este é, na minha opinião, a definição da verdadeira arte" (TRIER, 1982, p. 10)[32].

Essas frases foram proferidas no início da carreira do diretor, contudo deixam muito claros os pressupostos adotados por ele como direcionamento artístico. Há confluência para um esmero estético e técnico, aliado a uma construção narrativa que procura tirar o espectador da zona de conforto, seja pelas suas escolhas estilísticas, seja pelos temas abordados e pelo universo cruel dos seus personagens. Essa ambivalência compõe um marco no cinema de Lars von Trier e demonstra ser um elemento norteador de todas as suas novas criações, mesmo que, em cada filme, essas questões fossem abordadas e tensionadas de forma diferente, mostrando fôlego e coragem de reinvenção do seu universo estético.

2.3 O cinema de Lars von Trier

Neste subcapítulo, abordaremos o desenvolvimento da obra de Lars von Trier, apresentando um panorama da sua filmografia. Antes de adentrar nos aspectos diretamentes ligados à criação sonora, que serão exploraros nos capítulos subsequentes, vamos percorrer sua produção, procurando descobrir suas prinicipais características e recorrências. O conhecimento da sua obra nos permitirá uma visão geral da sua filmografia. Desse modo, entenderemos como a sua contribuição para o campo cinematográfico se articula com os seus processos criativos relacionados ao som do cinema.

O biógrafo, crítico e seu ex-professor de cinema Peter Schepelern afirma: "Lars von Trier é a maior criação de Lars Trier" (SCHEPELERN apud LAMEIRA, 2015). Com essa frase impactante, Schepelern mostra como a obra de Lars von Trier carrega uma grande

[31] "Contrairement aux cinéastes s'inspirant du drame classique, von Trier ne teint pas particulièrement à respecter l'unité d'action de temps et de lieu. Ses premiers films donnent l'impression d'une relativité délibérée des notions de temps et d'espace. (…) l'espace ouvert crée une sensation d'irréalité et de dissolution chez le spectateur." (Tradução do autor)

[32] "I just have to say, that what's important to me with a film is that you use an impeccable technique to tell people a story they don't want to be told. This is in my opinion the definition of true art." (Tradução do autor)

ambição na criação de uma filmografia relevante no cenário mundial. Suas obras falam sobre grandes temas da humanidade e abordam questões profundas sobre a natureza humana.

A filmografia de Lars von Trier carrega em si a concretização de um grande projeto estético e uma obra robusta, que pode ser subdividida em trilogias, que apresentam pequenos grupos da sua produção e temas gerais abordados de maneira específica em cada um dos seus filmes.

A obra de Lars von Trier é bastante extensa, começando pelos seus curtas-metragens em 1967, passando pelo seus longas-metragens e suas incursões pela mídia televisiva. No recorte apresentado neste subcapítulo, destacamos as trilogias que contemplam sua atuação enquanto diretor de longas-metragens e nos ajudam na nossa análise dos aspectos sonoros que destacaremos. No terceiro capítulo, analisaremos, em profundidade, alguns filmes. E as películas apresentadas aqui servem como elo de comparação para uma compreensão global do seu trabalho. No nosso recorte não contemplamos seus curta-metragens e suas contribuições para a televisão, como *Medeia* (1988) e *O reino* (1994; 1997). Embora estes possam ser analisados em trabalhos posteriores, não foram relevantes para o escopo específico da tese.

As trilogias presentes na obra de Trier também foram abordadas por alguns autores que investigaram a sua produção: Badley (2010), Lumholdt (2003), Oliveira (2008) e Stevenson (2005). Essa divisão da sua filmografia em trilogias nos ajuda a compreender, de forma ampla, os seus filmes e a forma comos eles se conectam entre si.

Ao longo da sua carreira, Trier mencionou essas triogias como uma forma pessoal de organizar sua produção ao longo da história e conectar grandes temáticas que eram abordadas por ele. Até o presente momento, podemos abordar 4 trilogias na obra do diretor: *Europa* (*Europa*), *Golden heart* (*Coração de ouro*), *USA:* Land of opportunities (*USA:* terra das oportunidades), *Depression* (*Depressão*). No quadro abaixo, com mais clareza, podemos visualizar como essas trilogias se organizam cronologicamente ao longo da sua filmografia.

Quadro 1 – Apresentação das trilogias de Lars von Trier.

Nome da Trilogia	Filmes
Europa (*Europa*) 1984 a 1991	• *O elemento do crime* (*The Element of crime,* 1984) • *Epidemia* (*Epidemic*, 1987) • *Europa* (1991)
Golden heart (*Coração de ouro*) 1996 a 2000	• *Ondas do destino* (*Breaking the waves*, 1996) • *Os Idiotas* (*The Idiots*, 1998) • *Dançando no escuro* (*Dancer in the dark*, 2000)
USA: Land of opportunities (*USA:* Terra das oportunidades) 2003 a 2005	• *Dogville* (2003) • *Manderlay* (2005) • *Wasington*[33] (Filme não realizado)[34]
Depression (*Depressão*) 2009 a 2013	• *Anticristo* (*Antichrist*, 2009) • *Melancolia* (*Melancholia*, 2011) • *Ninfomaníaca – Volume 1* e *2* (Nymphomaniac, 2013)

Ao longo deste capítulo, percorremos as trilogias de Lars von Trier, procurando apresentar um panorama da sua obra que nos contextualize e nos possibilite adentrar nas questões sonoras que repercutem na sua produção nos capítulos posteriores. Além dos filmes destacados no quadro, apresentaremos a película *O Grande Chefe* (2006), o qual não se integra a nenhuma trilogia específica, mas compõe a sua filmografia. Destacaremos, também, alguns fatos importantes que se mesclam ao desenvolvimento da sua obra e à sua produtora Zentropa, que constitui um pilar importante na sua construção.

Neste subcapítulo, seguiremos a ordem apresentada no quadro 1.

[33] A ausência do *h* no título do filme, uma menção à capital americana, é intencional, sendo ele apresentado dessa forma no anúncio de roteirização do projeto inviabilizado.
[34] *Wasington* seria a última parte da trilogia *USA*: terra das oportunidades. No entanto ele nunca foi realizado. Resultou, assim, em uma trilogia incompleta (SUNDHOLM et al., 2012).

2.3.1 Trilogia Europa

A divisão em trilogias na obra de Lars von Trier não obedece a regras fixas. No campo cinematográfico, sobretudo no cinema americano, é comum vermos trilogias que seguem padrões estéticos, que conectam uma narrativa maior, que prescindme de outros filmes para se ter uma compreensão do todo, e outros que seguem um lógica semelhante às das séries televisivas que pensam cada um dos filmes como episódios que interligam uma história contada em 3 filmes. No cinema de Trier, as trilogias não se apresentam dessa forma. Longe de criar uma redoma estética, a conexão entre os filmes se estabelece por uma ligação temática tênue e um fio condutor que vai sendo criado sutilmente entre os filmes.

Na trilogia *Europa* ou *Europeia*, Trier procura abordar os problemas que aflingem o continente de mesmo nome e suas perspectivas de futuro, a partir das marcas recorrentes da Segunda Guerra Mundial. O diretor nunca aborda tão claramente ou se extende profundamente na explicitação do conceito das trilogias. Numa entrevista concedida nos extras do DVD ao jornalista Bo Green Jesen, ele aborda, em tom de brincadeira, que a trilogia surgiu "quando o terceiro filme foi finalizado, é claro"[35] (TRIER, 2005). É possível percerber que ele prefere deixar essas lógicas de interligação mais fluidas e dissolvidas na narrativa dos filmes. No entanto estes falam por si mesmos e apresentam alguns elementos que mostram essa ligação.

Na entrevista concedida a Björkman (2005), Trier endossa a ideia de uma coerência entre os três filmes e explicita ter feito uma trilogia sobre a Europa, citando o trabalho como fruto da colaboração com Niels Vørsel na elaboração dos roteiros dos três filmes. Segundo Trier (2005), a confluência dos interesses dele e do corroteirista Vørsel determinou o conteúdo da trilogia.

Vørsel sempre teve um grande interesse pela cultura alemã, e Trier era um grande apaixonado pelas histórias da Segunda Guerra Mundial. A partir desse campo de interesses mútuos e complementares que envolviam a história desse país, seria possível apresentar as grandes questões envolvendo a Europa. O próprio Trier comenta a sua abordagem: “para mim e meu coautor, Niels Vørsel, a Alemanha é muito importante porque vemos a Alemanha como

[35] “When the third film was finished, of course.” (Tradução do autor)

a Europa (...) e falando da cultura alemã como um todo, nós pensamos que ela combina beleza com o perigo"[36] (SCHEPELERN apud KOUTSOURAKIS, 2013, p. 47).

No início de *Element of crime* uma *voice-over*[37] (voz do narrador), profere: "se você quer que eu ajude a se livrar dessas dores de cabeça, devemos voltar no tempo"[38]. E continua: "tudo o que eu sei é que a Europa se tornou uma obsessão para você"[39]. Com essas falas, Trier introduz a trilogia e mostra, de uma forma autoanalítica, o interesse dele em abordar profundamente a realidade europeia na sua primeira produção. Para o Trier, *Europa* é o seu campo de interesse, mas também um tema recorrente, quase uma obsessão que provoca sensações dolorosas ao encarar os dilemas e as dores do continente marcado pelas frequentes guerras. Segundo Koutsourakis (2013, 2013, p. 42),

> Europa é a primeira trilogia de von Trier e é um lugar onde se produz "dores de cabeça", e enquanto o terapeuta (Ahmed El Shenawy) em *The Element of Crime* sugere que o retorno ao passado irá aliviar a dor, esta prova ser um fogo-fátuo[40], uma vez que a jornada da trilogia para o passado expõe a problemática histórica presente.[41].

Os filmes que compõem a primeira trilogia de Trier possuem algumas características em comum, como o emprego de uma dramaturgia mais solta, uma segmentação do enredo e efeitos de metalinguagem (KOUTSOURAKIS, 2013). Além disso, Trier se utiliza de poucos eventos causais, criando uma narrativa menos linear, e seus marcos temporais são ambíguos, preferindo uma representação histórica mais fragmentada.

> O primeiro filme enfatisa as imagens da (a localização exata é desconhecida) paisagem "européia" e tem uma infinidade de referências à Alemanha, que podem ser identificadas na estética expressionista, e faz alusões desmotivadas para o passado fascista. Em *Epidemic*, a narrativa começa em Copenhague mas os personagens tem que voltar para o espaço alemão. Com

[36] "For me and my coauthor, Niels Vørsel, Germany is very important because we see Germany as Europe… and speaking of German Culture as a whole, we think that it combines beauty with danger." (Tradução do autor)
[37] Termo inglês utilizado para denominar uma voz que aparece no filme e que corresponde ao narrador da história ou ao pensamento de um personagem. Essa voz se sobrepõe à narrativa sem a necessidade de um diálogo existir. Por isso, o termo *over* (sobre) aponta para essa ideia de algo que incide sobre aquela narrative e foge à diegese apresentada naquele contexto. Em português, podemos traduzir também como voz do narrador ou voz onisciente.
[38] "If you want me to help you get rid of these headaches we must go back." (Tradução do autor)
[39] "all I Know is that Europe has become an obsession to you." (Tradução do autor)
[40] Originário do termo em latim *iginis fatuus*, designa uma luz azulada que pode ser vista em pântanos ou brejos.
[41] "Europa is von Trier's first trilogy is a place with produces "headaches", and while the therapist (Ahmed El Shenawi) in The Element of Crime suggests that returning back will alleviate the pain, this proves to be an *ignis fatuus*, since the trilogy's journey into the past exposes the troublesome historical present." (Tradução do autor)

> Europa, von Trier conclui a trilogia e localiza a narrativa na Alemanha no ano zero.[42] (KOUTSOURAKIS, 2013, p. 47).

No entanto alguns autores tensionam essa ideia de uma trilogia, como é o caso de Lampprecht (2014). O pesquisador prefere pensar essa primeira produção de Trier como um *continuum* que vai desde o seu filme produzido na graduação, *Image of a relief* (1982), até o seu primeiro filme de exposição mundial, *Europa* (1990). Em vez de adotar a ideia de uma trilogia, Lampprecht lança a ideia de uma tetralogia, abordando questões pertinentes ao continente Europeu do pós-guerra. Independentemente do uso do termo *trilogia* ou *teatralogia*, o autor sintetiza bem a temática e a abordagem artística que interligam os filmes e o foco dado pelo diretor na Alemanha pós-guerra como uma chave de leitura para a comprrensão do continente europeu:

> Os quatro filmes podem ser melhor compreendidos como um continuum estilisticamente em evolução; tanto as suas especificidades formais e seu interesse temático comum e pelo fato de explorar as possibilidades criativas da Alemanha pós-guerra uni-los tão firmemente que pode ser mais apropriado falar de uma – "tetralogia alemã ' de Trier. Esta preocupação com a Alemanha torna-se mais e mais explícita: considerando que os três primeiros filmes se referem à Alemanha pós-guerra, principalmente na questão do enredo ou (no caso de Epidemia), através da discussão do trauma alemão de Luftkrieg[43] por um dos personagens, a Europa final (1991) não só tematicamente evoca o cenário histórico dos *rubble films*[44] dos anos 1940, mas explicitamente empresta imagens e tropas deles.[45] (LAMPPRECHT, 2014, p. 104).

Elemento de um Crime (1984)

Em 1982, Trier apresentou uma sinopse do filme com o título provisório de *Folie à deux* (termo psiquiátrico que designa uma forma de loucura que se desenvolve entre duas

[42] "The first film places emphasis on images of the "European"(the exact location is unknown) landscape and has a plethora of references to Germany that can be identified in the expressionist aesthetics and the unmotivated allusions to the facist past. In Epidemic, the narrative starts in Copenhagen but the characters have to return to the German space. With Europa, von Trier concludes the trilogy and locates the narrative in Germany year zero." (Tradução do autor)

[43] O termo em alemão significa guerra aérea, e o trauma mencionado no texto é uma referência à última batalha aérea contra a Inglaterra que minou as forças alemãs na Segunda Guerra Mundial.

[44] O termo reúne a produção de filmes que aconteceu logo após o final da Segunda Guerra, na qual os diretores enfocam as imagens externas que mostram a destruição dos territórios envolvidos nos conflitos bélicos.

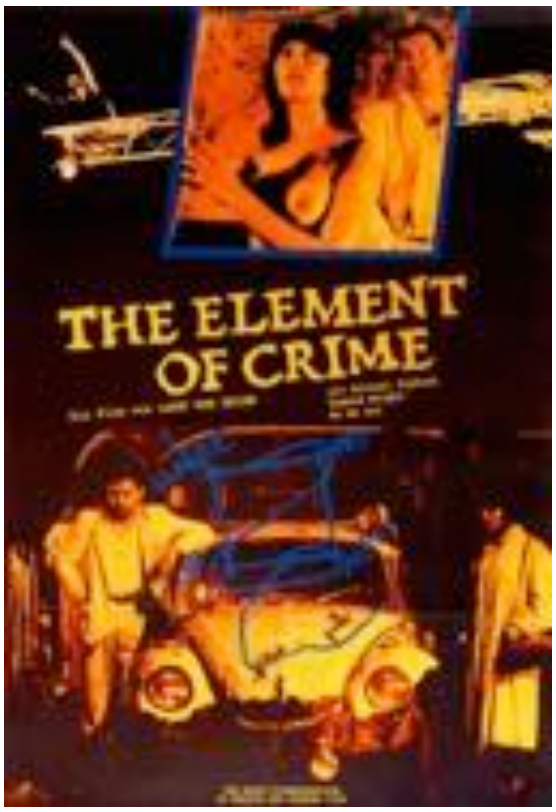
[45] "The four films are best understood as a stylistically evolving continuum; both their formal specifics and their common thematic interest in exploring the imaginative possibilities of post-war Germany bind them together so firmly that it might actually be more apt to speak of Trier's 'German tetralogy'. This preoccupation with Germany becomes more and more explicit: Whereas the first three films refer to post-war Germany mainly on a plot level or (in the case of Epidemic) through the discussion of the German Luftkrieg trauma by one of the characters, the final Europa (1991) not only thematically evokes the historical setting of 1940s rubble films but explicitly borrows imagery and tropes from them." (Tradução do autor)

pessoas que vivem juntas). Depois o título passou a ser *O último turista da Europa,* e finalmente *Elemento de um crime* (1984), o longa-metragem inicial da trilogia *Europa.*

Esse filme tem 1h44min de duração, em cores; foi filmado e finalizado em 35mm, e som mono. Apesar de toda sua produção ter sido realizada na Dinamarca, o filme é falado em inglês, enquanto algumas cenas em árabe. *Elemento de um crime* é *noir* psicológico narrado pelo ex-detetive Fisher (interpretado por Michael Elphick), sob efeito de uma hipnose. A narrativa se desevolve na cidade do Cairo, onde, a partir das lembranças de Fisher, ele busca revisitar a história de sua última investigação, um caso de assassinatos de jovens meninas vendedoras de bilhetes de loteria. No desenvolvimento da trama, Fisher começa a pensar cada vez mais como um assassino, sendo conduzido a um estado de confusão mental, onde a sua personalidade começa a se assemelhar, cada vez mais, ao de um assassino em série. A perda da sanidade leva-o a uma ponte, onde ele acaba por matar a jovem que ele tentava proteger. Esse círculo vicioso entre a sua busca pessoal e o seu delírio termina por se fechar.

Entre os filmes preferidos de Lars von Trier, está o *noir O segredo das jóias* (*The asfalt jungle*, John Huston, 1950), havendo ele se declarado um aficcionado pelo gênero. Essa tradição de filme *noir* é retomada por Trier, tensionando a linguagem e tentando extraplorar as fronteiras comuns ao gênero.

Figura 6 – Cartaz do filme *Elemento de um crime*.



Fonte: Acervo pessoal.

Essa, inclusive, é uma das principais características do cinema do diretor. Trier declarou que *The element of crime* é "o primeiro filme *noir* filmado em cor"[46] (STEVENSON, 2005, p. 58).

No filme em questão, vemos também uma grande influência do cinema expressionista alemão. Mesmo o filme sendo falado em inglês na maior parte do tempo, a maioria dos personagens e das locações tem nomes em alemão, dando a entender que a trama se passa em território germânico.

O filme *noir* de Trier enfatiza o monocromatismo nas suas imagens e trabalha com a recorrência do elemento água na sua narrativa, seja por intermédio da chuva, seja por intermédio do rio. A fotografia trabalhou com lâmpadas de vapor de sódio, que têm um forte tom amarelado, dando uma finalização cromática sépia[47]. A fase de filmagem foi bem complexa e exigente por parte da equipe, visto que a maioria das cenas era filmada durante a

[46] "la primera película de cine negro rodada en color." (Tradução do autor)
[47] É um tratamento de cor utilizado para fornecer uma cor amarelada a fotografias monocromáticas.

noite, sob a chuva fria do outono. A chuva que caía fazia as lâmpadas explodirem, o que levou a um grande descontrole no set de filmagem.

O filme apresenta uma característica que será observada em quase toda sua sua obra, o sofrimento e o sacrifício de personagens mulheres e de crianças traumatizadas (WILSON, 2003). *The element of crime* mostra como a ideia de cinema como arte coletiva está presente na produção de Trier. Nesse projeto, ele está acompanhado de boa parte dos seus colegas de faculdade que trabalharam com ele em *Imagens de alívio*. No departamento de som, também vemos uma continuidade em relação ao trabalho anterior de Trier. Quem assina a coordenação do som é a dupla de engenheiros de áudio Iben Haahr Andersen e Morten Degnbol, que fizeram também as dublagens e a mixagem do filme. Em *The element of Crime*, a dupla contou com o auxílio de Peter Englesson (assistante de som), Henrik Fleischer (som direto) e Tómas Gislason (edição de som). Uma equipe bem reduzida para os padrões do cinema comercial e para a média de profissionais apresentados por Trier ao longo da sua carreira. *Imagens de alívio* serviu, de certa maneira, como uma preparação para o desafio que seria produzir o primeiro longa-metragem. Não por acaso, podemos perceber várias semelhanças não só na equipe dos filmes, como no roteiro, no universo representado e na forma narrativa proposta.

Tanto Trier quanto Elling (diretor de fotografia) tinham experiência com pintura. Isso pode ser notado no esmero visual do filme.

> Os dois filmes apresentavam uma precisão e um acabamento técnico que eram fruto de um exaustivo trablho de *storyboard*. O rigor do storyboard e a meticulosa preparação de cada plano eram sintomáticos do desejo quase maníaco de Von Trier de controlar cada detalhe. Os dois filmes também manifestavam a sua atração por paisagens urbanas em ruínas.[48] (STEVENSON, 2005, p. 58)

A produção desse primero longa-metragem de Trier é bem reveladora da sua personalidade e da sua abordagem artística, que continuaria ao longo da sua filmografia. Durante o período de captação de recursos, Trier enfretou vários questionamentos quanto ao conteúdo do seu filme e algumas escolhas estéticas. Um dos fatores colocados em xeque por um de seus assessores, Christian Clausen, sugeriu que ele mudasse as cenas mais violentas, propondo mudar o assassinato da criança e o suicídio final do filme. Trier se negou a fazer as

[48] "Las dos películas presentaban una precisión y un acabado técnico que eran el fruto de un exhaustivo trabajo de storyboard. El rigor de dicho storyboard y la meticulosidad de la preparación de cada plano eram sintomáticos del deseo casi maniático de Von Trier de controlar hasta el menor detalle. Las dos películas también ponían de manifesto su atracción por los paisajes urbanos en ruinas." (Tradução do autor)

mudanças solicitadas no seu roteiro. Mesmo assim, conseguiu financiamento do *Danish Film Institute* (Instituto de Cinema Dinamarquês – DFI), na ordem de 3,2 milhões de coroas dinamarquesas.

Outra questão controversa envolvendo a sua produção foi a escolha do idioma inglês. Essa decisão foi uma grande ruptura inicial com o contexto dinamasquês onde Trier surgia. O *DFI*, seu maior incentivador, tinha como regra exigir que os filmes produzidos com a sua verba fossem falados em dinamarquês e tivesse boa parte da equipe formada por cidadãos dinamarqueses. A produção de Trier violava de antemão as duas regras. Aos atores dinamarqueses foram reservados os papéis coadjuvantes. Mesmo com tantos pontos contrários à subvenção do DFI, Trier conseguiu a liberdade artística que tanto desejava, obrigando o orgão de fomento a flexibilizar as suas regras.

The element of crime foi uma estreia com muito êxito por parte da crítica. Trier conseguiu exibir o filme em diversos festivais no mundo inteiro, somando setenta e seis projeções. Por onde passou, o filme provocou muita polêmica e discussão e ganhou diversos prêmios. Na Dinamarca, a película levou os dois maiores prêmios do país: o *Bodil*[49] e o *Robert*[50]. O grande ápice na divulgação do filme foi a participação e a premiação no Festival de Cannes. Trier foi ao festival com toda a sua equipe principal e atraiu muita atenção midiática pelo seu visual *punk*, contrastando com a formalidade e o *glamour* que envolvem o famoso festival.

O filme deixou o público do festival perplexo, causando um certo *frisson* entre os críticos. No entanto as críticas foram em todos os sentidos, sem obter unanimidade. O público pareceia não haver compreendido a película, tanto no festival de Cannes quanto na estréia simultânea, ocorrida em Copenhagem. Lars von Trier, ao contrário de vários cineastas que exarcebam nos comentários sobre o filme, se manteve em silêncio sem dar entrevistas, nem tentar defender ou explicar a sua obra. Essa abordagem em relação à imprensa deu um bom resultado de visibilidade, criando um certo mistério em torno do diretor e das razões que motivaram aquele filme. Na noite de premiação, *The element of crime* recebeu o *Grande Prêmio Técnico* (*Technical Grand Prize*) e a menção como um dos nomeados à Palma de Ouro. No entanto quem levou o prêmio de melhor filme naquela noite foi o cineasta alemão Wim Wenders, com o filme *Paris, Texas* (1984).

---

[49] O prêmio Bodil é considerado o "oscar do cinema dinamarquês" e é organizado pela Associação de Roteiristas Dinamarqueses.

[50] O prêmio foi criado em 1982 e representava a escolha da Academia Dinamarquesa de Cinema. Tinha como perfil equilibrar a visão da Academia e da indústria.

> De toda forma, Von Trier tinha feito um nome. Suas conferências de imprensa ficaram a ponto de transbordar com jornalistas de todo o mundo que queriam entrevistá-lo, as pessoas esticando o pescoço para vê-lo passar. Foi um tipo de fenômeno, um cara estranho e vagamente desrespeitoso, vindo desse pequeno estranho país ao norte, que foi durante muito tempo um ponto preto no mapa do cinema internacional.[51] (STEVENSON, 2005, p. 63).

A perspectiva do diretor não parecia receber com tranquilidade o papel de coadjuvante no Festival de Cannes, tendo demostrado uma nítida insatisfação por não ter conquistado a Palma de Ouro. Mesmo com toda insatisfação, a premiação em Cannes garantiu muito a relevância do filme e cumpriu o papel de lançar o nome do diretor no campo cinematográfico mundial.

O sucesso e a grande exposição midiática e de crítica não foram suficientes para que o filme tivesse êxito em âmbito comercial. O público dinamarquês não compareceu massivamente aos cinemas, e a única exceção, na receptividade do público, ocorreu na França, onde o diretor foi aclamado um dos grandes novos nomes do cinema mundial.

Epidemic (1987)

As primeiras ideias para *Epidemic* surgiram logo após a conclusão do ciclo de divulgação de *Elemento de um crime*. Após o primeiro filme, Trier começou a mencionar a trilogia *Europa* e mostrar que existia uma sequência de filmes com um fio condutor em comum. Niels Vørsel e Trier começaram a traçar um novo roteiro, que se chamou inicialmente de *The Grand Mal*. A ideia era uma continuidade do que tinha sido apresentado no filme anterior, na tentativa de se chegar ao "núcleo espiritual" da Europa, com um viés menos crítico e mais melodramático (LUMHOLDT, 2003).

Essa primeria ideia não teve tanto sucesso, após tentativas de captação de recursos no DFI e na Alemanha. A pouca aceitação das produtoras e das agências de fomento fizeram Trier desistir, momentaneamente, dessa ideia de roteiro. Sem grandes perspectivas e se deparando com os percalços da produção artística, o diretor decidiu realizar um filme com um orçamento muito baixo, quase como uma aposta pessoal. Com o DFI, Trier conseguiu 1

[51] "En cualquier caso, Von Trier se había hecho un nombre. Sus ruedas de prensa estaban llenas a rebosar de periodistas de todo el mundo que querían entrevistarle, la gente estiraba el cuello para verle pasar. Era una especie de fenómeno, un tipo extraño y vagamente irrespetuoso salido de ese pequeño y extraño país del norte que llevaba tanto tiempo siendo un punto negro en el mapa internacional del cine." (Tradução do autor)

milhão de coroas dinamarquesas. Junto com Vørsel, ele criou a produtora *Element Film*, que conseguiu captar mais 200 mil coroas junto ao capital privado.

Epidemic surge dentro desse contexto de superação das intempéries da atividade artística. O filme é autorreferente e descreve muito da realidade vivida por Trier e Vørsel naquele momento. O enredo da história apresenta uma dupla de roteiristas (interpretada por Trier e Vørsel) no processo de finalização desse trabalho, num filme chamado *O polical e a puta*[52] (*The Cop and the Whore*, *Kommisæren Og Luderen*). Os roteiristas precisam finalizá-la em cinco dias, para apresentar à agência de fomento, num encontro com o assessor da instituição. Enquanto eles lutavam para terminar o trabalho, o disquete que guardava as informações se corrompe, e todo o trabalho realizado se perde[53]. Com esse dilema, eles decidem recomeçar a escrita de um novo roteiro, com outro argumento. O enredo abordaria o fenômeno da peste negra que assolou o continente europeu no séc. XIV. A dupla começa uma pesquisa sobre o tema. A partir de um encontro com um historiador, Trier descobre informações chocantes sobre a peste. Durante os cincos dias que antecedem o encontro com o assessor, eles se propõem terminar o roteiro. A partir desse momento, assistimos ao início de um filme de ficção que também se chama *Epidemic*. A história se passa na Europa num futuro distante, assolada por uma peste e vivendo o seu pior momento. No cenário, vemos um grande vazio, com casas sem desabitadas, campos desertos. A ordem política se desestabiliza totalmente, e um grupo de médicos se reúne para discutir o momento de crise. Trier interpreta também o personagem doutor Mesmer, um médico idealista que, contra as indicações da junta, decide ir para o interior do país e, nas zonas mais afetadas, tentar descobrir uma cura para a praga.

[52] O título faz um sutil referência ao filme anterior *The element of crime.*
[53] Referência ao projeto do filme *The grand mal*, abandonado no meio do caminho.

Figura 7 – Cartaz do filme *Epidemic*.

Fonte: Acervo pessoal.

Dr. Mesmer, com uma corda amarrada a um helicóptero, sobrevoa os campos afetados pela peste. A enfermeira Cæcilia Holbek, interpretada pela atriz e sua esposa na vida real Cæcilia Holbek Trier, acompanha-o dentro do veículo. Ela será a primeira vítima da peste, que, aos poucos, vai contaminando a todos. A partir desse momento, a trama começa a tensionar as esferas narrativas, e fatos que aconteciam no filme projetado começam a se passar com os próprios roteiristas do filme.

Trier e Vørsel viajam à Alemanha para se encontrar com o seu amigo Udo (interpretado pelo ator Udo Kier, muito presente na obra do diretor), que tinha acabado de perder a mãe. Após a viagem, os dois roteiristas começam a sentir fortes dores de cabeça, demostrando um frequente mal-estar. Vørsel precisa internar-se no hospital para se submeter a uma intervenção cirúrgica, com vistas à retirada de um tumor. Trier vai visitá-lo e, nessa ocasião, é convidado a presenciar uma autópsia de uma pessoa acometida por uma estranha doença. Após o médico examiná-la, apresentam-se os sinais da peste.

A saga de elaboração do roteiro continua, e eles têm um último encontro com o assessor da DFE, Claes Kastholm, para apresentar o roteiro final. Kastholm se mostra irritado com o que lê e o pouco material apresentado pelos roteiristas, que só levaram doze páginas; normalmente um roteiro contém mais de cem páginas. Numa situação fora da normalidade, no esforço de chamar a atenção do assessor, a dupla chama um hipnotizador. A moça de 19 anos, uma jovem médium, é hipnotizada e faz uma viagem no tempo, a uma cidade grande europeia, para vivenciar a peste negra. A jovem vê diversos cadáveres, entre eles o de uma criança, e vários ratos comendo esses corpos. Nesse momento, ela entra em pânico e começa a

gritar e soluçar, descontroladamente. O grito é ensurdessedor e cria uma sensação de grande desconforto pela duração do som.

O hipnotizador resgata a jovem da imersão hipnótica, mas todos na sala percebem que ela não está no seu estado normal. Os seus olhos estão abertos, mas os seus gritos de desespero só fazem aumentar. Todos observam a jovem mudar sua fisionomia e seu corpo ser invadido por marcas, sendo expelidas pela pele. Nesse momento, todos se dão conta de que também foram contaminados pela peste. A ficção projetada no roteiro se funde com o universo diegético dos personagens, e todas as questões buscadas na pesquisa para o roteiro contaminam a realidade apresentada.

Epidemic apresenta um processo intenso de metalinguagem, onde o ato de fazer um filme se mistura com o pensar sobre a sua elaboração e o acesso a arquivos fílmicos pré-existentes. Além da metalinguagem, encontramos o *mise en abyme* (LIMOGES, 2014), que podemos traduzir como: "se colocar no abismo", onde uma realidade vai se engendrando a outra, tensionando as fronteiras da realidade e da diegese. Essa reflexão, acompanhada das informações biográficas e das notas de produção, expandem a margem de análise da obra, visto que o filme, em todas as suas camadas, também interage diretamente com as dificuldades pessoais vividas pelos roteiristas na vida real. O fato de esse filme explicitar os dilemas de produção enfrentados concretamente por Trier gera novas reflexões sobre os próprios limites da arte e da realidade. O processo vivenciado em *Epidemic* abriu uma nova janela criativa para Trier. As dificuldades financeiras encaradas, primeiramente, como algo inviabilizador, se mostraram libertadores e ampliadoras para o cineasta.

Conseguir rodar um filme com um orçamento muito baixo representava, também, uma garantia de maior autonomia na produção e o abandono, mesmo que forçado, do modelo hollywodiano, ou das grandes produções comerciais. Essa vivência antecipou algumas vivências futuras do diretor e reforçou um posicionamento que seria reforçado e tensionado ao longo da carreira de Lars von Trier. Podemos dizer que o *Movimento Dogma 95*, que abordaremos adiante, teve sua primeira fundação na experiência vivida com esse longa-metragem.

Embora o som do filme não seja bem elaborado, nele podemos visualizar algumas características do diretor que serão reforçadas ao longo da sua carreira. O uso da música clássica como um recurso drámatico pode ser percebido. O diálogo com a música pop, sobretudo a sua inserção nos créditos finais do filme, é bastante usado; e muitas vezes de forma quase irônica. A música final de *Epidemic,* leve e radiofônica, contrasta com a tensão da última sequência do filme, onde todos são contaminados pela peste. Essa discrepância de

atmosfera entre o horror/tensão e a leveza da trilha musical gera uma ironia crítica, possibilitando a leitura de que tudo aquilo que vimos e experimentamos durante a seção era ilusão, ou apenas um filme. A inserção de uma música típica do universo pop aproxima-o de uma série de outros filmes comerciais, nos quais a canção pop de encerramento tem uma função de celebração da experiência de forma leve, para prender o público no acompanhamento dos créditos finais.

Os sons do mundo diegético também são uma constante nesse filme, sendo trabalhados com muita relevância dentro da narrativa. A cena final dos gritos da jovem participante da sessão de hipnose mostra como Trier pode usar da duração e da persistência dos sons como um recurso estético. O grito não é apenas um elemento de horror ou de susto momentâneo, usado para supreender o público, algo muito comum no gênero de horror, com o qual o filme dialoga. Trier emprega os gritos como algo contínuo e perturbador; o objetivo galgado é de criar um desconforto no espectador. Tal intuito é alcançado pela insistência do som. O grito não é mais algo pontual, mas uma atmosfera sonora contínua que tira a pessoa da zona de conforto, causando incômodo no público. Ao relacionar esses sons com a *performance* dos atores e as imagens da peste subindo pelos corpos dos personagens, o efeito de desconforto é intensificado.

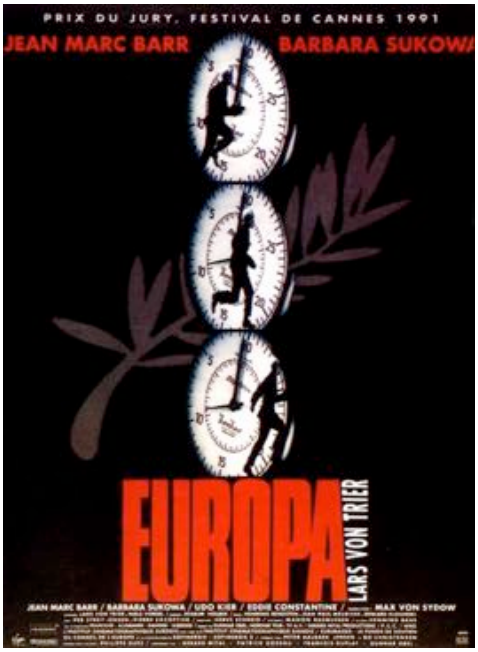
Europa **(1991)**

Europa (1991) é o ultimo ato de Lars von Trier na sua trilogia e para onde o caminho percorrido desde 1987 parecia convergir. Como podemos perceber no percurso anterior à produção de *Epidemic*, um filme para Trier é resultado de grandes esforços de viabilização e fruto de projetos e ideias de roteiros pensados com bastante antecedência. Dessa vez, o diretor retomará, novamente, o roteiro do filme *The Grand Mal*, que já estava sendo trabalhado logo após o seu primeiro filme.

A pessoa responsável pela produção de *Europa* é Peter Aalbæk Jensen, e esse encontro com ele seria definidor e marcante na trajetória dos dois. No momento de planejamento do filme, Trier enfratava um momento difícil, sem oportunidades profissionais, e o último filme produzido por Jensen, *Perfect World* (Tom Elling, 1990), tinha sido um fracasso de bilheteria. Os dois se encontraram em um momento muito difícil profissionalmente, mas a sinergia entre eles funcionou bem, e o estilo e a inclinação estética coincidiram também. *Europa* marca o início dessa parceria que se estende até os dias atuais e que foi um marco na carreira de Trier.

O filme foi produzido pela produtora Nordisk, que serviu como elo entre Lars von Trier e o DFI. A produtora Element Film, de Trier, era muito pequena e não inspirou a confiança necessária para levar adiante uma proposta tão ousada e que envolvia um orçamento tão alto, e o DFI exigiu a presença de um estúdio respeitado, e não apenas a produtora incipiente do diretor.

Figura 8 – Cartaz do filme *Europa*.



Fonte: Acervo pessoal.

A Nordisk era uma empresa consagrada no ramo cinematográfico, fundada em 1906 e com uma reputação forte na Dinamarca. Junto com a produção, a companhia também levaria os direitos autorais do filme, o que provocaria insatifação em Trier, que não desejava perder o controle e o poder de decisão diante da sua obra.

O filme *Europa* se passa no outono de 1945 na Alemanha, após o fim da Segunda Guerra, retratando todo o caos deixado no país: ruínas, convulsão social e todas as marcas do regime nazista, ainda expostas naquele ambiente. O protagonista do filme é o jovem de origem alemã, Leo Kessler (interpretado pelo ator alemão Jean-Marc Barr), que regressa dos Estados Unidos para ocupar um cargo na Zentropa, companhia ferroviaria alemã. Kessler conserva um idealismo e acredita que, trabalhando na Alemanha, ele estaria levando esperança para aquele ambiente tão devastado.

A empresa Zentropa pertence a Max Hartmann (interpratado pelo ator dinamarquês Jørgen Reenberg), pai de Katharina Hartman, que se envolve emocionalmente com Leo

Kessler. Max Hartmann está numa trincheira pessoal onde se vê encurralado, de um lado, pela polícia pós-guerra que tenta encontrar rastros de influência nazista na empresa, e, de outro, pela ameaça dos homens lobos, um grupo nazista que busca perpetuar o império desmoronado. O dono da companhia Zentropa tenta esconder as suas relações com os nazistas a todo custo, para que a empresa tenha continuidade e possa existir na Nova Alemanha. Na tentativa de limpar o seu nome, ele recebe ajuda de um judeu, interpretado pelo próprio Lars von Trier, que, em falso testemunho, afirma que ele o ajudou durante a guerra.

Como já vimos no primeiro subcapítulo, *Europa* tem fortes traços autorais e reveladores da biografia de Trier. Ele soube da informação do seu verdadeiro pai durante o processo de realização do filme, e, não por acaso, o sobrenome do poderoso alemão dono da empresa é o mesmo do seu pai biológico, Fritz Hartmann. A sua presença interpretando um judeu faz uma referência ao seu pai de criação que tinha origem judaica e o educou com esse referencial.

Europa é um filme muito meticuloso na sua construção. Trier fez um trabalho detalhado de pré-produção e os *storyboards* prevendo cada cena. Esse trabalho caracteriza a obra do diretor, pois o mesmo procedimento já era adotado nos filmes anteriores. No entanto, nessa película, ele parece se envolver ainda mais na criação de uma obra memorável. Também está presente o desafio de fazer uma obra mais acessível e comercial do que as anteriores; estava claro o anseio do artista de expandir o seu público e ter seu nome vinculado aos grandes cineastas da história.

> No início do filme, os espectadores são hipnotizado para nos deslocarmos para esse cenário físico e esse estado psicológico. Em *Epidemic*, von Trier queria hipnotizar uma moça... e agora tenta hipnotizar todo o público. Aqui, as distinções entre o que é real e o que não é, muitas vezes tornar-se turva.[54] (STEVENSON, 2005, p. 101)

Na produção, a equipe se utilizou de projecões para compor a imagem. Todos os efeitos especiais foram feitos no laboratório ou *in loco*, o que deu um aspecto cinematográfico puro à fotografia do filme, e uma textura muito peculiar e analógica, se diferenciando dos filmes que fazem uso dos efeitos especiais. As imagens do filme impressionam e apresentam o apuro estético fotográfico presente em toda a obra do diretor, de uma maneira mais intensa, em relação aos filmes posteriores.

[54] "En el arranque del filme, nosotros los espectadores somos hipnotizados para trasladarnos a ese escenario físico y a ese estado psicológico. En Epidemic, Von Trier quiso hipnotizar a una chia… y ahora trata de hipnotizar a todo el público. Aquí, las distinciones entre lo que es real y lo que no es a menudo se vuelven borrosas." (Tradução do autor)

A recepção ao filme foi muito boa, sendo aclamado como uma grande obra em vários países, sobretudo na França, na Espanha e no Brasil, com sessões lotadas no Rio de Janeiro. Mesmo sendo um filme mais comercial, que despertava uma esperança de ampliação do seu público, sobretudo na Dinamarca, isso não aconteceu, mesmo tendo vencido os principais prêmios da crítica do seu país.

O festival de Cannes sempre foi uma importante vitrine para o diretor, e desde a sua estréia, Lars von Trier garantiu seu espaço nesse território tao almejado. No entanto, desssa vez, ele já não era uma novidade. Sua postura não era mais a mesma, ele não representava mais o jovem rebelde e contestador com um visual *punk*. Assim como o seu filme, ele parecia negociar na sua *performance* com o universo mais comercial da arte cinematográfica.

O filme foi indicado na mostra competitiva e, mais uma vez, não conseguiu a Palma de Ouro. *Europa* recebeu o prêmio técnico (o segundo de Trier) e o prêmio do júri, este dividido com Maroun Bagdadi, com o filme *Hors de la vie* (1991). A não obtenção do prêmio máximo foi motivo de frustração para o diretor, que bradava no festival ter trazido a sua "grande obra-prima".

A presença de Trier no festival de Cannes sempre foi algo marcante, seja pelo seu visual, no primeiro momento, seja pelas suas declarações. O ano de 1991, de certa maneira, foi um marco dessa presença controversa do diretor, que foi se acentuando a cada novo lançamento. Nessa ocasião, ao receber o prêmio técnico, ele lançou ao chão o seu diploma, como se não tivesse o menor valor. O gesto foi midiático, visto que o verdadeiro diploma só seria enviado depois para as casas dos agraciados. Na premiação, os diretores recebiam um canudo preso a uma fita e eram instruídos a não abri-lo diante das câmeras.

Europa representa um marco também relacionado à equipe de som. Muitos dos profissionais que constam na equipe técnica se transformaram em contínuos colaboradores do diretor durante a sua carreira. Destacamos, sobretudo, o trabalho de Per Streit, que, nos créditos, assina como Per Streit Jensen, responsável pelo *design* de som e por criar a assinatura sonora do filme. Ele trabalhou com o diretor consecutivamente até o filme *Manderley* (2005), sendo uma figura central na criação da identidade sonora do diretor. Abordaremos com mais detalhes o seu trabalho no capítulo 3, onde enfocamos o processo criativo sonoro na obra de Lars von Trier.

Outra figura importante e que também aparece, pela primeira vez no filme *Europa*, é o *foley artist* francês Julien Naudin. Em Europa, ele foi creditado como *sound effects*, o que demonstra certa generalidade na compreensão do trabalho sonoro e o início de uma maior atenção direcionada ao aspecto sonoro do filme. Naudin acompanhará o diretor em toda a

filmografia a partir de *Europa*, exceto no filme *Os Idiotas* (*Idioterne*, 1998). O artista *foley* foi entrevistado, fornecendo informações importantes na construção da tese e contribuindo com sua visão de dentro do processo de criação dos sons do filme de Trier.

Zentropa: o caminho para a indepedência

Europa foi um grande passo na carreira de Lars von Trier. Pela primeira vez, ele esteve diante de um filme com uma dimensão mais próxima do que representaria os grandes orçamentos do cinema e a abordagem mais industrial da sétima arte. O fato fez com que ele repensasse os seus caminhos e como seria possível garantir a sua sobrevivência dentro do mercado cinematográfico sem abrir mão da sua liberdade artística e e do seu poder de decisão.

A parceria iniciada com Peter Aalbæk Jensen, em *Europa,* foi fundamental na construção da sua carreira, pois, a partir dela, Trier encontrou um cúmplice para as suas investidas artísticas. Jensen representou o braço direito na realização dos seus projetos mais ambiciosos e o companheiro que comungava ideias, interesses estéticos e novas perspectivas de mercado.

Figura 9 – Logomarca da companhia Zentropa, presente em todos os filmes do diretor após o filme *Europa*.

Fonte: (ZENTROPA LOGOS, 2015b).

A ligação bem sucedida da dupla foi o ponto de partida para a criação da produtora audiovisual *Zentropa Entertainment*. O anúncio dessa iniciativa se deu no final do ano de 1991, alguns meses após o lançamento do filme *Europa*. Cada um dos parceiros detinha 50% da sociedade, cujos lucros e decisões eram divididos igualmente entre eles.

> No primeiro artigo sobre a produtora, publicado em 24 de dezembro de 1991, os dois apresentavam seus objetivos. Zetropa iria produzir o próximo filme de Von Trier, descrito como um melodrama erótico intitulado *Ondas do destino*, e iria conceder o controle artístico sobre esse e seus filmes posteriores. A produtora também daria a oportunidade de serem produtores executivos para outros cineastas intresantes, assim, contornar as condições humilhantes típicas do mundo da produção cinematográfica. (STEVENSON, 2005, p. 113)[55]

A partir do ano de 1992, a *Zentropa* iniciou suas atividades. O nome *Zentropa* origina do filme *Europa*, que designa a companhia ferroviária da história. Ao longo dos seus 24 anos, a produtora já realizou mais de 100 filmes, tornando-se, assim companhia mais importante da Dinamarca. Um dos passos responsáveis por viabilizar suas produções e proporcionar uma relativa independência junto ao mercado foi a aquisição de equipamentos que permitissem a eles diminuir os custos de produção. Assim, em 1994, a dupla investiu 10 milhões de coroas dinamarquesas em equipamentos técnicos, e a companhia se tornou a segunda do país a possuir seus próprios equipamentos (ANDRADE, 2015).

A ideia de se apropriar dos meios de produção revelou uma conduta socialista na condução da produtora. Isso não foi mera causualidade, visto que os dois tiveram uma formação socialista no seio das famílias, compartilhando não apenas interesses estéticos, mas uma visão comum de mercado. Esse ponto em comum entre os dois moldou a personalidade da produtora, o que pode ser observado na organização empresarial (ZENTROPA, 2015a).

No vídeo *A short film about a large company* (ZENTROPA, 2015a), a dupla apresenta a produtora e tudo que está em volta dela. Na primeria sequência, vemos Trier e Jensen despidos e de mãos dadas pulando na piscina, utilizada como local de lazer pelos seus funcionários. Enquanto os dois nadam nus, em voz *off, ouvimos* Trier falar: "para mim, fazer filmes não é um negócio"[56] (ZENTROPA, 2015a). Logo após, ouvimos a voz *off* de Jensen, afirmando: "se nós não fizermos dinheiro, nós não podemos fazer arte"[57] (ZENTROPA, 2015a). Essa dualidade presente no filme institucional da *Zentropa* mostra como a empresa foi essa junção entre a forte veia artística e a capacidade empresarial de Jensen catalizar as potencialides de Trier no mercado cinematográfico. Uma curiosidade sobre a *Zentropa* é que,

---

[55] "En el primer artículo publicado sobre la productora, el 24 de diciembre de 1991, los dos definían sus metas. Zentropa iba producir la siguiente película de Von Trier, descrita como un melodrama erótico titulado *Rompiendo las olas*, y le concedería un control artístico tal sobre ésta y sus siguientes películas. También les daría a los dos la oportunidad de ejercer de productores ejecutivos para otros cineastas interesantes que de este modo eludirían las humillantes condiciones de producción típicas en el mundo del cine." (Tradução do autor)

[56] "to me, making films is not a business." (Tradução do autor)

[57] "If we don't make money, we cannot make art." (Tradução do autor)

como produtora, ela atua em diferentes gêneros cinematográficos, não se limitando ao cinema mais artístico de um dos seus diretores. la foi, inclusive, pioneira na produção de filmes pornográficos com cuidado artístico e focado no público feminino (SUNDHOLM, 2012).

Figura 10 – Lars von Trier e Peter Aalbæk Jensen no documentário institucional sobre a *Zentropa*.

Fonte: Acervo pessoal.

Segundo Andersen (em entrevista ao autor, 2016), que trabalha no departamento de som dos filmes de Lars von Trier desde 1994, a Zentropa foi um caminho de liberdade para Trier.

> Ele criou esta empresa, para tornar possível fazer os filmes que ele queria fazer. Esse foi o principal argumento para Lars para criar a Zentropa. Ele queria estar livre. Em *Europa*, um filme de grande orçamento, ele decidiu que queria ter mais liberdade artística e para isso ter a sua própria empresa parecia ser a forma mais inteligente. (ANDERSEN, em entrevista ao autor, 2016).

A existência da Zentropa se confunde com o amadurecimento e a viabilidade da obra de Lars von Trier, criando uma relação muito forte entre a obra dele e o modelo criado pela sua empresa. Na próxima trilogia, veremos como esse desenvolvimento e essa relação foram se consolidando e se tornando um marco na carreira do diretor.

2.3.2 Trilogia *Coração de Ouro*

A segunda trilogia de Lars von Trier, intitulada *Golden Heart* (*Coração de ouro*), assim como a anterior, foi sendo mencionada e apresentada, paulatinamente, por uma relação tênue entre os filmes. No entanto a ideia inicial para essa trilogia surge com o primeiro filme: *Breaking the waves* (*Ondas do destino,* 1996). Na elaboração desse roteiro, Trier se inspirou em duas histórias: 1) a novela *Justine ou Os infortúnios da Virtude,* do Marquês de Sade[58] e 2) um livro infantil das memórias pueris de Trier, chamado *Guld Hjerte* (*Coração de ouro*) (STEVENSON, 2005). Desse último livro, surgiu o nome para a segunda trilogia do diretor.

Conto de fadas, *Coração de Ouro* era um dos favoritos de Trier quando criança. A história narra a trajetória de uma menina que se perde no bosque e, no caminho, ela vai distribuindo, com os necessitados, tudo o que tem e que encontra no percurso (PORSDAM, 2009). Quando o coelho fala com ela e diz: "agora você ficou sem vestido", ela responde "tudo ficará bem". De tão generosa que é, a menina fica sem roupa e sem comida. Ao livro faltavam algumas páginas. Isso de fato fez com que Trier nunca soubesse o desfecho da história (ATKINSON, 2005).

O livro do Marquês de Sade, *Justine,* aborda a história de uma jovem pura e inocente que sofre uma degradação durante sua vida por parte dos seus companheiros. Não obstante as dificuldades, ela segue sem perder a sua bondade. Depois de viver diversas experiências limítrofes, a maioria de ordem sexual, ela é acolhda na casa da irmã, um refúgio seguro para as adversidades enfretadas no mundo.

As duas histórias que influenciaram o nascimento do filme *Ondas do destino* apresentam muito da coerência que interliga a trilogia *Coração de Ouro*. Nos três filmes, vemos uma forte presença da figura feminina como uma mártir, com uma bondade extrema, que a faz enfrentar intempéries durante a vida. Esse universo proposto por Trier cria uma relação interessante entre a perversidade humana e esse ambiente espiritual dos santos, mártires do Cristianismo que se subjugam a uma fé ou uma vocação, ou uma prática extrema da bondade, em constrate com a crueldade humana. Porsdam (2009) contextualiza essa transição entre a trilogia anterior, *Europa,* e *Coração de Ouro*:

> Em contraste com o universo dilacerado pela guerra, decadente e um tanto masculino da trilogia *Europa*, a trilogia *Coração de Ouro* é povoada por mulheres que são exageradamente santas para pensar no seu próprio bem.

[58] O seu nome original é Donatien Alphonse François de Sade, porém ele ficou mundialmente conhecido como Marquês de Sade.

> Eles sofrem 'as consequências de uma bondade na fronteira com a estupidez – uma bondade, que em Bess' (*Ondas do Destino*) e no caso de Selma (*Dançando no escuro*) leva diretamente ao martírio. Ambas Bess e Selma terminam se sacrificando pelas pessoas que amam (...) Esta é a bondade purificada por sofrimento físico, até mesmo humilhação – bondade que nos faz vitoriosos apenas na morte.[59] (PORSDAM, 2009, p. 185).

O novo caminho apresentado por Lars von Trier em *Ondas do Destino* não é algo que se encerra nessa trilogia em questão, mas algo que se perpetua na sua obra. A presença de uma personagem feminina no centro da história, desconstruindo o papel da mocinha e apresentando situações-limites das personagens, se tornaram uma constante que o acompanha até a sua última produção, *Ninfomaníaca I* e *II*.

Ondas do destino (1996)

O filme foi inspirado nesses dois livros citados anteriormente. A ideia de Trier era fazer um filme erótico, focado na questão sexual, e na adaptação fiel do livro *Justine*. Porém as dificuldades comerciais de um filme dessa vertente fizeram Trier repensar o projeto. Falado em inglês, o filme foi rodado na região montanhosa da Escócia chamada de Terras Altas (*Highlands*).

Figura 11 – Imagem do livro *Guld Heart,* que influenciou a criação da trilogia *Coração de Ouro*.

Fonte: (Cole, 2002).

[59] "In stark contrast to the war-torn, decadent and rather masculine universe of the Europe trilogy, the Golden Heart trilogy is populated by women who are much too saintly for their own good. They 'suffer' from a goodness bordering on stupidity – a goodness, which in Bess'(Breaking) and Selma's (Dancer) cases leads directly to martyrdom. Both Bess and Selma sacrifice themselves for the people they love (…) This is goodness purified by physical suffering, even humiliation – goodness which us victorious only in death." (Tradução do autor)

A obra pode ser compreendida como um “melodrama religioso com um fundo erótico”. A locação foi na região das ilhas Outer Hebrides, onde, durante várias gerações, os seus habitantes seguiam os dogmas da Igreja Livre Presbiteriana Calvinista. Esse histórico religioso, aliado ao caráter geográfico da locação, com vales, regiões isoladas de natureza que criaram um cenário dramático e desolador, foram ingredientes importantes para construção da narrativa.

Trier apresenta uma divisão do filme em sete capítulos, um prólogo e um epílogo. A cada novo capítulo, somos apresentados ao título, que sintetiza uma parte da saga vivenciada pela personagem principal, Bess. Com esse procedimento, ele cria uma aproximação formal entre a narrativa cinematográfica e a literária. Esse tipo de divisão se tornou recorrente na sua obra. Ao longo da apresentação das suas trilogias, veremos a repetição dessa marca em vários filmes.

Ondas do destino conta a história de Bess McNeill (interpretada por Emily Watson), uma jovem bonita de um vilarejo escocês com um histórico de problemas psicológicos. Bess se apaixona por Jan Nyman (interpretado por Stellan Skarsgård), um dinamarquês que trabalha na plataforma de pretóleo. Ateu, sem nenhuma relação com qualquer religião, Jan é uma personalidade muito espontânea e boêmia. O fato de Jan não compartilhar o mesmo credo com membros da comunidade gera a desaprovação do relacionamento por parte das pessoas que tinham uma forte ligação com a Igreja Livre Presbiteriana Calvinista. Antes do relacionamento, Bess era bastante religiosa e presente nos cultos. No início do filme, ela aparece em vários momentos orando em voz alta, na crença de que Deus escutava, diretamente, a sua voz e respondia a ela por intermédio da sua própria fala. Nesses momentos, Bess imposta a voz para simular o que seria uma voz divina, no caso respresentada por uma voz masculinizada e grave.

O casamento entre Jan e Bess afeta totalmente a sua relação social. Criada em um contexto muito repressivo, o casamento representou o contato com a sua sexualidade, reprimida durante muitos anos na sua educação e seu entorno social. O contato com a dimensão sexual, associado ao amor intenso que ela sente por Jan, causa um descompensção e uma obsessão excessiva pelo marido.

Jan Nyman, pela sua profissão, ausenta-se com frequência de casa para passar longos períodos na embarcação. Ele não consegue lidar bem com essa distância e com o fato de a profissão do marido exigir dele uma constante ausência do lar. Jan se comunica eventualmente com Bess por telefone. Nesse momento, eles declaram o seu amor e expressam

seus desejos sexuais. Em um desses períodos de distância, Bess ora para que Jan retorne de toda forma para o lado dela. No dia seguinte, Jan sofre um grave acidente na plataforma e volta ao continente. Bess acredita que a causa do seu acidente foram as suas orações e carrega uma culpa pelo ocorrido. A personagem entende a fatalidade como uma punição divina pelo seu egoísmo. O acidente deixa Jan paralisado, incapaz de realizar o ato sexual, e mentalmente afetado. Jan permite que a esposa procure um amante que possa satisfazer os desejos sexuais dela. A proposição deixa Bess transtornada, e o caso de Jan vai piorando, até o ponto em que ele tenta o suicídio.

Figura 12 – Bess no hospital com Jan paralisado pelo acidente.

Fonte: (COLE, 2002).

O marido continua a insistir para que Bess encontre um amante, acreditando que este fato iria uni-los novamente, fazendo que com que, naquele momento, ela pensasse nele. Desta maneira, ele acreditava que assim eles iram se reconectar fisicamente.

Bess termina aderindo à proposição do marido e começa uma jornada livre, oferecendo-se a homens desconhecidos. Apesar da sua degradação e das situações adversas nesses encontros, Bess acredita que irá curar o marido a partir desse ato de desapego. A nova atitude de Bess choca os moradores do vilarejo que ficam escandalizados com suas ações e a expulsam da Igreja.

A personagem cumpre uma jornada degradante, ao ponto de causar a sua própria morte. No ato final da sua jornada, ela decide fazer o último sacrifício pelo marido. Decide ir até um navio abandonado, habitado por marinheiros que vivem numa situação tal que até as prostitutas têm medo de ir ao local. No barco, ela é estuprada, e eles terminam assassinando-a.

Na sequência final, assistimos ao enterro de Bess. A sua antiga Igreja a considera pecadora e se recusa a realizar o funeral dela, condenando-a ao inferno. Nesse momento, vemos Jan chegar ao enterro da esposa, muito abalado emocionalmente, mas recuperado fisicamente. Isso nos leva à compreensão de que a jornada degradante vivenciada por Bess teria de fato influenciado na cura do seu marido, que se encontrava em estado quase terminal.

Nesse momento final, ouvimos sinos associados à imagem do céu mostrando a redenção de Bess. Uma das curiosidades em relação ao som dos sinos é que a Igreja Livre Presbiteriana Calvinista não tinha nenhum sino, o que gera uma incongruência em relação ao campo diegético apresentado no filme. Essa pequena sequência representa muito do ponto de vista sonoro para compreendermos o trabalho sonoro na filmografia de Lars von Trier. A utilização dos seus sons é feita de forma sutil, e muitas vezes algo tênue apresenta uma grande contribuição do ponto de vista conceitual da utilização do som. Abordaremos mais esse aspecto no terceiro capítulo, onde nos deteremos nas análises sonoras de alguns filmes.

Breaking the waves apresenta uma maior preocupação de Trier com a sua equipe sonora. Pela primeira vez, temos a presença de Kristian Eidnes Andersen em um filme de Lars, atuando como supervisor de edição de sons (*supervising sound editor*) e ajudando na criação sonora do filme. Andersen já estava presente na série *O reino* (*The Kingdom*, 1994), porém atuou como *foley artist* e editor de efeitos sonoros (ANDERSEN, 2016). Julien Naudin, desta vez, é creditado como artista de foley (*foley artist*), e Per Streit assina o design de som do filme. Os dois primeiros foram entrevistados na construção da tese e representam, junto com Per Streit, uma contribuição artística fundamental para a estética sonora do diretor.

Do ponto de vista sonoro, essa equipe formará o centro criativo dos filmes de Lars von Trier e se repetirá nós próximas trilogias.

Manisfesto Dogma 95

Um aspecto indispensável na história de Lars von Trier é o manifesto intitulado *Dogma 95,* seja pelo conteúdo apresentado, seja por refletir, enquanto tal, as características contestatórias e de rebeldia encontradas na personalidade do diretor, desde seu ingresso na escola superior de cinema. Desse movimento, participaram Tomas Vinterberg, Sorem Kraug-Jacobsen, Kristian Levring e Anne Wivel.

O *Dogma* gerou um grande frisson por parte tanto dos adeptos à proposta como dos contrários às ideias veiculadas pelo manifesto. Entretanto é importante destacar o contexto no qual emerge tal manifesto.

O cenário foi o início de 1995, período no qual estava sendo finalizado *Ondas do destino*; Lars von Trier foi convidado a participar de um evento internacional de diretores de cinema, em Paris, voltado para o futuro do cinema. Tal evento estava inserido no quadro das comemorações dos cem anos do cinema. Trier, que normalmente detestava esse tipo de reunião, aceitou o convite, para a surpresa de todos. Entretanto, poucos dias antes do simpósio, ele anunciou aos meios de comunicação da Dinamarca a criação do *Dogma 95*, dando margem a uma série de comentários, enquanto ele se preparava para participar do evento.

Figura 13 – Trier durante a conferência em Paris, onde lançou o manifesto *Dogma 95*.

Fonte: Schepelem (2013).

Durante uma mesa-redonda no Teatro Odeon, no centro de Paris, no momento em que lhe foi concedida a palavra, Trier pediu desculpas por mudar o rumo da discussão e, pondo-se de pé, anunciou que estava ali representando o grupo *Dogma 95*. Em seguida, leu o manifesto do grupo, atirou à plateia panfletos e abandonou o auditório. Esse foi o contexto em que, de modo pirotécnico, surgiu o *Dogma 95*, um movimento cinematográfico radical que, naquela ocasião, contava com apenas dois seguidores: Lars von Trier e Thomas Vinterberg.

Quais as razões pelas quais nasce *Dogma 95*? O manifesto foi concebido por alguém que tinha clareza sobre a importância de algo do gênero. De fato, no verão de 1987, por exemplo, havia refletido sobre as “novas ondas”:

> É evidente que nos grandes períodos, como o da *Nouvelle Vague* na França ou o do novo cinema alemão com Fassbinder, Wenders, etc, muitos diretores podem inspirar-se incrivelmente e chegar a fazer muitos bons filmes. Nasce então uma nova onda. Nos nossos dias, porém, a maré passou e nos

> encontramos em uma praia em que só inrrompe de vez em quando uma onda pequena, que deixa um rastro de água suja e espumosa, para lentamente retirar-se de volta ao mar. Esta é a situação atual. E a única coisa que um cineasta pode fazer numa situação assim é tratar de ir mais adiante e atingir uma nova etapa de prosperidade. É necessário experimentar[60] (TRIER apud STEVENSON, 2005, p. 150).

O *Dogma* representava uma oposição às superproduções hollywoodianas com uma estrutura gigantesca, industrial, calcada em um grande comércio e no uso extensivo de efeitos especiais. Para os diretores, era o momento de dar início a um novo movimento. Vale ressaltar que Trier sempre havia revelado interesse pelos manifestos. Quando adolescente, havia estudado o *Manifesto surrealista* e também havia editado alguns manifestos para apresentar *O elemento do crime, Epidemia* e *Europa* que, sem dúvida, se relacionam com a sua formação comunista aliada ao impulso de mudar o mundo do cinema.

O manifesto assinado por Trier e Tomas Vinterberg, no dia 13 de março, foi esboçado em 25 minutos. Intercalados por contínuas risadas, tinha como objetivo devolver a pureza em um meio corrompido pelo dinheiro e pel falta de ética crítica. O *Dogma* salvaria os cineastas que haviam se corrompido pelos falsos apelos dos efeitos especiais, das soluções fáceis as quais haviam solapado a capacidade de contar uma história essencial sobre emoções genuinamente humanas. O manifesto continha dez pontos que explicam, com detalhes e em linguagem técnica, a forma como deveria ser feito um filme. Em síntese, *as filmagens devem ser feitas no local; o som não deve jamais ser produzido separadamente da imagem ou vice-versa; a câmera deve ser usada na mão; o filme deve ser em cores e não se aceita nenhuma iluminação especial; são proibidos os truques fotográficos e filtros; o filme não deve conter nenhuma ação "superficial"; são vetados os deslocamentos temporais ou geográficos; são inaceitáveis os filmes de gênero; o filme final deve ser transferido para cópia em 35 mm, padrão, com formato de tela 4:3;* e, finalmente, *o nome do diretor não deve figurar nos créditos*.

Para Stevenson (2005):

[60] "Resulta evidente que en los grandes períodos, como el de la Nouvelle Vague en Francia o el del nuevo cine alemán con Fassbinder, Wenders, etc., muchos directores pueden inspi- rarse increíblemente y llegar a hacer un montón de buenas películas. Nace entonces una nueva ola. Pero en nuestros días la marea ya ha pasado y nos encontramos en una playa en la que sólo rompe, de vez en cuando, alguna ola pequeña, que deja un rastro de agua sucia y espumosa para, lentamente, retirarse de vuelta al mar. Ésta es la situación actual. Y lo único que puede hacer un cineasta en una situación así es tratar de ir más allá y acceder a una nueva etapa de prosperidad. Es necesario experimentar." (Tradução do autor)

> o Dogma era severo, quase como um programa de desintoxicação ou "desprogramação" radical para alguém que sofrera uma lavagem cerebral. Em última instância as regras tinha que ser um meio para libertar os cineastas e não para castiga-los. Para resgatá-los da maquinaria opressora das "majors" e de seus métodos de produção baseados em grandes somas de dinheiro, grandes equipamentos, grandes pressões e grandes tentações. Tinham que por os pés no chão, encontrar-se consigo mesmos, reencontrar-se com suas histórias. (...) A simplicidade, a espontaneidades e a honestidade floresceriam de novo, seria algo positivo[61] (STEVENSON, 2005, p. 153).

De fato, nota-se que o diretor havia experimentado a alegria e a liberdade preconizada pelo manifesto no filme *O Reino.*

Quem aderiu ao *Dogma*? Por ocasião do lançamento do manifesto, apenas Tomas Vinterberg, que alcançaria posteriormente grande êxito no mundo do cinema. Consultado por Trier se estaria interessado em criar uma nova onda, sua resposta foi afirmativa. Tomas Vinterberg tinha sido companheiro de Lars von Trier na Escola de Cinema, sendo oriundo de uma família que tinha tradição de vínculo com as artes e a ciência.

Sorem Kraug-Jacobsen foi outro cineasta a aderir ao *Dogma 95*. Era, na ocasião, um diretor já consolidado na Dinamarca. Tinha 48 anos e foi aquele que questionou mais ativamente suas regras. Anteriormente, realizara filmes para crianças, os quais foram bem aceitos, incluindo alguns que Trier detestava.

Outra adesão veio de Kristian Levring, que havia se formado na Escola de Cinema, na área de montagem. Até então, havia feito um longa-metragem (*Et skud fra hjertet, Um disparo do coração*) em 1986, um filme de ação futurista que foi um fracasso de crítica e de público.

Também Anne Wivel, formada pela Escola de Cinema em 1980, havia sido a representante estudantil no comitê de seleção que aceitou o ingresso de Trier na Escola de Cinema. Realizou precedentemente documentários sociais com um viés realista. Abandonou o grupo após dois anos, segundo Levring, porque escolhera trabalhar com documentários em vez de ficção.

As repercussões do *Dogma 95* foram controversas. Lars von Trier e Tomas Vinterberg convidaram o cineasta finlandês Aki Kaurismaki, que não aceitou participar do *Dogma*, tendo, segundo o periódico sensacionalista dinamarquês *Ekstra Bladet*, considerado as ideias do

---

[61] "el Dogma era severo, casi como un programa de desintoxicación o «desprogramación» radical para alguien que ha sufrido un lavado de cerebro. En última instancia, las reglas tenían que ser un medio para liberar a los cineastas y no para castigarlos; para rescatarlos de la opresiva maquinaria de las «majors» y de sus métodos de pro- ducción basados en grandes sumas de dinero, grandes equipos, grandes presiones y grandes tentaciones. Tenían que poner los pies en el suelo, encontrarse a sí mismos, reencontrarse con sus historias. Tenían que hacer la prueba del unplugged. La simpli- cidad, la espontaneidad y la honestidad florecerían de nuevo; sería algo positivo."

Dogma estúpidas e infantis. Lars von Trier conta que a reação inicial ao *Dogma* foi fortemente negativa, porém personagens como Mogens Rukov, antigo professor do diretor, e Vitemberg, cursando a escola de cinema, elogiaram ardentemente as ideias veiculadas no *Dogma*. O diretor Niels Grabol não teria uma opinião formada, contudo avaliava como um desafio saudável.

A aplicabilidade das teses do *Dogma* foi, num primeiro momento, acolhida pelo ministério da cultura que, entretanto, vislumbrava na proposta mais uma possibilidade de produção de baixo custo, desvirtuando assim a perspectiva estética defendida por Trier, para sua grande frustração.

O traço do *Dogma* perpassava toda a obra de Trier. Tal fato pode ser notado em toda filmografia do diretor. Nas trilogias *Coração de ouro* e *USA:* terra das oportunidades, essa influência do *Dogma* é bem mais evidente; ele se distancia um pouco, nos seus últimos filmes, onde as produções ganham uma complexidade mais industrial e conectada aos padrões de produção mais convencionais.

Os idiotas (*Idioterne*[62], 1998)

Os idiotas pode ser considerada a única película *Dogma* assinada por Trier, pois, apenas nesse trabalho, ele conseguiu seguir esses pressupostos com maior rigidez. Segundo Andersen (2016), *Breaking the waves* já tinha uma conexão com o que viria ser experienciado no movimento *Dogma 95*, mas alguns procedimentos trabalham com essa ideia de reduzir os efeitos de pós-produção, por meio de uma economia nos elementos visuais e sonoros.

O segundo filme da trilogia *Coração de ouro* começou a surgir em 1997, em um período no qual Trier evitava fazer qualquer declaração pública. A sua figura pública sempre esteve em evidência, e ele parecia evitar qualquer polêmica e contato com a imprensa. Incusive, nesse ano, ele foi condecorado pela rainha como cavaleiro da corte dinamarquesa, mas não quis ir à cerimônia. Quem explicou a decisão para a imprensa foi o seu produtor Aalbæk Jensen, que evocou a personalidade de Trier:

> Detesta dizer trivialidades e fazer parte da hipocrisia que é o pão de cada dia no mundo do cinema(...) e isso que para mim, como produtor, não é conveniente ter um diretor com uma atitude assim. Os distribuidores americanos ficam chateados com o fato dele não querer falar com a imprensa. Afinal, presume-se que um diretor vai promover os seus filmes.

[62] Título em dinamarquês.

> Quanto maior o orçamento, maior a publicidade. Mas este homem é um artista e quer se comunicar apenas através de seu trabalho, de modo que tomou as consequências econômicas das suas fobias e fará filmes mais barato. Então, agora ele trabalha em um filme *Dogma*, com um orçamento de 5 milhões de coroas[63] (JENSEN apud STEVENSON, 2005, p. 169).

Esse foi o lançamento da proposta de *Os idiotas* na imprensa dinamarquesa. O filme se inspirou em dois outros filmes. O franco-italiano *A comilança* (*La grande bouffle,* 1973), do diretor Marco Ferreri, conta a história de quatro amigos que decidem se reunir num fim de semana para comer até morrer. Rodeado de prostitutas, eles vivenciam uma aventura gastronômica até o limite da resistência corporal. O filme resulta em uma comédia trágica onde os valores burgueses e da sociedade de consumo (BAUDRILLARD, 1995) se aproximam de uma situação-limite que beira o ridículo.

O outro filme que influenciou Trier se chama *Weekend* (1962), do diretor dinamarquês Palle Kjærulff-Schmidt. O roteirista desse fileme é Klaus Rifbjerg*,* colaborador e amigo de Lars. O filme de 1962, relacionado à *nouvelle vague*, pode ser considerado o primeiro filme dinamarquês do movimento artístico e também o primeiro a abordar a temática da sexualidade de forma madura no país.

A escolha da locação privilegiou a proximidade e a familiaridade do diretor. O filme foi rodado na cidade de Søllerød, perto de Copenhague, nos bosques de Ravneholm onde Trier brincou na sua infância e que fica a cinco minutos da sua casa. Os dez atores escolhidos, todos dinamarqueses, ficaram isolados durante o período das gravações.

O roteiro se refere às atitudes de um grupo de jovens contestadores dos parâmetros sociais, encabeçado pelo personagem Stoffer. Eles realizam um experimento social,comportando-se como se estivessem acometidos de uma deficiência mental. Cada um busca encontrar o seu "idiota interior". Essa experiência se torna cada dia mais extrema e funciona quase como uma terapia grupal.

A dinâmica entre os membros da comunidade funciona como um jogo:esporadicamente, alguns participantes são escolhidos para ir à cidade e, em um lugar público, se comportar como um deficiente mental. A *performance* provoca diversas reações nas pessoas, do desconforto à empatia de alguns. Porém, durante esses momentos, eles

[63] "Detesta decir trivialidades y formar parte de la hipocresía que es el pan de cada día en el mundo del cine... yeso que a mí, como productor, no me resulta cómodo tener a un director con una actitud así, y a los distribuidores norteamericanos les molesta que él no quiera hablar. Al fin y al cabo, se supone que un director ha de promocionar sus películas. Cuanto más pre- supuesto, más publicidad. Pero este hombre es un artista y sólo quiere comunicarse a través de su trabajo: de manera que ha asumido las consecuencias económicas de sus fobias y hará películas más baratas. Por eso ahora trabaja en una película Dogma, con un presupuesto de 5 millones de coronas." (Tradução do autor)

procuram instigar situações que coloquem as pessoas fora da zona de conforto, seja através de gestos e gritos, seja através da diferença comportamental.

No decorrer da trama, compreendemos que eles têm como missão instigar tanto os questionamentos entre eles próprios, quanto nos momentos de contato com as pessoas circunvizinhas. Mais uma vez Trier coloca como elemento central do filme pessoas que vivem à margem da sociedade ou que se colocam como questionadores do padrão de comportamento vigente e dos valores burgueses. O seu lugar de *outsider* está reforçado tanto na sua biografia quanto no lugar ocupado no mundo da cultura e do entretenimento.

A questão feminina que interliga o filme à trilogia aparece um pouco mais sutilmente. Em um desses momentos de grupo de *performance* em um restaurante, eles criam um mal-estar no ambiente pelo descontrole da postura em público. A personagem Karen interage bastante com os membros do grupo, mesmo se sentindo um pouco desconfortável. Ela termina entrando no táxi com os colegas, quando descobre que toda a comoção criada no restaurante não passou de uma *performance*.

Apesar do desconforto provocado, ela parece se identificar com o grupo, que a acolhe de certa maneira. Karen é extramente tímida e recatada, e aquelas pessoas parecem atraí-la por tirá-la da sua zona de conforto. O que a ligou inicialmente ao grupo foi o compadecimento com o jovem que perfomava a deficiência mental. Karen pode ser compreendida como um reaparecimento dos traços de personalidade da personagem Bess, de *Breaking the waves*. Karen, inclusive, se assemelha fisicamente a Bess, e a construção narrativa pode ser comparada ao desenvolvimento de Bess. No filme, aparece como uma figura enigmática que vai mostrar uma certa interface entre a sociedade e a experiência vivida pelo grupo (GARDINIER, 2015).

No desenvolvimento da história, Karen vai se soltando e começa a sair do lugar de espectadora para entrar na dinâmica do grupo e agir como um deficiente mental. A experiência parece libertadora para a personagem. No final da trama, ela tem o seu último desafio social, visitar a sua família, comportando-se da mesma forma que na experiência com o grupo. A experiência se torna exaustiva, porque expõe os traumas dela, fazendo-o fugir da sua zona de conforto. A família se choca com a sua presença e não entende os motivos de ela estar agindo daquela maneira propositadamente.

A sequência causa bastante desconforto e se desdobra por um bom tempo. O desconforto e a instensidade da atuação criam uma sensação densa entre os atores e também no público. Nesse momento, vê-se a maneira como Trier opera o questionamento dos valores sociais. Ele sai do âmbito discursivo mais habitual, aderindo a uma *performance* social.

Por se tratar de um filme *Dogma,* deparamo-nos com vários procedimentos adotados no manifesto sendo empregados diretamente nessa produção. As lágrimas e o sangue foram todos reais, já que não se permitia nenhum truque de efeito. Tudo deveria ser real. Marcado por um forte teor sexual, em alguns momentos realizando-se orgias entre o grupo, todas as ereções foram reais.

A execução das convenções do *Dogma* na prática do ambiente do set tornava tudo mais dispendioso e exaustivo. As tomadas eram longas e exigiam muito dos atores. A necessidade de veracidade tornava alguns momentos torturantes; durante o processo, a relação entre Trier e os atores foi ficando bastante desgastada.

No aspecto sonoro, a equipe é bastante reduzida em relação à filmografia do diretor, lembrando o contexto dos seus primeiros filmes. No entanto ele mantém o seu grupo principal de trabalho. Estão com ele Kristian Eidnes Andersen (desta vez atuando como engenheiro de som) e Per Streit, como *sound designer*. Após *Europa*, esse foi o único filme no qual o *foley artist* Julien Naudin não trabalhou.

É interessante observar os desdobramentos da execução dos preceitos do *Dogma 95*. Segundo as nomas propostas, não é possível a gravação de música não diegética na pós-produção. Esse fato contradiz toda a lógica de produção contemporânea da música do filme em que a trilha musical e, muitas vezes, o som ambiente e os diálogo são criados e captados posteriormente nos estúdios de áudio.

Em *Os Idiotas,* assistimos a um fato interessante no *making of* do filme. Na sequência em que Karen anda de charrete, em um parque da cidade, a música delicada feita com uma escaleta não é uma gravação, mas a execução musical que acontece no mesmo momento da gravação da cena. Nas imagens do *making of*, o músico Kim Kristensen se posiciona fora de quadro junto a Lars von Trier e o som diretista, enquanto filmam e gravam o som na sequência da charrete, como podemos ver na imagem abaixo.

Figura 14 – Equipe do filme *Os Idiotas* captando o som da escaleta no momento de gravação da sequência.

Fonte: Acervo pessoal.

O procedimento faz lembrar o início do som no cinema, no período silencioso, no qual os músicos acompanhavam a projeção, só que nesse caso a execução ao vivo aconteceu durante a gravação. Apesar da particularidade da experiência, podemos observar no *making of* a limitação técnica do processo escolhido e a forma como essa trilha musical só foi viabilizada pelo fato de ser feita por apenas um instrumento, de tamanho pequeno e muito portátil.

Esse foi o seu único filme integralmente fiel aos preceitos do movimento *Dogma 95,* porém a atitude radical e o questionamento dos modelos de produção industriais estabelecidos seriaa uma constante da sua filmografia, em maior ou menor intensidade.

Dançando no Escuro (2000)

Dançando no escuro (*Dancer in the dark*) dá uma grande contribuição do ponto de vista sonoro e pode ser considerado um divisor de águas na produção de Lars von Trier. O filme é um musical, contudo propõe uma ressignificação do gênero. Nessa produção, Trier explorou os limites do musical e, pela primeira vez, apresentou uma maior complexidade nos procedimentos de criação sonora. Esse filme foi fundamental para a escolha do cinema de Lars von Trier como objeto de estudo nesta tese. No terceiro capítulo, faremos uma análise aprofundada do som do filme, detalhando aspectos importantes do *sound design* e da criação

sonora. O filme é um drama sobre a vida de uma imigrante sérvia nos Estados Unidos, chamada Selma Ježková (Björk). Ela é uma mãe-solteira e sofre de uma doença hereditária degenerativa que a faz perder gradativamente a visão.

Figura 15 – Cartaz de *Dançando no escuro,* com a atriz e cantora Björk.

Fonte: Acervo pessoal.

Para que seu filho Gene não sofra o mesmo mal, ela procura tratamento na América do Norte. Selma trabalha arduamente em uma fábrica, levando uma vida de privações para tentar custear a cirurgia do filho. O filme se passa nos Estados Unidos nos anos 60, no entanto as filmagens aconteceram na Dinamarca, em Avedøre, e na Suécia, na cidade de Trollhättan.

A rotina da personagem principal é massacrante, com uma carga acentuada de trabalho e um nível de tensão elevado pelo drama pessoal vivido. O único ponto de fuga para a sua rotina é a paixão de Selma pelos filmes musicais. No enredo, essa relação com o gênero musical é demonstrada tanto nas sessões de cinema – frequentadas por ela e a amiga Kathy, fiel companheira de trabalho – quanto pelo grupo de teatro amador integrado por ela, que ensaia uma adaptação do filme musical *A noviça rebelde (The sound of music*, Robert Wise, 1965*)*.

O universo lúdico construído pela personagem na sua relação com os musicais cria um ponto de contraste entre a realidade dura do cotidiano dela e um mundo mágico, fantasioso, acessado apenas por Selma. Essa dicotomia acentua a tensão narrativa proposta pelo filme e intensifica o drama vivido pela personagem. Ao longo do enredo, a visão de Selma vai ficando cada vez mais comprometida, fato este que dificulta a sua jornada, e comprometendo

o objetivo de livrar o filho da doença cogênita. O musical no filme se desenvolve nos momentos de devaneios da personagem, quando ela se desliga da sua realidade cruel e entra em um mundo imaginário, onde os sons são interpretados de forma musical. A escolha do gênero foi uma grande surpresa reservada por Trier; a construção do seu estilo não apontaria para essa adesão. No entanto o teor denso da história deu uma nova dimensão ao formato musical, tensionando as suas convenções. Primeiro musical dinamarquês rodado desde 1967, o filme foi inspirado nos musicais *West side story* (*Amor, sublime amor*, Robert Wise, 1961) e *The sound of music* (*A noviça rebelde*, 1965), que fizeram parte da formação de Trier durante a sua juventude.

O diretor demonstra grande conhecimento dos gêneros cinematográficos e da história do cinema e capacidade de jogar com as sua convenções, subvertendo-as e tensionando-as. Ele também apresenta várias referências sobre as possibilidades de construção de sonoridades e uma relação profunda com a história do som no campo.???? A articulação desse arcabouço referencial poderia gerar um reverencimento inócuo, no entanto o resultado final atinge uma forma que congrega algo familiar e algo profundamente aterrorizante. Nesse filme, em particular, a junção do universo pueril e alegre, característico do gênero musical, associado à crueldade da história e dos temas abordados, criam um amálgama inovador, dando ainda mais densidade às emoções apresentadas.

Dançando no escuro também foi inovador no plano visual. Sendo, este, fruto da experiência com a tecnologia digital no movimento *Dogma 95*, o diretor decidiu se utilizar de várias câmeras digitais durante as filmagens. Foram 100 câmeras instaladas no set que captaram diversos ângulos da mesma cena. Elas poderiam ser utlizadas na montagem, para criar ângulos improváveis, aproveitando-se da cor saturada digitalmente.

O processo ousado resultou no documentário *Von Trier's 100 Eyes* (*Os cem olhos de Lars von Trier*, 2000), dirigido pela cineasta polonesa Katia Forbert Petersen. No aspecto visual, o filme criava uma diferenciação na sua forma de produção alinhada com as mudanças da narrativa convencional para os momentos musicais. Nas cenas tradicionais, foi utilizada a câmera na mão, para dar mais dramaticidade e proximidade à trama, com uma paleta de cor mais sóbria e escura, fornecendo um ar mais melancólico. Os momentos musicais eram concebidos dentro de outra estética: a câmera era fixa, com várias tomadas em vários ângulosutilizando-se das cem câmeras digitais. A cor dos momentos musicais era vibrante e com uma paleta saturada, para contrastar com a narrativa triste do filme e criar o universo feliz e mágico dos musicais.

Figura 16 – Lars von Trier no *set* de *Dançando no escuro*, com as várias câmeras digitais captando simultaneamente.

Fonte: Acervo pessoal.

O filme foi lançado com muita comoção no festival de Cannes em 2000. Dessa vez, Trier seria a grande figura da edição. Foi premiado com a Palma de Ouro (melhor filme), tendo Björk recebido o prêmio de melhor atriz. As experiências entre os dois no *set* de gravação foram traumáticas, sendo o prêmio em Cannes uma recompensa por toda a árdua trajetória vivenciada pela dupla.

Björk tinha um extenso contato com o campo audiovisual pela sua carreira como cantora, marcada por sua participação nos videoclipes[64]. Todavia a experiência como atriz foi algo excepcional na sua vida e profundamente perturbadora. Na entrevista concedida no Festival de Cannes em 2000, ela comentou como o trabalho foi exaustivo. O seu despreparo para dar vida ao personagem fez com ela, literalmente, "emprestasse" a sua vida e a sua alma à personagem Selma (INAFR, 2000). Na entrevista, ela declarou emocionada que estava "feliz em anunciar que após dois anos, a velha Björk estava voltando", como se a Palma de Ouro premiasse uma doação excessiva dada à personagem. Todo esse processo foi também registrado no documentário *Von Trier's 100 Eyes.*

A articulação com a temática geral da trilogia é evidente nesse filme. O personagem feminino vai de um extremo ao outro da visão social, passando de algoz à vítima, até ser condenada à pena de morte. O seu amor extremo e bondade a levam a caminhos tortuosos e decisões extremas. Mais uma vez está representado o lado mais cruel das relações humanas onde as necessidades de consumo pessoais se sobrepõem ao drama vivido por Selma. Na trama narrativa, são abordados os dilemas universais e as questões que dividem as opiniões, como a pena de morte.

[64] Para aprofundar a relação da música de Björk com o universo audiovisual, ler Soares (2007; 2006).

Figura 17 – Lars von Trier e Björk durante a entrega dos prêmios no Festival de Cannes**.**

Fonte: Acervo pessoal.

Lars von Trier nunca visitou os Estados Unidos e tentou emular essa realidade buscando uma paisagem do interior da América do Norte, mostrando a tradicional família norte-americana e seus valores culturais. *Dançando no escuro* faz o elo entre a trilogia da qual faz parte e a próxima, que será dedicada à investigação da sociedade americana, suas raízes, seus dilemas e a sua formação.

2.3.3 "Trilogia" *USA:* terra das oportunidades

A divisão da obra de Trier em trilogias apresenta uma lacuna nesse terceiro momento; o que era pra ser uma trilogia se tornou uma bilogia, pois o terceiro filme foi abandonado por Trier e sua equipe. Esse grupo de fimes corresponde ao período 2003 a 2005 e é constituído por *Dogville* (2003), *Manderlay* (2005) e *Wasington* (lançado como ideia, mas não produzido).

A trilogia atípica foi denominada *USA:* Land of Opportunity (*USA:* terra das oportunidades) e é focada na construção da sociedade americana, procurando aprofundar seus seus valores e características. Esse direcionamento já podia ser intuido em *Dançando no escuro*. Nesses dois filmes, porém, temos um mergulho no coração da América do Norte.

Vale ressaltar o interesse de Trier em decifrar dilemas universais atrelados às identidades continentais. Na primeira trilogia, ele destacou a Europa, sua identidade, as consequências da guerra e a cultura alemã como símbolo a ser investigado. A relação contestatária de Trier em relação ao cinema americano e aos modelos difundidos por Hollywood formará a sua personalidade e a sua estética como diretor.

Em *Dançando no escuro*, ele sofreu algumas críticas pelo fato de retratar a realidade americana do norte sem nunca ter saído da Europa. Trier tinha fobia a avião, e suas viagens à França, sobretudo a Cannes, ficaram conhecidas como um verdadeiro périplo. Essa tensão na sua relação com a cultura dos Estados Unidos deve tê-lo instigado a aprofundar com esses dois filmes.

Mais do que dividir a obra de Trier para torná-lo compreensível, faz-se importante articular cada filme e as trilogias com a sua filmografia e a sua construção como artista. Podemos observar pequenas rupturas e diversas continuidades. Nessaa fase da sua produção, temos em *Dogville* e *Marderlay* a excassez do cenário, que pode ser compreendida como uma evolução das ideias lançadas no *Dogma 95,* recontextualizadas e com menos radicalidade, abrindo mão de algumas regras para garantir fluidez à narrativa.

Nos dois filmes também observamos a estruturação do enredo em capítulos, criando um diálogo com as formas narrativas literárias, que já estavam presents em *Ondas do destino*. O narrador em voz onisciente, tão presente em *Europa,* reaparece como condutor das histórias e elucidador de alguns contextos. Observamos também uma continuidade em relação à última trilogia, onde temos um grande destaque para os personagens femininos como elementos centrais dos filmes, traço esse que se manifestaria de diferentes maneiras em toda a sua filmografia.

Dogville (2003)

Dogville é um dos filmes mais relevantes do diretor, estrelado por Nicole Kidman, com atriz principal interpretando a personagem Grace Margaret Mulligan. O filme conta a história de uma cidade pequena e pacata nas montanhas do Colorado, chamada Dogville (ICONMOVIES, 2015).

O período histórico abordado é a grande depressão americana, iniciada em 1929. O vilarejo representado sempre teve uma rotina tranquila até o dia em que eles recebem a visita de Grace, fugitiva de *gangsters*. Tom, que desempenha um papel de liderança na pequena comunidade, consegue convencê-los a receber e proteger Grace (OLIVEIRA, 2006).

A rotina da personagem principal corre bem até o momento em que os habitantes se sentem ameaçados pelas frequentes buscas da polícia pela jovem desaparecida. A partir desse momento, a pequena população começa a se sentir incomodada com a situação e dá vazão ao seu lado mais perverso. Grace começa a ser explorada em uma rotina extenuante de trabalhos, sofrendo abuso de caráter moral e sexual por parte dos moradores de Dogville.

Essa película surgiu dos questionamentos que circundaram o seu filme anterior *Dancer in the dark.* O diretor foi questionado várias vezes por ter filmado um roteiro que se passa em uma cidade americana, sem sair da Europa. *Dogville* então surge dessa crítica à visão do estrangeiro, que não conhece, mas retrata aquela realidade com propriedade e profundidade. As gravações aconteceram em grande sigilo, estando os atores envolvidos em um processo imersivo, sem contato com o ambiente externo (STEVENSON, 2005). Os bastidores do filme resultaram no documentário intitulado: *Dogville Confessions* (2003).

A literatura está presente na concepção do filme e dentro da sua forma. A história é dividida em 10 partes, 9 capítulos e um prólogo – cada trecho apresentado com créditos que mostram o referido momento – e uma introdução feita pelo narrador em voz *off* . A divisão faz uma referência à estrutura das novelas do século XIX (RICE, 2004) e arquiteta fluidez ao drama com três horas de duração (178 minutos). A voz onisciente do narrador dialoga com o tom literário da obra, relacionando a forma de contar a história com um conto de fadas ou uma fábula (OLIVEIRA, 2006).

> A obsessão por controlar cada detalhe é uma marca do diretor. A intenção é conceber um cinema direto, sem concessões a uma câmera subjetiva. Em raríssimos momentos, a câmera é o olhar do personagem. A narrativa é sempre centrada, o narrador é onisciente. Trier manipula a estrutura, as idéias, as tensões e cria uma linguagem com uma intensa carga teatral, mas ainda assim, submersa nos conteúdos do cinema. (OLIVEIRA, 2006, p. 4).

O diálogo com a literatura é evidenciado na forte referência à obra de Berthold Brecht[65]. Trier (2004) confirma que foi influenciado indiretamente pela sua mãe, uma grande conhecedora do legado do alemão. Mas ele afirma que um dos pontos de partida para *Dogville* foi a música *Die Seeräuber-Jenny* (*A Jenny dos Piratas*)[66]. A esta se somam outras músicas de Kurt Weill e letras de Brecht, da ópera *Die Dreigroschenoper*[67] (*A ópera dos três vinténs*, 1928) do referido dramaturgo (KONDER, 2013). A teoria brechtiniana nos propõe uma dramaturgia desprovida de emoção. Ele se opõe à dramaturgia de base aristotélica, que tem como direcionamento o envolvimento emocional do espectador. O intuito do dramaturgo

[65] Eugen Bertholt Friedrich Brecht (1898 – 1956) foi um importante dramaturgo, poeta e encenador alemão do século XX. Suas obras influenciaram vários escritores pelo seu caráter social e político. Brecht também tinha uma forte relação com o surgimento e a consolidação dos meios de comunicação, trazendo várias reflexões contundentes na primeira metade do século passado.

[66] A personagem central da música *Geni e o Zeppelin,* de Chico Buarque de Holanda, foi uma referência a Jenny, da obra de Brecht.

[67] Essa ópera influenciou diretamente a *Ópera do malandro,* dirigida por Luís Antônio Martinez Corrêa, com músicas de Chico Buarque de Holanda.

alemão era criar uma arte dramática, inserida dentro da realidade cotidiana de um mundo em transformação, aproximando o público da construção narrativa.

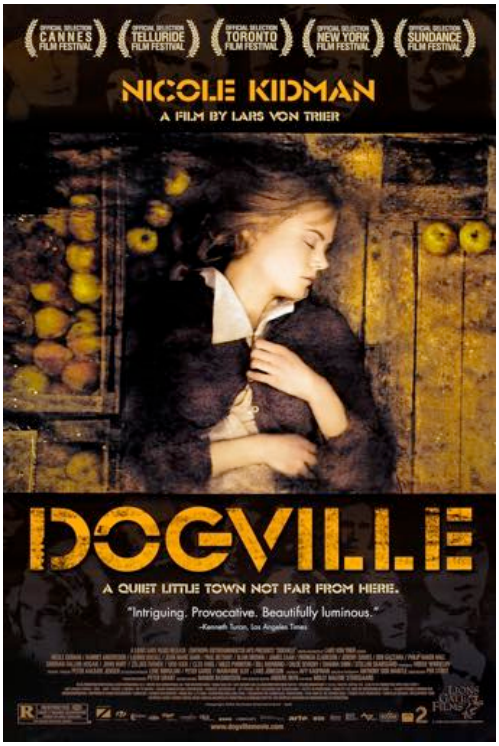
> Assim como o teatro brechtiano, o cinema de Von Trier impacta e desestabiliza a naturalidade da narrativa; é indigesto, incômodo, e a sensação de estranhamento é algo quase inerente à sua obra. Diretor de muitos (e cultuados) filmes, traz em todas as suas obras características de originalidade, provocação e reflexão. Tem em *Dogville* (2003) uma das obras mais transgressoras de sua carreira. (CABRAL; FERRAZ, 2014, p. 6)

Dogville combina vários aspectos fundamentais da sua obra e será um dos principais filmes analisados nos capítulos 2 e 3. Efetivamente, são muitos aspectos a serem abordados, considerando a importância do filme. Entretanto vale a pena destacar aqui aspectos narrativos, da produção, da direção e das influências advindas do Dogma 95 e da repercussão de *Dogville* na sociedade americana.

O primeiro filme da "trilogia" *USA:* terra das oportunidades, que competiu na seção oficial do Festival de Cannes de 2003, chama a atenção pela simplicidade de seus cenários e cortes de cenas não convencionais. *Dogville* foi feito dentro de um galpão na Suécia com o mínimo de artefatos; há poucas mesas e algumas paredes. Há apenas marcações no chão indicando que ali é a casa de tal pessoa, ou que há um arbusto, o que é conhecido como cenário conceitual. Apesar de os personagens fazerem constantes referências à paisagem ou ao céu, o fundo é infinito, tendo constantes alterações de luz e cor que indicam mudanças de dia e noite, clima e momentos importantes do filme. Há ainda um narrador onisciente, e é o próprio Lars von Trier quem controla a câmera. O trabalho dos atores é muito valorizado, com destaque para a atuação brilhante de Nicole Kidman.

Grace é uma linda mulher e de caráter bondoso; teve uma forma de vida que parece perversa e está sendo perseguida pelos criminosos. Tom Edison (Paul Bettany), um jovem escritor com aspirações a filósofo, encontra Grace e propõe que ela se esconda no vilarejo. Convence os vizinhos com argumentos moralistas e propõe que, se alguma coisa não correr bem, no prazo de duas semanas, ele será expulso do lugar. Esse é o aspecto crucial do filme abordado no início, e a isso está atrelado o destino de todos os habitantes. *Dogville* se desenrola retratando cada um deles e a sua relação com a nova moradora.

Figura 18 – Cartaz do filme *Dogville,* com a atriz principal Nicole Kidman.



Fonte: Acervo pessoal.

O filme narra as vivências de Grace com os poucos habitantes do vilarejo. A obra mostra como a protagonista procura ganhar a confiança de cada um, ajudando-os em serviços diários que, em princípio, não são necessários, mas que pouco a pouco todos aceitam. A narrativa vai desde a acolhida de Grace pelos temerosos habitantes até quando a população é vigiada pela polícia. Grace viverá dias felizes, tendo encontrado seu lugar na comunidade, florescendo um amor entre ela e Ton.

A relação em princípio cordial com a população se torna cada vez mais tensa e surrealista. A população, aparentemente humilde e de boa índole, exige uma compensação cada vez maior pelo perigo que corre ao esconder uma fugitiva. Grace será o referencial simbólico que transmitirá o valor da humildade durante o filme. Por outro lado, gradativamente, os moradores do vilarejo abusarão dela até limites insuspeitos. A película reflete valores humanos e honra violada, algo que se reverterá contra a população pela decisão tomada por Grace, deixando no espectador o livre pensamento sobre se a decisão teria sido acertada ou demasiadamente estrita.

Dogville apresenta claras referências visuais e influências de produção herdadas do movimento Dogma 95. De fato, temos câmera na mão, ausência de trilha sonora e de

deslocamentos temporais ou geográficos; entretanto há a presença de gruas, iluminação artificial e cenografia, itens proibidos no Manifesto.

Existem visíveis influências teatrais em *Dogville*, como o teatro de Bertolt Brecht, que costumava colocar avisos de "atenção, não se emocione, isso é ficção" em suas peças; o teatro caixa preta, realizado em um único cenário com as paredes todas pretas, e finalmente o teatro do absurdo, em que atores improvisam e criam situações em que interagem com objetos imaginários. Percebem-se, na construção da trama e no foco humanista do tratamento das personagens, influências filosóficas, especialmente o estoicismo grego. Muito da moral da história gira em torno da diferença entre altruísmo – dar sem esperar nada – e o *quid pro quo* – que exige compensação equivalente para cada ação.

Nos Estados Unidos, muitos espectadores sentiram-se ofendidos, acusando Lars von Trier de ser antiamericano. O fato de ele jamais ter visitado os Estados Unidos e de exibir fotografias do período da depressão, e de pessoas miseráveis estadunidenses serem usadas nos créditos finais, ao som da música *Young Americans,* de David Bowie, terminou soando como uma provocação.

Manderlay (2005)

O segundo e último filme a compor a "trilogia" é *Manderlay* (2005). Dando continuidade a *Dogville*, Lars von Trier aborda diversas dimensões da condição humana, entretanto a mais eloquente está ligada à opressão e ao racismo, enfocados para além dos Estados Unidos. O filme não teve a mesma repercussão junto ao público, mesmo porque alguns aspectos inéditos do ponto de vista estético apresentados em Dogville de certo modo seriam repetidos em *Manderlay.*

Dogville, como vimos, inicia com Grace, desta vez interpretada por Bryce Dallas Howard, chegando ao vilarejo. Ela foge da arrogância de seu pai, disposta a provar que ser humilde e servir às pessoas é o caminho da harmonia na vida social. No início de *Manderlay*, Grace está deixando para trás uma Dogville destruída, em sinal de revanche, depois de ter sofrido todo o tipo de humilhação e violência por parte dos moradores do vilarejo. Grace é convencida pelo seu pai a desprezar o seu amor pueril pelas pessoas. Na sequência, ela autoriza que os capangas do seu pai queimem Dogville e matem seus habitantes.

Figura 19 – Cartaz do filme *Manderlay,* com a atriz principal Bryce Dallas Howard em destaque.

Fonte: Acervo pessoal.

De volta para casa com o pai, Grace encontra uma fazenda onde os empregados trabalham em regime de escravidão, apesar de já se passarem 70 anos do fim oficial dessa prática nos Estados Unidos. O local, denominado Manderlay, está situado no Alabama, estado do sul do país. Grace se serve dos armamentos dos capagangas de seu pai para forçar a proprietária da fazenda a libertar os negros escravizados.

Os negros recém-libertos reagem com temor e desconfiança por vários motivos: o veterano Wilhelm (Danny Glover) acha que será difícil se adaptar à liberdade; o orgulhoso Timothy (Isaach de Bankolé) desconfia das intenções da moça branca e rica. Contrariando seu pai, Grace decide ficar e provar que a liberdade é melhor do que qualquer forma de escravidão, mesmo que, para conquistar isso, ela use os capangas do seu pai e seus armamanetos.

Com a morte inesperada da dona de Manderlay, Grace e os negros libertos assumem a administração da fazenda. Os muitos problemas começam a aparecer, como o desleixo dos negros em relação ao plantio do algodão, desconsiderando a época certa para sua colheita. Entretanto a maior dificuldade é a resistência dos ex-escravizados em considerar sua nova condição de trabalhadores livres superior à anterior. Em determinada cena, Wilhelm afirma que a libertação oficial, 70 anos, atrás alterou pouco a situação dos negros. Em resposta, Grace cita os “40 acres de terra e uma mula” prometidos a cada negro liberto, ao final da

Guerra Civil americana. Wilhelm diz que tal promessa nunca foi cumprida, e o que era para ser uma reforma agrária voltada para os negros nunca saiu do papel.

Por uma série de considerações históricas de caráter sociológico, político, psicológico, econômico, etc, poderia se justificar a posição apresentada pelos negros retratados no filme. Afinal, é mais provável que o negro, a mulher e outros segmentos excluídos da sociedade, sem a devida consciência histórica de todo o processo de que foram vítima, sintam mais culpa pelo que são do que enxerguem o erro na perseguição originada da sociedade. A tendência é assumir a inferioridade que lhes é atribuída e justificar a discriminação.

Esse parece ser o caso dos negros retratados nesse filme. Eles continuam, por exemplo, a comparecer ao pátio na hora em que a ex-patroa (Lauren Bacall) determinou, mesmo depois de sua morte. Contudo os desdobramentos posteriores do filme não permitirão que as coisas sejam explicadas apenas por isso. A internalização da opressão não leva apenas à passividade. Também estabelece as bases para um pacto terrível e resistente, em que os oprimidos se acomodam à situação e a reproduzem.

A grande sacada do filme *Manderlay* é a postura de Grace. Ela praticamente obriga os escravos a se libertarem, numa alusão indireta a uma frase atribuída a Che Guevara: "É preciso libertar os homens, mesmo que eles não queiram".

O pai de Grace lembra que um pássaro habituado a viver numa gaiola, morre quando é solto porque já não sabe voar. Se isso é verdade para os negros de Manderlay, Grace também cai prisioneira de uma armadilha. Não se trata de negar a violência que os dominados são obrigados a utilizar para responder à violência dos dominadores. O problema são as soluções autoritárias para as situações de injustiça; alternativas que acabam aprofundando a própria lógica da injustiça. Esse é um problema enorme enfrentado por todas as revoluções. No filme, Grace não apresenta soluções para isso. Entretanto o mais grave é o fato de suas ações terem acabado por manter a máquina do racismo em funcionamento.

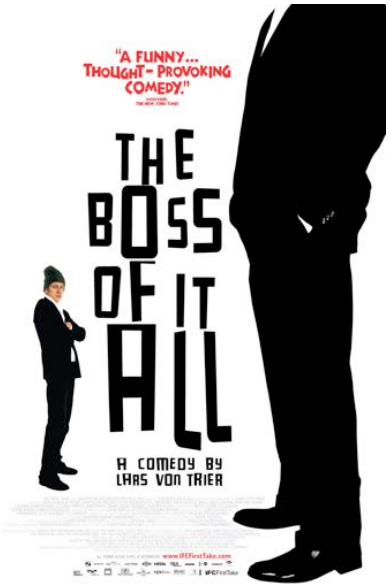
O final surpreendente de Manderlay pretende mostrar que, tal como o relógio que foi regulado de forma imprecisa, a luta pela liberdade humana não pode abrir mão de um entendimento claro do que seja a autoemacipação dos explorados e oprimidos.

Em *Dogville*, Grace adota a servidão e acaba escrava. Em *Manderlay*, a personagem cede à arrogância bem intencionada e torna-se autoritária. Entre a servidão do primeiro e a arrogância do segundo, a crítica espera que Lars von Trier apresente uma proposta interessante no terceiro filme da trilogia.

O grande chefe (2006)

Entre o filme *Manderley* (2005), que encerra a trilogia *USA: terra de oportunidades,* e *Anticristo* (2009), que dá inicio à trilogia *Depressão*, Lars von Trier dirige em 2006 a obra intitulada *O Grande Chefe* (*The boss of it all, Direktøren for det hele*).

Figura 20 - Cartaz de divulgação do filme *O grande chefe*.



Fonte: Acervo pessoal.

O filme conta a história de Ravn, um empresário do ramo de tecnologia da informação que atua na Dinamarca e decide se desfazer da sua empresa, mas não quer comunicar o fato aos seus empregados. Na sua gestão, ele opta por nunca contar nada de ruim aos seus empregados no intuito de manter a imagem de um bom patrão. Para essa estratégia dar certo, espalha o boato de que o responsável pelas decisões de gerenciamento da empresa é um grande chefe que mora nos Estados Unidos. Diante desse argumento, todas as decisões impopulares são atribuídas ao presidente fictício. Ravn ganha a confiança de seus empregados e, portando-se como amigo, consegue que eles até lhe emprestem o dinheiro com o qual a empresa é erguida.

Ravn está na iminência de concluir as negociações com outra empresa, mas, para fechar o negócio, precisa apresentar o "grande chefe" tanto ao comprador, o islandês Finnur, que não aceita negociar com terceiros, quanto aos funcionários, que devem ser comunicados de sua demissão, já que o futuro dono da empresa não aceitará trabalhar com a antiga equipe.

Ravn decide contratar um ator desempregado, Kristoffer, que, por alguns dias, assumirá o papel do grande chefe inexistente.

O ator, assumindo o papel do todo poderoso, paradoxalmente, não tem noção de nada que se relaciona com a empresa e vai se saindo das situações de forma improvisada, tendo que se virar para que a farsa não venha a público. Ao mesmo tempo, passa a receber todas as queixas e demandas dos funcionários. Mesmo assim, tudo leva a crer que a venda será concretizada. A esssa altura, o ator começa a achar que realmente manda na empresa.

Lars von Trier, que tem uma trajetória associada a uma filmografia densa, marcada por tramas que discutem questões delicadas da sociedade, dilemas morais e aspectos sombrios da natureza humana, surpreendeu ao público e a crítica assinando uma comédia.

O Grande Chefe foi editado usando uma técnica desenvolvida pelo diretor, denominada *automavision.* Esse método define que os ângulos e movimentos das câmeras serão decididos pelo computador, sem a interferência humana. Ao abrir mão do diretor de fotografia, Lars von Trier inova mais uma vez. De fato, ele já havia empregado dezenas de câmeras digitais em *Dançando no Escuro;* agora delega a um computador a tarefa de selecionar a posição da câmera, o enquadramento e o modo como o som será registrado. Portanto, não é de se estranhar quando Jens Albinus é enquadrado com a testa cortada ou num *close-up,* sem pescoço. Com exceção das tomadas em movimentação de grua, externas ao edifício, nas quais Von Trier aparece como narrador e talvez como operador de câmera, dado o zelo com o *zoom*, todos os planos dentro do cenário-escritório são estáticos. E o quadro desses planos estáticos foi escolhido por uma máquina.

Nesse sentido, *O Grande Chefe* é outra tentativa do diretor de jogar com seu cinema e com o público. Fora as cenas de humor, o filme é composto por planos cortados dentro deles mesmos e ultrapassa a passagem imediata de uma imagem a outra dentro do mesmo plano. É uma sequência de mudanças de movimento feitas pela montagem, incluindo aí modificações na iluminação, na sonorização e no cenário. Segundo Trier, a técnica foi proporcionada por um programa de computador que escolhia aleatoriamente quais imagens seriam exibidas dentro do plano. Com isso, o diretor seria responsável apenas por ordenar essas imagens e montar o filme de acordo com as ideias do roteiro.

Trier cria uma comédia, porém, como lhe é habitual, tensionando os padrões dos gêneros fílmicos. Além de situações cômicas, podemos encontrar uma crítica à arte, aos modos de produção no cinema, ao drama barato, aos clichês sentimentais e à mentalidade empresarial na nossa sociedade capitalista. *O Grande Chefe* critica os patrões e suas falsas ideologias plantadas entre os trabalhadores. Nesse sentido, os locais de filmagem escolhidos

pelo diretor carregam um simbolismo: os ambientes externos em que Ravn se reúne com Kristopher são o carrossel de um parque de diversões, o zoológico, o cinema. O carrossel e o zoológico remetem à ingenuidade das crianças, contrastando com as descobertas do ator sobre os planos de Ravn. Nesse ponto, é importante ressaltar a relação que o roteiro estabelece entre a mentira do chefe e a ilusão da representação. É proposital usar um ator para enganar os funcionários.

2.3.4 Trilogia *Depressão*

O trabalho mais contemporâneo do diretor é a quarta trilogia, intitulada *Depression* (*Depressão*), produzida entre 2009 e 2013. Ela é constituída pelos filmes *Anticristo* (Antichrist, 2009), *Melancolia* (*Melancholia*, 2011) e *Ninfomaníaca – Volume 1* e *2* (*Nymphomaniac*, 2013).

Essa trilogia possui um caráter mais autobiográfico. Dela, emerge como temática principal não mais uma questão exterior, mas o próprio estado de depressão do diretor e sua visão de mundo a partir dessa condição. Evidentemente, o diretor não se coloca diretamente; o que liga os três filmes entre si é esse olhar negativado sobre o mundo que coincide com o seu drama pessoal relacionado ao seu quadro de depressão.

O filmes foram produzidos em um curto intervalo de tempo, articulando um diálogo entre os lançamentos para o público, a quem a cada dois anos era apresentado uma nova película. A noção de depressão nos filmes é algo vago e subtentido, podendo ser percebido e transmitido tanto racional como emocionalmente nos termos propostos nas obras. Em *Anticristo*, temos uma abordagem mais direta, na qual o quadro depressivo é mencionado explicitamente pelos personagens. Os atores principais formam um casal e se encontram em uma situação em que ocupam o lugar de terapeuta e paciente, criando uma enorme tensão dramática pelas relações que se misturam e pela própria densidade do roteiro.

Figura 21 – Trier numa sessão de fotos para a revista *Politiken,* em 2014.

Fonte: Thorsen (2014).

No filme *Melancholia,* a própria temática do filme já é um estado associado à depressão, no qual a letargia e a falta de estímulo em fatos significativos na vida da personagem principal, são apresentados sob o olhar do diretor. A melancholia não é abordada apenas filosoficamente, pois os sintomas são vivenciados pela personagem. Dessa maneira, expõem-se todas as contradições presentes nesse quadro depressivo.

"Von Trier afirmou que a ideia para o filme surgiu a partir de um episódio depressivo que ele sofreu, e a ideia de que as pessoas deprimidas podem permanecer calmas em situações catastróficas"[68] (PEMENTEL, 2015). A personagem principal do filme é acompanhada pela sua irmã, que ocupa essa função de um psicólogo que procura entender e ajudá-la a superar a sua depressão. Entendemos que as personagens principais funcionam como um alterego do diretor, no qual a realização do roteiro se confunde com o seu próprio processo terapêutico.

O último filme da trilogia, *Ninfomaníaca*, foi dividido em dois volumes e fala de uma personagem que, ao longo de sua vida, apresenta uma dependência relacionada a sexo. A depresão é tratada de forma sutil na trama, colocando-se em evidência mais como uma consequência do que como a questão central tratada. A personagem central, também representada por uma mulher, recebe o apoio de um homem para entender os seus dilemas e a sua história de vida. A narrativa é contada em *flashback* ao longo de uma conversa, cuja

[68] "Von Trier has stated that the idea for the film came from a depressive episode he suffered, and the idea that depressed people can remain peaceful in catastrophic situations". (Tradução do autor)

leitura funciona quase como uma seção de terapia, onde a paciente revela sua vida com detalhes, em busca de encontrar um sentido para as suas experiências de vida.

A trilogia corresponde ao desejo de Trier de compartilhar a sua experiência a partir da fruição estética, fazendo o público viver com e através do seu quadro de depressão pessoal.

Anticristo (2009)

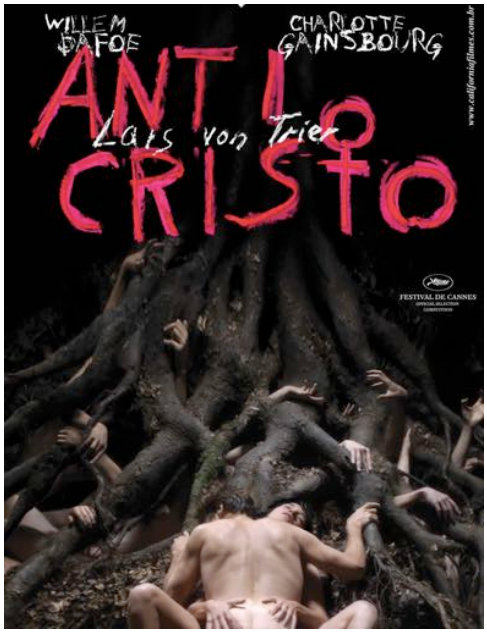
O primeiro filme da última trilogia de Lars von Trier é *Anticristo* (*Antichrist*, 2009). Nessa obra, parece evidente que o diretor transporta para a tela os seus pesadelos, seu subterrâneo de cunho psicanalítico e seus dramas vivenciados no período de profunda depressão que vivera por dois anos, pouco antes da filmagem. A imagem de uma figura crítica aos valores ocidentais vai se fortificando ao longo da sua carreira. O próprio título, de início, cria um certo impacto; e, em todos os locais de exibição, o filme faz-se alvo de intensa polêmica.

A obra em questão trabalha o som de maneira particular. Esse procedimento estende-se da trilha musical ao *foley* e ao *design*. No terceiro capítulo, abordaremos mais detalhadamente o seu processo criativo sonoro, mostrando como as ideias e o conceito dos filmes foram pensandos pelo departamento de som.

Lars von Trier abandona os postulados do *Manifesto Dogma 95*, ainda presente na trilogia anterior, como também os temas políticos presentes em *Manderlay*. Não abandona, porém, a condição humana explicitada nos subterrâneos da mente, nem a ironia que se manifesta, de forma cruel e refinada, em forma de cenas de mutilação genital, sexo explícito e questionamentos acerca da existência de Deus. O diretor transporta para a tela o mesmo perfil de sarcasmo que revelou nas entrevistas em Cannes, ao autointitular-se "o melhor diretor do mundo" (ASSIS, 2009).

Diante da solicitação dos jornalistas para que explicasse o filme, foi evasivo ao dar respostas do tipo: "eu não me preocupo com a audiência quando faço um filme" ou "foi Deus que me fez escolher essa história e realizar esse filme agora" (ASSIS, 2009). Contrariando muitos, Lars von Trier elegeu esse como o filme mais importante da sua carreira. A afirmação do diretor talvez se justifique pelo fato de *Anticristo* ter sido concebido em meio a todos os demônios que ele enfrentou nos anos de seu terror psicológico. De fato, em entrevistya, Charlote Gainsbourg (um dos protagonistas, juntamente com William Dafoe) disse que as maiores dificuldades das filmagens foram os constantes ataques de pânico que Lars von Trier sofria em algumas cenas. Os atores sabiam que ele poderia deixar o set a qualquer momento.

Figura 22 – Cartaz do filme *Anticristo,* com os atores principais em uma imagem que traduz o espírito do filme.



Fonte: Acervo pessoal.

Anticristo se utiliza de uma estrutura recorrente, dividida em capítulos intitulados: *Luto*, *Dor* (*Caos Reina*), *Desespero* (*Genocídio*) e *Os Três Mendigos* (CREMASCO; THIELEN, 2010). Além disso, apresenta um prólogo e um epílogo, com a finalidade de contar a história de um casal que se refugia numa floresta isolada chamada de Jardim do Éden (numa alusão irônica ao paraíso terrestre mencionado na Bíblia).

O casal, que durante todo o enredo não tem os seus nomes mencionados, vai até o Éden, após a trágica morte do filho. Ela é uma escritora totalmente fragilizada pela dor da perda; ele é um terapeuta que usa como forma de tratamento a psicologia cognitiva (apresentada de maneira irônica) para ajudar a esposa. Já envolvidos na vastidão da natureza, o vegetal, o animal e os instintos humanos se misturam, numa saga que mexe com conceitos de moral e valores, sobretudo pela utilização de passagens bíblicas. A personagem interpretada por Charlotte Gainsbourg é uma mulher destruída pela culpa, representada de forma quase animalesca por Trier.

O filme surge da indagação do diretor acerca da criação do mundo. Ele lança a possibilidade de a natureza ser uma criação demoníaca (que ele nomeia "anticristo"). O histórico contestador do diretor ressurge na concepção central da película (SOERENSEN; CORDEIRO, 2010). Como já mencionamos, Lars von Trier é filho de pais ateus e mantém em

sua cabeceira, desde os 12 anos de idade, um exemplar do livro *O Anticristo*, manifesto anticristão elaborado por Friedrich Nietzsche. Mesmo com essa herança, como um grande contestador, ele se converteu ao Cristianismo em certo momento da vida. Independentemente dessa questão, as metáforas e os elementos religiosos se apresentam com recorrência na sua filmografia.

Trier mantém a linha de divisão da narrativa em capítulos, quase como uma afirmação do recurso marcante na sua trajetória. No prólogo do filme, enquanto o casal está tendo relações sexuais de forma apaixonada, Nic, o filho, sobe pela janela da cozinha e cai do apartamento. A morte na primeira sequência é apresentada de forma sublime, com todas as imagens em câmera lenta e com a trilha musical de Georg Friedrich Händel, com a música barroca "Lascia ch'io pianga*"* (*Deixe-me chorar*). A junção das imagens com a trilha musical apresenta o drama vivenciado pela personagem principal e que norteará todo o seu percurso.

No primeiro capítulo, durante o funeral do filho, a mãe passa mal e fica interna durante todo o mês num hospital, aleijada com uma dor atípica. O marido e pai da criança, um terapeuta que não acredita no tratamento psiquiátrico que a mulher está recebendo, decide tratá-la pessoalmente com a psicoterapia. Diante do insucesso dessa tentativa e da revelação da mulher de que um dos seus medos é a natureza, ele opta pela terapia de exposição. Dirigem-se para uma cabana, num local isolado chamado Éden, onde conviveveram com Nic, no verão anterior, quando estava escrevendo uma tese sobre o genocídio. Ele encontra uma cerva, que não demonstra nenhum medo dele e tem uma cria fêmea ainda em nascimento pendurada.

No capítulo dois, ao longo das seções de psicoterapia, seu sofrimento se exacerba, e ela se torna maníaca, muitas vezes exigindo relações sexuais vigorosas para escapar da dor existencial. O Éden vai ficando um local sempre mais estranho para o homem. Objetos caem do teto, ele desperta com uma mão coberta de carrapatos gordos e encontra uma raposa que lhe diz: "reina o caos."

No capítulo três, no sótão escuro, o homem encontra estudos relativos à tese da mulher, com imagens de caça às bruxas e um álbum cuja escrita se torna sempre mais frenética e ilegível. Ela revela que, à medida que escrevia a sua tese, ficou convencida de que todas as mulheres eram más pela própria natureza. O homem a repreende por ter acatado as crenças no genocídio que ela, inicialmente, previa não aceitar. Em um momento frenético, eles têm relação sexual violenta na base de uma árvore morta, onde os corpos estão interligados dentro das raízes expostas.

Ele suspeita que Satanás é o seu senhor e revela o medo escondido. Por meio de fotos da autópsia da criança, ele descobre que ela havia colocado sempre os sapatos de Nic nos pés errados, resultando em dor e deformidade. Ela o acusa de ter planejado deixá-la e matá-la. Em seguida, com um bloco de madeira, esmaga os testículos dele. Ele perde a consciência, e ela perfura um buraco através de sua perna e, depois, joga a chave que ela usava debaixo do assoalho da cabana. Ele desperta sozinho; incapaz de soltar o parafuso, esconde-se, arrastando-se para uma trincheira profunda na base da árvore morta. Seguindo o som de um corvo que ele tinha encontrado e enterrado vivo no buraco, ela o localiza e enterra-o com uma pá.

No capítulo quatro, a noite cai, e ela agora, arrependida, vai procurá-lo, mas não lembra onde a chave está. Ela o traz de volta para a cabana, onde ela diz que "ainda não" querem matá-lo, acrescentando que "quando os três mendigos chegarem, alguém deve morrer." Num possível *flashbac*k ou sinal de culpa, ela observa Nic subir para a janela, mas não age. Na cabana, ela corta o clitóris com uma tesoura. Eles são visitados pelo corvo, o cervo e a raposa. Uma chuva de granizo começa a cair. Anteriormente, ele havia revelado que as mulheres acusadas de bruxaria eram conhecidas pelo poder de atrair granizo. Encontrando a chave sob o assoalho, ele é esfaqueado por ela com a tesoura, mas consegue escapar. Finalmente livre, ele mostra sua face cruel, estrangulando-a até à morte. Ele então a queima.

No epílogo, o homem caminha mancando a partir da cabana, comendo frutas silvestres, enquanto o cervo, o corvo e a raposa (que representam os três mendigos) olham para ele (SOERENSEN; CORDEIRO, 2010). Ao chegar ao topo de uma colina, sob uma luz brilhante, ele vê centenas de mulheres vindo em sua direção, com os rostos borrados.

Em 18 de maio de 2009, Lars von Trier e o elenco, reunidos por ocasião da exibição em Cannes, foram expostos a uma intensa crítica por parte do público, recebendo vaias e risadas. Apesar da reação negativa, em entrevista, Lars von Trier disse não ter se abalado com a recepção do filme, independentemente de ter ficado bom ou ruim, pois já o fato de fazê-lo, por si, representara uma vitória. Em geral, a crítica elogiou a execução artística do filme, todavia se dividiu quanto ao real mérito da obra.

Num misto de ironia ou homenagem, o filme encerra com uma tela negra. Pouco mais de dois segundos depois, o espectador se depara com a frase: "Dedicado a Andrei Tarkovski (1932 a 1986)." Depois do bombardeio de metáforas antissemitas, tem-se a impressão de um sarcasmo despudorado, já que o famoso cineasta russo tem na sua cinematografia um forte compromisso com o sagrado. No entanto Trier justificou e esclareceu essa dúvida na época do Festival de Cannes. "Para mim ele era uma espécie de deus. Sinto-me ligado a ele, assim

como a Bergman", comentou. "Meu trabalho e o dele têm uma relação religiosa. A primeira vez que assisti a um filme do Tarkovski, *The Mirror* (O Espelho), entrei em êxtase. Dedicaria todos os meus filmes a ele", revelou.

***Melancolia* (2011)**

Melancholia, o segundo filme da trilogia *Depressão,* foi uma produção prevalentemente dinamarquesa com coprodutores suecos, franceses, alemães e italianos. Foi lançado em maio de 2011, no 64º Festival Internacional de Cannes, onde a atriz Kirsten Dunst recebeu o prêmio de Melhor Atriz pelo seu desempenho. O som de *Melancholia,* de uma grande riqueza de mixagem e *design* de som, será analisado com detalhes no terceiro capítulo desta tese.

Figura 23 – Kirsten Dunst, no cartaz do filme *Melancholia*.

Fonte: Acervo pessoal.

O filme trata da condição humana na perspectiva dos subterrâneos da mente e, ao mesmo tempo, utiliza-se de elementos da ficção científica. A trama se desenrola em torno do cotidiano de duas irmãs, durante e depois do casamento. Segundo o diretor, a inspiração para o filme foi o episódio depressivo que vivenciara, vindo a saber, após a crise, que pessoas depressivas permanecem calmas diante de acontecimentos catastróficos. Além de *Anticristo*, *Melancholia* é outro fruto das condições psíquicas enfretadas pelo diretor.

A trama envolve as irmãs Justine (Kirsten Dunst), noiva, e Claire (Charlotte Gainsbourg), casada com John (Keifer Sutherland), com quem tem um filho. O enredo se dá na perspectiva de suas relações familiares. O filme, mantendo a estrutura caracterísitica dos filmes de Lars von Trier, divide-se em duas partes, cada qual intitulada com os nomes das personagens (Primeira parte, Justine; segunda parte, Claire).

A primeira apresenta o casamento de Justine, que acontece num ambiente palaciano, sendo ela o foco das atenções. Na segunda parte, a atenção está voltada para a destruição da vida pessoal de Claire, reforçando o "clímax" do filme. O filme inicia-se em uma atmosfera de ficção científica, num momento em que a terra se choca com um hipotético planeta, vindo a ser destruída. Em entrevista, o diretor justificou aos jornalistas o início do filme, dizendo que tinha como objetivo desviar a atenção do espectador do acontecimento em si para o cenário humano, subjacente, e a situação psicológica dos envolvidos na trama.

O filme começa com a imagem de Justine imersa em estado de depressão. Os cenários artísticos, apresentados em câmera lenta, mostram as irmãs cercadas por elementos surrealistas e simbolistas. Em seguida, Justine e o noivo Michael, num automóvel, seguem para a cerimônia de casamento. Chegando ao local, encontram os convidados olhando para o céu. Imitando esse gesto, Justine vê também a estrela Antares; depois eles entram na mansão.

O casamento, cuja programação consta de várias etapas, vai se revelando pouco a pouco como que uma farsa. Justine começa a ser tomada por num estado de melancolia, ficando cada vez mais apática. Deixa de comparecer a vários dos eventos programados para a cerimônia, permanecendo ora em uma banheira, ora no jardim, observando as estrelas. A um certo momento, Justine nota que a estrela Antares desapareceu. Essas ausências recorrentes e a falta de interesse pelo casamento por parte de Justine levam Michael a avaliar que, caso se concretize, o casamento tem os dias contados. Decide abandonar Justine ao amanhecer. Despede-se e segue sua vida.

Justine vai morar com sua irmã, Claire, o marido e o filho, sobretudo por apresentar sintomas de profunda depressão que a impede de alimentar-se e tomar banho. O marido de Claire explica que a estrela Antares fora ofuscada por um planeta errante chamado Melancholia. É revelado que o planeta chegaria bem próximo da Terra, contudo seria repelido pela força gravitacional do seu campo magnético, um evento raro e estudado por vários físicos que confirmam essa tese. Mesmo assim, Claire ainda fica insegura quanto a isso. Ela encontra na internet matérias que explicam o suposto evento referido pelo cunhado, chamado Dança da morte entre Terra e Melancolia. O site explica que o planeta sairia da órbita da Terra, mas voltaria logo em seguida, colidindo com o a mesma. John (cunhado) tenta tranquilizar Claire e

tem sucesso, ainda mais quando apresenta a ela um círculo de arame feito pelo filho deles, que, colocado em frente aos olhos em direção ao planeta Melancolia (a essa altura visível no céu dia e noite), teria o poder de afastá-lo. Eles fazem o teste e, após cinco minutos, observam que o planeta está, agora, distante. Após realizar esse procedimento, Claire se tranquiliza, mas não por muito tempo.

No outro dia, pela manhã, Claire repete o procedimento e, cinco minutos depois, para sua surpresa, Melancolia está mais próxim. Claire se desespera e procura o marido pela casa, encontrando-o morto no estábulo, provavelmente vítima de suicídio.

A partir daí, as irmãs estabelecem um diálogo voltado para os afazeres anteriores ao choque do planeta, os quais são ridicularizados por Justine, que parece cada vez mais confortável com a ideia do fim do mundo. Nos minutos finais do filme, os três (Justine, Claire e o filho Léo) se reúnem dentro de uma cabana imaginária construída por Justine. Nessa ocasião, uma onda de fogo provocada pelo choque do planeta os atinge. A cena corta para a visão da Terra em choque com o planeta.

O filme está carregado de referências culturais importantes, do ponto de vista histórico e filosófico. De fato, Melancholia advém de um estado mental e filosófico muito estudado desde épocas remotas. Justine é uma referência a "Justine", do Marquês de Sade, sendo a música do filme basicamente “Tristão e Isolda”, de Richard Wagner. O som do filme, de um trabalho técnico muito minucioso, será destacado no terceiro capítulo, quando analisaremos sua construção.

As críticas recebidas pelo filme foram positivas na sua maioria. No entanto, o seu lançamento ficou associado a uma polêmica com Trier durante a entrevista coletiva, em Cannes em 2011. Na ocasião, quando perguntado sobre a possível influência da arte da Alemanha nazista nessa obra, ele falou que entendia Hitler no seu aspecto humano e declarou, em tom irônico, que era nazista (HIGGINS, 2011). A declaração transformou-se automaticamente na polêmica do festival, sendo criticado massivamente pela imprensa. A partir de toda essa discussão, o festival de Cannes o declarou *persona non grata* e o baniu do evento. O fato consagrou a relação tensa existente entre o diretor, a opinião pública e a imprensa.

Ninfomaníaca: Volume I e *II* (2013)

A terceira obra da última trilogia de Lars von Trier, até o presente momento, é *Ninfomaníaca* (*Nymphomaniac*, 2013). O filme foi dividido em dois volumes que resultaram

em dois filmes, partes 1 e 2. É uma produção de origem alemã, francesa, dinamarquesa e belga de 2013, protagonizado por Charlottte Gainsbourg e Stellan Skarsgard. A segunda parte foi lançada em março de 2014, com mais de duas horas de duração. O filme causou bastante polêmica pelo tema abordado e, claro, pelas cenas de sexo explícito.

Figura 24 – Cartazes dos dois volumes de *Ninfomaníaca,* com a personagem Joe nas duas fases da sua vida.

Fonte: Acervo pessoal.

O filme gira em torno da vida de Joe (Charlotte Gainsbourg). Bastante debilitada e largada em uma rua estreita, ela encontra um homem a quem pede ajuda, sendo por ele atendida. Seligman (Stellan Skarsgård), o homem que lhe oferece ajuda, é bem mais velho do que Joe. Ele a leva a casa para que ela se recupere. Ao despertar, Joe narra detalhes de sua vida, inclusive que é ninfomaníaca. Considera-se que não é uma boa pessoa e conta para Sieligman algumas das aventuras sexuais que vivenciou para justificar o porquê de sua autoavaliação.

No filme, a atriz Stacy Martin faz o mesmo papel da garota mais jovem. Shia La Beouf e Uma Thurman também integram o elenco principal. *Ninfomaníaca* (vol. I e II) é uma crônica poética sobre a história de uma mulher diagnosticada com esse perfil. O filme instiga e aprofunda o cotidiano da ninfomania, indo desde a excitação sexual, e o aspecto mais lúdico, até as consequências mais perversas da dependência.

Em sua carreira, Lars von Trier já foi acusado de rejeitar a figura feminina, por retratar, frequentemente em seus filmes, mulheres controversas. Em *Ninfomaníaca*, o diretor se expõe à mesma crítica. O filme aborda tabus culturais e promiscuidade sexual de um ponto

de vista feminino. Ele agrega ao filme, em meio a toda erotização, reflexões filosóficas e psicológicas. Há momentos nos quais a questão do comportamento sexual do personagem é considerado um recurso eficaz para amenizar a dor e gerar prazer.

A forma com a qual Lars von Trier explora a arte da pornografia e a rudez da ninfomania em toda a vulgaridade de uma mulher cria uma trama que tira o público da sua zona de conforto.

A partir dessa imersão nas trilogias de Lars von Trier, podemos chegar a uma compreensão panorâmica da sua obra, entendendo suas características e recorrências. Esse cenário nos permitirá fazer as conexões com a sua obra e mostrar como ela interage com os aspectos sonoros, ajudando na construção narrativa.

As trilogias nos apresentam algumas características marcantes da sua obra que nos ajudam a reter algumas perspectivas centrais do trabalho do diretor. São elas: **a)** mulher como personagem principal; **b)** abordagens de distúrbios psicológicos dos personagens; **c)** divisão da narrativa em capítulos; **d)** utlização da câmera lenta.

a) **Mulher como personagem principal.** A partir da trilogia *Coração de Ouro*, mais especificamente o filme *Ondas do destino*, ele coloca as mulheres como personagem central das suas obras. O que poderia se restringir a uma trilogia específica, tornou-se um marco do cinema de Trier que o acompanha até os dias atuais. Essas personagens têm uma forte carga emocional e um intenso drama pessoal, o que rendeu interpretações marcantes às atrizes que ocuparam esse lugar, e um traço na sua filmografia.

b) **Abordagens de distúrbios psicológicos dos personagens.** Desde os seus primeiros longas-metragens, os caminhos mais tortuosos da nossa psicologia foram abordados. Desde *Epidemic*, onde se descreve a cena final de transe, passando pelos surtos e fanatismos da personagem Bess, de *Ondas do Destino*, pelos devaneios e fugas da realidade de Selma, em *Dançando no Escuro,* e pelas várias nuances psicológicas na trilogia da Depressão. Essa característica da obra de Trier criará repercussões interessantes na perspectiva sonora e possibilidades criativas no *design* de som, exploradas nos seus filmes. No terceiro capítulo, analisaremos os desdobramentos sonoros.

c) **Divisão da narrativa em capítulos.** A narrativa dos filmes é dividida em capítulos, que podem ser inúmeros e receber essa própria denominação – capítulos –, como em *Dogville*, ou ser mais sutil, como em *Melancholia*. Nesse caso, há poucas divisões em capítulos, sendo estes identificados pelos nomes dos personagens na tela. Esse tipo de apresentação aproxima Lars von Trier do universo literário e das estruturas clássicas dos livros, chegando, em alguns filmes, a apresentar prólogo e epílogo, como observamos em *Anticristo*.

d) **Utilização da câmera lenta.** Esse recurso tem uma certa recorrência na obra do diretor, sendo uma constante na sua última trilogia, na qual as sequências iniciais do filme eram marcadas pelo uso da câmera lenta como recurso de introdução do universo imagético do filme. Esse traço serviu para aprofundar a carga dramática das sequênciais iniciais e das cenas com forte teor emocional, normalmente acompanhada de trilha musical diegética e erudita. Destacamos a utilização desse recurso nos filmes *Anticristo* e *Melancholia*.

O conhecimento da biografia e da obra nos permitirá compreender a trajetória do diretor e o modo como a sua formação e experiênciais pessoais influenciaram na construção da sua arte. A partir do conhecimento sobre os filmes dirigidos por Lars von Trier, poderemos melhor contextualizar os filmes analisados, fazendo referências aos conceitos, roteiros e narrativas das películas e ao modo como elas repercutem no aspecto sonoro das obras.

3 DIÁLOGO DE LARS VON TRIER COM O DESENVOLVIMENTO DO SOM NO CINEMA

Um dos traços marcantes no som dos filmes de Lars von Trier é a relação que mantém com a história e a tradição do som no cinema. Esse é um aspecto pouco evidenciado na obra desse diretor, estando normalmente associado a temáticas fortes que provocam polêmica, a uma fotografia marcante ou, também, à sua estrutura narrativa. No entanto Lars von Trier revela, a partir da sua obra, um profundo conhecimento sobre a história do cinema nos seus mais variados aspectos. Nesta tese, destacaremos particularmente como o diretor apresenta uma forte relação com a tradição sonora do cinema e como seus filmes revelam aspectos pouco ressaltados no desenvolvimento do som.

Ele esgata tradições esquecidas, aspectos obscuros e até mesmo momentos específicos ao desenvolvimento do som cinematográfico. Não obstante, essa erudição e esse domínio de referências não resvalam para uma reverência ao aspecto histórico do cinema, ou mesmo para um esnobismo enciclopédico. O diretor consegue manipular esses aspectos recontextualizando e gerando tensões interessantes, reapresentando referências e renovando algumas tradições.

O presente capítulo aborda a relação do diretor com o desenvolvimento do som no cinema, e a sua construção narrativa do ponto de vista de como tal narrativa sonora foi se desenvolvendo ao longo da história. Teremos como foco a abordagem do conceito de *design* de som em perspectiva, procurando transcender a sua nomenclatura histórica e apresentando como o som tem sido trabalhado de maneira criativa no cinema, influindo diretamente na narrativa fílmica. Ao longo do texto, abordaremos alguns filmes relevantes que podem nos auxiliar na compreensão dos conceitos e marcos estéticos de que tratamos.

Neste segundo capítulo, discorreremos sobre a carreira do diretor e a sua obra, abordando o som no seu cinema. A partir disso, poderemos interrelacioná-lo com o nosso objeto de análise. De início, podemos afirmar que a sua trajetória carrega uma forte relação com a tradição do cinema e se insere dentro de um histórico de artistas que buscaram desenvolver as narrativas sonoras. Ao longo deste capítulo, apontaremos algumas conexões existentes entre os filmes escolhidos e alguns filmes do diretor que serão aprofundados e analisados no terceiro capítulo.

3.1 O *boniementeur* e os *bruitistes* – um elo perdido do período silencioso

Em paralelo ao seu desenvolvimento tecnológico[69], o cinema foi construindo um desenvolvimento narrativo que engloba também os elementos sonoros. Desde o início do cinema, vimos tentativas de criação de um modelo de gravação e reprodução de som em sincronia com a imagem. Em 1894, a Edison's Company lançou *o kinetescope*[70] e um pequeno filme experimental[71], no qual podemos observar um homem tocando violino em sincronia com a imagem (WERNECK, 2010). Porém, mesmo antes do ano de 1927 (marco do

[69] Vale salientar que não queremos criar uma oposição entre estética e tecnologia, ou desenvolvimento da narrativa *versus* desenvolvimento da tecnologia, em razão da importância da tecnologia como potencializadora das transformações estéticas no cinema e mola propulsora do seu desenvolvimento.
[70] Câmera que reproduzia imagem e som, desenvolvida por William Kennedy Laurie Dickson nos laboratórios Edison.
[71] *Experiemental sound film* (WILLIAM DICKSON, 1984).

início do cinema sonoro), alguns filmes do *cinema mudo*[72] já se utilizavam de elementos sonoros na sua construção narrativa (ALVES, 2012).

3.1.1 *Bonimenteur*: uma voz que conduz e uma aproximação com o narrador literário

Antes do estabelecimento dos sistemas de reprodução sonora nas salas de cinema, uma tradição representou um elo importante para a função narrativa do som: o *bonimenteur*. Esse personagem normalmente se fazia presente na porta dos cinemas convidando o público para assistir aos filmes. Durante as exibições, exercia um papel de narrador, tentando entreter o público, ambientar e explicar trechos do que estava sendo projetado. Por mais estranho que possa parecer, o *bonimenteur* foi um personagem fundamental na ampliação do alcance cinema, sobretudo na França, servindo como um elemento agregador que conseguia atrair um maior público pelas sua capacidade de entreter e divertir (BARNIER, 2010).

> A sua utilidade e popularidade não se repousa apenas sobre a sua função de tradutor das cartelas[73], uma vez que o público aprecia-o mesmo após a introdução das cartelas traduzidos. Ele é especialmente apreciado por sua performance, ou seja, sua capacidade de comentar o filme segundo as convenções narrativas específicas da sua comunidade. Esta é uma tática de apropriação do filme, bem como de interpretação da narrativa. A intervenção do *bonimenteur* não para por aí, já que muitas vezes ele é também um músico, cantor ou ator. O filme é assim integrado aos espetáculos do tipo teatral, prolongando um modo de recepção que a instituição do cinema não deu destaque. (LACASSE, 1996, p. 5)[74]

A chegada das cartelas escritas no cinema não foi capaz de diminuir a relevância dos *bonimenteurs* na França. Em 1907, a presença desses personagens era fundamental. A obra dos Irmãos Pathé, por exemplo, dispunha de catálogos com textos abertos à intervenção deles

---

[72] Adotamos essa tradução mais presente nos estudos, mas também encontraremos o termo *cinema silencioso* como uma tradução possível para o termo *silent film*.

[73] Complemento textual que intercala as cenas, sobretudo no período do cinema mudo, podendo conter frases explicativas, diálogos ou onomatopeias que ajudavam na compreensão do filme.

[74] "Son utilité et sa popularité ne sauraient reposer sur sa seule fonction de traducteur d'intertitre, puisque le public l'apprécie même après l'introduction de titres traduits. Il est surtout apprécié pour sa performance, c'est-à-dire sa capacite de commenter le film selon les conventions narratives propres à sa communauté. Il s'agit d'une tactique d'appropriation du film aussi bien que d'interprétation du récit. L'intervention du bonimenteur ne s'arrête pas là, puisqu'il est souvent aussi musicien, chanteur ou comédien. Le film est ainsi intégré des spectacles de type théâtral, prolongeant un mode de réception que l'institution du cinéma n'a pas mis en valeur." (Tradução do autor).

(LACASSE, 1996). Segundo Lacasse, a tradição do *bonimenteur*[75] se perpetuou até 1913. Aos poucos, porém, foi perdendo a sua relevância. Esse narrador/intérprete/interlocutor recebeu essa nomenclatura na França, mas diversas experiências similares ocorreram nos vários países do mundo. Lacasse (1996) destaca a importância desses comentaristas na Alemanha, Inglaterra, Japão, Holanda, Irã, Rússia, entre outros píeses[76].

Figura 25 – Imagem ilustrativa da figura do *bonimenteur*.

Fonte: CLICI (2015).

O narrador ou comentador recebeu diversos denominações pelo mundo afora. Antes mesmo de se chamar *bonimenteur,* na França, ele recebeu o nome de *conférencier de vues animées*[77]. No Japão, foi chamado de *benshi*; na Espanha, de *explicador;* na Alemanha, de *kinoerzähler,* e de *lecturer,* nos Estados Unidos e no Canadá[78]. Essa tradição destacava o aspecto narrativo da voz no cinema, que seria incorporada e presente até hoje por um narrador onisciente que guia o espectador.

> Assim, parece que esta tecnologia fascinante[79] porque é de vanguarda e corresponde ao gosto da época pela novidade, em geral nós queremos adicionar a voz do *bonimenteur* representando por outro lado a tradição, que integrada ao cinema em um discurso narrativo, sendo esta tratada muitas vezes como uma atração, ainda sendo chamado de "imagens em movimento" e só superará o *bonimenteur* quando ele se tornar a própria narrativa. Este cinema foi raramente silencioso, mas foi muitas vezes oral, integrado na tradição da oralidade e nas suas formas de narração e entretenimento,

[75] Para aprofundar as diversas nuances presentes no desenvolvimento do *bonimenteur,* sugerimos consulta às obras de Barnier (2010) e Lacasse (1996).
[76] Costa (2006) e Souza (2004) destacam a ausência de informação sobre esse narrradores na história do cinema brasileiro.
[77] O termo pode ser traduzido livremente por *conferecista de imagens animadas*.
[78] Lacasse (1996) explica as etimilogias do fenômeno *bonimenteur* e os diversos termos em cada cultura.
[79] Essa é uma alusão que ele faz ao cinema.

> esforçando-se por várias décadas contra uma instituição que queria incliná-la para o campo da literatura, se contrapondo a um som que vinha de outro lugar. Um cinema “oral” lutando contra o som “óptico": esta é a aventura do *bonimenteur* resumidas pelo termo inventado com as máquinas. (LACASSE, 1996, p. 5).[80]

Encontramos alguns ecos do *bonimenteur* no cinema de Lars von Trier, a partir da utilização do narrador onisciente. A voz sempre aparece como um narrador fora da tela (*off-screen)*, que não não é visto, mas ocupa um papel fundamental na narrativa. Podemos observar essa herança, particularmente, em três filmes da obra do artista: *Europa* (1991), *Dogville* (2003) e *Manderlay* (2005). O narrador onisciente não é uma especificidade do cinema de Lars von Trier, contudo a forma como ele mobiliza essa função foge aos padrões convencionais.

Esse traço percebido na obra do diretor confirma a relação existente entre a filmografia de Lars von Trier e o universo literário. A presença do narrador onisciente remonta ao conceito do *bonimenteur,* como se imergíssemos de um ambiente onde uma pessoa nos guiasse e conduzisse os relatos da trama. A voz apresentada no filme é sempre masculina, configurando uma materialidade imaginária da figura do diretor e roteirista, como se ele mesmo estivesse nos contando a história. O tom e o timbre da voz do narrador são marcadamente graves e impostados, transmitindo um ar sóbrio à locução. Diferentemente do *bonimenteur*, o narrador não possui uma função cômica e de mero entretenimento. Contudo, nas obras do diretor, a locução pode representar um lugar irônico ou de pequenas sátiras à realidade apresentada no filme.

A retomada desse marco do cinema sonoro, o *bonimenteur*, por Lars von Trier enfatiza o vasto conhecimento do diretor a respeito dos estilos, gêneros e histórico da arte cinematográfica. Ele consegue atualizar linguagens de outro contexto histórico, reinscrevendo no momento contemporâneo. O narrador onisciente representa um anseio de aproximação com o público e um desejo de controlá-lo e guiá-lo na sua percepção da história.

---

[80] “Il semble donc qu’à cette technologie fascinante parce qu'elle est avant-gardiste et qu'elle correspond au goût de l’époque pour la nouveauté, on veuille en general adjoindre la voix du bonimenteur qui représente par contre la tradition, qui vient intégrer dans un discours narratif le cinema qui n’était encore souvent qu'une attraction, qui était encore appelé «vues animées» et se passera du bonimenteur seulement quand il sera devenu narratif par lui-même. Ce cinéma fut rarement muet, mais fut très souvent oral, integre dans la tradition de l'oralité et dans ses formes de narration et de spectacle, luttant pendant quelques décennies contre une institution qui voulait le drainer vers le champ de la littérature, protestant de vive voix contre un son venu d'ailleurs. Un cinema « oral » luttant contre un son «optique»: voilà l’aventure du bonimenteur résumée brièvement par les termes inventés avec la machine.” (Tradução do autor).

O *bonimenteur* era uma atração agregada ao espetáculo visual, com a função de entreter e comentar as imagens que apareciam na tela. A função do narrador onisciente aparece no cinema com uma certa frieza e distanciamento, quase como um orador que discorre sobre a história que se passa na tela. Nos filmes supracitados, percebemos esse papel sonoro do narrador ser trabalhado de uma maneira diferente. *A priori* o narrador aparece de uma forma mais tradicional, porém, no decorrer da narrativa, ele vai sendo ressignificado. A frieza narrativa e a passividade dão lugar a um ar mais cômico e satírico. Essas oscilações no papel do narrador onisciente criam uma flutuação entre o papel de um condutor da narrativa e um comentarista que interfere no significado das imagens.

Mesmo não sendo uma citação direta a figura do *bonimenteur,* percebemos uma ligação entre esse comentarista do início do cinema mudo e o narrador onisciente retomado por Lars von Trier. Essa breve conexão nos permite ver como o cinema do autor converge para as tradições cinematográficas, atribuindo-lhes novas funções e tensionando a sua linguagem; ou seja, o cinema de Lars von Trier se conecta com a tradição cinematográfica e reinventa e tensiona alguns cânones da linguagem. Tais questões serão abordadas mais profundamente no capítulo 3, no qual destacaremos especificamente a obra do diretor e analisaremos o som constante nos seus filmes.

3.1.2 Ruídos de sala: uma *interface* entre o cinema e o teatro

Outra figura importante dentro do espetáculo cinematográfico dos promórdios do cinema era o sonoplasta[81], responsável por produzir os sons relacionados às imagens projetadas. Segundo Barnier (2010), a partir de 1899, já existiam os *bruitistes* ou *bruisseurs*, como eram chamadas as pessoas responsáveis por produzir os *bruits* (barulhos/ruídos) nas seções. Atualmente, utiliza-se o nome *bruiteur* ou *bruitage* para denominar o profissional responsável pelos ruídos (efeitos sonoros) de um filme.

> Esta denominação variável significa também que o status profissional não foi definido rapidamente e não se estabilizou. A tradição do teatro e dos

[81] No Brasil, utilizamos essa palavra que remete à pessoa responsável por produzir ruídos nas coxias do teatro. De origem greco-latina, o termo *sonoplastia* contém um significado interessante: do latim *sono,* significa som; e do grego *plastós* significa modelado. Na sua significação, aproxima-se muito de *design* de som, remetendo à ideia de manipulação do som.

> ‘ruídos de coxias’[82] se mistura à da ópera para explicar a presença desses assessores[83] ativos durante as projeções[84]. (BARNIER, 2010, p. 121).

A sonoplastia foi se desenvolvendo e, durante os anos de 1906 a 1914, ganhou um destaque nos acompanhamentos dos filmes. Algumas empresas começaram a desenvolver equipamentos específicos para serem utilizados na sonorização dos filmes. Esse trabalho nem sempre era profissionalizado. Sobretudo nas seções que contavam com a participação de amadores na função, tinha a sincronia comprometida. Porém nos cinemas mais importantes e teatros, alguns profissionais mais experientes se destacaram no seu ofício. Muitas vezes, os *bruitistes* ficavam no fosso da orquestra, adotando procedimentos característicos da ópera, onde se utiliza a música de fosso (*musique de fosse*), na qual ouvimos a sonoridade produzida pela orquestra, sem observar a *performance* dos instrumentistas (BAPTISTA, 2007).

No Brasil, tivemos experiências de sincronização de ruídos nas salas de cinema. Costa (2006) destaca a presença desses personagens nas sessões: “Em 1912, no Íris Theatre de Serrador, em São Paulo, utilizava-se um contra-regra para imitar os ruídos sugeridos durante os filmes, ‘para lhes dar mais realidade’” (COSTA, 2006, p. 76).

> O curioso é que a notícia nos chega em forma de reclamação. Araújo encontra matéria de O Pirralho de 20 de janeiro de 1912 que, de forma irônica, comenta que “os que sentam na primeira fila ficam quase surdos com o barulho de cavalaria produzido por um cavalo só” (apud ARAÚJO, 1981, p. 206). Na Bahia, Walter da Silveira comenta que o exibidor João Oliveira contratava, para o Cinema Jandaia, sonoplastas “que imitavam tempestades, mares revoltos, duelos, tiros” (SILVEIRA, 1978, p. 22). No Paraná, Aníbal Requião, cineasta e exibidor pioneiro no estado, é citado por Roberto Moura. Suas projeções teriam sido acompanhadas não só por pianolas e por um oboé, mas também por repicar de sinos nas paixões de Cristo e ainda “por queima de incenso nos filmes mais românticos” (COSTA, 2006, p. 77).

---

[82] Tradução para “*bruits de coulisse*”, referência aos ruídos que eram lançados nas coxias para sonorizar os espetáculos teatrais e operísticos.

[83] Tradução para o termo *accessoriste*, que pode ser traduzido pelo menos usual aderecista, que designa a pessoa responsável por gerir aspectos cenográficos, sonoros e técnicos que dão suporte ao espetáculo cênico.

[84] “Cette appellation variable signifie aussi que le statut professionnel n’a pas été défini rapidement et ne s’est pas stabilisé. La tradition du théâtre et de ses bruits de coulisse se mêle à celle de l’opéra pour expliquer la présence de ces accessoiristes actifs pendant les projections.” (Tradução do autor).

A função do criador de ruídos antecipa, de alguma forma, o *foley artist*[85] (*artista foley*), que produz os sons para as ações vistas na tela dentro de um ambiente de gravação de áudio, quando se torna possível a sincronização em suporte físico de som e imagem. Os sons criados ao vivo na sala de exibição apontam para a função crucial que o som começa a ganhar, o de suporte para se contar a história e criar uma imersão na narrativa.

É importante observarmos essa relação entre o teatro e a ópera existente na criação da linguagem cinematográfica. O sonoplasta remete aos espetáculos cênicos que se utilizam da mesma técnica de produzir sons que auxiliam a história e a intensificação da experiência sensorial.

Além da figura do *bonimateur* anteriormente citada*,* esse outro aspecto mais rudimentar da criação sonora, aqui associado à sonoplastia, também se faz presente na obra de Lars von Trier. Deparamo-nos com isso, mais enfaticamente, nos filmes *Dogville* (2003) e *Mandelay* (2005). Ambos foram concebidos segundo uma lógica que se aproxima bastante do espetáculo teatral, com poucos elementos visuais, carecendo de elementos sonoros para contar a história. Nessa ausência de elementos visuais, o som auxiliará na narrativa na marcação de ações importantes, indicando a passagem do tempo.

A sonoplastia carrega consigo uma simplicidade no processo de sonorização, visto que, muitas vezes, encontramos uma ênfase no sincronismo, porém as diversidades sonoras são simplificadas. Por exemplo, cada porta tem especificidades de sonoridade, bem como cada som de sapato ou o motor de um carro. Essas particularidades podem ser captadas num processo de som direto, ou mesmo dentro da criação de efeitos sonoros no cinema, onde cada vez conseguimos uma maior especificidade dos sons. Todavia, no processo de sonoplastia, sobretudo no início do cinema, trabalhamos com signos sonoros (SANTAELLA, 1989; CARVALHO, 2007) que visam basicamente ilustrar as ações da tela.

Esse caráter rudimentar dos efeitos sonoros nos dois filmes supracitados evocam essa herança do início do cinema sonoro, da tradição dos sonoplastas e, sobretudo, a relação transversal existente entre as linguagens cinematográfica, do teatro e da ópera. O destaque para esses elementos sonoros é um marco importante do cinema de Lars von Trier, que atualiza algumas tradições menos enfatizadas.

As duas obras supracitadas da filmografia do diretor se conectam diretamente com essa tradição do cinema. Em *Dogville,* a ausência de vários objetos no cenário cria um

[85] O nome *foley* é uma homenagem ao pionerio no ofício e reconhecido artista chamado Jack Foley (AMENT, 2008).

contexto sonoro muito próximo da figura do sonoplasta presente nas coxias do teatro, buscando empregar materialidade ao que é encenado. Essa relação é recontextualizada no filme em questão e remonta às primeiras tentativas de cinema sonoro. O aspecto rudimentar e generalista dos sons utilizados reforça essa semelhança, compravando que eles estão ali mais como um elemento criador da imersão da experiência fílmica do que por uma necessidade de verossimilhança absoluta em relação ao contexto sonoro do set de gravação.

3.2 **Os primeiros sonoros**

A chegada do cinema sonoro trouxe consigo, além de novos processos tecnológicos para gravação e reprodução do som, discussões sobre o desenvolvimento da estética cinematográfica. A construção inicial da linguagem narrativa do cinema foi estabelecida a partir da ausência dos elementos sonoros, e a entrada desse novo agente provocou uma grande discussão. O início do cinema sonoro foi um período de fortes embates, quando o foco se voltou para os *talking films*[86], em que os diálogos eram amplamente explorados, para mostrar ao público a nova tecnologia (MANZANO, 2003). Nesse período:

> os filmes preocupam-se em reproduzir todos os ruídos presentes em cena, indiscriminadamente, sem critério de seleção (às vezes reproduzindo até mesmo o ruído das barulhentas câmeras durante as filmagens). Por um instante, o cinema aproxima-se do teatro e dos dramas 'cultos', cheios de diálogo. (MANZANO, 2003, p. 88).

Um dos posicionamentos mais críticos com relação a esse novo momento do cinema foi o do cineasta francês René Clair. Ele desaprovava o uso comercial do som, explorando estritamente a questão dos diálogos no filme (CLAIR, 1985). O cinema sonoro foi muito celebrado comercialmente pela novidade no uso da fala pelos atores; e os primeiros filmes exploravam esse enfoque. Mesmo sendo um crítico voraz no período inicial, Clair depois aderiu ao som e às suas possibilidades estéticas.

> Apesar de ter resistido ao cinema sonoro, René Clair rendeu-se ao perceber a montagem sonora e visual como um jogo criativo e verdadeiramente novo na arte cinematográfica e na arte em geral. Talvez tenha sido um dos primeiros a vislumbrar o cinema como arte do audiovisual, portanto uma arte que se diferenciava das outras até então existentes, justamente por ter dois elementos primordiais de expressão e manipulação como fontes criadoras. (FLORES, 2013, p. 45-46).

[86] Filmes falados.

René Clair diferenciava dois tipos de cinema: o *filme falado* e o *filme sonoro*. Segundo Clair (1985), o "filme sonoro" representava a esperança, e afastava "o perigo representado pelos advento dos falados"[87] (CLAIR, 1985, p. 92). Para ele, essa distinção separava os efeitos sonoros utilizados apenas para divertir o público e saciar a demanda por novidade, e aqueles usados para "entender a ação, e que excitam emoções que não poderiam ter sido despertadas somente pela visão das imagens sozinhas"[88] (CLAIR, 1985, p. 93). Com essa categorização, Clair lança, também, um desafio estético para o cinema sonoro: o de introduzir o som nas questões narrativas do filme.

O grande marco conceitual sobre o uso do som no cinema foi o manifesto dos cineastas russos. Em 1928, Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov (2002, p. 225-227) publicaram a *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro,* lançando uma série de provocações sobre os rumos possíveis para o cinema. No momento em que esse "manifesto" foi lançado, os russos estavam à margem do processo de evolução tecnológica do som. Não obstante as adversidades, os cineastas objetivavam deixar marcos de seu pensamento nesse momento de mudança e os seus desdobramentos.

> Nós, que trabalhamos na URSS, estamos conscientes de que, com nosso potencial técnico, não vamos caminhar em direção à realização prática do cinema sonoro num futuro próximo. Ao mesmo tempo, consideramos oportuno afirmar várias premissas de princípio de natureza teórica." (EISENSTEIN; PUDOVKIN; ALEXANDROV, 2002, p. 225)

As inquietações presentes na declaração dos cineastas soviéticos, mesmo com as transformações ocorridas no âmbito do cinema, e a distância cronológica ainda são pertinentes nos dias atuais, como podemos observar a seguir:

> para o desenvolvimento futuro do cinema, momentos importantes serão apenas os que fortalecerem e ampliarem os métodos de montagem que afetam o espectador. Examinando cada novo descobrimento desse ponto de vista, é fácil mostrar a insignificância do filme colorido e estereoscópico em comparação com o amplo significado do som. Gravação de som é uma invenção de dois gumes, e é mais provável que seu uso ocorrerá ao longo da linha da menor resistência, isto é, ao longo da linha da satisfação da simples curiosidade (EISENSTEIN; PUDOVKIN; ALEXANDROV, 2002, p. 225).

---

[87] "the danger represented by the advent of talkies" (Tradução do autor).

[88] "understand the action, and which excite emotions which could not have been roused by the sight of the pictures alone" (Tradução do autor).

Os autores estimulavam a superação da necessidade contínua de sincronização entre som e imagem, para que a montagem fílmica não parasse o seu desenvolvimento em função da necessidade de sincronismo (EISENSTEIN; PUDOVKIN; ALEXANDROV, 2002, p. 226). Os russos defendiam o uso "polifônico" do som, sem que a montagem sonora necessitasse seguir uma lógica naturalista. As ideias lançadas na supramencionada declaração estimularam o aprofundamento do uso do som na construção fílmica.

> Com o tempo, novos equipamentos surgiram, os problemas foram sanados, o som conquistou seu território e se fortaleceu, desbancando assim as críticas daqueles contrários a sua existência, como alguns dos mais contundentes: Rudolf Arnheim, que defendia a volta do filme mudo por considerar que o filme sonoro afastava o cinema de seu caráter artístico e o aproximava de uma simples reprodução da realidade; e Jean Epstein, que defendia a ideia de um "cinema puro", ou seja, sem som, e, por isso, utilizava-se de câmera lenta para reduzir os sons a sua essência, acabando com sua hierarquia. (CARVALHO, 2009, p. 43)

O brasileiro Alberto Cavalcanti teve um importante papel na consolidação dos elementos sonoros e narrativos do cinema. Ele fez diversos experimentos sonoros nas décadas de 20 e 30 na França e Inglaterra. A sua grande inquietação era "não apenas neutralizar o caráter realista do diálogo, mas também orquestrar uma ampla variedade de fontes sonoras – efeitos, narrações e música – a fim de criar uma nova realidade" (DANCYGER, 2007, p. 45). Cavalcanti trabalhou, sobretudo, em documentários, procurando, neles, explorar o realismo das imagens a partir da utilização narrativa dos efeitos sonoros. A articulação entre som e montagem na proposta do brasileiro é colocada em evidência por De Lima (2012). Comentando sobre a estética de Cavalcanti na trilha sonora do filme *Song of Ceylon* (Basil Wright, 1934), destaca:

> O som como elemento constitutivo da montagem, interligando e dando significado para as sequências, pode ser observado em aproximadamente 23 minutos, quando a sonoridade que ouvimos, indeterminada e não sincronizada, antecipa a imagem do navio que irá aparecer na tela. Só quando vemos o navio associamos que o som que acabamos de ouvir era o do seu apito. Ou seja, primeiro ouvimos um som que se destaca, mas que não identificamos sua origem ou representação, que será em seguida revelada pela imagem. A expressividade do silêncio também pode ser destacada em *Song of Ceylon*, na preparação da festa em aproximadamente 31 minutos de filme, cuja ausência sonora cria uma expectativa semelhante à causada por uma pausa expressiva em uma partitura musical (DE LIMA, 2012, p. 73).

Cavalcanti defendia que o som era um meio para se trabalhar a criatividade e a subjetividade: "a imagem é um meio de afirmação, o som é um meio de sugestão"[89] (CAVALCANTI, 1985, p. 109). Ele contribuiu, sobretudo, no que concerne à música e aos efeitos sonoros (ruídos) no cinema. Na sua concepção de ruído, destacou a importância de se entender o silêncio como parte integrante da narrativa e fazia uma provocação aos diretores que não se utilizavam dessas possibilidades estéticas.

> Com o ruído, devemos incluir o silêncio. Mesmo nos chamados dias de silêncio[90], um diretor musical inteligente deveria, às vezes, cortar a orquestra em um grande momento dramático na tela. No entanto, os diretores de cinema de som não parecem estar conscientes das possibilidades do uso do silêncio. (CAVALCANTI, 1985, p.111) [91]

Com o início sonoro do cinema, questionaram-se diversos cânones estabelecidos e criaram-se novas possibilidades criativas para alguns diretores. Podemos destacar o trabalho de Fritz Lang e Alfred Hitchcock no desenvolvimento da linguagem sonora e na compreensão narrativa do uso do som. *M:* o vampiro de Dusseldorf[92] (FRITZ LANG, 1931) pode ser considerado um dos primeiros filmes que conseguiram desenvolver o potencial criativo do som, apresentando inovações estéticas.

De alguma maneira, os experimentos apresentados por Lang respondem aos questionamentos presentes no Manifesto Russo, terminando por estabelecer um direcionamento para diversas gerações quanto ao uso inventivo do som, libertando-o do sincronismo e de alguns clichês estilísticos do período de surgimento do cinema sonoro. Os diretores criativos começaram a explorar não só as características do som – altura, intensidade, duração e timbre – como também os elementos da banda sonora (música, efeitos sonoros e diálogos). Eles contribuíram na criação de "novas e variadas possibilidades para a gramática fílmica" (MANZANO, 2003, p. 110).

Lang se utilizou de vários recursos narrativos nos seus filmes. Em *M:* o vampiro de Dusseldorf, o diretor não só trabalha bem o uso do som de um forma técnica, como

---

[89] "[…] the picture is the medium of statement, the sound is the medium of suggestion." (Tradução do autor).
[90] O termo "dias de silêncio" é uma referência ao cinema silencioso.
[91] "With noise, we must include silence. Even in the so-called silent days, a clever musical director would sometimes cut the orchestra dead at a big dramatic moment on the screen. Yet sound film directors do not appear to be aware of the possibilities of the use of silence." (Tradução do autor).
[92] O filme conta a história de um assassino de crianças, que é procurado por toda a cidade. O assassino assovia recorrentemente o tema "In the hall of the mountain king" composto por Edvard Grieg para a peça Peer Gynt, incluída como a "Suite n.° 1, op. 46".

igualmente dá início à introdução dos elementos sonoros como fundamentais para o encadeamento da narrativa. Ele também começa a desenvolver um caminho de liberdade da imagem em relação ao som, ou seja, em algumas cenas podemos ouvir o som de um ambiente diferente daquele representado na tela. É o som de uma voz que percorre diferentes espaços; o desfecho da narrativa, feito por um homem com deficiência visual que consegue identificar o som característico do assassino procurado em todo o filme. Esses experimentos mencionados acima significaram grandes passos para a consolidação do som na esfera narrativa do filme.

Um dos diretores que se destacam no início do cinema sonoro é Rouben Mamoulian. O filme musical *Ame-me esta noite* (*Love me tonight*, Rouben Mamoulian, 1932) representa um marco no tratamento dos efeitos sonoros. O gênero musical, muito contemplado nos primórdios do período sonoro, ganha uma nova abordagem a partir da primeira cena desse filme.

A sequência de abertura de *Love me tonight* apresenta uma construção sonora original, na qual os sons do despertar da cidade vão sendo apresentando lentamente e formando uma composição sonora. O filme se passa em Paris em um típico bairro do centro da cidade. Nas primeiras cenas, vemos algumas imagens da cidade no início da manhã com as ruas vazias, onde apenas o som do sino da igreja parece preencher as largas avenidas. Em seguida, estamos em um pátio onde um pedreiro solitário puxa um carro de mão com suas ferramentas de trabalho. Esse profissional começa o seu trabalho. Com uma marreta, ele conserta os paralelepípedos da rua. O som contínuo da marreta sobre os paralelepípedos é apresentado de forma contínua e ritmada. Cortamos para outra cena, na qual um homem dorme encostado em barris, e o som do seu ronco alto ecoa pela cidade. O som ritmado da marreta continua fixo, criando uma base rítmica em *loop*[93] sob a qual as ações apresentadas em cena vão sendo sonorizadas e sincronizadas ritmicamente.

[93] Termo que designa um pequeno trecho de áudio usado de forma repetida e cíclica.

Figura 26 – Fotogramas da sequência de abertura do filme *Love me tonight*.

Fonte: Acervo Pessoal.

A partir da terceira cena, vemos surgir uma música que nasce da combinação dos sons do cotidiano presentes no despertar da cidade de Paris. Aos sons da marreta e dos roncos sincronizados, somam-se os sons da senhora varrendo a parte da frente da porta da sua casa, os ruídos internos dos apartamentos (como o choro de um bebê) que surgem com o abrir das janelas, o som do marceneiro com seu serrote, o bater das roupas das mulheres na varanda, o martelar do sapateiro consertando o calçado. Os sons mais contínuos de trabalho formam uma base rítmica na qual o som dos passos dos transeuntes, das buzinas e dos motores dos carros são acrescentados. No fim da sequência, soma-se uma música aos efeitos sonoros organizados. Os ruídos cessam quando o personagem principal, interpretado por Maurice Chevalier, fecha as janelas e encerra a conexão com os sons da rua.

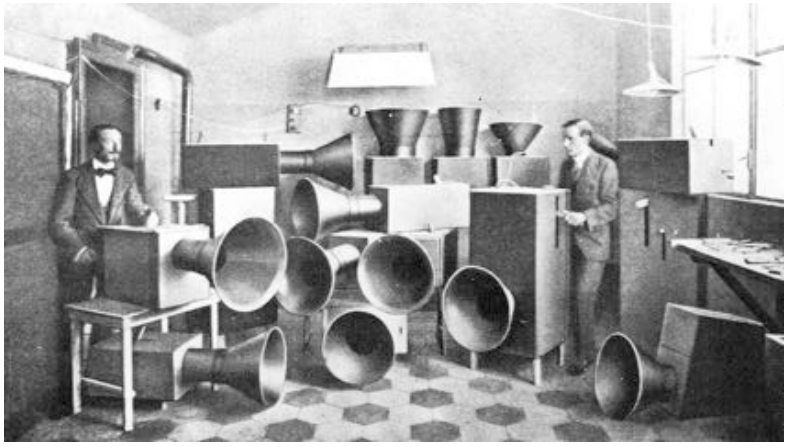
O procedimento adotado na primeira sequência[94] de *Love me tonight* não será repitido ao longo do filme, mas a ideia apresentada nesse musical traz uma importante contribuição para o trabalho com os efeitos sonoros. Os ruídos não são abordados de forma naturalista e, muito além de apresentarem objetivamente aquele contexto que está sendo introduzido, eles

[94] Rouben Mamoulian havia experimentado tal composição de sons naturais numa peça de teatro, *Porgy*, em 1927 (RODRIGUES, 2012).

servem como ferramenta de criação musical. O trabalho realizado por Mamoulian é bastante ousado para o período e procura explorar usos do som que influenciariam no decorrer da história.

A *sinfonia da cidade* (CHION, 1999), apresentada por Mamoulian, conecta-se diretamente ao desenvolvimento proposto para a música no início do século XX. Podemos traçar um paralelo entre a primeira sequência do filme em questão e a sinfonia *Risveglio di una città* (1914),[95] de Luigi Russolo (VENN, 2010). A obra do italiano, criador da música futurista, continha essa ideia de trabalhar os ruídos como ferramenta sonora. Essa ideia foi defendida no manifesto *L'arte dei rumori* – manifesto futurista (Arte dos ruídos, 1913), no qual ele reforça que o desenvolvimento da música ocorreria pela incorporação dos sons urbanos e das máquinas (RUSSOLO, 1916). Para criar a música futurista, Russolo inventou novos instrumentos musicais específicos que ele denominou *intonarumori*[96]. Com estes, era possível simular e controlar, com mais precisão, os sons das máquinas.

Figura 27 – Luigi Russolo (à esquerda) com seus *intonarumori*.



Fonte: Russolo (1916, p. 8).

A peça *Risveglio di una città*[97] faz parte de uma trilogia para *intonarumori*, intitulada *Spirale di rumori*[98]. Essa música de Russolo tem uma estrutura semelhante à apresentada por Mamoulian. No entanto, na obra do futurista, temos um enfoque maior nos sons maquínicos, com o intuito de mostrar o caos sonoro presente nos centros urbanos. Mesmo com essas

[95] Em italiano, significa "acordar de uma cidade".
[96] Termo que surge da combinação do verbo *intonare* (tocar/entoar) com a palavra *rumori* (ruídos). Os *intonarumori* não sobreviveram à Segunda Guerra Mundial. Hoje, encontramos algumas réplicas, como as feitas pelo músico Mike Patton.
[97] A peça pode ser ouvida no link: http://www.ubu.com/sound/russolo_l.html.
[98] A trilogia pode ser traduzida como "espiral dos ruídos". Fazem parte da sua composição as seguintes peças: *Risveglio di una città*, *Si pranza sulla terrazza dell'Hotel* e *Convegno d'automobili e d'aeroplani*.

diferenças, nas duas obras, temos uma estrutura similar e a ideia de transmitir o início das atividades matinais na cidade a partir do contraste entre o despertar lento e silencioso da manhã e o aumento na intensidade sonora proveniente das atividades do cotidiano ao longo do dia.

O trabalho realizado por Ruben Mamoulian pode ser visto em alguns outros filmes do mesmo período. Esse aspecto foi bastante trabalhado nos musicais, gênero que teve grande destaque no início do cinema sonoro (CHION, 1995).

> A chegada do cinema sonoro no fim dos anos 20 reanima o tema da sinfonia da cidade até mesmo nos gêneros mais distantes do cinema de vanguarda. A sinfonia da cidade encontra o seu lugar no cinema americano dos anos 20 e 30. Os crescimentos dos prédios nas grandes cidades americanas incitam por exemplo Howard Higgins a realizar *Arranha-céu*. Diversos exemplos manifestam a sinfonia da cidade e se desenvolvem em alguns musicais como *Applause* (1928) et *Love me Tonight* (1930), de Rouben Mamoulian, *The Hot Heiress* (1931), de Carence Badger, ou *Shall we Dance* (1937), de Mark Sandrich.[99] (LANGLOIS, 2012, p. 62)

A *sinfonia da cidade,* presente nos filmes de Mamoulian, Mark Sandrich e Carence Badger, vai influenciar a criação de musique concreta na França por Pierre Schaeffer, no início da década de 1940. É interessante observar essa transversalidade existente entre as vanguardas musicais e a criação sonora no cinema.

Essa característica de trabalhar os sons do cotidiano com uma abordagem musical, bastante presente no início do cinema sonoro, será retomada na obra de Lars von Trier (LANGLOIS, 2012). No musical *Dancer in the dark* (*Dançando no escuro*, 2000), o diretor usa o mesmo procedimento da sequência inicial de *Love me tonight*. Os sons do cotidiano são organizados de forma musical, e os ritmos presentes nas ações e objetos do cotidiano geram uma base rítmica que vai sendo preenchida com os novos elementos que vão surgindo no campo imagético.

A presença da *sinfonia da cidade* no filme de Lars von Trier reforça, mais uma vez, a opção do autor por reavivar tradições cinematográficas dos primeiros sonoros. Porém essa retomada não é algo saudoso e meramente a título de homenagem. O diretor propõe uma

---

[99] L'apparition du cinéma sonore à la fin des années 20 ravive le thème de la symphonie de ville jusque dans des genres très éloignés du cinéma d'avant-garde. La symphonie de ville trouve également sa place dans le cinéma américain des années 20-30. L'élévation des *buildings* dans les grandes villes américaines incite par exemple Howard Higgins à réaliser *Gratte-ciel*. De nombreux exemples manifestes de symphonie de ville se déploient également dans certaines comédies musicales hollywoodiennes telles *Applause* (1928) et *Love me Tonight* (1930), de Rouben Mamoulian, *The Hot Heiress* (1931), de Carence Badger, ou *Shall we Dance* (1937), de Mark Sandrich. (Tradução Autor)

profunda recolocação do gênero nos tempos atuais. Em *Dancer in the dark*, o musical ressurge de uma forma densa com uma temática pesada, distanciando-se das narrativas românticas e ligeiras, ao abordar temas como a pena de morte e o armamentismo nos EUA.

A estrutura musical da *sinfonia da cidade* ganha uma densidade sonora, com várias sobreposições de sons, ilustrando o universo onírico da personagem principal. Nela, ouvimos texturas inesperadas e uma recontextualização dos sons diegéticos que ganham uma estrutura rítmica propiciando o surgimento de uma canção, retrabalhando, assim, o gênero musical. As letras das músicas do filme *Dancer in the dark* trazem o universo profundo da narrativa, com uma poética que cria uma relação de beleza e, ao mesmo tempo, de crueldade pelo drama vivido pela personagem central ao longo do desenvolvimento da trama.

A trilha sonora no filme *Dancer in the dark* será analisada no terceiro capítulo da presente tese. No entanto podemos afirmar que Lars von Trier aprofunda essa estratégia de criação sonora utilizando uma música que se funde completamente com os efeitos sonoros e os diálogos do filme. É importante destacarmos que as diferenças tecnológicas entre o período do surgimento do som no cinema e o período da digitalização do mesmo (anos 2000) abrem um leque de possibilidades criativas que permitiram ao diretor complexificar a criação sonora do filme.

3.3. O desenvolvimento das narrativas sonoras

Alfred Hitchcock foi um dos catalisadores da presença marcante do som narrativo. O diretor vivenciou o período de transição do cinema mudo para o cinema sonoro, sendo um dos pioneiros no uso criativo do som. Sua história se confunde com o surgimento do gênero de suspense, no qual os aspectos sonoros têm um papel crucial no desenvolvimento das tensões e do clímax narrativos. Nos seus filmes, os aspectos subjetivos do som são bastante explorados, nos elementos componentes da trilha sonora. Em *Chantagem e Confissão*[100] (ALFRED HITCHCOCK, 1929), ele propõe um uso criativo do diálogo, apresentando o universo subjetivo da personagem principal Alice White. Em vários momentos, existe uma associação entre a imagem apresentada, o diálogo e os sons ouvidos apenas pelo personagem.

> O precoce uso criativo do som foi alcançado apesar das limitações tecnológicas do diálogo na cena e das sequências apresentadas apenas com música ou efeitos sonoros simples. Havia um obstáculo causado pelo resultado estático do som gravado – nenhum movimento de câmera,

[100] Tradução utilizada no Brasil para o filme *Blackmail.*

> nenhuma interferência com a gravação exata do som em vez de seu uso criativo. Hitchcock superou essas limitações. (DANCYGER, 2007, p. 48)

O filme *39 Degraus*[101] (Alfred Hitchcock, 1935) revela detalhes do processo de chegada do som, e seus primeiros usos narrativos. No filme, o diretor faz uso de um recurso estético, no qual vemos uma mulher assustada e solta um grito de horror. Em vez de ouvir o som do grito, ouvimos o do apito de um trem, que é o som da cena seguinte, onde veremos o som do trem em sincronia com o apito. Esse recurso simples conseguia materializar o uso assíncrono do som, tão enfatizado no manifesto soviético, como algo que não estagnaria a evolução da montagem. Vale salientar que recursos similares foram usados nos filmes *Chantagem e Confissão,* em 1929, e *Pett and Pott:* a fairy story of the suburbs (Alberto Cavalcanti, 1934). Como salienta De Lima (2012, p. 70):

> Hitchcock irá apresentar o trem em sincronia com o som do seu apito, mas Cavalcanti prefere a sugestão, dispensando a sincronia e mostrando apenas os passageiros, que ao ouvirem o apito se aprontam para o desembarque. Observa-se, ainda, que ao estender um pouco mais o tempo de exposição da imagem do grito antes de encadeá-la para a cena seguinte, Cavalcanti valoriza o susto da personagem, ao perceber que a mão que ela acariciava era a de um ladrão. O tratamento de Hitchcock para a semelhante cena resulta em um encadeamento mais acelerado.

O legado de Hichtcock se estende do período mudo (anos 1920), passando pelos primeiros sonoros, aos anos 1960. A sua estética fundamentará muitas bases para a narrativa sonora no cinema, acompanhando diversas transições tecnológicas e influenciando as gerações posteriores no aprimoramento do uso do som na narrativa.

Outra enorme contribuição para a construção da linguagem cinematográfica foi dada por Bresson. O seu legado se constitui a partir da sua ênfase na relação som – imagem na construção da narrativa. Rodrigues (2012) colocou em evidência a relação existente entre esses dois aspectos trabalhados por Bresson, questionando o uso naturalista do som e da música como recurso para reforçar as ações e o discurso do filme.

> O pensamento de Bresson acerca da convivência entre o ouvido e o olho cinematográficos é oportuno para se repensar a sua arte, neste atual contexto em que tantos títulos são meramente soterrados por trilhas e pontuações musicais óbvias, empobrecendo as possibilidades de sugestão que as sonoridades possuem no cinema. E fazer ouvir o que se ouve por intermédio de uma máquina que, por sua vez, não ouve como nós, esta seria justamente

[101] Tradução utilizada no Brasil para *The 39 Steps*.

> a força do cinematógrafo[102], que se dirige, segundo o autor, aos dois sentidos, de maneira regulável. Para o cineasta francês, o verdadeiro feitiço do cinematógrafo reside nessa ação instantânea que as imagens e os sons exercem uns sobre os outros, a se transformarem mutuamente. (RODRIGUES, 2012, p. 326-327)

Para o diretor francês, som e imagem formam um todo inseparável. Desse modo, não podemos pensar a linguagem com estes elementos dissociados. Bresson propôs uma nova abordagem para os elementos sonoros nos seus filmes, pensando-os como um instrumento musical. Douche (2003) aborda o som nos filmes de Bresson a partir do termo alemão *Lärmmelodie*. Este vocábulo significa "melodia dos ruídos" (*Lärm,* em alemão, significa barulho). Essa terminologia mostraria o limite tênue entre a música e os ruídos (ALVIM, 2011). Percebemos, novamente, uma relação entre as concepções sobre os efeitos sonoros no cinema e as ideias propostas no futurismo de Luigi Russolo. A ideia de "melodia dos ruídos" converge para a defesa, pelo músico futurista, dos ruídos como elemento musical. Dessa forma, os direcionamentos estéticos de Bresson se relacionam com o caminho criativo traçado no filme *Dancer in the dark*, enfocando a sonoridade do nosso cotidiano e a dimensão musical presente nesses sons.

Bresson tinha uma postura crítica em relação ao excesso da música dos filmes ou à acomodação da linguagem que pode surgir pela escolha óbvia da trilha musical. "Quantos filmes remendados pela música! Inunda-se um filme de música. Impede-se de ver que não há nada nessas imagens." (BRESSON, 2008, p. 116) A reflexão sobre os excessos no uso da música conduziu a uma utilização intensificada dos ruídos como elementos fundamentais para a identidade sonora dos filmes.

> O olho (em geral) superficial, o ouvido profundo e inventivo. O apito de uma locomotiva imprime em nós a visão de toda uma estação de tem. [...] Um grito, um ruído. Sua ressonância nos faz adivinhar uma casa, uma floresta, uma planície, uma montanha. Seu eco nos indica as distâncias. [...] Reorganizar os ruídos inorganizados (o que você acredita ouvir não é o que você ouve) de uma rua, de uma estação de trem, de um aeródromo... Recolocá-los um a um no silêncio e dosar a mistura. (BRESSON, 2008, p. 116)

O destaque dado aos efeitos sonoros no trabalho de Bresson nos faz relacioná-lo à concepção de *paisagem sonora* desenvolvida por Schafer (2001), no fim dos anos 1960, e aprimorada ao longo dos anos 1970. A abordagem de Bresson incorpora questionamentos que

[102] "Robert Bresson rejeitou a palavra 'cinema' porque esta se contaminou como um sinônimo de 'teatro filmado', preferindo utilizar o antigo termo 'cinematógrafo', ao qual ele definia como uma 'escrita com imagens em movimento e sons'." (RODRIGUES, 2012, p. 327.)

serão condessados por Murray Schafer, mas que parecem estar presentes na abordagem dos ambientes nos seus filmes. Alvim (2001) aponta essa relação existente entre o cinema do diretor francês e a noção de *paisagem sonora*:

> Robert Bresson refaz, de certa maneira, o caminho do compositor[103], ao possuir ao longo de sua obra, filmes que se passam no campo (como *Diário de um padre*, *A grande testemunha*, *Mouchette* e, também, *Os anjos do pecado*, que se passa num convento afastado da cidade), filmes que se passam marcadamente na grande cidade (como *As damas do Bois de Boulogne*, *Pickpocket*, *Uma mulher doce*, *Quatro noites de um sonhador* e *O diabo provavelmente*) e um filme de passagem da cidade para o campo (*O dinheiro*). Porém, em nenhum deles quer apontar o campo como o lugar da felicidade (ALVIM, 2011, p.65).

Além das ideias sobre os efeitos sonoros (ruídos) no cinema, Bresson provocou uma discussão sobre o silêncio como recurso estético sonoro. Para o diretor, "o cinema sonoro inventou o silêncio" (BRESSON, 2008, p. 115); com o uso dele, as imagens parecem ser ressignificadas. Ele comenta a transição na sua estética a partir do uso menos frequente da música, valorizando os silêncios: "Foi somente há pouco, e pouco a pouco, que eu suprimi a música e utilizei o silêncio como elemento de composição e como meio de transmitir emoção" (BRESSON, 2008, p. 115). As ideias de Bresson sobre as funções criativas do silêncio antecipam alguns reflexões de John Cage no campo da música. É interessante observar como essa relação entre o cinema e o desenvolvimento da música do século XX é forte e parece criar um processo de influência recíproca entre as vanguardas musicais e a consolidação da linguagem sonora do som no cinema.

Bresson não era totalmente contrário ao uso da música no cinema, mas, para ele, era fundamental a diferença entre a utilização diegética e a não diegética da música nos filmes. A pesquisadora Gorbman (1987) apresentou uma adaptação da diegese aplicada ao estudo da música com função narrativa no cinema. A autora dividiu a música em três classificações: diegética, extradiegética/não diegética e metadiegética. Essa classificação foi amplamente utilizada e serviu como base para pensarmos as funções narrativa do som no cinema.

Segundo Gorbman (1987), os sons diegéticos correspondem aos sons que participam objetivamente da narrativa, podendo serem percebidos pelos personagens envolvidos. Estes podem ser inseridos dentro (*on screen*) ou fora da cena (*off sreen*). Normalmente, os sons diegéticos são os que ambientam a cena, os efeitos sonoros, os diálogos entre os personagens e, em alguns casos, as músicas tocadas em cena.

---

[103] Uma referência a Murray Schafer.

Os sons extradiegéticos ou não diegéticos são sonoridades subjetivas, não percebidas pelos personagens envolvidos na trama. Esses sons são usualmente as vozes da narração, a trilha musical e, algumas vezes, os efeitos sonoros especiais que intensificam a percepção do filme. Mesmo não fazendo parte da realidade objetiva dos personagens, os sons extradiegéticos são de fundamental importância na maneira como o público irá interpretar a narrativa.

Os sons metadiegéticos referenciam as sonoridades subjetivas que estão relacionadas ao universo imagético do personagem em estado de alucinação ou com a sua percepção alterada. Com frequência, os sons incluídos nessa categoria tendem a apresentar maiores intensidades, alteração no timbre e na duração, alterando sonoridades do universo diegético. Um dos casos mais conhecidos da narrativa metadiegética é o onírico, na qual o personagem deixa o seu estado emocional habitual e se projeta num ambiente semelhante ao de um sonho.

Essa tipologia das funções narrativas do som no cinema é fundamental para entendermos e analisarmos a forma como os sons estão sendo empregados na construção da linguagem fílmica. Igualmente, será fundamental para a análise à qual procederemos no último capítulo deste estudo.

Bresson acreditava na força da música inserida no universo narrativo dos personagens, portanto, diegética. O autor declara: "Nada de música de acompanhamento, de apoio ou de reforço [...] Com exceção, é claro, da música tocada por instrumentos visíveis" (BRESSON, 2008, p.115). A música esteve presente de diferentes formas na obra desse diretor. No decorrer da sua trajetória, vemos uma migração da música não diegética para um segundo momento, no qual ele utiliza a música clássica preexistente e não diegética; e para a terceira fase, na qual se utiliza da música clássica, cuja utilização é essencialmente diegética (ALVIM, 2009). Nos escritos compilados do diretor, em *Notas sobre o cinematógrafo* (BRESSON, 2008), de fato, observamos essa defesa da música diegética.

A partir do filme *Uma mulher suave* (*Une femme douce*, 1969), ele restringe o uso da música à sua função diegética. A utilização dos sons diegéticos destaca a relação da música com os ambientes e as diferentes formas com que eles se inserem no filme. Bresson se utiliza do canto dos próprios personagens, a música executada pelos atores com instrumentos, a música do interior das igrejas e a música executada por algum aparelho reprodutor (rádio, toca-discos), seja como trilha de algum espetáculo, seja como som ambiente de um café.

O emprego da música diegética é um elemento em comum entre a obra de Bresson e a de Lars Von Trier, que participou do movimento *Dogme 95*. O movimento direcionava algumas formas de produzir um filme. Dentro das 10 regras propostas pelo manifesto, a

segunda refutava o uso da música e da pós-produção sonora. A trilha musical só era aceita quando usada diegeticamente.

O filme *Os Idiotas*[104] (*Idioterne*, 1998), de Lars von Trier, foi o segundo produzido pelo movimento, ficando bem claro que a abordagem no som desse filme segue um caminho mais simples, dispesando a pós-produção de áudio, sem utilizar a música não diegética. No filme, as músicas surgem a partir dos personagens que cantam e integram a dimensão musical dentro da sua interpretação. Também é possível ouvir algumas músicas acionadas a partir, sobretudo, dos aparelhos de som, inserindo-se o áudio nos ambientes acústicos das locações.

O *Dogma 95* se opunha à grande complexidade dos processos de produção no cinema, aos altos orçamentos, buscando uma arte baseada numa maior concentração no roteiro e na *performance* dos atores. Essa busca por simplificar a criação sonora deu origem a uma linguagem mais crua, onde o som direto tinha um papel fundamental. Nessa estética gerada pelas regras estabelecidas no manifesto, a abordagem diegética da música se relaciona diretamente com as ideias lançadas por Bresson e mostra como os caminhos estéticos trilhados por Lars von Trier têm uma forte relação com os diretores que criaram a linguagem inventiva do som no cinema.

Um outro diretor que tem um importante papel na construção do som no cinema do ponto de vista criativo é Jacques Tati. Ele foi um personalidade fundamental na consolidação de um vocabulário sonoro e nas experimentações com o áudio. Na obra de Tati, encontramos um forte tom cômico, na forma como se utiliza dos sons para gerar humor e provocar o público. O diretor iniciou sua produção nos anos 1930 e continuou até os anos 1970. Nesse trajeto histórico, as tecnologias foram mudando, os processos de áudio se complexificando, tendo a obra do diretor acompado essas transições.

O fato de trabalhar com uma linguagem humorística nos seus filmes permite um distanciamento de uma abordagem naturalista do som (CARVALHO, 2007). Esse direcionamento possibilita uma maior flexibilidade quanto ao sincronismo e à verossimilhança nos sons dos movimentos e objetos.

No filme *As férias do Sr. Hulot* (*Les vancances de Mr. Hulot*, Jacques Tati, 1953), ele explora a substituição de sons tradicionais por sonoridades musicais. Podemos observar isso na cena em que o som da porta da sala de jantar é substituído por uma corda solta de violoncelo acentuando o som do abrir e fechar da porta pelos garçons. Esse distanciamento do som direto ou de um efeito sonoro que correspondesse a uma função de verossimilhança em

[104] Apesar de ter sido escrito e dirigido por Lars von Trier, a assinatura de direção não aparece nos créditos do filme.

relação à porta dá uma conotação cômica ao som do movimento e cria uma tensão humorística na cena pelo frequente entra-e-sai dos garçons.

Figura 28 – Tati encenando em *As férias do Sr. Hulot*.

Fonte: France Culture (2015).

O uso dos ruídos de forma muito pontual e inusitada, como gerador de um fluxo sonoro, tornou-se uma das características do diretor. No filme *Meu tio* (*Mon oncle*, 1958), Tati se utiliza de vários sons para criar o ruído dos passos humanos, como bolas de pingue-pongue e objetos de vidro. Chion destaca a construção sonora criada por Tati a partir da utilização inventiva dos ruídos (2011):

> A impressão geral de fluxo sonoro, por outro lado, é função não das características de montagem e de mixagem[105] encaradas separadamente, mas do conjunto de elementos. Jacques Tati, por exemplo, utiliza os efeitos sonoros extremamente pontuados e delimitados, realizados separadamente e localizados no tempo, cuja simples sucessão daria uma banda sonora fragmentada e soluçante, se não usasse, para ligar o todo, elementos de ambiência contínua – por exemplo, ambiências vocais fantasmas (os jogos de praia em *As férias do Sr. Hulot*, ou os gritos de mercado em *O meu tio*), que servem de aglutinante e dissimulam oportunamente as rupturas de fluxo que decorrem inevitavelmente de uma produção extremamente fragmentada e pontual dos sons (CHION, 2011, p. 42).

Um dos aspectos interessantes da obra de Jacques Tati era a forma como ele tensionava as funções narrativas do som (FLORES, 2013). Em vários filmes, podemos ver

[105] No texto original, por se tratar de uma versão portuguesa, o termo utilizado foi *mistura*.

uma transição de um som, que se desloca de um campo visual para outro. No filme *As férias do Sr. Hulot,* ele trabalha a migração de uma música, do campo diegético para o não diegético. No filme, divisamos uma personagem colocar um vinil no toca-discos. A música inicia, e a personagem sai do quadro; cortamos para um cena que mostra a janela. Aos poucos, a câmera começa a mostrar a praia e se distancia do local original onde a canção iniciou. Em nenhum momento, a música muda de intensidade, o que nos leva a perceber que não devemos ficar atrelados à fonte sonora original da qual emana o som. As cenas seguintes continuam a mostrar os ambientes, distanciando-se do local de origem da sequência. Nesse momento, concluímos que a música migrou da sua função diegética para não diegética.

Esse tensionamento das funções narrativas cria um importante campo criativo no cinema, fazendo que os sons não sigam uma ordem óbvia e possam surpreender o espectador. Carreiro (2011) afirma a importância de Bresson e Tati na criação de um repertório na utilização dos ruídos e do silêncio na construção sonora.

> A cuidadosa construção sonora [...] reafirma o potencial criativo dos sons fora de quadro. Trata-se da técnica desenvolvida por Jacques Tati e Robert Bresson – efeitos sonoros organizados e inseridos dentro de uma paisagem sonora contínua que dá unidade à trilha sonora – acrescida de um elemento novo: o silêncio, nesse caso usado para dar ênfase emocional à ideia de monotonia. (CARREIRO, 2011, p. 258)

Uma das formas de construir essa composição sonora se dava pelo o uso de sons discretos do nosso cotidiano, dessa forma criando a impressão de silêncio. Chion (2011) destaca que o silêncio no cinema não significa necessariamente a ausência de sons; surge a partir do contraste entre intensidades sonoras. “O silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste.”(CHION, 2011, p. 50)

O silêncio pode ser criado a partir do estímulo aos “ruídos tênues” (Ibid., p.50). No cinema de Lars von Trier, encontramos essa exploração de sons delicados do cotidiano, ou de elementos sonoros pontuais na construção narrativa. No filme *Anticristo* (*Antichrist*, 2009), esse recurso é utilizado com bastante frequência para criar uma dramaticidade na cena e um ar de mistério. O uso feito por Trier é bem diferente do realizado por Tati, que explora a comicidade dos personagens e objetos. Podemos, então, mais uma vez, observar o uso de uma construção sonora sendo recontextualizada. No terceiro capítulo, com mais detalhamento, abordaremos a construção do som em *Anticristo*.

Como vimos, o silêncio é uma ilusão criada a partir da manipulação da dinâmica das intensidades do som ao longo do filme. Essa alternância entre momentos de pungência sonora e outros de suavidade também é empregada no filme *Melancholia* (2011). Nessa obra, a dinâmica é trabalhada a partir da utilização da música e da forma como a instrumentação e o arranjo conseguem trafegar por diferentes intensidades sonoras. As análises dos filmes *Anticristo* e *Melancholia* contemplarão essas reflexões acima incitadas por Bresson.

A estética de Tati acompanhou algumas transições das tecnologias sonoras, e essas permitiram aprofundar algumas características do seu estilo. Em *Playtime* – tempo de diversão (*Playtime*, 1967), o diretor rodou o filme em 70mm e finalizou o áudio em 6 pistas[106] na versão 70mm e em 4 pistas[107] na versão 35mm. Esse fato, inédito na carreira do autor, corresponde a um momento de maior visibilidade. Com isso, ele teve a possibilidade de contar com maiores orçamentos. Tati defende o uso das tecnologias da sua época como portador de novas possibilidades criativas: "nós inventamos o 70mm, nós inventamos os 4 canais e eu não vejo porque nós deveríamos retornar ao preto e branco com apenas uma banda de som" (TATIVILLE, 2015).

Nos anos 60, os avanços na portabilidade dos equipamentos sonoros e no processo de gravação abriram novos caminhos criativos para os diretores. A presença do som na captação e na projeção complexificou o processo, impondo diversas dificuldades de locação, deslocamento e sincronia. A partir dos anos 60, podemos verificar um crescimento do *cinema direto*[108] (MARIE, 2013) e, juntamente com ele, o crescimento das tecnologias de gravação de som portáteis. Nesse período, a popularização do gravador Nagra (COSTA, 2006) deu um novo impulso ao documentário e, logo em seguida, ao cinema de ficção. A chegada do Nagra abre novas possibilidades estéticas e encerra uma dicotomia fundamental entre os sons gravados dentro do estúdio, com os equipamentos de gravação grandes e pesados, e os sons gravados em ambientes externos, que deveriam ser dublados *a posteriori*. Esse desenvolvimento tecnológico fortaleceu a mobilidade no cinema, fazendo com que os diretores pudessem experimentar novas formas de captar o som.

A *nouvelle vague* francesa se desenvolve dentro dessa descoberta da mobilidade de captação de som oriunda do *cinema direto*. Esse novo caminho levou os diretores a

[106] Formato intitulado: "70mm 6-track".
[107] Formato intitulado: "4-Track Stereo".
[108] "designa uma técnica de filmagem que se caracteriza pela agilidade, com a câmera apoiada sobre o ombro, o som gravado em sincronia com a imagem e mantido na montagem. Requer uma equipe reduzida, podendo limitar-se a uma ou duas pessoas, se o diretor for também o seu próprio *cameraman* ou assistente de som. Enquanto técnica, o cinema direto não está ligado a uma categoria particular de cinema e pode aplicar-se tanto ao documentário quanto ao filme de ficção." (MARIE, 2013, p. 88)

experimentar novas possibilidades para a criação sonora. Um dos elementos mais desenvolvidos pelos diretores da *nouvelle vague* foi a quebra do sincronismo som – imagem, na qual "a assincronia se torna uma escolha estética que produz uma mudança na temporalidade das imagens e dos sons"[109] (BOUCHARD, 2012, p.123).

Nesse ponto não podemos deixar de destacar a relação de Jean-Luc Godard com a música. Esse foi um elemento forte da sua construção sonora e teve um papel significativo no pensamento sonoro do autor. Gorbman (2007) destacou essa figura do diretor de cinema que consegue imprimir uma identidade na sua escolha das músicas da trilha como *Melómano*[110]. Ela define os *melómanos* como os "diretores amantes da música, que tratam a música não como algo para ser delegado ao compositor, ou mesmo para o supervisor de música, mas sim como um elemento temático chave e um marcador de estilo autoral" (GORBMAN, 2007, p.149) [111].

A forma como Godard aborda a música nos seus filmes é repleta de contradições e questionamentos e procura "desmontar a linguagem do cinema, desconstruindo convenções de gênero, da narrativa e personagem, e o mais importante, da naturalidade da ideologia burguesa" (Ibid., p. 153-154)[112]. Ele encara a música como um elemento sonoro e enxerga um potencial semântico na utilização dela na trilha sonora. A música, sendo tratada como mais um elemento sonoro, pode ser cortada bruscamente numa transição de cena, criando uma descontinuidade que atravessa todo o filme e a trilha sonora.

> Se nós rotineiramente aceitarmos a brutalidade da edição visual, ou seja, um campo visual cortando instantaneamente para outro, Godard insere a música como elemento participante dessa fragmentação e descontinuidade também, com a ideia de problematizar e frustrar o desejo do espectador para uma pseudo-realidade sem sentido na tela. (Ibid., p.154)[113]

O filme *Vivre sa vie* (Jean-Luc Godard, 1962) apresenta uma importante utilização da voz dissociada da sincronia labial, flutuando, como um elemento presente no diálogo, para uma voz de narrador. Na primeira sequência desse filme, após os créditos iniciais, vemos a personagem Nana (Anna Karina), que discute com Paul (André S. Labarthe) num bistrô.

---

[109] "la désynchronisation devient un choix esthétique produisant un changement dans la perception de la temporalité des images et des sons." (Tradução do autor)
[110] Tradução do termo francês *melómane*, utilizado pela autora.
[111] "More and more, music-loving directors treat music not as something to farm out to the composer or even to the music supervisor, but rather as a key thematic element and a marker of authorial style." Tradução do autor
[112] "dismantle the language of cinema, deconstructing conventions of genre, of narrative and character, and most importantly, of the naturalness of bourgeois ideology." (Tradução do autor)
[113] "If we routinely accept the brutality of visual editing, that is, one visual field cutting instantaneously to another, Godard has music participate in that fragmenting and discontinuity also, with the project to problematize and frustrate the viewer's desire for a seamless pseudo-reality on screen." (Tradução do autor)

Durante toda a sequência[114], os personagens conversam de costas para a câmera. Assim, apenas observamos, por um espelho distante, o rosto da personagem e sua boca, que articula as palavras. O diálogo entre eles apresenta a relação do casal, sendo o som das suas vozes o principal motor para a apresentação da personalidade dos protagonistas. Visualmente, apenas observamos suas costas e poucos detalhes a partir do reflexo do espelho.

Uma das contribuições de Godard na abordagem estética sobre o som foi ratificar seu papel criativo dentro da montagem e afirmar a liberdade que pode existir na criação e na manipulação na edição de som. Um exemplo concreto em *Vivre sa vie* é a forma como ele manipula a trilha musical durante a edição. O compositor Michel Legrand compôs um tema e onze variações para o mesmo (BROWN, 1994), o que corresponderia a uma variação para cada quadro (*tableux*) presente na construção narrativa do filme. Godard, no entanto, só utilizou um pequeno trecho de uma música, criando um *loop* musical, no qual poderia ser facilmente manipulável e sobreposto em diferentes contextos.

Aumont (1995) ratifica a importância da criação sonora, no entanto observa um certo conservadorismo nas abordagens criativas do som no cinema. O autor destaca que, mesmo com toda a evolução técnica, existe a tendência de encarar o som como reforço ou aumento dos efeitos de realidade. Isso faz com que ele tenha um papel coadjuvante de uma "analogia cênica oferecida pelos elementos visuais" (AUMONT, 1995, p.48). Mesmo com essa crítica geral, Aumont destaca alguns marcos criativos do som no cinema, mostrando como este vem sendo colocado em evidência nas últimas décadas, e até mesmo abordado como "elemento expressivo autônomo do filme, podendo entrar em diversos tipos de combinações" (Ibid., p.39). Nesse aspecto, temos as experiências de Michel Fanot nos anos 1960, sobretudo na trilha sonora do filme *L'Homme qui ment* (Alain Robbe-Grillet, 1968). Nesse filme, Fanot assume toda a construção sonora, fazendo a música e a supervisão da edição dos sons.

> Ouve-se durante os créditos vários ruídos (marulho de água, fricção de madeiras, ruídos de passos, explosão de granadas, etc.) que, só mais tarde, são justificados pelo filme e, ademais, outros sons (rufo de tambores, assobios, estalidos de chicote, etc.) que não recebem qualquer justificação. (AUMONT, 1995, p. 49)

A experiência de Michel Fanot de integrar os elementos sonoros a um filme, de certa maneira, vai de encontro à lógica mais industrial do cinema de separar cada aspecto sonoro em departamentos, contudo antecipa o conceito de *sound design*, mostrando uma necessidade

[114] O filme é dividido em 12 quadros (tableaux). A referida sequência se encontra no primeiro quadro, intitulado: "Tableau 1 – Un bistro – Nana veut abandonner – Paul – L'appareil a sous". A tradução para o título do quadro (tableux) seria: "Um bistrô – Nana quer abandonar – Paul – Máquina *Pinball*".

de integração criativa entre música, ruídos e vozes. Fano atualiza ideias do compositor francês Edgar Varèse, que, entre as décadas de 1920 e 1930, enxergava o cinema como um meio de expansão e renovação da música.

> Varèse vê neste dispositivo uma forma moderna de reinventar a música, colocando a progressão rítmica e espacial dos sons esculpidas no centro do processo de composição. Para este criador, toda obra musical se constrói graças às interações entre a vontade artística, as ferramentas de composição e o espaço sonoro; o cinema renova estes três elementos e redefine os desafios. (DALLAIRE, 2012, p. 65)[115]

Michel Fano partiu dessas perspectivas de Varèse para desenvolver uma ideia de uma "escrita audiovisual", tentando inserir, com mais ênfase, a composição musical na relação som – imagem. A partir desse caminho, ele apresentou a noção de "*continnum* sonoro", na qual os elementos sonoros são encarados sem rupturas, mas como uma criação integrada e unificada. "Como a imagem, o som é considerado na sua totalidade, cujos componentes podem ser explorador sob o mesmo plano estético. Esta possibilidade de deslizamento progressivo e de exploração contínua torna-se o princípio orientador das criações sonoras de Fano"[116] (Ibid., p. 71). Portanto, em vez de enfatizar as diferenças e a necessidade de separação dos sons (ruído, palavra e música), o autor nos mostra que as fronteiras podem ser porosas e maleáveis. A partir desse direcionamento criativo, o trabalho do compositor torna-se o de um "organizador de sentido", criando novos dispositivos de articulação entre os sons, fugindo do naturalismo narrativo.

Um dos diretores fundamentais para formação do contexto que desemborcaria na construção na noção de *sound design* (design de som) foi Stanley Kubrick. Além de ter grande importância histórica para o cinema, a obra de Kubrick tem vários pontos de interseções com a obra de Lars von Trier. A relevância da obra de Kubrick é destacada por Whittington (2007, p.7):

> Cinema de gênero tornou-se a arena para a inovação estilística, grandes receitas de bilheteira e espetáculos de imagem e som, especialmente após o lançamento de *2001: Uma odisséia no espaço,* de Stanley Kubrick em 1968,

[115] Varèse voit dans ce dispositif une façon moderne de réinventer la musique, de placer la progression rythmique et spatiale des sons sculptés au centre du processus de composition. Pour ce créateur, toute œuvre musicale se construit grâce aux interactions entre la volonté artistique, les outils de composition et l'espace sonore ; le cinéma renouvelle ces trois éléments, il en redéfinit les enjeux. (Tradução do autor)

[116] "À l'instar de l'image, le son est ici considéré comme une totalité dont les composantes peuvent être explorées sur un même plan esthétique. Cette possibilité de glissement progressif et d'exploration continue deviendra le principe directeur des créations sonores de Fano." (Tradução do autor)

> que tem sido constantemente citado por cineastas New Hollywood como um dos filmes mais influentes do período[117].

Kubrick percorreu diversos gêneros durante a sua carreira, e seus filmes ajudaram a consolidar a linguagem sonora nesses estilos. O cinema de Kubrick é reconhecidamente relacionado às inovações no campo da imagem e ao esmero visual das suas obras. O diretor iniciou sua carreira como fotógrafo na revista americana *Look Magazine*[118], aos 17 anos (DUNCAN, 1999). Apesar de ter iniciado no campo da fotografia e estar mais associado ao campo imagético, os seus filmes sempre tiveram uma identidade sonora marcante, atribuindo grande relevância às construções narrativas do som no cinema.

O filme *2001:* uma odisseia no espaço (*2001:* a space odyssey, 1968) constitui um enorme marco para o gênero da ficção científica, dando densidade e dramaticidade à conquista espacial. A trilha sonora explora o vazio do espaço e a criação sensorial do silêncio. O trabalho musical proposto por Kubrick procura reestruturar os códigos dentro da ficção científica.

> Esta abordagem musical, que nunca havia sido aplicada a um filme de ficção científica, transgrediu o modelo tradicional de música-imagem encontrada no cinema clássico de Hollywood, oferecendo um novo "cinema de sensações" para muitos cinéfilos jovens. Mais importante, ele anunciava o novo amanhecer de *design* de som, proporcionando um exemplo único do potencial do som no cinema.[119] (WHITTINGTON, 2007, p. 39)

No filme *2001*, já nos primeiros fotogramas, vemos a logo da MGM; Kubrick convida o espectador a uma experiência sonora a partir da música. Ouvimos, incialmente, sons dissonantes, cuja fonte sonora não conseguimos detectar. Ao som de *Atmosphère* (1961), de György Ligeti, nos é apresentada uma massa sonora sem melodias e sem ritmos definidos. O trecho do compositor contemporâneo nos incita a uma escuta delicada e atenta das texturas sonoras. Logo em seguida, ouvimos o tema *Also Sprach Zarathustra*[120] (*Assim falou*

---

[117] "Genre cinema became the arena for stylistic innovation, big box office receipts and image and sound spectacle, particularly following the release of Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey in 1968, which has consistently been cited by New Hollywood filmmakers as one of the most influential films of the period." (Traduação do autor)

[118] Neste link é possível ver uma coleção de imagens de Stanley Kubrick nos anos 1940, sobretudo trabalhando pela *Look Magazine*: http://twistedsifter.com/2011/12/stanley-kubricks-new-york-photos-1940s/

[119] "This musical approach, which had never been applied to a science-fiction film, transgressed the traditional music-image model found in classical Hollywood cinema, offering a new "cinema of sensations" to many young filmgoers. More important, it heralded the new dawn of sound design, providing a unique example of the potential of sound in cinema." (Traduação do autor)

[120] A versão que ouvimos no filme foi tocada pela Orquestra Filarmônica de Berlim e regida por Karl Böhm.

Zaratustra[121], 1896), de Richard Strauss, que se justapõe à famosa imagem onde o sol, a terra e a lua estão alinhados. As imagens marcantes provocam uma forte carga dramática, associada nesse momento, ao traço também marcante da música romântica alemã.

Figura 29 – Abertura do filme *2001:* uma odisséia no espaço.

Fonte: Acervo do autor.

A partir dessas referências na trilha musical escolhida por Kubrick, constatamos como a ficção científica compreende uma dimensão intertextual. A construção sonora entra numa relação simbiótica, onde as inovações técnicas vão enriquecer a sua poética. A música romântica de Strauss, que evoca a obra homônima de Nietzsche, demonstra essa relação intertextual evocada pela trilha sonora. Jameson (2005) destaca essa caraterística do gênero em questão:

> Mas o que caracteriza unicamente este gênero é a sua intertextualidade explícita: algumas outras formas literárias foram tão descaradamente se afirmado como argumento e contra-argumento. Poucos outros exigiram tão abertamente referência cruzadas e debate dentro de cada nova variante. [...] Por isso, é que o texto individual carrega consigo toda uma tradição, reconstruído e modificado com cada nova adição, e ameaça tornar-se uma mera cifra dentro de um imenso hiper-organismo[122] (JAMESON, 2005, p. 2).

A identidade sonora do filme se estabele pela variação dinâmica entre os momentos de grande intensidade sonora com a trilha e os longos silêncios que intensificam a sensação de

[121] É um poema sinfônio inpirado no tratado filosófico homônimo escrito por Friedrich Nietzsche.

[122] "But what uniquely characterizes this genre is its explicit intertextuality: few other literary forms have so brazenly affirmed themselves as argument and counterargument. Few others have so openly required cross-reference and debate within each new variant. […] So it is that the individual text carries with it a whole tradition, reconstructed and modified with each new addition, and threatening to become a mere cipher within an immense hyper-organism." (Tradução do autor)

imensidão do espaço. Essa composição de elementos sonoros pensados meticulosamente vão criar a tensão narrativa. Landy (2006, p. 96) destaca estes elementos: "o silêncio do espaço e os sons erotizados dos astronautas respirando em seus trajes espaciais – através de eufemismo, a escassez de linguagem verbal, a voz desencarnada de HAL[123] e as imagens reiteradas de olho do computador" [124].

Ao longo da sua filmografia, Lars von Trier pouco explorou a ficção científica. Apenas a obra *Melancolia* (*Melancholia*, 2011) apresenta características próprias desse gênero. Nesse filme, Von Trier utiliza-se de recursos estéticos sonoros similares aos utilizados por Kubrick. Esse filme será analisado no terceiro capítulo. Entretanto faz-se importante ressaltar como a representação do espaço do diretor dinamarquês atualiza a estética de Kubrick, utilizando-se de uma trilha musical erudita para criar uma dimensão de grandiosidade do espaço. A música escolhida por Lars von Trier é de Richard Wagner e cria uma forte relação intertextual com obra do compositor alemão.

Assim como *Playtime,* de Jacques Tati, *2001:* uma odisseia no espaço foi filmado em 70mm e finalizado em duas versões com 4 canais (*4-Track Stereo* em 35mm) e 6 canais (*70mm 6-track*). Kubrick se utilizou das tecnologias mais modernas de som disponíveis na sua época para criar a pronfundidade da sua trilha sonora; algo similar ao que acontece em *Melancolia*, onde Lars von Trier se utiliza bastante da mixagem em 5.1[125] (*Dolby Digital*), para criar uma atmosfera sombria na sua narrativa, a partir da utilização intensa das frequências graves dos efeitos sonoros.

Um outro filme marcante da obra de Kubrick e que possui uma relação direta com o nosso objeto de estudo é *Barry Lydon* (Stanley Kubrick, 1975). A obra cinematográfica é baseada no livro *As memórias de Barry Lyndon* (*The luck of Barry Lyndon*, 1984), do escritor britânico William Makepeace Thackeray (EZEQUIEL, 2007). O autor se utiliza do narrador onisciente para contar a história do protagonista Redmond Barry, que percorrerá uma longa jornada na tentativa de ascensão social até se tornar Barry Lyndon e participar da nobreza

[123] HAL é o computador que faz a mediação entre a nave especial e os astronautas, no entanto, no filme ele se insere como um personagem que diáloga e expressa emoções (de forma robotizada).
[124] "the silence of space and the eroticized sounds of the astronauts breathing in their spacesuits – through understatement, the dearth of verbal language, HAL's disembodied voice, and the reiterated images of the computer's eye." (Tradução do autor)
[125] O sistema *Dolby Digital* 5.1 oferece 6 canais para reprodução sonora. Podemos dividir esses canais em: L, C, R, Ls, Rs, e LFE. A divisão da Dolby é baseada da seguinte forma: três auto-falantes a frente do público a esquerda (L*eft*), centro (*Center*) et direita (*Right*), os que ficam nas partes laterais e trazeiras da sala chamados de *surrond* e divididos em *surround* esquerdo (Ls) e *surrond* droite (Rs) e as frequências gravas que ficam em baixo da tela chamadas de LFE (abreviação para *Low-frequency effects* – Efeitos de Baixa-frequência).

europeia. Kubrick comenta a sua opção pelo narrador em terceira pessoa, na entrevista que aborda a sua adaptação literária:

> Eu acredito que Thackeray usou Redmond Barry para contar sua própria história de uma forma deliberadamente distorcida, pois isto tornou-a mais interessante. Ao invés de usar um autor onisciente, Thackeray usou o observador imperfeito, ou talvez seria mais correto dizer o observador desonesto, permitindo assim que o leitor julgue por si mesmo, com pouca dificuldade, a verdade provável na opinião de Redmond Barry de sua vida. Essa técnica funcionou extremamente bem na novela, mas, é claro, que em um filme que você tem a realidade objetiva na sua frente o tempo todo, por isso o efeito de primeira pessoa como contador de histórias de Thackeray não poderia ser repetido na tela. Ele poderia ter funcionado como comédia pela justaposição da versão de Barry da verdade com a realidade na tela, mas eu não acho que Barry Lyndon deveria ter sido feito como uma comédia[126] (CIMENT, 2015).

O narrador onisciente é também frequentemente utilizado para dar um certo ar literário ao que está sendo apresentado na tela e atribuir uma atmosfera mais sóbria à narrativa. Kubrick, porém, cria momentos de tensões em que a dissociação entre as imagens apresentadas e o discurso do narrador criam um contexto sarcástico. O diretor comenta o uso da *voice-over* como instrumento criativo:

> A *voice-over* poupa-lhe o negócio complicado de dizer os fatos necessários da história através de cenas de diálogos expositivos que podem se tornar muito cansativos e frequentemente pouco convincentes [...] A v*oice-over*, por outro lado, é uma forma perfeitamente legítima e econômica de transmitir informações da história que não precisam de um peso dramático e que de outra forma seria muito extensa para dramatizar[127] (CIMENT, 2015).

A *voice-over,* associada a um narrador onisciente, será utilizada intensamente por Lars von Trier nos filmes *Dogville* e *Manderley*, como já destacamos no início do capítulo. No entanto o traço satírico e cômico do narrador, que muitas vezes abandona o lugar comum da frieza descritiva, é um elo importante entre os estilos fílmicos desenvolvidos por Kubrick e

---

[126] "I believe Thackeray used Redmond Barry to tell his own story in a deliberately distorted way because it made it more interesting. Instead of the omniscient author, Thackeray used the imperfect observer, or perhaps it would be more accurate to say the dishonest observer, thus allowing the reader to judge for himself, with little difficulty, the probable truth in Redmond Barry's view of his life. This technique worked extremely well in the novel but, of course, in a film you have objective reality in front of you all of the time, so the effect of Thackeray's first-person story-teller could not be repeated on the screen. It might have worked as comedy by the juxtaposition of Barry's version of the truth with the reality on the screen, but I don't think that Barry Lyndon should have been done as a comedy." (Tradução do autor)

[127] "A voice-over spares you the cumbersome business of telling the necessary facts of the story through expositional dialogue scenes which can become very tiresome and frequently unconvincing. Voice-over, on the other hand, is a perfectly legitimate and economical way of conveying story information which does not need dramatic weight and which would otherwise be too bulky to dramatize." (Tradução do autor)

por Von Trier. Essa tensão provocada pelo deslocamento do comentarista invisível e frio aponta para um flexibilidade nas funções narrativas e nos lugares estanques da ordem diegética. Esses elos apontados entre as obras dos diretores constituem uma importante chave de leitura para compreender a obra do diretor dinamarquês e seu frequente diálogo com a tradição do cinema.

3.4 O *design* de som e as narrativas sonoras

Os anos 1970 marcaram a chegada da estereofonia e do padrão *Dolby Digital,* consolidando-se como o modelo tecnológico adotado no som do cinema (MANZANO, 2003). Essa nova tecnologia conseguia aproveitar todo o espectro de frequências presentes na audição humana (20HZ a 20kHZ). Com a padronização dos sistemas de reprodução sonora, o som foi ganhando cada vez mais importância e destaque na esfera de produção e criação cinematográfica (Ibid., 2003). As mudanças não foram apenas tecnológicas, mas serviram como um momento de reestruturação dos processos criativos na indústria cinematográfica. Sergi (1994) comenta essas transformações:

> Nos anos 1970 e no início dos 1980, a Dolby alcançou nada menos do que uma transformação abrangente de toda a indústria, das atitudes dos estúdios em relação ao som, filtrando através dos realizadores o uso criativo do som e as expectativas do público. A Dolby conseguiu isso criando ao mesmo tempo uma das empresas mais bem sucedidas da história da indústria do entretenimento[128] (SERGI, 1994, p. 11).

Mesmo existindo tecnologias estéreo desde os anos 1940, poucos cinemas (e os teatros que exibiam filmes) adotaram sistemas de sonorização que fossem adaptados ao modelo. Nos anos 1950, algumas salas de cinema implantaram as telas *widescreen*[129], até hoje utilizadas como padrão. Todavia não houve uma renovação nos sistemas de amplicação sonora.

> Devido ao fato dos cineastas não poderem ter a certeza de que seus filmes seriam exibidos com o som estéreo, o resultado foi um emprego decididamente conservador da trilha sonora estéreo na produção cinematográfica, uma situação que o estudioso em som no cinema John Belton se refere como uma "revolução congelada". O estéreo poderia ser

[128] "In the 1970s and early 1980s, Dolby achieved nothing less than a comprehensive industry-wide transformation, from studio attitudes to sound, filtering through to film-makers' creative use of sound and audience expectations. Dolby achieved this whilst creating one of the most successful companies in the history of the entertainment industry." (Tradução do autor)

[129] O termo pode ser traduzido como *tela panorâmica*. No Brasil, no entanto, utilizamos mais comumente o termo em inglês.

> utilizado para efeitos especiais (e foi), mas a pista de áudio também deveria funcionar em uma apresentação mono[130], e, por conseguinte, o campo de stereo não poderia conter nada essencial para a compreensão do filme. Em outras palavras, a trilha sonora não poderia ser repensada em estéreo (como, por exemplo, aconteceu com a adoção quase universal de filme colorido que transformou a banda[131] imagem na década de 1960). (BUHLER, NEUMEYER E DEEMER, 2010, p. 366)[132]

O grande catalisador dessas transformações foi o movimento denomiado *New Hollywood*. O termo marca uma nova geração de realizadores que movimentou a producão americana dos finais dos anos 1960 até o início dos anos 1980. O movimento surgiu a partir de realizadores formados nas escolas de cinema, sobretudo nas universidades da Califórnia: USC (University of Southern California) e UCLA (University of California, Los Angeles). Os diretores da *New Hollywood* procuravam rever a tradição do cinema americano, recebendo forte influência da *nouvelle vague* francesa e das vanguardas europeias (KING, 2002).

A geração que renovou a indústria do cinema é composta por nomes importantes da atualidade que, naquele momento, inicavam as suas carreiras como: Francis Ford Coppola, Brian De Palma, George Lucas, Steven Spielberg, Martin Scorsese, John Milius, William Friedkin, Peter Bodganovich, Arthur Penn, Sam Peckinpah, entre outros (CARREIRO, 2011). Esses diretores foram influenciados pela contracultura dos anos 1960 e tinham um forte espírito crítico em relação à indústria cinematográfica. Esse ambiente gerou uma necessidade de rever as formas de produção no cinema e criar novos caminhos para viabilizar os filmes (LEAL, 2012).

Os processos criativos relacionados ao som do cinema não escaparam aos questionamentos da *New Hollywood,* e grandes passos foram dados a partir do ambiente frutífero criado por esse movimento. A partir desses desenvolvimentos, vimos a área do som ganhar mais especificidades na cadeia produtiva e um maior esclarecimento quanto à forma de produção. Nesse contexto, pela primeira, vimos o termo *sound designer* escrito nos créditos do filme.

> A mudança para *Dolby Stereo* (e para o som digital na década de 1990)

[130] Também podemos utilizar o termo *monoaural,* como na versão em inglês do texto.
[131] O termo *banda* está normalmente associada à expressão *banda sonora*. Mas podemos também utilizá-lo em relação à imagem.
[132] "Because filmmakers could not be sure that their films would be screened with stereo sound, the result was a decidedly conservative employ- ment of the stereo sound track in film production, a situation that film sound scholar John Belton refers to as a "frozen revolution." Stereo could be used for special effects – and it was – but the sound track also had to be successful in monaural presentation, and therefore the stereo field could contain nothing essential to understanding the film. In other words, the sound track could not be reconceived in stereo (the way, for instance, the almost universal adoption of color film transformed the image track in the 1960s)." (Tradução do autor)

> trouxe uma nova importância para o departamento de som. Uma indicação disso foi o surgimento do papel criativo do *designer sonoro* (ou supervisor de edição de som), responsável por imaginar e coordenar a produção da trilha sonora (além de música) tanto quanto o cineasta faz com a imagem. Embora o design de som para um filme deve, obviamente, ser feito com a consulta do diretor, o *designer sonoro* é a pessoa responsável pela tomada de decisões para realizar tais idéias.[133] (BUHLER, NEUMEYER E DEEMER, 2010, p. 391)

O primeiro filme a apresentar o termo *sound designer* foi *Apocalipse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), creditando a Walter Murch a realização de tal função. Murch assina também a edição de som, a mixagem[134] e a própria montagem do filme[135]. Segundo Murch (2000), o sucesso de *Jaws* (*Tubarão*, Steven Spielberg, 1975) e dos dois primeiros filmes da trilogia *The Godfather* (*O Poderoso Chefão*, Francis Ford Coppola, 1972 – 1974) deu a autonomia necessária para os cineatas da *New Holywood* aprofundarem seus métodos de produção com maior liberdade. A partir do filme *Apocalispe Now,* o atual modelo de mixagem em 5.1 se tornou o padrão utilizado no cinema.

O filme de Coppola que inaugurou o termo *sound design* é muito lembrado pelo seu aspecto imersivo do som, intensificando as emoções com "jatos ensurdecedores rugindo sobre as cabeças da audiência e helicópteros sobrevoando pelos quatro quadrantes do espaço cinemático" (LEAL, 2012). Mesmo com a presença de explosões retunbantes, o filme não se limita apenas a um espetáculo sonoro. Na sua narrativa, temos a construção de dinâmicas que trabalham os sons mais sensíveis da natureza.

> Murch chega a seu auge do uso criativo da trilha sonora cinematográfica em Apocalipse (1979). Desta vez, a trilha de ruídos ambientais assume um caráter absolutamente não-verossimilhante. Os sons ambientais passam para a primeira pessoa da narrativa, fazendo audíveis os estados emocionais do personagem principal. Esta prática é usada de diversas formas, como recriando a audição seletiva dos personagens, como externando sons presentes no subconsciente dessas personagens, o que gera uma maior aproximação entre espectador e filme. (MENDES, 2006, p. 196)

O filme retrata a guerra do Vietnã sob a perspectiva do soldado americano L. Willard,

---

[133] "The shift to Dolby stereo (and digital sound in the 1990s) brought new prominence to the sound department. One indication of this was the appearance of the creative role of the sound designer (or supervising sound editor), responsible for imagining and coordinating the production of the sound track (aside from music) much as the cinematographer does the image. Although the sound design for a film must obviously be made in consultation with the director, the sound designer is the person responsible for making decisions to realize such ideas." (Tradução do autor)

[134] Tradução para *sound re-recording mixer*.

[135] Montagem assinada juntamente com Lisa Fruchtman e Gerald B. Greenberg.

interpretado por Martin Sheen. Os soldados cumprem uma longa jornada, viajando de barco pelo Camboja e Vietnãm. Nesse trajeto, temos os momentos de calmaria que se contrapõem aos momentos de alta intensidade sonora durante os bombardeios americanos. Esses momentos de calmaria permitem a Walter Murch criar uma representação da paisagem sonora do lugar, construindo, assim, uma densidade na trama. A atmosfera desenhada dava uma tensão narrativa e apresentava um certo mistério e falta de controle sobre aquele território, com todas as incertezas de uma guerra.

Outra particularidade do filme é o narrador em primeira pessoa. Boa parte da trama é apresentada conforme o ponto de vista do personagem L. Willard. Ele descreve as emoções experimentadas na guerra e as suas contradições. O fato de ele estar numa situação-limite faz com que o seu estado de consciência cause algumas alucinações e percepções particulares dos sons. Essa relação pode ser percebida nas primeiras sequências do filme: o ator aparece em um quarto de hotel em Saigon (sul do Vietnã) sob os efeitos de álcool e drogas, e o som do ventilador do quarto se funde com o ruído dos helicópeteros bombardeando os vietinamistas das sequências anteriores. A sequência é um dos marcos do *sound design* e mostra como a associação entre som (ruídos dos helicópteros) e imagens (ventilador do quarto) diferentes pode criar um efeito narrativo profundo na compreensão do contexto do personagem.

Figura 30 – Fotogramas do filme *Apocalypse Now* que mostram os contrastes de sonoridade a partir do plano visual.

Fonte: Acervo do autor.

Divisamos algumas semelhanças entre os filmes de Lars von Trier e as estratégias

utilizadas em alguns filmes da *New Hollywood*. É possível traçar um paralelo entre o narrador em primeira pessoa[136], de *Apocalipse Now,* e o mesmo tipo de narrador presente no filme *Anticristo*, representado pelo ator Willem Dafoe. A trama apresenta um casal: a mulher é acometida de um forte quadro de depressão, e o companheiro, terapeuta, decide tratá-la em casa. O estado de alteração mental provocada pela doença da personagem cria uma tensão narrativa entre a figura de marido, terapeuta, e o narrador da história.

No meio da narrativa de *Anticristo,* o casal decide ir para uma casa de repouso localizada no meio de um grande bosque. Nesse momento, somos levados para um universo cheio de vegetação, sombras, criando-se um clima de imensidão e incertezas, em virtude do estado emocional da personagem feminina, que percebe as coisas com maior intensidade. O diretor cria um clima de mistério no bosque, onde os sons são representados com muita dinâmica, ressaltando alguns sons sensíveis e criando uma atmosfera imersiva. Essa composição da identidade sonora do bosque converge para as dinâmicas apresentadas por Coppola em *Apocalipse Now*.

Com a difusão da noção de *sound designer*, novos desafios foram surgindo. Manzano (2003) problematiza uma tendência recorrente nesse campo:

> É possível esperar-se que exista, por parte dos editores de som dos anos 70, 80 e 90, uma ênfase nas tecnologias emergentes, recorrendo muitas vezes ao efeito simplesmente pelo efeito, principalmente porque tais mudanças acarretaram novidades num sentido mais técnico e prático do que numa visao teórica. Porém, é importante notar que, entre os principais editores de som (destacando-se dois dos principais, Walter Murch e Ben Burtt), as ideias são claras quanto ao papel do som no filme. (MANZANO, 2003, p. 161)

O estudo do *design* de som é crucial para se entender processo de criação da trilha sonora fílmica. Segundo Weaver (apud MANZANO, 2003, p. 163), analisar o desenho do som "é essencialmente um questionamento sobre como ajudar a contar história com o som". A partir dos adventos tecnológicos, a possibilidade de manipulação do som se amplia; a preocupação em criar um universo sonoro rico é redobrada, e o público tende a prestar mais atenção no áudio do filme. A qualidade de um *design* sonoro muitas vezes está associada à capacidade de encontrar soluções criativas para a identidade sonora que se constrói. Murch (2000) comenta as possibilidades criativas oriundas da liberdade de produção dos sons:

> Esta reassociação de imagem e som é o pilar fundamental sobre o qual o uso

[136] Esse mesmo modelo de narrador também aparecerá em outros filmes da New Hollywood, como em *Taxi Driver* (Martin Scorcese, 1976).

> criativo do som repousa, e sem o qual entraria em colapso. Às vezes, isso é feito simplesmente por conveniência (andando sobre o amido de milho, por exemplo, acontece da gravar melhor passos na neve do que com a própria neve); ou por necessidade (a janela que Gary Cooper quebrou em "*High Noon*" não foi feita de vidro real, mas de açúcar cristalizado, a pedra que perseguiu Indiana Jones não foi feito de pedra real, mas de espuma de plástico); ou por razões de moralidade (esmagar uma melancia é eticamente preferível a esmagar uma cabeça humana). Em cada caso, o nosso reflexo do pensamento do som como uma sombra causal submissa multi-milhões de anos agora trabalha em favor do cineasta, e o público está disposto a aceitar, dentro de certos limites, essas novas justaposições como a verdade (MURCH, 2000, p.3).[137]

Diante das inovações tecnológicas, é frequente uma abordagem de desenho do som que priorize uma grande quantidade de informação e estímulos sonoros. Murch (2008), um dos mais importantes *sound designers* afirma: "nunca se pode julgar a qualidade de uma mixagem de som pela simples quantidade de canais usados […]. Já foram produzidas mixagens deploráveis a partir de 100 canais. Da mesma forma, mixagens maravilhosas foram realizadas com apenas três canais" (MURCH, 2008, p. 26). O autor enfatiza que o mais importante é "despertar emoções ocultas no coração do público" (Ibid., 2008, p. 26).

Os processos técnicos se aprimoraram, as salas de reprodução se tornaram mais fiéis, as tecnologias de captação de som direto se tornaram mais portáteis, e as produções atentaram para a importância do áudio em todo o processo. Castanheira (2006) contextualiza esse momento:

> O processo de construção (ou reconstrução) de novas realidades tomou um impulso significativo a partir de experiências de montadores como Walter Murch em filmes como THX 1138 (1970), de George Lucas, Apocalypse Now (1979) e A conversação (1974), de Francis Ford Coppola. Este último, inclusive, tendo como uma de suas personagens principais a própria tecnologia de gravação. O uso desses novos elementos tecnológicos encontrou respaldo no público que passou a considerar normal e até mesmo imprescindível o uso cada vez maior do som como recurso dramático. Os sentidos são, assim, educados (CASTANHEIRA, 2006, p. 103).

Nesse contexto o *sound designer* começa a ser compreendido como uma peça fundamental para o filme, sendo encarado como o profissional responsável pela criação e execução técnica e artística do som. Sonneschein (2001) apresenta os desafios do profissional

---

[137] "This reassociation of image and sound is the fundamental pillar upon which the creative use of sound rests, and without which it would collapse. Sometimes it is done simply for convenience (walking on cornstarch, for instance, happens to record as a better footstep-in-snow than snow itself); or for necessity (the window that Gary Cooper broke in "High Noon" was made not of real glass but of crystallized sheeted sugar, the boulder that chased Indiana Jones was made not of real stone but of plastic foam); or for reasons of morality (crushing a watermelon is ethically preferable to crushing a human head). In each case, our multi- million-year reflex of thinking of sound as a submissive causal shadow now works in the filmmaker's favor, and the audience is disposed to accept, within certain limits, these new juxtapositions as the truth." (Tradução do autor)

atuante nessa área. "O verdadeiro *sound designer* deve estar imerso na história, nos personagens, nas emoções, nos ambientes e nos gênero do filme."[138] (SONNESCHEIN, 2001, p. xix) O autor complementa que o desenho de som resultará da utilização de conhecimentos de música, psicologia e acústica, tudo isso orquestrado de maneira a escolher o som adequado para cada momento.

As tecnologias digitais influenciaram muito os processos criativos. Investigaremos isso com mais afinco no segundo capítulo, onde poderemos observar que a própria obra de Lars von Trier se confunde com a expansão dessas tecnologias digitais. A possibilidade de manipular e criar sons a partir das DAWs (*digital audio workstation*[139]) abriu as portas para novas criações no áudio, atingindo uma maior flexibilidade e possibilitando uma fusão criativa com a tecnologia (KERINS, 2011).

Podemos verificar esse processo no papel da mixagem num filme, a partir do desenvolvimento da noção de *sound design*. Essa abandona o lugar mais técnico para se integrar ao processo criativo, sendo determinante o local que esses sons ocuparão, tendo em vista a sensação do público ante as imagens.

No terceiro capítulo, investigaremos como os filmes de Lars von Trier, sobretudo a partir dos anos 2000, possuem uma forte relação com a mixagem e a disposição dos sons dentro do sistema Dolby 5.1. Esse espaço criativo existente a partir da localização dos sons na sala de cinema abriu rumos para uma interação mais táctil (a partir das vibrações) e espacial do som, seja nos graves oriundos do LFO (*Low Frequency Oscillation*)[140], seja na espacialização do *surround*.

A recuperação histórica apresentada neste capítulo tenta criar um panorama acerca do desenvolvimento do som no cinema, mostrando desde as primeiras experiências sonoras, no período mudo, até chegar às primeiras tentativas de implantação de sistemas de captação e reprodução de áudio. O foco deste capítulo foi apresentar as bases que desembocarão no estabelecimento do *sound design* nos anos 70, a partir, sobretudo, da chegada do movimento *New Hollywood*

Muito se fala sobre o *design* de som como algo mais associado aos avanços tecnológicos do cinema. No entanto vale ressaltar uma genealogia dentro do processo criativo do som no cinema, muito antes do estabelecimentos de tecnologias como o *Dolby,* o *Surround*

---

[138] "The true sound designer must be immersed in the story, characters, emotions, enviroments, and genre of the film." (Tradução do autor)

[139] Pode ser traduzido como: estação de trabalho de aúdio digital.

[140] É um sinal de áudio, geralmente abaixo dos 20Hz, que designa as frequências mais graves do nosso espectro de audição. No cinema, o LFO está associado ao canal do subwoofer.

e a disseminação de nomenclaturas como *sound design*, e uma maior repartição dos processos técnicos dentro do filme.

A arqueologia preliminar aqui apresentada pretende ser um guia para uma compreensão sistêmica do desenho de som no cinema, mostrando seu desenvolvimento e algumas contribuições importantes para a consolidação da importância do som como elemento narrativo e criativo da linguagem fílmica. Essas ideias serão a base para se compreender o cinema de Lars von Trier e a forma como ele se relaciona com a história do cinema desde as suas primeiras experiências sonoras até a consolidação do *sound design* e as experiências do cinema contemporâneo.

4 ANÁLISE DO SOM EM LARS VON TRIER

No terceiro e último capítulo, apresentaremos a nossa pesquisa sobre o som na obra de Lars von Trier. Após o percurso realizado nos dois capítulos anteriores, vamos nos debruçar sobre os aspectos sonoros marcantes da obra do diretor. Como metodologia, utilizaremos a análise fílmica e a entrevista com membros da equipe sonora dos filmes de Trier.

Os filmes foram escolhidos por conterem um trabalho sonoro mais destacado dentro da filmografia do diretor. Após explorar toda sua filmografia, julgamos que alguns filmes sobressaíam pelo trabalho sonoro envolvido. Evidentemente, o contato direto com membros da equipe de som de Lars von Trier nos revelou detalhes sobre a produção sonora dos filmes, ajudando-nos a conhecer melhor aspectos internos da realização que foram valiosos para a escolha do *corpus*. Assim, os filmes analisados são: *Dançando no escuro* (2000), *Dogville* (2003), *Anticristo* (2009) e *Melancholia* (2011).

O *corpus* escolhido nos permite conectar os exemplos e os aspectos específicos do uso do som nas obras a outros filmes presentes na biografia de Lars von Trier. Em vários momentos, retomaremos algumas películas apresentadas no capítulo 1, concatenando a sua produção e mostrando como sua abordagem sonora faz parte de uma construção e um aprofundamento da linguagem do diretor. Retomaremos também aspectos históricos do som no cinema e sua conceituação, expostos no segundo capítulo.

4.1 Metodologia

Para realizar a análise fílmica, assistimos aos filmes na sala de mixagem 5.1 do Departamento de História da Arte e Estudos Cinematográficos da Universidade de Montreal (Quebec – Canadá). A experiência no Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE – CAPES), a partir da infraestrutura técnica a que tivemos acesso, nos possibilitou colocar em prática a pesquisa da tese de uma forma mais completa. A sala com isolamento acústico e uma disposição adequada dos monitores de áudio ofereceu um contexto próximo a uma sala de cinema e, portanto, uma amplificação que nos apresentava a concepção de mixagem pensada pelo *sound designer* do filme.

A partir do acesso aos DVDs oficiais dos filmes, tivemosuma representação mais precisa da concepção sonora da película, sobretudo no que concerne à mixagem de cada obra. Durante as sessões de análise, tomamos notas, destacamos sequências e momentos cruciais do

trabalho sonoro dos filmes. As sequência que destacaremos, ao longo deste capítulo, foram escolhidas em virtude de destacar a participação dos sons na narrativa e/ou apresentar alguma peculiaridade no uso dos canais do sistema 5.1. Essas sequências foram assistidas consecutivamente com o objetivo de compreendermos a disposição sonora, a combinação dos elementos que compõem o *sound design*, a concepção da mixagem e a contribuição na narrativa fílmica.

Na sala de mixagem, utilizamos o software Pro Tools[141] 9, com o qual pudemos ter acesso a cada canal da mixagem 5.1, separadamente. Utilizando a funcionalidade *solo* e *mute,* ouvíamos apenas os canais selecionado ou mutar[142] aqueles que não desejássemos ouvir. Esse procedimento, por mais simples que pareça, nos permitiu ouvir com detalhe cada nuance da mixagem, e em qual canal os sons eram dispostos. Com essa possibilidade, podíamos ouvir apenas o canal central, o estéreo, as informações do surround e do LFO detalhadamente. Observamos, também, a combinação e as transições dos canais estéreos para o *surround*, os momentos de uso das frequências graves. Com isso, pudemos compreender a concepção sonora da mixagem e como esta se articulava com a história que estava sendo contada.

Além da análise fílmica, um fator muito importante para compreensão do som na obra de Lars von Trier foram as entrevistas semiestruturadas (MANZINI, 2003; 1990/1991), realizadas com dois profissionais fundamentais para a construção dos sons nos seus filmes. Entrevistamos, entre os meses de novembro/2015 e janeiro/2016, o *foley artist* Julien Naudin (NAUDIN, 2015) e o *sound designer* Kristian Eidnes Andersen (ANDERSEN, 2016).

A entrevista com eles nos possibilitou adentrar nas peculiaridades dos filmes e conhecer detalhes da produção que não são acessíveis apenas assistindo aos produtos finais, pois são informações restritas à equipe envolvida diretamente com o filmes. A partir deles, soubemos como alguns sons foram criados, o fluxo de trabalho na produção, o ambiente de gravação, a relação com o diretor e as ideias artísticas.

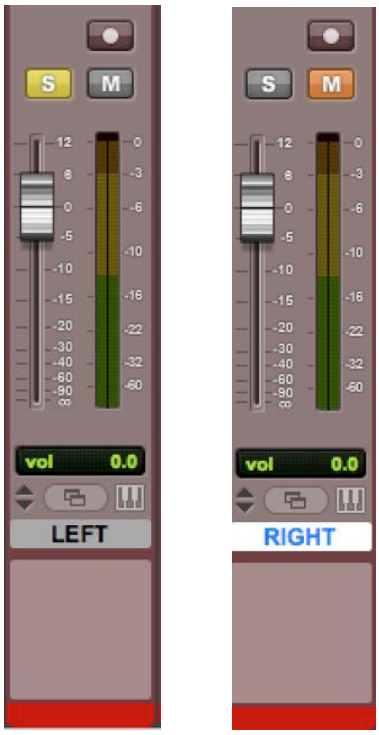
Durante a nossa pesquisa, procuramos verificar a equipe de som de cada filme, identificando os profissionais envolvidos e, sobretudo, a continuidade do trabalho dentro da filmografia do diretor. Conseguimos contactar Julien Naudin e Kristian Eidnes Andersen pela rede social Facebook e, *a posteriori*, por *e-mail*. Após um bom tempo de espera e troca de mensagens, conseguimos explicar o interesse da entrevista, e eles se propuseram contribuir.

---

[141] Pro Tools é o principal software de áudio e o mais utilizado pela indústria do cinema e da música. O programa se encontra atualmente na sua versão 12.

[142] Palavra usada no universo do áudio para designar o canal ou canais que utilizam a função *mute.*

Figura 31 – Imagem da visualização dos canais no Pro Tools usando as funcionalidades solo (S) e mute (M).



Fonte: Acervo do autor.

Julien Naudin foi o primeiro a ser entrevistado, no dia 11 de novembro de 2016. Fizemos uma chamada pelo aplicativo *Facetime*, onde era possível nos comunicarmos por imagem e som. Registramos a parte visual pelo aplicativo *QuickTime Player,* versão 10.4, que nos permite capturar as imagens que se apresentam na tela do computador. Para registrar a conversa, utilizamos o software *Soundflowerbed,* Versão 1.6., criando um canal de áudio com a saída externa do computador que, naquele momento, continha o som oriundo da chamada pelo *Facetime*. Esse canal de áudio com a voz de Julien Naudin foi gravado no aplicativo Logic Pro 9[143].

[143] O Logic Pro é o aplicativo de áudio lançado pela empresa Apple, muito popular entre os usuários do sistema e computadores Apple. É bastante utilizado para a produção musical. Atualmente, o Logic Pro se encontra na versão 10, conhecida como Logic Pro X.

Figura 32 – Entrevista com Julien Naudin pelo *Facetime,* sendo gravada pelo *Quicktime Player*, e a sessão de gravação de áudio registrada no Logic Pro 9 ao fundo.

Fonte: Acervo do autor.

O fato de termos podido conversar por áudio e vídeo com Julien Naudin nos possibilitou uma melhor interação. Como ele se encontrava no seu estúdio de gravação (*M Studios*), pudemos fazer um *tour* virtual pelo seu ambiente de trabalho. Durante a conversa, ele nos mostrou, através da câmera do seu celular, a sala de gravação dos sons de *foley* e a sala técnica com seu equipamento de gravação e edição. Ainda, forneceu algumas explicações gestuais sobre como ele realizou a gravação de alguns sons e detalhes sobre as suas técnicas e seus equipamentos. No dia da entrevista, ele estava trabalhando no filme *The Neon Demon* (2016), de Nicolas Winding Refn, e pôde nos mostrar um pouco do seu set de gravação.

Figura 33 – Naudin explicando como o som produzido com uma garrafa pode simular os sons do corpo.

Fonte: Acervo do autor.

Figura 34 – À esquerda, Naudin mostra o automóvel e a tela de referência para gravar os sons de carro. No centro, mostra sua sala técnica com seu assistente e, à direita, sua sessão de edição de *foley*.

Fonte: Acervo do autor.

A entrevista com Naudin durou cerca de uma hora. Nela, pudemos aprofundar o conhecimento sobre a sua participação nos filmes de Trier e conhecer mais a fundo o seu trabalho de *foley artist*.

A entrevista com Kristian Eidnes Andersen foi realizada no dia 21 de janeiro de 2016 e durou cerca de 1h26min. Na conversa realizada pelo aplicativo *Skype*, apenas com áudio, utilizamos os mesmos procedimentos de captura de som da entrevista com Naudin. Com Andersen, tivemos a oportunidade de ter uma visão mais global a respeito da concepção sonora dos filmes, do cenário dinamarquês de produção cinematográfica e da relação com as ideias do diretor, visto que ele tem atuado nas últimas produções, sobretudo na função de *designer* de som.

4.2 A contribuição de Julien Naudin e Kristian Eidnes Andersen na obra de Trier

Antes de iniciar as análises, julgamos importante apresentar Julien Naudin e Kristien Eidnes Andersen para compreendermos a importância desses profissionais na obra de Trier, o contexto da sua produção e a sua bagagem profissional. Devido a sua importância nas análises e na ampliação das informações de produção e o caráter coletivo da produção cinematográfica, acreditamos ser uma das funções da pesquisa ressaltar o trabalho desses profissionais.

Julien Naudin é francês e mora em Paris. Ele faz parte da tradição dos *bruiteurs*, como são chamados os artistas *foley* na França, que usam essa nomenclatura originada do termo francês *bruit* (ruído). Naudin começou atuando como *bruiteur* no início dos anos 1980 e, desde então, já acumula 365 contribuições no departamento de sons de filmes e séries de

televisão. Salvo raríssimas exceções, suas produções são quase que exclusivamente como *foley artist*. Nessa função, ele se envolveu profundamente na obra de Lars von Trier, participando de nove filmes do diretor, tendo se engajado em quase todas as produções, desde a primeira colaboração no filme *Europa* em 1990.

O aprendizado de foley pode ser encarado como algo restrito e, algumas vezes, é abordado quase como uma tradição familiar e um ofício com forte caráter artesanal. A pesquisadora Ament (2014), que se dedica ao estudo do *foley* – da sua história ao seu aspecto técnico –, na segunda edição do livro de sua autoria, destacou o trabalho dos *bruiteurs* na França, atribuindo grande relevância ao trabalho de Julien Naudin.

> Julien Naudin é um dos mais importantes artistas *Foley* da França da contemporaneidade. O seu pai, assim como seu avô, foi um dos que aprenderam com M. Plasman[144]. A profissão *bruiteur* é uma das tradições familiares. Naudin treinou seu irmão, sua esposa e sua filha para trabalhar com ele em *Foley*. É importante notar que na tradição *bruiteur*, o trabalho de *Foley* é percebido mais do que qualquer coisa como uma forma de arte. Ao invés de ser considerado parte de uma tradição fordista industrial – como em *Hollywood* – o *Foley* é considerado uma parte importante da narrativa, e o artista trabalha em estreita colaboração com o diretor. O pai de Naudin trabalhou diretamente com Jacques Tati e criou a magia do mundo sonoro de Monsieur Hulot.[145] (AMENT, 2014, p. 15)

É interessante observar a relação do pai de Julien Naudin com o diretor francês Jacques Tati, cuja relevância e contribuição para o campo sonoro do cinema destacamos no segundo capítulo da presente pesquisa. Essa relação inscreve Julien Naudin na tradição criativa do som na França. Também demonstra o quanto a sua história familiar está completamente imersa nesse ambiente, confundindo-se com a própria história dos artistas *foley* do seu país.

---

[144] Senhor (Monsieur) Plasman foi um dos desbravadores do trabalho de *foley* no cinema francês, juntamente com Pinvin (AMENT, 2014), iniciando seu trabalho na época do cinema silencioso. Eles eram chamados de *bruiteurs* ou *noise makers*. Daí a origem do termo em francês, adaptado do termo em inglês utilizado naquela época, antes de o nome do ofício ser associado a Jack Foley. Pinvin fazia as vozes, e Plasman os sons. Segundo Ament (2014), Plasman teve o seu rosto desfigurado na Primeira Guerra Mundial. Por isso, ele era mais reservado. Naquela época, eles gravavam todos os sons em uma única pista, o que obrigava a gravarem, simultaneamente, a voz e os ruídos. Qualquer erro de ambas as partes faria o trabalho recomeçar, até os dois acertarem simultaneamente.

[145] "Julien Naudin is on of France's foremost Foley artists of contemporary times. His fathers was one, as was his grandfahther, who learned from M. Plasman. The Bruiteur profession is one of family tradition. Naudin has trained his brother, his wife, and his daughter to work with him in Foley. It is important to note that in the Bruiteur tradition, the work of Foley is perceived more as that of an art form. Rather than be considered part of an industrial Fordist tradition - as in Hollywood - Foley is considered an important part of the narrative, and the artist works closely with the director. Naudin's father worked directly with Jacques Tati and created the whimsy in the sonic world of Monsieur Hulot." (Tradução do autor)

Naudin integra um pequeno grupo de profissionais de *foley* do mundo, segundo ele, na França, não existem mais de 6 profissionais dedicados ao ofício (NAUDIN, 2013). Esse país tem uma tradição de artistas *foley,* podendo ser compreendida quase como uma escola francesa, conhecida mundialmente pela sua qualidade (MICLET, 2014). É muito comum filmes rodados em várias partes do mundo demandarem o trabalho de artistas *foley* franceses.

Segundo Naudin (apud MICLET, 2014), a França tem um tratamento mais minucioso com o *foley*, fazendo várias camadas de sons. Ele próprio explica essa diferença:

> Os Yanks (...) vão no essencial, às vezes eles não gravam os ruídos dos passos, por exemplo. Eles gravam os sons que vão centrar na cena e deixam tudo de fundo. Na França, nós somos muito mais sutis e precisos, nós gravamos os sons de tudo. Isto não é nem melhor nem pior, é apenas uma outra cultura de som. Em todo caso, quando nós trabalhamos com os americanos e eles acompanham o nosso trabalho, eles ficam alucinados pela quantidade de sons que são refeitos[146] (NAUDIN apud MICLET, 2014).

Naudin destaca que essa diferença pode ser atribuída também à diferença entre os idiomas inglês e francês. Para ele, o som analisado da língua inglesa permite que sons fortes não atrapalhem a compreensão da fala. Por sua vez, as nuances da língua francesa demandam mais delicadeza e sutileza na colocação dos ruídos, para não atrapalhar a inteligibilidade da voz em francês.

As diferenças entre a abordagem da "escola" francesa e a da americana não estão apenas relacionadas à questão estética e ao detalhamento sonoro. A própria concepção acerca das salas de gravação e da forma de conceber a organização e o fluxo de trabalho é diferente. Ament (2014) destaca essas peculiaridades:

> a tradição francesa de *foley* baseia-se em diferentes etapas que têm diferentes "quartos" para cada área da casa. Ao invés de gravar todos os sons de *Foley* em um único estúdio, o método francês utiliza áreas separadas por cortinas, que têm cozinhas com água corrente e um conjunto completo de aparelhos, interior de carro com direção, painel, bancos, peças e superfícies que correspondem à parte interna[147] (AMENT, 2014, p. 16).

---

[146] "Les Ricains (…) vont à l'essentiel, parfois ils ne bruitent pas les pas, par exemple. Ils bruitent uniquement ce qui est central dans la scène et mettent tout à fond. En France, on est beaucoup plus subtil et précis, on bruite tout. Ça n'est pas mieux ou moins bien, c'est juste une autre culture du son. En tout cas, lorsqu'on travaille avec des Américains et qu'ils voient notre boulot, ils sont hallucinés par tout ce qui est refait." (Tradução do autor)

[147] "the French tradition in Foley relies on stages that have different 'room' for each area of a home. Rather than record most Foley in one studio, the French method utilizes areas separated by curtains that have kitchens with running water and a full complement of appliances, car interiors with working steering wheels and dashboards, and furniture appointments and surfaces that match anu predictable interior." (Tradução do autor)

Durante a sua trajetória, Naudin trabalhou com diretores importantes como Nicolas Winding Refn, Pedro Almodóvar, John Woo, Claude Chabrol, Mathieu Kassovitz e Alejandro Amenábar. A lista de colaborações é algo pungente. Pela diversidade de nacionalidades dos diretores citados, fica evidente que Naudin desenvolve um ritmo intenso de trabalho em grandes produções internacionais. Nesse contexto e a partir desse reconhecimento, ele começou a trabalhar com Trier. Na sua entrevista (NAUDIN, 2015), destacou a importância da sua colaboração com o diretor. E, ao conhecermos mais profundamente a sua intervenção na obra, fica notório o quanto ele contribui na criação da identidade sonora da filmografia de Lars von Trier.

Segundo Naudin (2015), sua relação com Trier é profícua; uma construção crescente, indo de um papel mais secundário, no início, a uma participação mais intensa, a partir dos anos 2000. Para o *foley artist*, "no início, Lars von Trier não gostava muito do som, o mais importante era o contato com os atores e a música. Ele começou a valorizar aos efeitos sonoros e ao *foley* em *Dancer in the Dark*" (NAUDIN, 2015).

Julien Naudin trabalha em diferentes estúdios e viaja bastante para realizar gravações. No entanto o seu ambiente de trabalho principal é a produtora de áudio *M Studios*[148], localizada em Malakoof, na região sudoeste de Paris, e gerenciada pelo irmão Gadou Naudin. O *M Studios* concentra diversos ambientes de pós-produção sonora, com salas para a gravação de *foley*, edição de som e mixagem. As salas de *foley*[149] são grandes, com vários utensílios e ambientes que propiciam a reconstrução de diversos ambientes.

No início do trabalho com Trier, Naudin se deslocava para Copenhagen – Dinamarca, onde se encontrava com os editores de som e com Trier. Nesses momentos, ele aproveitava para esclarecer alguns pontos e revisar o fluxo de trabalho em desenvolvimento. Com o passar dos anos e a solidificação da parceria, somada à facilidade de comunicação e ao tráfego de dados pela internet, eles transformaram esses encontros em conversas por Skype e Facetime. Ele destaca que esse formato ajudou na diminuição dos custos de produção (NAUDIN, 2015).

O tempo de produção do foley de um longa-metragem é algo em torno de 8 a 10 semanas, incluindo a pré-produção, as gravações e as edições. Segundo ele, "todo dia fazemos 20 minutos de gravação, editamos e enviamos para Dinamarca por um servidor especialmente dedicado a isso"[150] (NAUDIN, 2015).

---

[148] http://mstudios.fr/site2/en/home/

[149] Nesse link é possível ter acesso a várias fotos que mostram a diversidade de objetos e ambientes encontrados no *M Studios*: http://mstudios.fr/site2/en/malakoff-studio/foley/.

[150] Tradução do autor para a entrevista concedida em francês.

Naudin fala que tem dois chefes, o sound designer (Kristian Andersen) e o diretor (Lars von Trier). No início do trabalho, ele recebe duas listas de sons de *foley*, uma de Trier e outra de Andersen. Elas descrevem os detalhes de sons esperados, sensações que devem ser transmitidas e, sobretudo, informações sobre coisas que estão fora de quadro, como por exemplo: o tipo de sapato ou o piso que não está visível na cena. Para ele, as listas servem para destacar informações relevantes, mas normalmente ele segue as informações constantes na imagem.

> Eu tenho uma boa memória visual e eu consigo memorizar a cena. Eu vejo a cena eu já sei exatamente o que precisa ser feito. A abordagem de Trier é sempre mais sensorial e metafórica, dizendo o sentimento do personagem e a atmosfera geral. Andersen já é mais preciso, com demandas mais técnicas e específicas. (NAUDIN, 2015)

Naudin resume a liberdade criativa que ele tem com o diretor:

> A sorte que eu tenho é que Lars von Trier me dá carta branca. Eu tenho a liberdade de fazer o filme. Eu proponho a ele, e ele me diz algumas ideias, mas de forma geral, ele tem total confiança. Nós não temos problemas de ego. Ele é o chefe, mas para o *foley*, ele fala comigo de vez quando e diz que está ótimo (NAUDIN, 2015).

A partir da análise dos filmes, será possível constatar todo o enriquecimento da linguagem sonora agregado pela participação de Naudin na obra de Trier. A presença dele trouxe não apenas a sua contribuição artística pessoal, como também toda a bagagem da tradição francesa de *foley*.

A figura crucial para a sonoridade contemporânea de Lars von Trier é Kristian Eidnes Andersen. Andersen é dinamarquês e vive em Copenhagem. Nascido em 1966, ele tem 10 anos a menos que Lars von Trier e integra o cenário audiovisual dinamarquês de produção. Ele iniciou sua carreira profissional em 1990 e participou de mais de cem filmes no departamento de som. Ele tem o seu trabalho reconhecido e associado ao trabalho como *sound designer*. No entanto, na sua produção, ele já trabalhou em várias áreas de som no cinema, edição, supervisão, mixagem, captação. Nos últimos anos, sobretudo nos filmes de Trier, tem atuado, também, na trilha musical dos filmes.

Figura 35 – Trier, à esquerda, e Andersen, à direita, no estúdio, mostrando a sua trilha musical.

Fonte: Acervo do autor.

Trier tem na sua obra grandes parcerias com membros da equipe de som que perduram por toda a sua filmografia e demonstram uma forte continuidade nas colaborações artísticas. Antes de Kristien Andersen, quem ocupou por 15 anos a função de *sound designer* nos filmes foi o também dinamarquês Per Streit. O primeiro trabalho de Streit com Trier foi em *Europa* (1990). Ele fez o *sound design* de todos os filmes do diretor até *Manderley* (2005). Per Streit faleceu no meio dessa última produção, por isso que vemos nos créditos de *Manderley* o *design* de som assinado por Streit e Andersen. De certa maneira podemos dizer que Per Streit iniciou a concepção sonora de *sound design* na obra de Trier, que foi desenvolvida na colaboração entre esses dois *sound designers*, e intensificada nos últimos quinze anos por Andersen.

Per Streit não teve só um papel importante na obra de Lars von Trier, mas também na vida de Andersen. O falecido *sound designer* o convidou para ser aluno da Escola Nacional de Cinema da Dinamarca (*Den Danske Filmskole*), na especialidade de áudio. Nessa escola, cada especialidade tem números limitados de vagas. Após uma desistência, Streit contactou Andersen para ingressar na escola. Esse convite foi fundamental para a escolha de Andersen de aturar dentro de área sonora do audiovisual. Andersen já trabalhava como técnico de som nos estúdios, porém com um enfoque mais voltado para a gravações do mercado musical. Ele manipulava os primeiros softwares de áudio digital, nas primeiras versões do *ProTools*, e na escola ele teve contato com a tecnologia analógica que ainda era utilizada no ambiente audiovisual.

Per Streit foi o seu professor por um curto período na escola de cinema, mas, como profissional, o convidou rapidamente para trabalhar na sua equipe. Andersen iniciou seu

trabalho com Trier como supervisor de edição de som, enquanto Streit assinava o *design* de som (ANDERSEN, 2016). Após o falecimento de Per Streit em 2010, aos 52 anos, de uma doença cerebral rara que o acompanhava desde 2001 (LUNDBERG, 2010), foi natural que Andersen assumisse o *design* de som dos filmes de Lars von Trier.

O primeiro trabalho de Andersen na equipe de Lars von Trier foi em *Ondas do destino* (1996) e desde então ele esteve presente em todos os filmes do diretor, o que completa no presente momento 20 anos de parceria. Andersen sempre esteve próximo a Trier, no entanto, a partir do momento que ele se tornou o *sound designer* onde ele iniciou a participação na concepção sonora do filme. Para ele, Trier sempre teve uma atenção com o aspecto sonoro, desde as suas primeiras experiências em *Ondas do destino* a preocupação com a estética já estava presente na na produção do diretor.

É interessante observarmos como a percepção de Kristien Andersen difere de Julien Naudin, que destaca o trabalho sonoro do diretor a partir de *Dançando no Escuro*. Por integrar a equipe que supervisiona todo o som do filme, e após se tornar o *sound designer*, Andersen acompanha a integralidade do filme, desde as suas primeiras ideias até a sua finalização. Em contrapartida, Naudin está mais concentrado sobre o aspecto específico da produção dos sons de *foley* dos filmes.

Andersen relata um pouco da sua experiência inicial com Trier e Per Streit:

> Na Dinamarca, na maioria das vezes, nós temos a mesma pessoa fazer o *sound design* e a supervisão de som. E é assim que eu faço nos meus filmes atualmente. Mas, na colaboração com Per Streit ele era o chefe, *sound designer*, mas eu era o mixador, organizando o resto do time. Neste período, eu fazia os diálogos, editando, limpando e fazendo a pré-mixagem. Eu fazia também a edição dos *foley* e diálogos. Per Streit editava os efeitos sonoros mais gerais e a música. Ele não era músico, mas ele coordenava a gravação e o contato com os músicos. Naquele momento, Per era tinha o contato direto com Lars, desenvolvendo o *sound design* com ele (ANDERSEN, 2016).

O processo criativo entre Andersen e Trier começa desde os primeiros momentos da criação. Quando o diretor começa a ter as primeiras ideias para o próximo filme, ele inicia um diálogo com Andersen e vai enviando as várias versões do roteiro em construção. Dessa forma, vai se desenvolvendo um conceito de *sound design* que será aplicado de forma apropriada para aquele filme específico. Andersen comenta este processo como o diretor:

> Ele (Lars von Trier) sempre nos convida a trocar ideias como ele num período muito inicial das ideias, e você se torna parte das ideias dele muito cedo. Então, eu já entendo que tipo de filme se trata. Então muitas das suas

> sugestões sobre a atmosfera dos efeitos sonoros e como mixar já são adequados. Ele sempre nos convida a investigarmos juntos. Ele não fala "você deve fazer isso ou aquilo", mas é um convite a nós investigarmos. Isso toma muito tempo, mas ele é bom de dar um direcionamento, sem ir em cada mínimo detalhe (ANDERSEN, 2016).

A figura pública de Trier associada à imagem de alguém controverso, polêmico e com uma relação conflituosa com as atrizes dos seus filmes, não correspondem aos relatos dos profissionais e técnicos que apontam uma outra faceta do diretor. O seu processo criativo é bastante colaborativo e a relação com os seus parceiros de trabalho é amistosa. Durante a entrevista Andersen enfoca a boa relação pessoal e profissional com Trier, a identificação com a sua forma de trabalho e a liderança positiva do diretor em relação a equipe do filme.

> Ele é o meu chefe, mas também é um ótimo colega. Eu gosto dele. Ele é muito preciso sobre as coisas que ele deseja e nós trabalhamos nessas ideias. Mas, ele deixa você fazer o seu trabalho e tomar as responsabilidades por isso. Ele não vai em cada detalhe, tentando controlar tudo. Ele é muito bom em delegar trabalho e ao meu ver isso é uma ótima coisa e uma forma inteligente de se comportar como um líder do processo geral. Assim, você consegue o melhor das pessoas. Lógico que você tem que escolher pessoas que você concorda e gosta do trabalho delas. Mas, se você for em cada detalhe as pessoas não dão o seu melhor. Ele é muito bom nisso. E de forma geral, temos espaço para ideias e fazer o trabalho de forma independente. E essa é uma coisa boa de trabalha com ele. (ANDERSEN, 2016)

No trabalho com Trier, eles não falam sobre outros filmes, não sendo comum o uso de referências concretas a outros diretores. Andersen afirma que a utilização de referências é comum nos trabalhos com outros diretores, mas com Trier tudo parte do conceito que ele deseja trabalhar naquele filme. O *sound designer* reforça que o trabalho com Trier demanda um grande esforço intelectual e criativo, pois ele sempre está em busca de uma renovação da sua linguagem.

> Ele está sempre buscando novos ângulos e eu acho isso interessante. Lógico, que existem alguns recursos estilísticos que podem ser encontrado nos filmes de Lars, por exemplo uma forte presença de som mono, e concepção que o som deve acompanhar a narrativa, sem revelar muita coisa ou utilizar de clichês. Mas, eu acho que nós tentamos encontrar uma coisa nova a cada vez. (ANDERSEN, 2016)

Um dos destaques mencionados por Andersen no processo criativo sonoro com Lars von Trier é a fuga dos clichês presentes no cinema. Na concepção de Trier, nenhum som deve ser colocado simplesmente pela convenção. O diretor procura ir direto aos detalhes para fugir dessas armadilhas criativas. Andersen comentou que, uma vez, um assistente colocara um

som de máquina de hospital fazendo um *beep*, para compor o ambiente hospitalar em *Ondas do destino*. Trier pediu a sua retirada porque aquilo não agregava em nada à narrativa e não correspondia ao que era apresentado na sala médica. Esse som poderia passar despercebido para outro diretor, ou compor aquele ambiente sem maiores discussões, mas Trier tem um sentido aguçado de deixar o que realmente importa, evitando convenções habituais na representação dos ambientes sonoros.

Andersen comenta a relação entre a abordagem hollywoodiana mais recorrente e a concepção de Trier acerca do *sound design*:

> Nós (Andersen e Trier) sabemos e concordamos que o *sound design* de Hollywood não é algo que caberia para Lars von Trier. Nós não falamos desta forma, mas coisas que acontecem normalmente nos filmes de Hollywood são clichês sonoros que ele evita usar. Tem vários filmes de arte com uma utilização do som de uma forma mais narrativa. E eu acho que ele aprendeu mais com o jeito europeu de fazer *sound design*. Eu adoro *subwoofer* e gosto de fazer coisas mais impactantes, se isso for necessário para a história (ANDERSEN, 2016).

A estética de Andersen como *sound design* tem uma forte influência da abordagem musical dos sons. Ele estudou piano clássico a partir dos seus oito anos e participou ativamente da cena musical *punk rock* e *new wave,* quando era adolescente. Seu interesse por composição e gravação parecia direcioná-lo para a carreira musical, mas a sua entrada na escola de cinema mudou a sua trajetória. Para conseguir um desenvolvimento profissional, Andersen focou seus esforços na área técnica do som, e sua criatividade no *sound design*. Com isso, ele deixou de lado suas habilidades como músico para se dedicar, exclusivamente, ao campo audiovisual. No entanto seu conhecimento musical e sua vivência moldaram o seu estilo, que se utiliza intensamente da dinâmica musical como recurso estético. Nos últimos filmes de Lars von Trier, Andersen vem conseguindo unificar as suas vivências no *sound designer* com a sua criatividade musical, se envolvendo mais diretamente com a música do filme. A partir de *Anticristo* (2009), ele se fez presente como criador na equipe musical dos filmes, criando uma interseção crítica entre a área do *sound design* e a música.

4.3 *Dancer in the dark*: ruído na canção

O cinema de Lars von Trier possui alguns padrões estilísticos recorrentes. Um deles é a relação profundamente autoconsciente com elementos da tradição cinematográfica. No

entanto o diretor dinamarquês procura, frequentemente, tensionar algumas convenções características do cinema narrativo clássico (CARVALHO, 2009). No filme *Dançando no escuro,* ele revisita o gênero musical, incorporando elementos contemporâneos à trilha sonora e ampliando as possibilidades narrativas. Neste subcapítulo, aprofundaremos a análise desenvolvida no trabalho de Beltrão e Carreiro (2014).

A perda gradativa da visão constitui parte da estratégia narrativa de inserir elementos do gênero musical na narrativa do filme. Durante a primeira parte da história (até os 37 minutos), não existe nenhuma cena característica de um musical, e o filme segue apresentando o drama da personagem. Porém, a partir do momento em que a visão da personagem se torna definitivamente comprometida, o musical começa a se desenvolver. Selma busca refúgio para sua angústia na imaginação. Ou seja, entra com mais frequência no mundo onírico, que acessa a partir de padrões musicais percebidos nos sons do mundo que a rodeia.

O gênero musical é calcado na junção entre canto, letra, instrumental e dança (CHION, 1995). Portanto, a canção e a dança ocupam um espaço definidor nesse tipo de filme, podendo aparecer em diferentes contextos. No cinema narrativo clássico, a aparição da canção no gênero musical, na grande maioria das vezes, se desenvolve no ambiente diegético. Ou seja, os personagens da ficção não precisam de uma justificativa para abandonar o seu estado natural, em que ele fala normalmente para embarcar na interpretação vocal de uma música. Esse deslocamento na natureza do personagem – a fala dando lugar ao canto – constitui uma convenção já assimilada pelo público como característica central do gênero (a canção está para os musicais como o duelo para o *western*).

No filme analisado, Lars von Trier cria um contexto diegético específico para construir esse deslocamento. Os momentos em que o filme abraça o gênero musical correspondem aos momentos em que Selma tem uma divagação, uma fuga momentânea da realidade, um pequeno sonho acordada. A partir desse artifício de narrativa, o diretor cria uma justificativa para a inserção da canção.

Essa utilização corresponde ao aspecto metadiegético da narrativa sonora, no qual o som "traduz o imaginário de uma personagem, normalmente, com o seu estado de espírito alterado ou em alucinação" (BARBOSA, 2000, p. 2). No caso específico do filme, o diretor se utiliza de um modo particular de discurso metadiegético: o modelo onírico.

> [Nele,] o personagem "abandona o seu estado sensorial normal da realidade entrando num plano de percepção emocional muito aproximado de um sonho, onde permanece durante algum tempo, retornando bruscamente à realidade (normalmente por efeito de um evento diegético). (BARBOSA, 2000, p. 3)

A narrativa sonora onírica acompanha o universo lúdico da personagem principal, que constrói uma espécie de número musical onírico que ela vive intensamente, a partir dos sons do seu cotidiano: da fábrica onde trabalha, do trem em movimento que passa ao lado, de uma bandeira agitada pelo vento ou até mesmo dos sons ritmados dos seus próprios passos.

O diagrama abaixo apresenta as fases relacionadas à narrativa onírica nos seus aspectos sonoros e visuais (BARBOSA, 2000).

Figura 36 – Diagrama com modelo onírico do som metadiegético.

Fonte: Barbosa (2000, p. 3).

O esquema apresentado acima aparece em todas as cenas musicais de *Dançando no escuro*. O diretor se utiliza desse recurso como uma justificativa para a introdução do musical, que se desenvolve nesse estado de espírito alterado e particular da personagem principal. O *design* de som, realizado por Per Streit, e a supervisão de edição, assinada por Kristian Eidnes Andersen, apresentam uma peculiaridade – o arranjo musical é sempre construído a partir dos sons diegéticos das cenas. A partir do momento em que Selma consegue encontrar um padrão rítmico para os sons que a envolvem, esses ruídos vão se intensificando e criando um ritmo sequenciado (*loop*) que forma a base rítmica sobre o qual os demais elementos musicais vão sendo gradualmente inseridos.

Para melhor descrever essa operação narrativa, bem como demonstrar que o longa de Lars von Trier constitui uma renovação atualizada da tradição que ressalta a presença da canção na narrativa cinematográfica, escolhemos duas sequências musicais importantes da narrativa. Nomearemos essas sequências a partir dos títulos das canções[151]: (1) *Cvalda* (o primeiro número musical do filme, na fábrica onde ela trabalha), e (2) *I've seen it all* (número

que se passa nos trilhos do trem, no qual ela assume que está perdendo a visão).

Cvalda começa no momento em que Selma demostra estado de exaustão e dificuldade crescente de execução das suas tarefas no seu trabalho na fábrica; dificuldade, esta, gerada pela falha na visão. Cvalda é o apelido da sua companheira Kathy. Antes de iniciar a sequência musical, elas travam um diálogo, no qual Selma estimula sua companheira a dançar. Após esse diálogo, Selma para em frente de sua máquina de trabalho, fecha os olhos e procura um padrão sonoro confortável. O som contínuo do motor é intensificado, enquanto ela parece fruir aquele som da batida, como se estivesse ouvindo uma música que lhe desse prazer. A partir daí, inicia-se o número musical: Selma começa a criar e cantar a letra de uma música, e dança ao som da batida marcante. O som contínuo dos motores da fábrica se mantém, mas sobre ele ouvimos uma verdadeira sinfonia percussiva a partir dos vários instrumentos de trabalho que tocam ritmicamente: martelos, brocas, furadeiras, batidas com chapas de ferro e bacias. A letra da música é dirigida à personagem Kathy e tenta estimulá-la a dançar, transcender e adentrar o mundo dos ruídos e a música escondida por trás dos sons da fábrica. Podemos compreender, também, que a letra busca convencer o espectador a entrar no jogo musical proposto pelo filme.

Ao lado da instrumentação pouco usual na parte rítmica (a percussão é inteiramente construída com sons diegéticos, à moda do trabalho de Morricone com os filmes de Sergio Leone), temos uma instrumentação mais tradicional na parte harmônica e melódica, com uso de instrumentos sinfônicos e forte presença de naipes de metais (na primeira estrofe) e cordas (na segunda estrofe da canção). A música tem um tom alegre, e o tom orquestral cria uma atmosfera que lembra os musicais com *big bands* de jazz.

Nessa sequência, desenvolve-se uma coreografia com todos os funcionários da fábrica, que dançam animados, destoando do clima denso do ambiente. A montagem é dinâmica, com cortes rápidos e dezenas de posições diferentes de câmera, o que aproxima o número musical da estética do videoclipe. Esse estilo de edição também se distancia do ritmo mais lento da montagem que predomina nas sequências não musicais. O arranjo musical norteia os cortes da montagem, sincronizando os sons ouvidos na base rítmica com os movimentos dos operários da fábrica e os sapateados dos personagens.

No fim do trecho musical, um som contínuo da máquina utilizada por Selma vai aumentando o volume, gradativamente, deixando a impressão de que um acidente está na iminência de ocorrer. O desfecho da sequência é abrupto, com uma interrupção repentina do contexto musical predominante, para a entrada do som diegético de uma placa de aço enganchada na máquina pilotada por Selma – um acidente sem maiores consequências, mas

que expõe o problema de visão enfrentado por ela. Os colegas da fábrica se aproximam assustados e Kathy tira rapidamente a placa, ficando nítida a dispersão da personagem diante do trabalho, e deixando claro para o espectador que toda o musical não passou de um momento onírico, acessado apenas por Selma.

Figura 37 – Fotogramas da sequência *Cvalda*.

Fonte: Acervo do autor.

A sequência *I've seen it all*, por sua vez, inicia com a interpelação do personagem Jeff (interpretado por Peter Stormare), que se interessa afetivamente por Selma, perguntando se ela consegue enxergar. Eles conversam próximos aos trilhos do trem. Nesse momento, Jeff percebe que ela não está enxergando bem, e o seu único referencial para se proteger da chegada do veículo é a audição. Quando ele pergunta: "Você não consegue enxergar?", ela responde: "O que há para enxergar?".

A partir desse momento, Selma fecha os olhos definitivamente e busca encontrar um padrão rítmico no som do trem se aproximando. O som direto da cena, então, cede lugar ao ruído ritmado do motor e das rodas sobre os trilhos, juntamente com a campainha do trem, que alerta sobre a sua proximidade. Em seguida, ela entra no seu estado onírico, e o número musical começa. A base rítmica da música é construída a partir do som do trem passando sobre os trilhos. Em cima dessa base, Selma canta uma letra improvisada, enquanto uma instrumentação de cordas acompanha a cena com notas longas. A música vai se desenvolvendo, e vão se sobrepondo naipes de flautas, que dão um ar de leveza à canção. *I've*

seen it all trabalha com muita dinâmica, alternando momentos de delicadeza e trechos de muita pressão sonora, característicos do trabalho musical da cantora Björk.

Figura 38 – Selma dança nos vagões do trem com os bailarinos durante a *performance* da música *I've seen it all*.

Fonte: Acervo do autor.

A canção é apresentada como um diálogo entre os dois personagens. De um lado, Selma defende que já viu tudo que tinha de ver; de outro, Jeff ressalta tudo o que ela ainda não viu no mundo. A letra da canção cita a beleza de monumentos da humanidade, como a Torre Eiffel, a Muralha da China e o Empire State Building. O refrão reforça, de maneira delicada, que ela já está satisfeita com tudo o que viu, e na sua poética afirma a dificuldade da personagem em aceitar o fato de estar perdendo a visão.

No meio da sequência, alguns homens iniciam uma coreografia de dança em cima dos vagões do trem em movimento. Estes são abertos e permitem várias tomadas com planos gerais, criando um panorama amplo a partir do qual a cena se desenvolve. Os homens vestem roupas de operários e desenvolvem uma dança rígida, robótica, com movimentos fortes e marcados. No final da sequência, os dançarinos formam um coro masculino, com vozes graves e fortes que se contrapõem à dramaticidade da interpretação de Björk. O coro reforça o refrão da música, enfatizando o discurso da personagem Selma. O trem vai se distanciando da câmera, enquanto os operários carregam Selma nos braços no último vagão. A sequência termina com o som contínuo da batida do trem que a iniciou. O som direto então reaparece, ficando claro o retorno à narrativa dramática do filme.

A trilha sonora apresenta momentos de integração ousada entre efeitos sonoros, música e diálogos, eliminando as fronteiras normalmente rígidas entre as três áreas e permitindo que elas se interpenetrem de forma bastante original. O fato de o filme possuir números musicais favorece essa integração, visto que o gênero se caracteriza por uma inserção maior e mais natural da canção no filme (CHION, 1995). Em *Dançando no Escuro*, vemos uma peculiaridade na utilização dos elementos sonoros (diálogos, efeitos sonoros e música) na criação da trilha sonora. O filme apresenta uma composição complexa de uma trilha que envolve todos os elementos sonoros em contínua sincronia, integrando áreas que, muitas vezes, atuam de forma separada no cinema. Se esse processo termina por criar áreas estanques de utilização do som, onde os elementos sonoros – música, diálogos e efeitos sonoros – (DANCYGER, 2007) têm processos criativos desenvolvidos de forma isolada, isso não ocorre no filme de Lars von Trier.

As sequências analisadas demonstram a forma engenhosa como o roteiro cria um espaço onírico para Selma e, assim, oferece à equipe de *sound design* uma oportunidade (não desperdiçada) para que a música, que normalmente ocupa um lugar fora do espaço fílmico, venha se integrar à narrativa com mais naturalidade, apresentando influência clara da estética criada por Ennio Morricone nos anos 1960.

A partir da observação do uso dos elementos sonoros do filme, constatamos uma perspectiva convergente dos processos criativos. A estratégia do *sound design* permite criar uma atmosfera coerente com a narrativa, que potencializa o discurso e caracteriza o mundo interior da personagem central. Nesse sentido, o processo criativo aponta para a elaboracão de uma trilha mais complexa do que o normal, sugerindo novas possibilidades estéticas e criativas. Ao utilizar o formato da canção para borrar as fronteiras entre vozes, música e efeitos sonoros, *Dançando no Escuro* lança um novo olhar sobre o gênero musical e propõe uma forma peculiar de estruturar os elementos que compõem a trilha sonora.

Dois aspectos interessantes do processo criativo podem ser destacados a partir das entrevistas e dos comentários de Julien Naudin e Kristien Andersen. O primeiro aspecto está relacionado à utilização dos sons de *foley* nesse filme. Normalmente, nos musicais, as canções são produzidas pelo departamento musical, formado pelos compositores, músicos que se envolvem na produção das trilhas. Neles, essas trilhas são feitas anteriormente para que os atores possam dublar nas cenas, simulando o canto, e os dançarinos tenham uma referência rítmica para realizar a sua coreografia. O diferençial em *Dançando no Escuro* é que os sons característicos dos ambientes que compõem a música foram gravados pelo *foley artist,* e não pela equipe musical (NAUDIN, 2015).

O processo de criação dos sons nesse filme foje de fato às convenções estabelecidas no gênero musical. As informações colhidas junto a Naudin revelaram um aspecto particular que seria impossível conhecer a partir do acesso exclusivo ao *making of* disponível. Na sua entrevista, Naudin (2015) descreveu o seu processo. Inicialmente, ele recebeu um roteiro feito por Lars von Trier e Björk dos sons que deveriam estar presentes em cada sequência. Juntamente com isso, estava de posse das imagens e da música enviada pela cantora islandesa, como uma referência para inserir os ruídos musicais. A base musical enviada dispunha de poucos elementos instrumentais, algumas cordas e a voz de Björk bem presente. A partir dessa guia, ele ia criando o arranjo musical para os sons pensados para aquela cena.

A função desenvolvida por Naudin se compara muito mais ao trabalho de um músico percussionista ou produtor musical, que cria batidas eletrônicas, do que ao ofício do *foley* artist. Quando, na entrevista, ele revelou o seu processo de criação dos sons utilizado nesse filme, instigou-nos a repensar a análise proposta no artigo desenvolvido por Beltrão e Carreiro (2014). No período de pesquisa da tese, antes do acesso a Naudin, acreditávamos que o som teria sido criado de forma tradicional. Depois do acesso a essa nova informação, descobrimos essa particularidade quanto à criação sonora.

Nos créditos desse filme, Bjork aparece como a única responsável pela trilha sonora, e Naudin não é citado como membro do departamento musical. Entretanto, a partir da entrevista, apuramos que a participação de Naudin execede o campo de atuação do *foley,* exercendo um papel de músico e arranjador. De fato, o tratamento dado ao som criado por ele é fundamentalmente musical. Os sons de Naudin funcionam de modo equivalente ao da percussão numa orquestra, explorando as frequências sonoras (grave, médio e agudo) a partir dos sons ambientes. Desse modo, ele apresenta um arranjo complexo, com grande riqueza de timbres, regendo musicalmente os sons presentes ao redor da narrativa do filme.

Outro aspecto importante revelado na entrevista com Andersen (2016) diz respeito à concepção de mixagem utilizada. Tudo partiu do conceito criado por Trier e Per Streit de criar uma dinâmica discrepante entre as cenas musicais e as cenas diegéticas que exploram a crueza do cotidiano da personagem. A partir desse conceito, surge uma regra na utilização dos canais de mixagem, seguida durante todo o filme. Essa regra estabelece que as cenas do cotidiano da personagem utilizem apenas os canais frontais da sala, com os diálogos em mono e os ruídos em estéreo. Nos momentos musicais, ele utiliza os seis canais disponíveis no sistema 5.1, enfatizando os graves no LFO e a espacialidade no *surround*.

É interessante observar como um conceito geral do filme consegue influenciar aspectos particulares dos procedimentos sonoros. Esse fato nos mostra a possibilidade de uma

abordagem criativa em aspectos comumente associados a um direcionamento mais técnico. Tal perspectiva estimula o desenvolvimento de uma mixagem que contribui diretamente na narrativa.

A diferença na mixagem deixa claro o ambiente onírico criado pela personagem e o tratamento musical dado à cena. A diferença não acontece apenas no ambiente sonoro. A montagem (mais rápida), a fotografia (planos mais curtos, mais fixos e muitas posições de câmera) e a própria finalização de cor (menor profundidade) ganham um ar mais hollywoodiano nos trechos musicais, dialogando com o imaginário da personagem, que cria o seu próprio número musical. Esse procedimento já se fizera presente no filme *Ondas do destino*, no qual todo o som do filme utiliza diálogos em mono e o som ambiente no estéreo frontal. Apenas na sequência final, na qual soam os sinos, utilizam-se todos os canais do 5.1. Dessa maneira, verificamos um aprofundamento da sua linguagem, explorando mais intensamente o recurso estético apresentado em *Ondas do destino,* no destacado trabalho de *sound design* do filme *Dançando no Escuro*.

Nas entrevistas, foi possível perceber o quanto a carga emocional dos filmes de Lars von Trier comove não apenas o público e osatores, como também os profissionais envolvidos na parte técnica. Ao mencionar o trabalho em *Ondas do destino,* Andersen (2016) revela: "Todas as vezes que nós estávamos editando as vozes e diálogos, eu, Lars e Per Streit, na parte que Bess está morrendo, mesmo se já tínhamos visto o filme, trezentas vezes, pois estávamos editando e trabalhando nele, ainda chorávamos. Era louco!".

Andersen (2016,) destaca a importância de tais dinâmicas que criam um contraponto entre sons mais intensos e mais brandos, e entre a utilização de poucos canais de mixagem e toda a gama do 5.1, para criar um impacto no público:

> Eu uso este tipo de dinâmicas com muita frequência. Se você usa o *sounroud* completo todo o tempo isto não causa efeito. Se você limita o espectro de som em sequências inteiras, por exemplo, eu considero que é muito interessante usar esta dinâmica. Eu sempre sigo o sentimento, o drama e a visão geral do filme, e eu uso a dinâmica para isto. Quando algo não é necessário, eu desprezo criando uma pequena janela.

Ao analisar o filme *Dançando no escuro*, percebemos a riqueza do seu processo criativo e a maneira como o conceito sonoro pensado para ele implicou uma nova abordagem dos procedimentos técnicos em todas as áreas da trilha musical.

4.4 *Dogville*: entre o audível e o invisível

As ideias lançadas no manifesto *Dogme 95* estão presentes no filme, embora não possamos dizer que este segue estritamente a "cartilha" do movimento. Contudo ele compreende uma certa simplicidade que reitera os fundamentos lançados em 1995. A câmera na mão, a ausência de cenário e os deslocamentos temporais e geográficos são marcas diretas do manifesto. No entanto, do ponto de vista sonoro, o filme quebra todos os preceitos do *Dogme 95*, seja pela presença da trilha musical, seja pela inserção do trabalho do *foley artist* na pós-produção.

Figura 39 – A imagem mostra a composição do cenário em *Dogville*.

Fonte: Acervo do autor.

O filme foi todo rodado em um galpão, e o cenário é composto por algumas marcações no chão (no formato de planta baixa) que delimitam as ruas, as casas, o nome dos moradores, os objetos, os lugares e os animais presentes na pequena cidade de Dogville. A direção de arte do filme insere apenas alguns objetos de cena que caracterizam os ambientes internos das casas (cadeiras, cama, rádio etc.) e o ambiente externo (banco, rochas etc.) que destoam do cenário plano das marcações no chão.

> O fato do próprio nome do filme ser o nome da cidade já é um indício de que o espaço é um dos principais personagens do filme. Na verdade, o fato de que não existe uma cidade faz exatamente com que esse espaço se evidencie,

> causando um grande estranhamento para o(a) espectador(a). (OLIVEIRA, 2008, p. 6)

A incompletude observada nos elementos visuais do cenário não é acompanhada pela trilha sonora. Os efeitos sonoros apresentam uma vasta quantidade de informações e causam um efeito estético inusitado, por não haver um correspondente imagético. Ouvimos sons dos animais do local (latido de cachorro, cantar de pássaros), dos movimentos dos personagens (abrindo a porta, arando o campo) sem, no entanto, visualizar nenhum desses elementos.

A supressão no plano imagético cria uma suspensão no âmbito diegético do filme. A diegese é baseada na verossimilhança apresentada no filme e na capacidade de acreditarmos na realidade apresentada na tela. O cinema narrativo clássico se apropria desse procedimento diegético e investe vários esforços para atingir uma verossimilhança ou intensificação da realidade. Aumont (2008, 2008, p. 150) desenvolve essa relação diegética no universo ficcional:

> A impressão de realidade baseia-se também na coerência do universo diegético construído pela ficção. Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire a consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente.

A partir do momento em que somos apresentados a um cenário vazio, com poucos elementos visuais, uma sensação de estranhamento nos acomete. Temos um desconforto ante uma obra que não se baseia no repertório de códigos tradicionais do cinema. Esse parece ser um dos principais traços brechtianianos da obra em questão. O espectador (público) precisa completar os sentidos, sendo levado ao questionamento sobre o fazer artístico e o processo de construção da realidade narrativa no filme.

Dois profissionais têm um importante papel na construção sonora de *Dogville*: Per Streit, que assina o sound design, e Kristian Eidnes Andersen, responsável pela supervisão da edição de som (*supervising sound editor*). Os dois têm uma constante parceria com Lars von Trier e são peças fundamentais no desenvolvimento das ideias sonoras ao longo da carreira do diretor.

O *design* de som de *Dogville* nos possibilita refletir sobre a relação som – imagem de uma maneira peculiar. A sincronia é utilizada em alguns casos quando a mímica de um movimento que envolve um objeto pode ser ouvida como se de fato ele estivesse lá. Dessa

maneira, podemos abordar fenômenos que evidenciam a escuta (audível) e suprimem o visível (invisível).

A supressão dos aspectos visuais atribuirá algumas funções específicas para os efeitos sonoros nesse filme. Podemos sistematizar essas utilizações por meio da seguinte tipologia: demarcar a passagem do tempo, sons do dia e da noite; ambientar o filme, indicando o espaço onde o filme se passa com os sons característicos; auxiliar na imersão do espectador e na compreensão dos espaços sonoros e visuais; sincronizar alguns movimentos dos personagens que simulam ações com objetos inexistentes.

A primeira sequência analisada se localiza no prólogo do filme, logo nos primeiros minutos. Após sermos introduzidos com uma visão completa do cenário, um *plongée*[152] nos imerge dentro da realidade de *Dogville*. Em casa,Tom Edison conversava com seu pai, Thomas Edison, interpretado por Philip Baker Hall, quando resolve sair e caminhar pela única rua do vilarejo (*Elm Street*). A rua pode ser visualizada na figura, bem como a casa de Tom. Como podemos observar na imagem, sua casa é representada por traços brancos no chão, o nome indentificando-a (*Thomas Edison's House*[153]). Nela, temos alguns objetos de cena: uma cadeira de balanço, uma escrivaninha repleta de livros com uma cadeira, uma cristaleira e um rádio. A comprenssão dos limites dos espaços se faz pelas demarcações em formato de planta baixa.

No momento em que Tom decide sair, ele faz o gesto como se estivesse abrindo uma porta. Todavia, no plano visual, não existe uma porta que separe o ambiente da casa da rua. Enquanto Tom imita o movimento de abertura de uma porta, ouvimos o som de uma porta se abrindo. Nesse momento, temos o primeiro choque diegético do filme, ao sermos impulsionados a imaginar objetos que foram suprimidos do campo visual, mas que estão presentes no campo sonoro.

[152] Nome em francês que significa *mergulho* e corresponde ao plano cinematográfico no qual esse fenômeno é representado pela câmera.
[153] Casa de Thomas Edson. (Tradução do autor)

Figura 40 – Fotograma do momento em que Tom (ao centro) abre a porta invisível da sua casa.

Fonte: Acervo do autor.

Na sequência analisada, constatamos um tensionamento do *contrato audiovisual*. Segundo Chion (2011), ele é "uma ilusão que se encontra, para começar, no centro da relação mais importante entre som e imagem" (CHION, 2011, p. 12). Dentro do contrato audiovisual, o autor destaca um aspecto relevante do som: a noção de *valor acrescentado*. "Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo que um som enriquece uma determinada imagem." (Ibid., p. 12)

Essa suspensão do referido contrato resulta em um estranhamento inicial, apresentando a diferente perspectiva adotada pelo diretor. No caso analisado, o som não atua apenas como um *valor acrescentado,* mas como a própria existência do objeto sublimado no campo visual. O som da porta nos projeta para o campo dos signos sonoros, onde o que ouvimos não é a representação de uma porta precisa verossímil ao referencial imagético, mas, sim, um som genérico de porta que ilustra a ação do personagem.

Nesse primeiro momento desta sequência, somos levados a entender que o diretor visa nos apresentar elementos sonoros que servem para demarcar a realidade objetiva sugerida pelos poucos elementos visuais. Porém, logo após a abertura da porta, Tom inicia sua caminhada pela rua e dirige a palavra a sua vizinha Olívia (interpretada por Cleo King), enquanto ela cuida da sua filha paralítica June (Shauna Shim). Olívia se encontra dentro de casa. No entanto o fato de ela estar em um lugar separado da rua não a impede de dialogar com Tom. Dentro da realidade diegética, apresentada no início da sequência, eles não estariam se vendo, nem poderiam conversar, pois ali existiria uma parede "invisível". A

licença poética pela qual o diretor opta cria uma tensão constante em relação à diegese e mostra como essas barreiras são concebidas no filme de forma fluida.

No minuto seguinte (3:38), o garoto Jason (Miles Puriton) entra em casa, e o som da porta "invisível" é utilizado novamente. Essa ação será repetida várias vezes. É interessante perceber como, ao longo do desenvolvimento da narrativa, nós vamos nos naturalizando com esses movimentos. A estranheza causada no primeiro instante passa a ser assimilada, e a narrativa nos convida a uma imersão e à utilização do complemento mental das ausências de informações visuais.

Em relação à mixagem do filme, temos uma abordagem tradidiconal. Como acontece recorrentemente no cinema, a voz se encontra no central, com maior presença, e nos canais frontais (*L* e *R*), com um pouco de *reverb*[154]. Os sons que representam a realidade da pequena cidade são localizados nos canais centrais. Contudo, quando ouvimos sons do vento, de tiros ou do que represente coisas distantes, aciona-se o *surround*. Quanto mais perto das bordas do cenário, mais escutamos sons da natureza, também colocados no *surround*. A música é tocada também nos canais traseiros.

Do ponto de vista da mixagem, não contamos com uma utilização inovadora. Porém a grande contribuição do filme se efetiva do ponto de vista da criação sonora. A retomada da tradição dos sonoplastas do teatro e do *bonimenteur* do início do cinema cria uma presença forte do som na narrativa fílmica. *Dogville* nos apresenta uma atraente contradição, em que a ausência de alguns elementos visuais impulsiona a novas camadas de compreensão e à explicitação de algumas características e funções dos efeitos sonoros.

Um dos pontos destacados por Andersen (2016) é que Lars von Trier procura explorar novos conceitos sonoros a cada filme. Isso, de fato, pode ser observado em *Dogville*. Ele explicita o processo de criação do som:

> Nós fizemos junto com Lars von Trier um mapa no qual descrevíamos a superfície e a parte da cidade retratada e usamos isso matematicamente para colocar os sons do *foley* e coisas assim. Foi muito engraçado porque junto com Julian nós decidimos que deveríamos incorporar os erros. Nós não usamos as melhores gravações em todos os momentos. Usamos bastante material do som-direto, nós não sonorizamos todos os passos, o som não é perfeito (Ardersen, 2016).

Essa imperfeição proposital apresentada no som dialoga com aspectos teatrais propostos pelo filme. A suspensão criada entre a ausência de alguns elementos visuais e a

[154] Nome dado ao efeito que reproduz a reverberação do som, caracterizando a imersão dos sons nos ambientes, de um pequeno quarto até a representação no interior de uma catedral.

presença de elementos sonoros é novamente tencionada pela imperfeição trazida na abordagem do *saund design.*

Andersen (2016) busca a criação de uma sonoridade original a partir da captação de sons específicos para cada filme. Ele praticamente não usa o banco de sons disponíveis no mercado e, quando o faz, procura manipulá-los para que ganhe originalidade. Além disso, ele cria seu próprio banco a partir de suas gravações pessoais.

Naudin (2015) aponta que o desafio da gravação desses sons de *fouley* foi relativamente simples:

> Não existia uma referencia visual, mas as pessoas, por exemplo, abriam uma porta, então eu simplesmente sonorizava este movimento. Eu trouxe algumas portas para o estúdio e eu mesmo fazia os sons. Não era muito importante a cor da porta, o importante era sentir uma porta que se abre e que se fecha indicando que as pessoas abriram e fecharam-na.

No caso acima, o caminho seguido por Naudin era mais óbvio e generalista, apoiando-se sobre as imagens disponíveis. Em outros casos, ele recebia uma lista de Lars von Trier e Kristien Andersen na qual se baseava para usar a sua criatividade. Naudin (2015) destaca:

> É necessário inventar. O chão no set de filmagem era de madeira mas eu coloquei terra, gravetos e cascalhos. Eu tinha uma lista dizendo: Nicole Kidman caminha dando quatro passos no cascalho, depois sobre uma pequena ponte de madeira e depois no asfalto. Eu tinha uma lista e eu fazia. Era como uma partitura musical e como se eu fosse um músico.

Dogville tem uma especificidade que demandou um trabalho intenso para Naudin. O fato de a câmara e várias tomadas serem filmadas em *plongée* fazia com que, no quadro, fosse possível visualizar toda a cidade ao mesmo tempo. Isso exigiu de Naudin que ele sonorizasse todos os elementos visuais constantes na tela, pensando nos elementos que estavam presentes na esquerda, no centro e na direita, além de cada pessoa presente no quadro. Ela revela que, muitas vezes, tinha entre setenta e oitenta pistas de áudio com os ruídos, quantidade que considera muita. Naudin explica que, normalmente, uma cena tem em média entre 15 e 30 faixas. Esse fato mostra a característica minuciosa já destacada na tradição francesa de *foley,* podendo-se fazer uso de um nível alto de detalhamento.

Um fato curioso revela a inventividade necessária para se tornar um *foley artist*. Na última cena de *Dogville*, ouvimos o latido forte de um cão, representado por um marco no chão; no último instante, porém, é apresentada a imagem de um pastor alemão. Não dispondo

de um cachorro desse porte, Naudin registrou o som do seu cachorro de menor tamanho e com um latido mais agudo. Em seguida, com o auxílio de filtros de áudio, ele acentuou as frequências médias e graves simulando o som forte e presente do pastor alemão.

4.5 *Anticristo*: os sons da natureza selvagem

Anticristo é o primeiro filme da última trilogia, *Depressão,* e surge da indagação do diretor acerca da criação do mundo. Ele lança a possibilidade de a natureza ser uma criação demoníaca (que ele nomeia "anticristo") (SOERENSEN; CORDEIRO, 2010). Essa premissa norteará a parte sensitiva do filme, mostrando uma natureza cruel e selvagem, em que a força criadora é algo voraz e incontrolável. Durante o roteiro, é muito frequente a presença de animais no Éden, em cenas que mostram o lado mais brutal da sobrevivência na terra. Longe de ser uma natureza bucólica, com sons agradáveis e suaves, a perspectiva do filme era contrastar esse direcionamento, apresentando sons mais impactantes, causando um certo desconforto.

Esse arcabouço conceitual foi o principal caminho para se criar o *design* de som do filme. Lars von Trier tinha demandas específicas para o som nessa obra, e dois conceitos foram fundamentais para a criação: 1) a utilização de sons da natureza com uma certa crueldade e 2) sons internos do corpo, na perspectiva da personagem principal. Esses dois aspectos influenciarão diretamente a criação sonora do *foley*, do *sound design* e da trilha musical. Mais uma vez, o conceito apresentado por Trier se desdobrará em regras claras para a criação dos sons do filme.

Anticristo expõe uma nova faceta de Kristian Eidnes Andersen, visto que, na sua extensa colaboração com Trier, ele sempre atuou na supervisão, na edição e no *design* de som. No entanto, nesse filme, ele assinou também a trilha musical, que é pouco tradicional e se baseia na utilização de drones[155] criados a partir de sons da natureza.

Andersen (2016) afirma que passou muito tempo captando sons naturais, rochas, galhos, gravetos. Após essa captação sonora, ele criava os *samplers* no computador e manipulava os sons, estendendo a sua duração e diminuindo a sua altura, para que alguns soassem mais graves. O resultado foram trilhas que mostram a força da natureza e o poder da terra, como algo incontrolável e envolvente.

[155] Estilo musical minimalista que enfatiza o uso de sons contínuos repetidos e sustentações de notas, também conhecidos como nota pedal.

A investigação dos detalhes do processo criativo do filme nos revela como os desafios conceituas existentes no *design* de som se materializam no seu fazer prático no filme *Anticristo*.

Figura 41 – Fotogramas mostrando a imersão no universo sombrio da história.

Fonte: Acervo do autor.

A sequência que se localiza a partir de 6min30s apresenta a personagem principal repousando no quarto de hospital, após o enterro do filho. O diálogo com o marido carrega uma densidade emocional demonstrada sutilmente e introduz o drama vivido pela personagem. No final dessa sequência, após uma discussão entre os dois, a personagem interpretada por Charlotte Gainsburg fecha os olhos e parece entrar em outra esfera emocional. O plano que a enquadra no leito mostra, ao fundo, uma estante com alguns medicamentos, um copo com água, um abajur e, no centro do quadro, um jarro com água turva, contendo uma planta.

O objeto central se transforma na imagem principal com a câmara realizando um *zoom in,* no qual, a cada segundo, o espectador vai se aproximando do jarro até entrar naquela estrutura imagética que revela o detalhe da água e da planta. Ao nos aproximarmos desse amálgama, temos contato com uma água turva de tom esverdeado. Tal imagem nos transporta para um ambiente distante daquela sala asséptica de hospital. É o primeiro momento em que temos a representação da força selvagem da natureza a partir de um simples detalhe.

No momento em que se inicia a imersão no vaso, pela primeira vez, nos é revelada a abordagem de *sound design* que caracteriza o filme. Juntamente com o movimento de câmara, ouvimos a transição do som da sala do hospital para um drone que simula um som grave e contínuo, como se estivéssemos entrando num túnel que simboliza a imersão na natureza selvagem. A partir desse momento, é explicitado o tipo de natureza evocada pelo som do filme, como algo que foge aos clichês bucólicos e enfatiza o lado sombrio presente nos reinos animal e vegetal.

A relação existente entre a fotografia e o som faz-nos imergir no mundo emocional da personagem. A discrepância entre o som direto e a fotografia naturalista para esse momento, quando a imagem ganha uma abordagem mais abstrata, e o som uma vertente não naturalista, fornece elementos que antecipam o drama existencial da personagem. Essa pequena passagem é uma pista que será intensificada ao longo do filme.

Esse procedimento criativo se assemelha ao utilizado no filme *Dançando no Escuro*, no qual Selma ativa o seu mundo psicológico e fantasioso em momentos oníricos. No caso apresentado em *Anticristo,* o mundo psicológico da personagem é algo perverso e devastador. Podemos estabelecer uma relação entre essas duas criações, considerando, entretanto, que elas seguem caminhos opostos. Enquanto Selma cria um mundo majoritariamente positivo e musical, a personagem central de *Anticristo* revela um ambiente psicológico marcado por uma força demoníaca presente na natureza.

Naudin (2015) destaca os elementos utilizados por ele na criação dessa cena, com o intuito de simular o som interno do vaso. Ele se utilizou de um aquário, microfones à prova d'àgua e outros objetos envoltos em preservativos para não serem danificados. Dessa maneira, ele consegue representar o som interno do vaso a partir dessa abordagem criativa para o *foley*.

A apresentação do drone como elemento narrativo do design de som pode ser compreendido como um ineditismo na obra de Lars von Trier. Apesar de existirem algumas nuances deste recurso em outros filmes, apenas em Anticristo ele é intensamente explorado. O drone é muito utilizado no cinema contemporâneo, sobretudo em gêneros audiovisuais que se utilizam da ideia de mistério, criação de suspenses na trama, e situações que fogem ao controle humano do mundo diegético.

A adesão ao recurso do drone demonstra uma versatilidade do diretor e da sua equipe de som, bem como a utilização estética de recursos de outros gêneros cinematográficos. Durante o filme, o drone, que normalmente é produzido a partir de notas musicais contínuas, tem como material sonoro de base os sons criados a partir do *foley artist*.

Naudin buscou fornecer uma extensa gama de matéria-prima que foi retrabalhada pelo sound designer. Além dos sons fornecidos por Naudin, Kristian Andersen produziu uma vasta biblioteca sonora com ruídos da natureza que foram manipulados por ele com o objetivo de encontrar texturas que traduzissem um lado sombrio da natureza.

A composição do universo pessoal da personagem principal é criado a partir de dois recursos sonoros: o drone e a intensificação dos sons diegéticos. Esses dois elementos combinados traduzem o estado emocional da personagem. O drama existencial vivido por ela transforma a percepção que tem do mundo.

O foco na apresentação dos sons que ilustram o universo íntimo e psicológico do personagem feminino aparece constantemente na filmografia de Lars von Trier. Nesse aspecto, podemos verificar semelhanças com a criação sonora do filme *Dançando no Escuro*. Nele, a intensificação dos sons diegéticos se transforma em uma base rítmica que se desenvolve em uma canção e culmina com uma *performance* musical com danças e cantos sincronizados.

Por sua vez, em *Anticristo* esses momentos de intensificação são concebidos de outra maneira. Longe da relação de conforto gerado por uma canção que dialoga com o gênero musical, as composições criadas por Kristian Andersen são obscuras e abstratas, dialogando com vertentes experimentais da música e da arte sonora. Nesses grupos de composições que compõem a trilha musical, encontramos uma aproximação com as esculturas sonoras (*sound sculpture*) do artista norte-americano Bill Fontanna, por exemplo.

Anticristo marca uma nova colocação de Kristian Andersen no papel criativo dos filmes de Lars von Trier. O artista sonoro amplia seus horizontes assumindo, também, a composição de uma trilha musical concebida a partir da manipulação de sons da natureza. É importante observar que, mesmo rm se tratando de sons abstratos e de difícil identificação, esses trilhas são concebidas como música que integra a trilha musical comercializada do filme.

A trilha musical do filme em questão é composta pela faixa *Lascia Ch'io Pianga* (Handel), que aparece no epílogo e no prólogo (mais uma vez surgem estruturas literárias nos filmes do diretor) do enredo, além das seis músicas compostas por Andersen: *Intro*, *Train*, *Foetus*, *Attic*, *Credits Pt. 1*, *Credits Pt. 2*.

As faixas assinadas pelo *designer* de som apresentam uma diversidade de atmosferas, porém com a predominância do clima sombrio percorrendo todas as composições. O sons contínuos (drones) estão presentes em toda a temporalidade das faixas, servindo como um fio condutor onde outros ruídos vão se sobrepondo. Na maioria das vezes, os drones são feitos a

partir das baixas frequências. Algumas vezes, todavia, encontramos sons contínuos gerados a partir de frequências mais agudas, como nas faixas *Train* e *Credits Pt. 1*.

As composições originais foram concebidas especificamente para as sequências nas quais elas são inseridas. Além dos sons contínuos destacados acima, temos uma densa carga rítmica com ciclos musicais intercalados por ataques, normalmente oriundos de uma instrumentação mais aguda. Essas inserções produzem um forte efeito dramático e um sobressalto no espectador, que é surpreendido pela introdução inesperada desses sons. Essa construção sonora se aproxima também das trilhas musicais dos gêneros de suspense e horror, mesmo tendo uma elaboração mais refinada e sutil.

O *sound designer* Kristian Eidnes Andersen construiu sua relação com o universo sonoro a partir do seu envolvimento com projetos musicais. Porém, devido ao comprometimento exigido no contexto cinematográfico, a sua atuação como músico e compositor ficou em segundo plano. *Anticristo* representa a retomada da sua verve musical, porém com toda a bagagem acumulada pelos anos de atuação no cinema (ANDERSEN, 2016).

A realização do *foley* por Naudin demonstra aspectos interessantes do seu processo criativo. No intuito de mostrar a percepção corporal interna da personagem para sons do mundo externo, ele criou a seguinte solução: introduziu um microfone da marca DPA na cloaca de uma galinha morta, colocando-a perto dele durante as seções de gravação do foley (NAUDIN, 2015). O microfone captava o som interno dentro do animal, simulando uma percepção interior do corpo humano.

Ament (2014) menciona esse fato. Entretanto, na entrevista com Naudin (2015), foi possível aprofundar os detalhes dessa captação sonora. Naudin utilizou a galinha com um microfone, em várias cenas, como captação auxiliar somada à gravação tradicional do *foley*. Segundo o artista, ele posicionava a ave dentro de uma bacia, e esta captava o som que estava sendo produzido para o *foley* de cada cena, constituindo um ponto de escuta particular, demonstrando a resonância corporal de um organismo que recebe, sente e reage à reverberação dos sons do mundo exterior.

> Eu recebi duas listas de sons. Ele (Lars von Trier) me diz coisas meio loucas, como por exemplo: nós temos que sentir que a mulher se sente suja ou nós devemos sentir o som que vem do interior do corpo. Eu não poderia introduzir um microfone com a acidez do estomago então escolhi uma galinha, coloquei numa mesa, introduzi o microfone nela e eu gravava com ela do lado. Então eu fazia os passos ao lado dessa captação. Eu utilizei um

> microfone lapela fixado no cabelo para captar os sons mais naturais. (NAUDIN, 2016)

A partir desse comentário de Naudin, podemos adentrar o formato criativo utilizado por Lars von Trier e sua equipe. O diretor entrega uma lista de sons a Naudin, a qual, muitas vezes, descreve apenas as sensações que ele deseja expressar através dos sons. Por sua vez, Naudin revela toda sua força criativa, traduzindo, de maneira original, os *insigts* do director em decisões técnicas e artísticas.

É interessante observar que, no caso da inusitada captação sonora envolvendo a galinha, temos uma situação curiosa, em que, de um lado, dispomos de uma tecnologia que possibilita o acesso a microfones minúsculos e de alta precisão; de outro, a sagacidade do *foley artist,* que busca soluções criativas e originais. A escolha da galinha como elemento da criação, numa analogia ao corpo humano, mostra como, apesar de termos um domínio contemporâneo dos procedimentos técnicos, a criação sonora conserva aspectos artesanais, nos quais a inventividade dos artistas constitui um componente fundamental no processo.

No desenvolvimento do *sound design* e do conceito sonoro do filme *Anticristo,* predominam a narrativa a partir da chegada do casal no bosque, denominado Éden. Nesse novo ambiente, o universo diegético que revela o mundo dentro de uma percepção mais naturalista duela com uma percepção mais sinestésica, segundo a qual é ressaltado o aspecto sombrio da natureza. Nesses momentos, com frequência, utiliza-se a câmera lenta, como na sequência 53min e 10seg, representada abaixo.

Esses momentos de conexão com a natureza selvagem são apresentados numa transição que muda a abordagem visual e sonora. Saimos do som direto e naturalista da imagem fotografada, com planos convencionais, para planos em câmera lenta, com uma composição sonora que ignora os sons diretos e uma abordagem objetiva do mundo, indo para uma imersão dentro de um ambiente sonoro particular.

Os sons desses momentos não são facilmente identificáveis e nos fazem adentrar em uma percepção sombria da realidade sonora, com ruídos graves, drones marcantes numa sinfonia desconstruída. Esse procedimento descrito acima se repetirá em vários momentos da narrativa, intensificando o drama apresentado no enredo e nos conduzindo a um mundo cada vez mais perverso e soturno.

Figura 42 – Personagem com a imagem em câmera lenta com um drone como atmosfera sonora.

Fonte: Acervo do autor.

Para criar essa atmosfera, Lars von Trier e Andersen adotaram alguns procedimentos e regras. Nas primeiras ideias em torno do conceito sonoro do filme, eles decidiram criar a trilha musical nos momentos em que existe uma intensificação do ambiente selvagem da natureza somente a partir de sons naturais. Assim, durante meses, Andersen dedicou-se à captação de sons da natureza como rochas, pedras, cascalhos, gravetos. A partir daí, colocava esses sons no computador e os manipulava, procurando extrair novas sonoridades que resaltassem o conceito geral do filme. Esses sons serviram como elementos essenciais à criação abstrata de Andersen.

Durante a entrevista, na qual tivemos acesso ao processo e ao método utilizado para a criação do *sound design*, pudemos perceber como o conceito apresentado por Trier é desenvolvido de uma maneira bastante radical por Andersen. Como o filme fala e aborda os elementos da natureza, a partir deles qAndersen cria os instrumentos musicais que irão gerar a música desse filme.

4.6 *Melancholia*: o som do fim do mundo

No cinema contemporâneo, uma das áreas de maior expansão tem sido o *design de som*, que vem se mostrando como um terreno fértil para a criação, a experimentação estética, bem como para a análise cinematográfica. Em alguns casos específicos, o *sound designer* tem o desafio de criar universos sonoros que fogem às experiências habituais do cotidiano, reproduzindo situações hipotéticas, em que não existe um referencial concreto para dar

materialidade às imagens apresentadas na tela. Podemos citar a ficção científica, que cria mundo inimagináveis, situações atípicas, seres inexistentes ou contextos geográficos não acessíveis à experiência humana. A criação do desenho de som nesse contexto exige criatividade para se conseguir criar a "ilusão na relação som – imagem" necessária para existir o "contrato audiovisual" (CHION, 2011).

O filme *Melancholia* (2011), no seu enredo, aborda o tema do fim do mundo, a partir de uma colisão entre Terra e um planeta chamado Melancholia. O filme se divide em dois momentos intitulados: Justine e Claire. Os nomes são uma referência aos personagens interpretados por Kristin Dunst e Charlotte Gainsbourg, respectivamente. A primeira parte retrata a fracassada cerimônia de casamento de Justine e Michael (Alexander Skarsgard), abordando uma série de nuances das relações familiares e afetivas da família de Justine.

Nesse primeiro momento, os personagens não têm a informação que o mundo vai acabar, e um clima sombrio e distópico paira sobre a narrativa. Na segunda parte, o centro da narrativa é direcionado à personagem Claire, que tenta ajudar a sua irmã abalada por um forte estado depressivo, enquanto vivencia um medo pungente do possível fim do mundo, em razão do choque da Terra com o Melancholia.

O *design* de som é também assinado por Kristian Eidnes Andersen. A obra apresenta um grande trabalho de dinâmica, no qual os sons variam de uma intensidade pequena a momentos de forte pressão (KERINS, 2011). A sequência final, que retrata o fim do mundo criado por Lars von Trier e Kristian Eidnes Andersen, é marcada pela presença da música de Richard Wagner, que permeia momentos importantes da narrativa fílmica. A trilha musical é criada a partir da ópera *Tristan e Isolde*, do compositor alemão. Essa trilha contém um rico trabalho dinâmico, com melodias polifônicas e dissonâncias que oscilam entre um ar romântico e delicado, passando por momentos místicos e etéreos, e outros sombrios, gerando um clima denso e melancólico. Os ápices são os momentos com sons intensos e ataques rompantes que transmitem um sentimento apocalíptico. Na nossa análise, destacamos a sequência inicial e final do filme, onde são criadas as representações sonoras mais concretas para o fim do mundo.

A primeira sequência funciona como um prelúdio, antes da entrada do título do filme. Esta apresenta vários planos em *super slow motion,* identificando o ambiente visual do filme, apenas com a trilha musical de Wagner. Durante toda a sequência, a banda sonora não apresenta nenhum efeito sonoro ou diálogo, fazendo com que a música influencie diretamente na construção de sentido da cena (GORBMAN, 1987).

A sequência inicia com uma paisagem diurna e finaliza com uma tomada noturna, alternando-se, inicialmente, do clima romântico para um ápice dramático, quando da colisão entre Melancholia e a Terra. Nesse primeiro momento de análise, podemos constatar uma utilização clássica do som, na qual a música se apresenta como elemento dramático e predominante na interpretação das imagens.

Merecem destaque os momentos em que a representação do choque entre os planetas é evidenciada pelo trabalho do *sound design* e do *foley art.* É notória a importância da música na criação da trilha sonora, utilizando-se de todas as nuances das melodias para apresentar as sutilezas emocionais da personagem. Entretanto daremos prioridade aos elementos mais inéditos dentro da estética sonora do diretor.

Em *Melancolia* temos um trabalho particular no uso da mixagem 5.1 como um elemento intensificador da narrativa. Nos momentos de choque entre os planetas, a dinâmica apresentada no *sound design* percorre intensidades fracas, indo até picos de alta intensidade. A utilização de muita pressão sonora com volume pulsante ressaltado no canal do *subwoofer*, provoca uma relação bastante sinestésica a partir da vibração oriunda das baixas frequências.

A utilização de recursos de mixagem 5.1 pelo diretor não é uma exclusividade desse filme. A partir de *Breaking the Waves,* constatamos o uso desse procedimento técnico, porém sendo realizado de forma incipiente. No filme *Dançando no Escuro,* deparamo-nos com uma evolução no uso desse aspecto, sendo o mesmo integrado, mais fortemente, à construção narrativa. A partir do filme *Anticristo,* percebe-se uma maior exploração do canal grave na mixagem 5.1. Porém, em *Melancholia,* encontramos um uso extenso das sensorialidades emitidas pelo *subwoofer.*

A intensidade constatada no *sound design* dialoga pontualmente com o universo da ficção científica e a ação hollywoodiana. Nesse universo, a mixagem 5.1 se desenvolve com um elemento que intensifica as emoções e a imersão propiciada pela exibição fílmica. Não é por acaso que as tecnologias que aprofundaram a amplificação sonora no cinema coincidem com momentos de lançamentos de filmes marcantes dos gêneros de ficção científica e ação. Os universos imaginários e os ambientes espaciais são propícios à criação dos ambientes sonoros imersivos que criarão a ilusão de realidade, mesmo em se tratando de contextos ficcionais.

Lars von Trier enfatiza o recurso do grave em *Melancholia*. No entanto o fato de a narrativa acontecer de forma lenta e sutil, e a explosão ser retratada em câmera lenta, com o uso dramático da trilha musical, ressignificam o uso da intensidade dos graves, gerando uma estética diferente da utilização recorrente no contexto comercial. Ao invés de jatos

ensurdecedores se expandindo por toda a sala de cinema, como constatamos nos filmes de ação, sentimos uma frequência grave e contínua que se espalha pelo ambiente. A pungência das baixas frequências se impõe com uma força incontrolável que nos ajuda a imergir dentro da trama do fim do mundo criada pelo diretor. A sua abordagem de mixagem é radical, a força dos graves não cria apenas uma sutil vibração nas cadeiras do cinema, mas uma relação de desconforto, em que esse elemento sonoro traduz com precisão o estado de desamparo do contexto apresentado na tela.

Figura 43 – Sequência inicial que apresenta a proximidade entre os dois planetas.

Fonte: Acervo do autor.

Naudin (2016), em entrevista, apresenta o processo criativo do *foley* em *Melancolia*:

> No final, quando nós temos o acidente, o planeta que choca-se com a terra, fizemos estes sons apenas com o *foley*. Temos quarenta faixas de áudio de *foley*. Eu peguei vários sons, mas eu utilizei alguns sons de avalanche de neve, de pedras e de rocha. Eu criei sons de explosão que colocamos em *loop* e ralentamos para simular grandes ondas. Tem alguns segredos que eu não posso revelar. Alguns efeitos sonoros são como segredos de família, segredos de fabricação. (NAUDIN, 2015)

O depoimento de Naudin demonstra a fusão entre a manipulação digital do áudio e o processo artesanal de criação dos sons dessa sequência final. Vale salientar a riqueza de detalhes contida em uma cena; podemos ter apenas uma imagem, porém dezenas ou centenas de sons relacionados àquele momento. Dito isso, comprovamos a relevância de se estabelecer um contato direto com os artistas envolvidos na construção do som do filme. O áudio, com

seu caráter etéreo e de difícil apreensão, muitas vezes não nos permite precisar os métodos empregados e os materiais utilizados para a construção sonora. Soma-se a isso a extensa gama de possibilidades de manipulação do áudio digital que pode modificar um som, dando a ele um caráter totalmente inusitado.

Naudin destaca a sua herança por fazer parte de uma família historicamente ligada ao desenvolvimento do *foley* na França. Nesse caso, o aspecto artesanal do seu ofício é ainda mais evidenciado por conter os "segredos de família". A extensa quantidade de canais utilizados na última sequência do filme cria um efeito arrebatador na projeção em 5.1. Lars von Trier parece querer reproduzir e dar materialidade e experiência vivida durante o fim do mundo.

É interessante observar como, nesse filme, temos uma abordagem um pouco mais tecnológica na mixagem, como já destacamos, mas também na criação dos sons de *foley*. Para ralentar esses sons, ele utilizou ferramentas de edição disponíveis nos *softwares* de áudio que nos permitem alterar as propriedades sonoras, tais como altura, duração, inclusive a afinação das notas, no caso da música. Destacamos a ferramenta chamada *elastic áudio,* que permite diminuir ou aumentar o tamanho de um trecho de áudio sem alterar a altura desse som. De todos os trabalhos descritos e mencionados por Naudin (2016), esse é o que mais utilizou tecnologias disponíveis para a edição de áudio. De fato, nos outros trabalhos, boa parte dos sons seguem as gravações originais feitas no seu estúdio, sem grandes processamentos de pós-produção.

Figura 44 – Momento final que mostra o choque de Melancolia com a Terra.

Fonte: Acervo do autor.

No que concerne ao conceito e ao *design* de som desse filme, compreendemos a utilização dos graves intensificados, como uma forma de expressar o medo e a tensão criada ao longo da narrativa, com o possível choque entre os planetas. O grave é utilizado conceitualmente representando força e pressão sonora incontroláveis, mostrando a vulnerabilidade do ser humano diante de um acidente natural dessa magnitude. Além desse aspecto, soma-se a sensorialidade provocada pelos graves intensos que ressoam na estrutura das cadeiras do cinema e no corpo do espectador, intensificando a experiência do público. Nesse caso, o som é utilizado não apenas pelos códigos da sua linguagem, mas também por seu caráter tátil, a partir da ressonância.

A trilha musical tem um papel importante no *design* de som do filme. Para essa película, o diretor escolheu temas da ópera *Tristão e Isolda,* do compositor alemão Richard Wagner. O diálogo com a música erudita aparece recorrentemente na filmografia de Lars von Trier, sobretudo na última trilogia, na qual esse recurso estético é amplamente utilizado. Porém, se compararmos com o filme *Anticristo*, por exemplo, veremos uma maior predominância desse gênero musical na construção da narrativa sonora em *Melancholia*.

A música do filme é executada pela Orquestra Filarmônica da Cidade de Praga e constrói um complexo amálgama, com os efeitos sonoros nas sequências analisadas neste subcapítulo. Para o prólogo de *Melancholia,* a música escolhida da mencionada ópera foi *Prelúdio,* que

guia toda a primeira sequência ao longo dos 7min30s. Nele, em supercâmera lenta, são apresentados os elementos centrais da narrativa, como um grande videoclipe para a música de Wagner. Juntamente com todas as evoluções e dinâmicas da música, temos a inserção de graves contínuos que ilustram a aproximação entre os planetas, conferindo um ambiente de tensão constante nas imagens apresentadas. No final da primeira sequência, que apresenta o choque entre os planetas, a música dá espaço ao som contínuo do grave, simulando, assim, o choque entre a Terra e o planeta Melancholia, sinalizando um prenúncio do final do filme.

Após realizar essa investigação nos quatro filmes escolhidos, consideramos que foi possível adentrar, mais profundamente, na esfera criativa dos sons dos filmes de Lars von Trier. A metodologia escolhida, que combinou análise fílmica com entrevistas semiestruturadas, permitiu-nos perceber várias nuances no âmbito criativo e no processo de produção dos sons dos filmes. A pesquisa nos forneceu subsídios para se chegar às constatações sobre os aspectos sonoros do diretor, as quais destacaremos no capítulo seguinte.

5 CONCLUSÕES

Ao final deste percurso desenvolvido durante a elaboração da tese, gostaríamos de destacar os pontos mais importantes identificados nesta pesquisa. Ao iniciar nosso trabalho, tínhamos uma visão periférica da obra do diretor em foco. Adentrando nos vários aspectos que envolvem a filmografia de Lars von Trier, deparamo-nos com a riqueza, a diversidade e a complexidade do universo criativo do diretor.

Ao longo dos capítulos, passamos por vários aspectos da vida e da obra de Trier. Procuramos criar um elo entre a sua vida pessoal, a sua imagem pública e a forma como isto reverbera nos seus filmes. Esse enfoque presente no capítulo 1 construiu um arcabouço que nos deu um panorama do contexto no qual emerge a obra do diretor analisado.

A obra de Lars von Trier revela um grande conhecimento da história e dos gêneros cinematográficos. Dessa maneira, foi fundamental para esta tese conectar a história do som no cinema na sua perspectiva criativa, traçando alguns paralelos com a filmografia do diretor. Isso nos permitiu inscrever o cineasta analisado dentro de um cenário mais amplo, em uma tradição de diretores que buscam expandir as fronteiras criativas no cinema.

O contato direto com os filmes e a sua equipe de produção nos revelou uma faceta desconhecida do autor. Desmistificando a sua imagem pública, recorrentemente associada a uma figura polêmica e controversa, conhecemos um diretor e um artista que sabe trabalhar colaborativamente, integrando os membros de sua equipe e construindo com eles o conceito sonoro de cada filme.

Após analisar atentamente o *corpus* escolhido, concluímos que a particularidade do seu cinema surge a partir do conceito elaborado para cada filme. Essa ideia central será desenvolvida e dará origem a um universo particular, com regras e normas específicas. Esse direcionamento gera a assinatura sonora de cada um dos seus filmes.

A identidade sonora das suas obras é resultado de um processo de criação coletiva. Lars von Trier, juntamente com os *sound designers* (Perl Streit e Kristien Andersen), traspõem o conceito e as regras gerais do filme para um universo específico do som. Essa delimitação proposta influenciará na produção sonora, ditando o tipo de captação, os materiais utilizados pelo *foley*, a trilha musical adequada para o universo e a abordagem da mixagem e da pós-produção sonora. É como se a ideia inicial concebida pelo diretor irradiasse, influenciando cada aspecto criativo da obra.

A partir das entrevistas, tivemos acesso às particularidades da produção, observando as nuances envolvidas em cada âmbito do som do filme. Esse caráter meticuloso do trabalho é determinante para gerar uma estética e um estilo particular na abordagem sonora do diretor.

Na nossa análise, foi possível constatar como o diretor busca ângulos diferentes na abordagem sonora de cada filme. No entanto algumas características podem ser percebidas ao longo da sua filmografia. A primeira delas é a fuga aos clichês sonoros mais recorrentes. Trier evita uma representação comum dos ambientes sonoros. Para ele, se o som não vai ser útil para aquela narrativa, ele pode ser suprimido. Esse fato cria momentos de vazios sonoros nos seus filmes, utilizando-se de poucos canais e dando maior destaque à interpretação dos atores.

A segunda característica, que dialoga de certa maneira com a primeira, é o frequente uso das dinâmicas sonoras, um marco em seus trabalhos. A sua estética, que evita clichês, termina por usar poucos elementos sonoros e poucos canais na maior parte do filme. Isso faz com que os momentos que possuem mais informações sonoras gerem uma grande discrepância em relação aos momentos mais minimalistas. Essa dualidade presente na obra cria uma contínua dinâmica sonora que o caracteriza. Esse fato pode ser percebido no filme *Ondas do Destino* e também em *Dançando no Escuro*, nos quais o autor dinamiza momentos cruciais, apresentando uma pungência sonora destoante do espectro reduzido, predominante na maior parte do filme.

Outra característica que podemos perceber é que a presença do *sound design* na produção sonora de Lars von Trier ocorre não de uma forma marcadamente tecnológica, no sentido de um uso excessivo, mas em direção oposta àquela desenvolvida na perspectiva *hollywoodiana.* De fato, a inovação do diretor se dá com base numa ideia conceitual sonora, gerando, portanto, uma estética sonora. Nessa perspectiva, situam-se *Dogville,* que trata o som em um espaço com pouca referência visual; *Dançando no escuro,* que trata o som a partir de ruídos; e *Anticristo*, trabalhado com sons orgânicos que representam a natureza.

Ao percorrermos a sua obra, foi possível perceber um amadurecimento da sua linguagem sonora. O aprofundamento do aspecto criativo do som foi se desenvolvendo ao longo dos seus filmes. A partir dos anos 90, Per Streit iniciou o seu trabalho como *sound design* e, desse ponto, inicia-se uma caminhada de aprimoramento da sua linguagem sonora. A partir dos anos 2000, notadamente pelo trabalho destacado em *Dançando no Escuro*, constatamos que o diretor atinge um nível criativo de destaque. Não por acaso, os filmes escolhidos para análise se localizam desse período em diante.

Uma recorrência no trabalho do diretor é a exploração do universo sonoro associado aos aspectos psicológicos. A partir da nossa análise, percebemos como o som é utilizado por ele para enfatizar o mundo particular dos personagens centrais em suas narrativas. Esse caráter foi identificado em *Dançando no Escuro, Melancolia* e *Anticristo*. A imaterialidade do som é um elemento essencial para o aprofundamento do diretor nos aspectos mais sombrios e conflitantes da condição humana.

No que concerne aos desdobramentos para futuros trabalhos de pesquisa, destacam-se os seguintes pontos.

A explicitação da forma de trabalho empregada pelo diretor pode servir de inspiração para outros cineastas que desejem aprofundar seus estudos acerca do cinema de Lars von Trier e aplicar seu estilo de trabalho. A sua forma colaborativa de planejar o filme aponta para uma construção de *sound design* que acontece desde o início da concepção do filme, integrando o âmbito sonoro e dando-lhe a devida importância como setor criativo do filme.

A riqueza de detalhes presentes na filmografia de Lars von Trier abre diversas perspectivas para estudos específicos sobre a trilha musical, o emprego de canções populares, os métodos de *foley*, os formatos de captação de som direto e a utilização dos diálogos na sua obra.

A metodologia utilizada nesta tese, englobando uma análise fílmica dos aspectos sonoros, juntamente com entrevistas semiestruturadas, permitiu que fossem revelados aspectos mais completos relacionados à complexidade presente na produção sonora dos filmes. O método apresentado pode inspirar outros trabalhos, visto que, apenas a partir do acesso ao produto final, não é possível se apropriar de todos os âmbitos presentes na produção fílmica.

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Rick (Org.). **Sound theory** – Sound practice. New York: Routledge, 1992.

ALVEZ, Bernado Marquez. **Os estudos do som no cinema**: evolução quantitativa, tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som cinematográfico. 2013. 181p. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-19112013-154644/publico/BernardoMarquezAlves.pdf >. Acessado em: 20 jul. 2014.

_____. **Trilha Sonora**: o cinema e seus sons. Novos Olhares, v. 1, p. 90-95, 2012.

ALVIM, Luíza Beatriz Amorim Melo. **Paisagens sonoras de Robert Bresson**. Ciberlegenda (UFF. Online), v. 01, p. 62-72, 2011.

_____. **Robert Bresson e a música**. In: Intercom Sudeste 2009, 2009, Rio de Janeiro. Intercom Sudeste 2009, 2009.

AMENT, Vanessa. **The Foley Grail**. New York: Focal Press, 2008.

ANDRADE, Manuela Bezerra Gouveia de. **A estética melancólia do fim e a atuação extrafílmica em Lars von Trier**. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

ANDERSEN, Kristian Eidnes. **Entrevista com Kristian Eidnes Andersen**: o *sound design* de lars Trier. Recife, 21 de jan. 2016. Entrevista concedida a Filipe Barros Beltrão.

ATKINSON, Adam. On the Nature of Dogs, the Right of Grace, Forgiveness and Hospitality: Derrida, Kant, and Lars von Trier's Dogville. In: **Senses of cinema**, n. 36, 2005. Disponível em: <http://sensesofcinema.com/2005/the-metaphysics-of-violence/dogville/>. Acesso em: 20 fev. 2015.

ASSIS, Diego. **Sob fogo-cerrado, Von Trier declara**: 'sou o melhor diretor do mundo'. G1, 18 mai. 2009. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Cinema/0,,MUL1156719-

7086,00SOB+FOGOCERRADO+VON+TRIER+DECLARA+SOU+O+MELHOR+DIRETOR+DO+MUNDO.html>. Acesso em: 30 de set. 2015.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 6 ed. Campinas: Papirus, 2008.

BADLEY, Linda. **Lars von Trier**. Urbana: University of Illinois Press, 2010.

BAPTISTA, André. **Funções da música no cinema** – Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais. Dissertação (Mestrado em Música e Tecnologia) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2007.

BARBOSA, A. 2000. **O som em ficção cinematográfica.** Reference documentation for the Sound and Image undergraduate Degree at Escola das Artes da U.C.P. Disponível em: <www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2013.

BARNIER, Martin. **Bruits, cris, musiques de films** – Les projections avant 1914. Rennes: Presse Universitaires de Rennes, 2010.

_____. **En route vers le parlant**: histoire d'une évolution technologique, économique et esthétique du cinéma (1926–1934). Liège: Céfal, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Edições 70: Lisboa, 1995.

BBC News. **Dancer's surprise win at Cannes**. 21, Maio, 2000. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/758280.stm>. Acessado em: 02 de mar. 2015.

BELTRÃO, Filipe Barros; Carreiro, Rodrigo. **Ruídos na canção**: o caso de Dançando no Escuro. Contemporânea (UFBA. Online), v. 12, p. 288-304, 2014.

BJÖRKMAN, Stig. **Trier on von Trier.** In: Middlebury: New England Review, 2005. Vol. 26, Iss. 1; pg. 69, 24 p.

BOUCHARD, Vincent. **Du Nagra au caméscope**: questions de synchronisation image/son. In: Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, n° 19, 2012, p. 121-137. Disponível em: <http://id.erudit.org/iderudit/1012659ar>. Acessado em: 02 mar. 2015.

BRESSON, Robert. **Notas sobre o cinematógrafo**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

BROWN, Royal S. **Overtones and Undertones**: Reading Film Music. Berkeley: University of California Press, 1994.

BUHLER, James; NEUMEYER, David; DEEMER, Rob. **Hearing the Movies**: Music and Sound in Film History. Oxford e Nova iorque: Oxford University Press, 2010.

CABRAL, Otávio; FERRAZ, Ana Flávia de Andrade. **Brecht e Lars von Trier**: hibridismo e anti-ilusionismo em Dogville (2003). Revista Extensão em Debate , v. 1, p. 1-12, 2014.

CARRASCO, Claudinei. **Trilha musical***:* música e articulação fílmica*.* Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes – ECA, USP, São Paulo.1993.

CARREIRO, Rodrigo (Org.). **O som do filme**. Recife: Editora da UFPE, 2014.

_____. **Era uma vez no Spaghetti Western**: estilo e narrativa na obra de Sergio Leone. Biblioteca Digital da UFPE, Recife – Pernambuco, 2011.

CARVALHO, Andreson. **A percepção sonora no cinema**: ver com os ouvidos, ouvir com outros sentidos. 2009. 141f. Dissertação de Mestrado em Comunicação. Acessado em: 20 jul. 2014.

CARVALHO, Júlia Machado de. **Dançando no Escuro**: o real e o sagrado na construção das imagens. In: Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2009.

CARVALHO, Marcia. **A trilha sonora do cinema**: Proposta para um 'ouvir' analítico. Caligrama (ECA/USP. Online), v. 3, p. 1-16, 2007.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. **A presença do som**: proposta para uma investigação material da experiência sonora no cinema. In: Revista Contemporânea (UERJ), nº 06, 2006, p.89-106.

CAVALCANTI, Alberto. Sound in films. In: WEIS, Elisabeth ; BELTON, John, eds. **Film Sound**: Theory and Practice. N. York: Columbia Univ. Press, 1985.

CHEUNG, Lucy. Lars von Trier: “I’ve started drinking again, so I can work”. The Guardian, 20, Abr., 2015. Disponível em: < http://www.theguardian.com/film/2015/apr/20/lars-von-trier-interview>. Acessado em: 22 out. 2015.

CHION, Michel. **L’audio-vision**: son et image au cinéma. Paris: Armand Colin, 2008.

_____. **El sonido**: música, cine, literatura... Barcelona: Paidós, 1999.

_____. **La musique au cinema**. Paris: Fayard, 1995.

CIMENT, Michel. **Kubrick on Barry Lyndon**: An interview with Michel Ciment. Disponível em: <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/interview.bl.html>. Acesso em: 20 jul. 2015.

CLAIR, René. The art of sound. In: WEIS, Elisabeth ; BELTON, John, eds. **Film Sound**: Theory and Practice. New York: Columbia Univ. Press, 1985.

COLE, Ray. **Thoughts on Dancer In The Dark**. 2002. Disponível em: <http://www.oldkingcole.com/reviews/movies/DancerInTheDark.html >. Acesso em: 20 jul. 2015.

COSTA, Fernando Moraes da. **O som no cinema brasileiro**: revisão de uma importância indeferida. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – UFF. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: < http://www.bdtd.ndc.uff.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1451>. Acessado em: 22 ago. 2014.

_____. **O som no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: 7letras, 2008.

COULTHARD, Lisa. Dirty Sounds: Haptic Noise in New Extremism. In: VERNALLIS, Carol; HERZOG, Amy; RICHARDSON, John eds. **The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media**. New York: Oxford University Press, 2013.

CREMASCO, Maria Virginia Filomena; THIELEN, Iara Pichioni. **Luto e melancolia em AntiCristo**: um olhar clínico sobre as confissões do realizador. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas, Florianópolis, v. 11, n. 98, p. 32-49, maio 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/13401/12830>. Acesso em: 17 jan. 2016.

DALLAIRE, Frédéric. **Son organisé, partition sonore, ordre musical**: la pensée et la pratique cinématographiques d'Edgard Varèse et de Michel Fano. In: Canadian Journal of Music, vol. 33, n° 1, (2012), p. 65-81.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para Cinema e Vídeo**. História, teoria e prática. 4. ed. São Paulo: Campus, 2007.

DE LIMA, Cecília Nazaré. **Alberto Cavalcanti e César Guerra-Peixe**: contribuições sonoras para o cinema brasileiro. 2012 http://hdl.handle.net/1843/JSSS-8ZZK68

DESHAYS, Daniel. **Pour une écriture du son**. Paris: Klincksieck, 2006.

DOUCHE, Sylvie. **La dimension sémantique de la musique chez Robert Bresson**. In : MASSON, Marie-Noëlle & MOUËLLIC, Gilles (Org.). Musiques et images au cinéma. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2003.

DUNCAN, Paul. **Stanley Kubrick**: The Pocket Essential Guide. Harpenden: Pocket Essentials, 1999.

ECÚ FILM FESTIVAL. **Spotlight - Lars von Trier**. Disponível em: <http://www.ecufilmfestival.com/pt/spotlight-lars-von-trier/>. Acesso em: 30 de jun. 2015.

EISENSTEIN, Sergei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori Vasilyevich. **Declaração sobre o futuro do cinema sonoro.** In: EISENSTEIN, Sergei. A Forma do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EZEQUIEL, Maira Cynthya Nascimento. **Entre cinema e pintura**: o realismo plástico de Stanley Kubrick em Barry Lyndon . São Paulo, Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/Programa de Comunicação e Semiótica, 2007.

FLORES, Virgínia Osório. **Além dos limites do quadro:** o som a partir do cinema moderno. 2013. 213p. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2013. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000906939>. Acessado em: 20 jul. 2014.

FRANCE CULTURE. **Philosopher avec Jacques Tati (4/4)**: L'univers sonore des Vacances de monsieur Hulot. Disponível em: <http://www.franceculture.fr/emission-les-nouveaux-

chemins-de-la-connaissance-philosopher-avec-jacques-tati-44-l%E2%80%99univers-sonore-d>. Acesso em: 30 de jun. 2015.

GARDINIER, Ruy. **Os idiotas (idioterne) de Lars von Trier (Dinamarca, 1998)**. Disponível em: < http://www.contracampo.com.br/01-10/osidiotas.html>. Acesso em: 30 de jul. 2015.

GARMENDIA, Arturo. **Lars von Trier. Retrato de un provocador**. Cineforever, 26, Out., 2012. Disponível em: <www.cineforever.com/2012/10/26/lars-von-trier-retrato-de-un-provocador/>. Acesso em: 20 jul. 2015.

GORBMAN, Claudia. *Auteur* music. In: GOLDMARK, D., KRAMER, L., LEPPERT, R (org.). **Beyond the soundtrack:** representing music in cinema. Los Angeles: University of California Press, 2007.

_____. **Unheard melodies**: narrative film music. Blommington: Indiana University Press, 1987.

HIGGINS, Nils. **Lars von Trier provokes Cannes with 'I'm a Nazi' comments**. The Guardian, 18 mai. 2011. Disponível em: <http://www.theguardian.com/film/2011/may/18/lars-von-trier-cannes-2011-nazi-comments>. Acesso em: 30 de ago. 2015.

HILMES, Michele. **Is there a field called sound culture studies? And does it matter?**. In: **American Quartely**, Vol. 57, N. 1 (Março, 2005), p. 249-259.

HOFFMANN, Lars. He'd rather watch a cop show than himself. In: LUMHOLDT, Jan. **Lars von Trier:** interviews. Jackson: University Press of Mississippi, 2003.

ICONMOVIES. **Dogville.** Disponível em: <http://www.iconmovies.co.uk/dogville/>. Acesso em: 30 de ago. 2015.

INA.FR. **Pages Cannes**: Duplex Pascale Deschamps, Lars von Trier et Bjork. 21 de mai. 2000. Disponível em: < http://www.dailymotion.com/video/xfczms_pages-cannes-duplex-pascale-deschamps-lars-von-trier-et-bjork_news>. Acesso em: 30 de ago. 2015.

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the Future**: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions. London: Verso Press, 2005.

KERINS, Mark. **Beyond Dolby (Stereo):** cinema in the digital sound age. Bloomington: Indiana University Press, 2011.

KING, Geoff. **New hollywood cinema**: an introduction. London: I.B.Tauris, 2002.

KONDER, Leandro. **A poesia de brecht e a história**. 2013. Disponível em: <http://www.iea.usp.br/publicacoes/textos/konderbrecht.pdf>. Acesso em: 30 de ago. 2014.

KOUTSOURAKIS, Angelos. **Politics as Form in Lars von Trier**: A Post-Brechtian Reading. New York and London: Bloomsbury, 2013.

LACASSE, Germain. **Le bonimenteur et le cinéma oral** – le cinéma "muet" entre tradition et modernité. 1996. Tese (Departamento de Literatura Comparada) – Faculdade de Artes e Ciências, Université de Montréal.

LAMEIRA, João. **Lars von Trier é a maior criação de Lars Trier**. Público, 13 Fev. 2015. Disponível em: <https://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/a-construcao-de-lars-von-trier-1685524>. Acesso em: 20 out. 2015.

LAMPPRECHT, Martin. **Layers of debris, layers of text**: Lars von Trier's early neo-rubble films. In: German as a Foreign Language Journal, issue 3/2014, Sondernummer zum Thema 'Späte Trümmerfilme und Neo-Trümmerfilme', 101-124. Disponível em: <http://www.gfl-journal.de/3-2014/Lampprecht.pdf>. Acesso em: 20 out. 2015.

LANDY, Marcia. The Cinematographic Brain in 2001: A Space Odyssey. In: KOLKER, Robert P., ed. **Stanley Kubrick's 2001**: A Space Odyssey: New Essays. New York : Oxford University Press, 2006. p. 87-104.

LANGLOIS, Philippe. **Les Cloches d'Atlantis:** musique électroacoustique et cinéma. archéologie et histoire d'un art sonore. Paris: MF, 2012.

LASAGNA, Roberto. **Lars von Trier**. Roma: Gremese Editore, 2003.

LEAL, Francisco. **"Sound Design":** o surgimento da denominação. Disponível em: <http://www.francisco-leal.com/images/Sonoplastia_e_DesenhoSom.pdf>. Acesso em: 30 de jun. 2012.

LUCENTINI, Vanderlei B. **Incursões da música eletroacústica no cinema**. Novos Olhares , v. 3, p. 1-247, 2015.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-imagem no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MARIE, Michel. **Quebec – França, voltas, reviravoltas, vaivéns nas duas direções**. In: Rebeca (Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual), Ano. 2, N. 4, p. 86-109, 2013. Disponível em: <http://www.socine.org.br/rebeca/pdf/rebeca_4_04.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2014.

MENDES, Eduardo Simões dos Santos. **Walter Murch**: a revolução da trilha sonora cinematográfica. Significação (UTP), v. 26, p. 187-224, 2006.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

MIRANDA, Suzana Reck. **A música no cinema e a música de Krzysztof Kieslowski**. 1998. 141f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1998. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000190736>. Acesso em: 20 jul. 2012.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004. Disponível em: <http://www.signandsight.com/features/465.html>. Acesso em: 20 jul. 2014.

_____. **Stretching Sound to Help the Mind See**. New York Times, New York, October 1, 2000. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2000/10/01/arts/01MURC.html>. Acesso em: 20 jul. 2014.

NAUDIN, Julien. Entrevista com Julien Naudin: o trabalho de *Foley Artist* no filmes de Lars von Trier. Recife, 11 de nov. 2015. Entrevista concedida a Filipe Barros Beltrão.

NICODEMUS, Katja. **I am an American woman**. Signandsight.com, 10, Nov., 2005.

OLIVEIRA, Fábio Crispim de. **A intermidialidade subversiva na narrativa cinematográfica de Lars von Trier**. Artigo apresentado no XI Congresso Interncional da ABRALIC. São Paulo: USP, 2008. Disponível em: <http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/057/FABIO_CRISPIM.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2014.

_____. **Espaços excludentes, corpos excluídos:** a narrativa cinematográfica de Lars von Trier. 2008. 144 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade de Brasília, Brasília, 2008. Disponível em: < http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/1154/1/DISSERTACAO_2008_FabioCrispimDeOliveira.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2015.

_____. **Dogville e a manipulação da literariedade como estrutura de um cinema narrativo**. Interletras (Dourados), v. 1, p. 5, 2006. Disponível em: <http://www.interletras.com.br/ed_anteriores/n5/index.html>. Acesso em: 20 jul. 2014.

PEMENTEL, Michael. **The Art of Depression**: A Study of Lars von Trier's Depression Trilogy. Chicago Literati, 9 mar, 2015. Disponível em: <https://chicagoliterati.com/2015/03/09/the-art-of-depression-a-study-of-lars-von-triers-depression-trilogy-film-series-by-michael-pementel/>. Acesso em: 20 out. 2015.

PINCH, Trevor; BIJSTERVELD. Karin. Sound Studies: new technologies and music. In: **Social Studies of Science**, Vol. 34, No. 5, Special Issue on Sound Studies: New Tecnologies and Music (Oct., 2004), p. 635-648.

PORSDAM, Helle. **From Civil to Human Rights**: Dialogues on Law and Humanities in the United States and Europe. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2009.

RICE, Shelley. **"Dogville"**: the American effect. Art in America, 01 Abr. 2004. Disponível em: <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/dogville-archive/>. Acesso em: 20 jul. 2014.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca e. **As sonoridades e os devires da escuta cinematográfica**. Animus (Santa Maria. Online), v. 11, p. 325-339, 2013. Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/animus/article/view/6982 >. Acesso em: 20 jul. 2014.

RUSSOLO, Luigi **L'arte dei rumori**. Milano: Edizioni futuriste di "Poesia", 1916.

SANTAELLA, Lúcia. **Por uma classificação da linguagem visual**. In: Face 2 (1). São Paulo: Educ, pp.43-67, 1989.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SCHEPELERN, Peter. After The Celebration: The Effect of Dogme on Danish Cinema. [13 de dezembro, 2013]. Kosmorama.Org. Disponível em: < http://www.kosmorama.org/Artikler/After-The-Celebration.aspx > Acessado em 20 mar. 2015.

SCHEPELERN, Peter. The Making of an Auteur: Notes on the auteur theory and Lars von Trier. In: GRODAL, Torben K.; LARSEN, Bent; LAURSEN, Thorving. **Visual Authorship**: creativity and intentionality in media. Copenhague: Museum Tusculanum Press, 2004.

SERGI, Gianluca. **The Dolby Era**: Film Sound in Contemporary Hollywood. Manchester: Manchester University Press, 1994.

SIMMONS, Amy. **Antichrist**. New York: Columbia University Press, 2015.

SOARES, Thiago. **O Videoclipe como Semblante Midiático**: Estratégias Discursivas na Construção da Imagem da Cantora Björk". In: Intercom, 2007, Santos-SP. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2007.

SOARES, Thiago. **Voz Virtuosa nas Paisagens Emocionais**: Uma Análise Mediática do Videoclipe "Jòga", de Björk. In: VIII Intercom Nordeste, 2006, Maceió-AL. Voz Virtuosa nas Paisagens Emocionais: Uma Análise Mediática do Videoclipe "Jòga", de Björk. Maceió-AL: Cefet-AL, 2006.

SOERENSEN, Claudiana; CORDEIRO, Priscilla de Paula. **"O Anticristo" de Lars Von Trier**: simbologias e leituras. II Seminário Nacional em Estudos da Linguagem: Diversidade, Ensino e Linguagem. Cascavel/PR, out. 2010.

SONNENSCHEIN, David. **Sound Design**: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema. Califórnia: Michael Wiese Productions, 2001.

SOUZA, Evelise Guioto de. **Dogville, filme e crítica**. 2007. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários do Inglês) – Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Flisofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-17102007-151818/pt-br.php>. Acesso em: 20 ago. 2015.

SOUZA, José Inácio de Melo. **Imagens do passado:** São Paulo e Rio de Janeiro nos primórdios do cinema. São Paulo: SENAC, 2004.

STEVENSON, Jack. **Lars von Trier**. Barcelona: Paídos, 2005.

SUNDHOLM, John. et al. **Historical Dictionary of Scandinavian Cinema**. Plymouth: Scarecrow Press, 2012.

SZENDY, Peter. **L'apocalypse cinema**: 2012 et autres fins du monde. Nantes: Capricci, 2012.

TATIVILLE. **Play time par jacques tati**. Disponível em: <http://www.tativille.com/index.php?page=starter&anim=pt_playtime&width=800&height=600&titre=tativille:%20Playtime>. Acesso em: 30 de jun. 2015.

THORSEN, Nils. **Sober von Trier fears he's finished**. Politiken, 28 nov. 2014. Disponível em: <http://politiken.dk/kultur/filmogtv/ECE2469149/sober-von-trier-fears-hes-finished/>. Acesso em: 30 de set. 2015.

TRIER, Lars von. **It was like nursery** – but 20 times worse. [12 de janeiro, 2004]. Guardian.co.uk. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/film/2004/jan/12/1> Acessado em 20 mar. 2012.

_____. Passion is the lifeblood of cinema. Entrevista concedida a Ole Michelsen, 1982. In: **Lars von Trier: interviews**. LUMHOLDT, Jan (org). University of Mississipi, 2003.

VALENTE, Eduardo. **O cineasta como manipulador**. Disponível em: < http://www.contracampo.com.br/50/vontrier.htm>. Acesso em: 30 de jun. 2015.

VENN, Edward. **Rethinking Russolo**. Tempo, v. 64, nº 251, p. 8 -16, 2010.

WEIS, Elisabeth, BELTON, John (org.). **Film Sound**: theory and practice. New York: Columbia University Press, 1985.

WERNECK, Daniel Leal. **Movimentos invisivéis**: a estética sonora no cinema de animação. 2010. Tese (Programa de Pós-Graduação em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

WILSON, Emma. **Cinema's Missing Children**. London: Wallflower Press, 2003.

WHITTINGTON W. **Sound Design & Science Fiction**. Austin: University of Texas Press, 2007.

WHO ARE CANNES? **Lars von Trier, Cannes 1984.** Disponível em: < http://carlro.tumblr.com/> Acessado em: 20 mar. 2015.

ZENTROPA. **A Short Film About A Large Company**. Disponível em: <http://www.zentropa.dk/zen-video/zentropafilm/?new_language=1>. Acessado em: 20 mar. 2015a.

ZENTROPA. **Zentropa Logos**. Disponível em: <http://www.zentropa.dk/about/Zenpress/Logo/>. Acessado em: 20 mar. 2015b.