

## A polifonia de efeitos sonoros no sound design de Alan Splet

Fabiano Pereira de Souza<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutorando (2017-2020) e Mestre em Comunicação, área de concentração Comunicação Audiovisual, linha de pesquisa Análises de Produtos Audiovisuais (2016) pela Universidade Anhembi Morumbi. Possui especialização em Cinema, Vídeo e Fotografia - Criação em Múltiplos Meios (2008), graduação em Comunicação Social - Jornalismo (2002) e graduação em Design Digital (1997), todos pela Universidade Anhembi Morumbi. Integrante do grupo de pesquisa, inscrito no CNPq, Cinema expandido, da estereoscopia ao web footage: novos regimes de visualidade no século XXI. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Jornalismo, em publicações de mídia impressa de larga circulação nacional e online.

e-mail: [fabian59@gmail.com](mailto:fabian59@gmail.com)

### Resumo

A obra do *sound designer* Alan Splet (1939-1994) indica como poucas a importância ainda a se reconhecer, acadêmica e criticamente, da edição de efeitos sonoros como um recurso de grande potencial expressivo no cinema. Este estudo aponta sua inovação em termos de linguagem cinematográfica, por meio de análise de seus filmes, comparação a obras anteriores com sobreposição de efeitos sonoros e referencial teórico do som. Ao explorar a detalhada e artesanal riqueza narrativa da polifonia de diferentes efeitos, Splet valorizou sonoridades abstratas, até em contraste às imagens quando em sua parceria com David Lynch. Conforme pesquisadores e colegas de trabalho lembram, suas ambiências sonoras absorvem a atenção pela diversidade de combinações de efeitos, bem como o eventual estranhamento do contraste entre elas e o que se vê na tela, tornando-se verdadeiros personagens das obras em que trabalhou.

Palavras-chave: cinema; *sound design*; Alan Splet; David Lynch.

### Abstract

Like few others, the work of the sound designer Alan Splet (1939-1994) indicates the importance yet to be recognized, academically and critically, of of sound effects editing as a resource of great expressive potential in cinema. This study indicates its innovation in terms of film language, through the analysis of his films, comparison to previous films with overlapping sound effects and film sound theoretical references. By exploring the detailed and artisanal narrative richness of the polyphony of different effects, Splet valued abstract sonorities, even in contrast to the images when in his partnership with David Lynch. As researchers and co-workers remember, his sonic ambiances absorb attention by the diversity of combinations of effects, as well as the eventual strangeness of the contrast between them and what is seen onscreen, becoming true characters of the films in which he worked.

Keywords: cinema; sound design; Alan Splet; David Lynch.



Nascido na véspera do Ano-Novo na Filadélfia, Pensilvânia, costa leste dos Estados Unidos, Alan Splet (1939-1994) tinha um caso bastante acentuado de miopia que desde a infância o levou a desenvolver atenção, sensibilidade e interesse pelo que sua audição podia lhe proporcionar. Pegou gosto pelo violoncelo. Era fã das composições de Johann Sebastian Bach e Dmitri Shostakovich. Ainda na adolescência, demonstrou habilidade ao gravar música ao vivo em alta fidelidade. Entretanto, a princípio, não fez de sua paixão uma profissão. Preferiu estudar engenharia elétrica no Drexel Institute of Technology, também na Filadélfia, e trabalhou por oito anos como contador, até que um amigo produtor de filmes institucionais para a indústria, Bob Collom, de uma produtora chamada Calvin-DeFrenes, o convenceu a trabalhar com o som dos filmes, em 1968. O salário era menos que a metade do que a contabilidade lhe pagava, conforme conta Ric Gentry (GENTRY, 1984: 62).

Por mais que o trabalho consistisse apenas em gravar sons e adicionar músicas de catálogo, e apesar da desaprovação de sua família e insegurança pessoal, o entusiasmo de Splet o fez prosseguir na nova carreira. Um ano e meio depois, um estudante de artes plásticas procurou a Calvin-DeFrenes em busca de efeitos sonoros para um filme de meia hora que ele havia realizado com o apoio do American Film Institute (AFI), instituição fundada em 1967 com função análoga à de uma cinemateca. O estudante se chamava David Lynch. O filme, *The grandmother* (EUA, 1970). Collom, com quem Lynch já havia trabalhado no curta-metragem *The alphabet* (EUA, 1968) e com quem pretendia trabalhar novamente, estava ocupado, mas disponibilizou seu assistente Splet para o projeto.

Ele primeiro sugeriu que checássemos a audioteca da Calvin, uma audioteca de efeitos sonoros patética. Começamos assim e fui ficando cada vez mais deprimido conforme ouvíamos aquilo. E ele disse: “veja, vamos começar a construir efeitos. E eu disse: “boa ideia”. (...) Quase não tínhamos qualquer equipamento. Eles não tinham uma unidade de reverberação, por exemplo. O Al tocava os sons pelos dutos de aquecimento e os regravava do outro lado e continuávamos a tocar de um lado para outro até que conseguíssemos a reverberação longa o suficiente, coisas assim. A gente ia por todos os lados do prédio, inseparáveis, conseguindo isso e aquilo, e 63 dias depois conseguimos quatro trilhas, trilhas editadas consistentes, consistentes, porque só tínhamos quatro dubladores, e foi uma das melhores experiências que eu já tive. O Alan e eu nos conectamos e ele é verdadeiramente um dos meus melhores amigos. (LYNCH, 1989)

A relação valia tanto para Lynch que ele ainda guarda parte das cinzas de Splet sob um console em seu escritório. O diretor admirava a competência técnica



do amigo com os equipamentos. A equipe de som, nas produções cinematográficas com estrutura de estúdio, costuma agregar algumas dezenas de profissionais, em tarefas bem compartimentadas. Há um time para gravar sons que serão usados como efeitos sonoros, editores de som, engenheiros de som, mixadores, *sound designers*, assistentes diversos. Além de ser competente em todas essas etapas do trabalho, com o tempo Splet viria a manter sua influência, se não a coordenação ou mesmo a atuação direta, em cada uma dessas funções, “sem dúvida por causa de sua preocupação abrangente com a aplicação mais detalhada de seus efeitos, além de suas origens como um homem de áudio para todos os fins em uma pequena empresa de cinema industrial”, lembra Gentry (GENTRY, 1984: 63-64).

*The grandmother* impressionou a direção do AFI e o trabalho de Splet representou parte considerável dessa satisfação. Tanto que ele foi convidado para assumir o cargo de chefe do departamento de som do instituto – sediado em Washington – na então nova filial da instituição, em Los Angeles, o que levou tanto Splet quanto Lynch, este na condição de congregado, à Califórnia. Splet envolveu-se em inúmeros projetos de jovens cineastas ligados à instituição, enquanto participava dos cinco anos da esporádica produção do primeiro longa-metragem de Lynch, o independente *Eraserhead* (EUA, 1977). Segundo Gentry, era o primeiro trabalho de Splet como profissional<sup>2</sup>. Na mesma reportagem sobre *Duna* (*Dune*, EUA, 1984) em que Gentry traçou, em linhas gerais, um perfil de Splet, há citações do próprio *sound designer* explicando um pouco de sua rotina de trabalho.

Tendo a amplificar o que você vê na tela, para aumentar a imagem, meio que interpretando o que há lá. O som pode ou não corresponder aos movimentos visíveis das coisas na tela. Em vez disso, ele meio que se soma a elas para criar um clima, uma atmosfera. (SPLET apud GENTRY, 1984: 62-63)

Antes da conclusão de *Eraserhead*, foi lançado o longa-metragem *Meanwhile, back at the ranch* (EUA, 1976), de Richard Patterson, em que Splet atuou como editor de efeitos sonoros, mas foi apenas depois de *Eraserhead* que ele migrou para as produções de longa-metragens realizados em estrutura de estúdio, com ampla distribuição no circuito exibidor internacional. Primeiro com *Cinzas no paraíso* (*Days of heaven*, EUA, 1978), de Terrence Malick, como assistente especial de áudio; depois com *O corcel negro* (*The black stallion*, EUA, 1979), de Carroll

---

<sup>2</sup> Nos Estados Unidos, isso costuma se referir ao registro de um profissional da indústria do cinema na associação de classe do seu campo de atuação, como o Directors Guild of America (para diretores), o Writers Guild of America (para escritores), o Actors Guild of America (para atores) ou o Motion Picture Editors Guild (para editores).

Ballard, filme que lhe valeu o Oscar de edição de som; e então com o primeiro filme de Lynch nesse tipo de estrutura, *O homem elefante* (*The elephant man*, EUA/Reino Unido, 1980).

A premiação por *O corcel negro* aconteceu no ano anterior ao do seu casamento com sua assistente Ann Kroeber, que Splet conheceu durante a produção do filme de Ballard, quando a contratou, e com quem já estava trabalhando também em *O homem elefante*. Kroeber vinha de experiências anteriores com gravação de sons para efeitos sonoros (inclusive para o departamento de filmes da ONU) e edição de sons para produções independentes. Os dois se tornariam parceiros na edição, mas especialmente na captação de sons para a produção de efeitos sonoros.

No mesmo ano de 1984 foi lançado *Duna*, terceiro longa-metragem da parceria de Lynch com Splet. Depois de *Veludo azul* (*Blue velvet*, EUA, 1986), último filme com a dupla, Splet ainda consolidaria mais duas parcerias profissionais de recorrência em longas-metragens. Uma foi com o próprio Ballard, com quem também fez *Os lobos nunca choram* (*Never cry wolf*, EUA, 1983) e *Wind* (EUA, 1992). Outra foi com o cineasta Philip Kaufman, com quem Splet trabalhou em *A insustentável leveza do ser* (*The unbearable lightness of being*, EUA, 1988), *Henry & June - Delírios eróticos* (*Henry & June*, EUA, 1990) e *Sol nascente* (*Rising sun*, EUA, 1993), seu último filme antes de falecer, em 1994. De todo modo, foi com Lynch que Splet produziu um *sound design* mais distante das práticas usuais na indústria cinematográfica e com maior potencial de interlocução com a base teórica dos estudos de som.

### A palavra dos colegas

Para alguém vindo da engenharia e da contabilidade, como Splet, ou das artes plásticas, como Lynch, é notável o empenho de ambos com o aspecto sonoro dos filmes. O treinamento musical erudito – frise-se que as referências musicais mais recorrentes na filmografia de Lynch costumam tender ao universo pop – e o ganho auditivo pela condição oftalmológica de Splet seriam providenciais para a comunicação entre os dois e os resultados que obtiveram. Ninguém melhor que o próprio Lynch para descrever como se constituiu essa afinidade complementar entre ambos. Mais importante ainda é como o cineasta distingue efeitos sonoros do que chama de efeitos abstratos, que, segundo ele, Splet entendeu tão bem.

Sons podem cobrir o vão entre efeitos sonoros e a música. Sons podem ser efeitos abstratos. E então eles abrem um mundo e dão um clima, assim como a música. Então existem efeitos definidos, efeitos abstratos e música. Os efeitos abstratos são realmente onde muito da mágica acontece. O AI entendeu isso 100% e a gente mergulhava no mundo do

som e encontrava aquelas coisas que davam suporte à imagem e a destacava. E a ideia completa é que o todo é maior que a soma das partes. (LYNCH, 1989).

Ainda que Lynch não conceitue o termo “efeitos abstratos”, toda sua fala e demais referências sobre seu trabalho indicam serem eles sons editados como efeitos sonoros – portanto, nem diálogos nem música – que não reiteram o caráter figurativo do que se vê nas imagens, caso dos efeitos que chama de “definidos”. Estão lá para criar ambiências, climas, dar suporte adicional à imagem, potencializá-la. Ballard destaca que Splet era incansável na busca de sons para gravar e construir suas ideias sonoras. Ele cita o exemplo do barco naufragando em *O corcel negro*. Na sala de edição usada na pós-produção, o barulho da descarga do vaso sanitário de um banheiro próximo incomodava a equipe constantemente, enquanto Splet e seu time buscavam um som para o naufrágio, até que o *sound designer* teve a ideia de usar o tal barulho. Depois de todo um tratamento de mixagem, ele colocou o efeito assustador resultante na trilha do filme, vencedor do óscar de edição de som.

O aspecto mais lembrado sobre o trabalho de som nesse filme são os microfones que Splet prendeu em diferentes pontos do corpo do próprio cavalo, de modo a registrar todas as reações sonoras possíveis, até a de uma membrana do estômago do animal que chacoalha e cria um som característico conforme ele corre. Ballard avalia que muita gente na indústria cinematográfica se preocupa com os aspectos técnicos em vez dos aspectos emocionais e estéticos do filme, ao passo que, para ele, Splet era completamente comprometido com essa qualidade e não se calava para proteger sua posição política. (BALLARD, 2018).

Kaufman considera Splet um poeta dos sons e diz que tinha a impressão de que o *sound designer* poderia criar toda uma partitura de cinema sem um compositor. O cineasta destaca a proximidade de Splet com os compositores de cada filme em que os dois trabalharam juntos. Em *A insustentável leveza do ser*, a música do compositor checo Leoš Janáček foi usada como um narrador substituto de Milan Kundera, autor do livro em que o filme se baseia (o pai de Kundera havia estudado com Janáček). Como Splet ficou responsável pela edição da música do filme, coube a ele articular música e efeitos sonoros. Em *Sol nascente*, a parceria foi com o compositor japonês Tôru Takemitsu, autor da trilha musical original. Kaufman ressalta que Splet também acreditava no silêncio como um elemento sonoro para algumas cenas, e que ele ajudava no desempenho dos atores (KAUFMAN, 2018).

O diretor australiano Peter Weir considera Splet um artesão perfeccionista que encontrava criatividade no som das coisas comuns para acrescentar dimensão e peso às cenas, no sentido de uma experiência mais absorvente, alguém que entendia que o som poderia acrescentar uma terceira dimensão à

bidimensionalidade do filme, em diferentes níveis (WEIR, 2018).

O trabalho do *sound designer* serve como exemplo de articulação da terceira escuta de Roland Barthes (BARTHES, 1982: 217)<sup>3</sup>, que complementa as duas anteriores, ainda que tal relação não tenha sido indicada por Splet. Não é o que foi dito ou emitido, mas quem ou o quê fala ou emite. Essa forma de escuta traz questões a partir de um interespaço que se desenvolve, onde o "estou ouvindo" também significa "escute-me". Para transformar e revitalizar esse jogo da transferência, há uma "significância" geral, que já não é concebível sem a determinação do inconsciente (BARTHES, 1982: 217). Para Barthes, portanto, a escuta não se restringe a uma postura passiva de quem a pratica. Há uma série de repertórios pessoais acionados na escuta que contribuem para a formação de um sentido e de sensações a partir dos sons ouvidos. Quando os sons não são meros elementos descritivos da imagem, como Splet criou para Lynch, há uma deixa ainda mais ampla para o repertório individual do espectador cogitar possíveis leituras, abertura que pode atrair ou afligir, dependendo da disponibilidade de cada um para a dúvida racional e a fruição sensorial.

O *sound design* de Splet também incorreu algumas vezes na subversão da experiência – não do conceito – da compreensão do som, de que trata Pierre Schaeffer (SCHAEFFER, 1988: 67-69), pela maneira como ele explorou, para Lynch acima de todos os demais diretores, o som acusmático<sup>4</sup> em suas ambiências sonoras. Ao desvincular alguns de seus efeitos de uma clareza semântica para o espectador, Splet se aproxima da escuta reduzida que Schaeffer advoga. Kroeber também é testemunha de que, embora Splet não tivesse a tarefa nem a intenção de substituir a trilha musical dos filmes de que participava com tais sons, eles eram

---

<sup>3</sup> Em *L'obvie et l'obtus*, Barthes distingue o fenômeno fisiológico da audição do ato psicológico do ouvir. Para ele, a audição diz respeito às condições físicas de ouvir: anatomia, mecanismos, acústica. Já a escuta supera sua finalidade. Há tipos de escuta. A primeira delas é a percepção de um som. Na segunda, escuta-se como se lê, de acordo com determinados códigos.

<sup>4</sup> Em *Tratado de los objetos musicales*, Schaeffer diferencia os processos de escutar, ouvir, entender e compreender. O primeiro se refere à identificação instantânea do acontecimento sonoro e o reconhecimento de seu contexto causal, o que pode incorrer em equívoco. Ouvir implica em conseguir elaborar um esboço do objeto sonoro bruto, por conta da repetição do som. Entender é conseguir perceber aspectos particulares do som, num grau qualificado dessa percepção. Já compreender envolve a possibilidade de tratar aquele som como um signo que introduz o receptor a um sistema de valores e buscar um sentido para ele, uma escuta semântica, normalmente valores musicais que levam a um sentido musical (SCHAEFFER, 1988: 67-69). Schaeffer defende o que chama de escuta reduzida, um direcionamento para as funções ouvir e entender (REYNER, 2012: 100). Ele chama de acusmático o som que ouvimos sem reconhecer a fonte no que está ao alcance de nossos olhos.

trabalhados como se ele o tivesse feito, o que se aproxima da, se não a exemplifica, definição de música tanto de John Cage quanto de R. Murray Schafer<sup>5</sup> (SCHAFER, 1991: 34-35).

É tão sutil que as pessoas tomam como pressuposto. Todos pensam que é tudo por conta da música. (...) Ele sempre começava com sons naturais. E aí ele ia alterá-los, brincar com eles, sobrepô-los, mudar os sons, reduzir sua velocidade e acelerá-los. Ele sempre usava sons naturais, odiava sintetizadores, sons eletrônicos. Ele gostava de ter uma qualidade orgânica dos sons para começar. (KROEBER, 2016: 221-222)

Para Rob Fruchtman, editor de som de alguns filmes de Splet, a genialidade do colega estava em usar sons orgânicos para criar uma metáfora, um “contraponto” (conceito a ser discutido adiante neste artigo) à realidade, mas com sons da realidade que pareciam surreais (FRUCHTMAN, 2016: 255). Não raro, conseguir o efeito emotivo pretendido por Splet era um trabalho árduo. Editor de som premiado, o britânico Richard Hymns lembra de outro exemplo. Todas as explosões da (máquina) Fatboy em *A costa do mosquito* (*The mosquito coast*, EUA, 1986) foram provavelmente o maior pesadelo que ele já enfrentou. “O Alan me deu literalmente 250 explosões e queria que eu escutasse todas. E selecionar a melhor de menor alcance, a de médio e a de longo e colocar cada uma em cada explosão e editá-las todas em sincronia” (HYMNS, 2016: 362-363). Hymns calcula que havia 40 explosões na sequência do filme. “Isso era na época do filme magnético, quando você não tinha centenas de trilhas para desperdiçar” (HYMNS, 2016: 363). Depois de editadas, Splet pediu a Hymns que, a cada início de explosão, raspasse os últimos dois *frames* e meio para que se intensificasse o impacto sonoro do estrondo.

Os *sound designers* brasileiros Luiz Adelmo Manzano e Eduardo Santos Mendes reconhecem a importância do trabalho e do legado do americano. Manzano acredita que Splet representou para o cinema americano um impacto comparável ao trabalho de edição de som dos filmes de Jean-Luc Godard na *Nouvelle Vague*. “Vejo o Alan Splet um pouco como essa formação ou alguém que de repente consegue achar uma brecha, vamos dizer assim, na produção americana, e que começa a fazer esse tipo de articulação” (MANZANO, 2016: 193-194). Mendes elabora uma necessária comparação entre os contemporâneos Splet e Walter Murch, *sound designer* que cunhou esse termo, muito referenciado nos estudos de som cinematográfico, que o levou a produzir a tese *Walter Murch: a revolução no pensamento sonoro cinematográfico*. É o poder de ser sensorial de fato, com sensações claras, físicas.

---

<sup>5</sup> Baseado em Cage, Schafer conclui que “música é uma organização de sons (ritmo, melodia, etc.) com a intenção de ser ouvida” (SCHAFER, 1991: 34-35).



E nisso o Splet é o aperfeiçoamento do Murch. Digamos assim. (...) É que o Murch também trabalha na mesma linha. *Apocalypse (Now)* é um festival disso, de sensorialidade, mas ele se prende o tempo todo à verossimilhança. Ele tem uma coisa com a verossimilhança que é muito engraçada, ele não consegue fugir. (...) Ele volta. Sempre volta, vai para lá. E quando ele delira, ele faz uns delírios lindos e maravilhosos, no final ele justifica. Ele tem que justificar de alguma forma, ele tem que deixar aquilo verossimilhante de alguma forma. E o Splet não. Já é a segunda geração. A segunda geração já aprendeu com a primeira e pode falar “tá, mas eu não preciso justificar”. (MENDES, 2016: 287-288)

Mendes reitera o conceito de efeito abstrato citado por Lynch, em que o timbre é elemento essencial, facilitado pela estereofonia a partir de *O homem elefante*, no caso de Lynch – *Eraserhead* havia sido originalmente produzido em mono. Schafer define timbre como a cor do som, estrutura dos harmônicos. Logo esclarece, ilustrando por meio de um exemplo prático o que é exatamente esse elemento da sonoridade: “se um trompete, uma clarineta e um violino tocarem a mesma nota, é o timbre que diferencia o som de cada um” (SCHAFER, 1991: 75). É a característica do som que o distingue de outros na mesma frequência e amplitude.

Outra característica marcante de Splet que Mendes destaca é a forma como ele trabalha com o ambiente, transformando-o num pulso vivo, num personagem. Mendes leva além a observação de Fruchtman sobre o som de Splet como terceira dimensão do filme. “Você pode usar o ambiente para dar tridimensionalidade à imagem, é a função básica dele. Mas ele usa ambiente para contar história. A função do ambiente dele é narrativa, não para gerar verossimilhança” (MENDES, 2016). Para Mendes, mesmo nos momentos verossimilhantes do trabalho de Splet, a narrativa se mantém muito forte. Mesmo objetos e seres inanimados ou animados ganham personalidade, “passam a ser personagens, seres vivos, com raiva, com ódio, com violência” (MENDES, 2016: 292).

Ele ainda destaca como característica essencial do trabalho de Splet o som articulado com a narrativa do filme, que não precisa brilhar mais do que ele, construído de modo que toda a trilha sonora do filme funcione como uma grande partitura de duas horas. Esta deve ter dinâmica, respiros e elementos sonoros, sejam eles vozes, música ou efeitos sonoros. Algo que, além da definição de música de Cage e Schafer, faz as ambiências sonoras de seus filmes, em especial os que Lynch dirigiu, caberem no conceito de *mousiké* apresentado por Lia Tomás<sup>6</sup>, pela

---

<sup>6</sup> “A *mousiké* – com sua roupagem contemporânea – se reapresenta como processo integral dinâmico, no qual cantos, falas, danças, onomatopeias, expressões corporais, representações teatrais, incluindo-se ainda toda variedade de ruídos, silêncios e modos de reprodução ou feitura de

organização do pensamento que as criou. E que, quando fogem da verossimilhança, tornam seus sons acusmáticos ideais para a terceira escuta de Barthes.

Splet também usou o que nos estudos do audiovisual se convencionou chamar de “contraponto sonoro”, terminologia considerada conceitualmente problemática. Há alternância de momentos de sincronia e de diacronia entre som e imagem no seu *sound design* para Lynch. O mesmo procedimento mesclado já havia sido usado por Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Aleksandrov nos anos 1930 (SOUZA, 2016: 73). O “contraponto” dos russos visava que sons não descritivos da imagem gerassem um sentido além daqueles isolados da imagem e do som, ao estilo do efeito Kulechov (imagem A + som B = sentido C).

O ponto de partida dos três cineastas russos foi um manifesto escrito pelo próprio trio em 1928, aurora do cinema sonoro, intitulado *Declaração sobre o futuro do cinema sonoro*. Em vez de meramente ouvirmos o que a imagem já nos mostra, a proposta era investir na não sincronização entre som e imagem de modo a criar novas significações para cada associação, dando continuidade à proposta que Eisenstein já adotava em seus filmes de valorizar a montagem, sem obrigação para com a linearidade narrativa.

Apenas o uso polifônico do som com relação à peça de montagem visual proporcionará uma nova potencialidade no desenvolvimento da montagem. O primeiro trabalho experimental com som deve ter como direção a linha de sua distinta não sincronização com as imagens visuais. E apenas uma investida deste tipo dará a palpabilidade necessária que mais tarde levará à criação de um contraponto orquestral das imagens visuais e sonoras. (EISENSTEIN; PUDOVKIN; ALEKSANDROV, 2002: 226)

Para o também cineasta russo Dziga Vertov, sons e imagens poderiam ou não coincidir na montagem de um filme, ou misturar uma com a outra em várias combinações (FISCHER, 1985: 249). Mas nem mesmo esse caso configura um contraponto, no sentido de contraste entre imagens e sons, segundo autores que se baseiam na teoria musical. Guilherme Maia de Jesus lembra que a polifonia e o contraponto são técnicas em que vozes individuais se movimentam “em sentidos ora distintos ora não e que guardam entre si uma complexa e rígida relação governada por regras” (DE JESUS, 2007: 64). Uma dessas regras é a concordância de consonâncias em tempos fortes. Dessa forma, os dois conceitos dependem de sincronização rítmica e harmônica, “ao menos no que diz respeito ao valor semântico destes dois termos na música ocidental de concerto da Idade Média até o

---

sons (mecânicos, computadorizados, ampliados, entre outros) passam a ser considerados como potencialidades para a organização do som” (TOMÁS, 2002: 120-121).

início do século XX” (DE JESUS, 2007: 64). Perde-se assim o sentido de mero contraste de ambos os termos.

Michel Chion avalia que o chamado contraponto, que ele identifica como dissonância audiovisual, só pode ser notado numa “oposição entre som e imagem em um ponto preciso de significado” (CHION, 1994: 36). Para ele, essa noção postula uma interpretação linear do significado dos sons, reduzindo os elementos audiovisuais a “abstrações às custas de suas múltiplas particularidades concretas, muito mais ricas e ambíguas” (CHION, 1994: 38). O autor cita uma cena de *Carmen de Godard (Prénom Carmen*, França, 1983), em que sons de gaivotas são combinados à imagem do metrô. A leitura literal de tais sons é exemplo de significado estereotipado, que ignora a substância sônica em relação à cena específica e perde de vista suas propriedades timbrísticas e as outras relações, numa oposição entre redundância e contradição. Chion entende que a dissonância audiovisual só inverte a convenção e a homenageia numa lógica binária. Luíza Alvim lembra que o próprio Eisenstein usou os termos “contraponto” e “polifônico” em diferentes sentidos ao longo de sua produção escrita, em textos do final da década de 1930 e início da década de 1940.

Eisenstein compara, então, a montagem de seus filmes silenciosos com uma “partitura orquestral” e a chama de “montagem polifônica”, “na qual um plano é ligado ao outro [...] através de um avanço simultâneo de uma série múltipla de linhas, cada qual mantendo um curso de composição independente e cada qual contribuindo para o curso de composição total da sequência” (Eisenstein, 2002b, p. 55, grifo do autor). Vemos, aqui, que desaparece a ideia dos “conflitos”, sendo valorizados, por sua vez, os aspectos da multiplicidade de elementos, da sua simultaneidade, de sua independência e do sentido geral (“uma imagem única, unificadora, sonoro-visual”, Eisenstein, 2002b, p. 54). (ALVIM, 2017: 7-8)

Considerando como premissa a ineficácia de contraponto no sentido de mera oposição, há também variações de conceituação, abrangência e fontes sobre polifonia na teoria musical, segundo Wolf Frobenius. O termo é empregado para identificar a “música em mais que uma parte, música em muitas partes, e o estilo em que todas ou várias das peças musicais se movem em certa medida de forma independente” (FROBENIUS *et al*, 2001). As palavras *polyphōnos* (de vozes múltiplas) e *polyphonia* já existiam no grego antigo. Nas línguas modernas, designam fenômenos musicais ou não, como o canto dos pássaros, a fala humana e os ecos múltiplos.

O autor conta que desde o início do século XVII os termos “polifônica” e “polifonia” também vêm sendo usados em um sentido mais restrito para denotar composição musical para mais de quatro partes. “Não até Bellermann (1862), para



quem 'em muitas partes' (*vielstimmig*) era 'o significado real e natural' de 'polyphonus', o estilo 'homofônico' e 'polifônico' foi caracterizado pela relação rítmica das partes umas com as outras" (FROBENIUS et al, 2001: 1).

Desde *Musikalisches Lexikon*, de Koch (1802), o desenvolvimento integral das partes separadas - o investimento de várias partes com o caráter de uma voz principal e as reuniões de acompanhamento de vozes para o status de contra-vozes - tem sido considerado como uma característica definidora da polifonia. Mesmo os autores que de outra maneira distinguem entre a polifonia e homofonia, principalmente em razão da função de composição de harmonia, consideram este um critério válido para a definição "a composição polifônica mais genuína" ou "verdadeira polifonia". (FROBENIUS et al, 2001: 1)

Os termos "polifonia" e "homofonia", nas composições musicais, representam extremos com níveis intermediários. A redescoberta gradual da música medieval e renascentista para várias vozes, a partir do século XIX, fez com que a música polifônica passasse a ser definida como tal pela importância da harmonia subordinada nela, nota o autor. Arnold Schoenberg creditou o estilo polifônico à escrita com a capacidade de legitimar novas harmonias. As mais dissonantes foram descritas por outros como 'polifônicas'. Frobenius ressalta que a harmonia assumiu essa posição na polifonia de equilíbrio preciso entre as partes. Segundo ele, Schoenberg não concordava com a harmonia como princípio absoluto, e na composição polifônica atribuía a ela a função de "gosto controlador".

No início do século XX, a musicologia sistemática delimitou que a harmonia pura seria criada pelo movimento paralelo de partes em intervalo constante, e a polifonia pura, pelas diferenças melódicas entre essas partes. Os tipos de polifonia que se seguiram foram considerados "formas harmônicas-polifônicas". Carl Stumpf<sup>7</sup> considera polifonia a execução simultânea de várias melodias distintas, que às vezes se unem em intervalos consonantes ou em uníssono. Ele chama de "música harmônica" encontrar prazer ou desprazer estético na sonoridade simultânea de várias notas diferentes e a sucessão de tais complexos tonais (FROBENIUS *et al*, 2001).

Outra referência citada por Frobenius é Gustav Mahler, para quem a polifonia difere de "algo meramente escrito em muitas partes" ou "disfarçada homofonia". Mahler descreve a polifonia como vinda de lados muito diferentes, com temas que devem ser completamente distintos em seu caráter rítmico e melódico e exigem que o artista se organize e unifique o conjunto de modo congruente e harmonioso. Considera qualquer outra coisa apenas algo escrito em muitas partes, homofonia

<sup>7</sup> Frobenius cita a fonte: *Die Anfänge der Musik*, 1911, p. 99-100.

disfarçada.

Ponto importante a destacar no retrospecto histórico de Frobenius, a relação entre os termos polifonia e contraponto depende menos de definições que de classificações musicais tradicionais, e, segundo ele, os dois termos foram claramente diferenciados em poucas ocasiões. Mais comumente, polifonia tem sido usado como sinônimo de contraponto. Neste artigo, a dissonância audiovisual de Chion dará conta de identificar o que se convencionou chamar de contraponto sonoro<sup>8</sup>, enquanto a noção de polifonia destacará os elementos sonoros distintos que a compõem, montados em simultaneidade, tendo, portanto, a harmonia como premissa, mas não enfoque.

Mendes vê a discussão teórica sobre o “contraponto sonoro” – ainda não são habituais a terminologia dissonância audiovisual ou outra mais precisa – estagnada nos termos em que era ainda mantida dos anos 1960 para trás. Ele indica que no cinema contemporâneo, até nos *blockbusters* americanos de super-herói, já não é mais necessário justificar, na trama, uma distorção sonora. Por exemplo, o personagem não precisa estar bêbado – recurso que o cinema clássico adota desde o início – para que se deforme completamente a estrutura de som para a criação de efeito. “O cinema que você tem hoje pulsa entre verossimilhante e não verossimilhante, entre naturalismo e não naturalismo. Ele se modifica a cada cinco minutos” (MENDES, 2016: 301).

O som já é amplamente usado como representação da introspecção do personagem e para tentar fazer a representação desse mundo interior através do som, um caminho que se começou a trilhar com o surgimento do *sound design*. “Então eu acho que essa liberdade contrapontística, que esse pessoal dos anos 70 bate forte já foi assimilada pelo grande cinema, pelo cinemão. Pelo cinemão, pelo cineminha, pelo cinema de autor, todo mundo” (MENDES, 2016: 301). Especificamente sobre o estranhamento causado pela dissonância audiovisual no *sound design* de Splet para Lynch, Mendes ressalta que ele não tira o espectador da imersão na narrativa.

O que tem de diferente entre uma coisa e outra não é imersão ou não imersão (...). Não é que nem um filme do Godard ou do Fassbinder, em que ele me corta o áudio total, eu levo um susto e saio da narrativa, saio da história do filme. Porque é feito para eu cair fora, para eu voltar a assumir uma posição racional. Eu acho que nenhum dos dois tipos de cinema está propondo isso. Seja o tipo de cinema do Lynch, seja o tipo de cinema do Christopher Nolan, que usa muito esse recurso, mas para

---

<sup>8</sup> Em citações, será respeitada a expressão “contraponto sonoro” (ou derivações dela), ainda que teoricamente imprecisa no sentido de contraste, em referência ao uso comum nos estudos audiovisuais.



fazer um outro cinema. Eu acho que o que muda é uma questão de você criar algum tipo de agressividade, algum tipo de rejeição do seu espectador, rejeição, mas sem perder a ligação emocional, que é a essência do cinema americano. Não que você em momento nenhum racionalize que aquilo é um filme. (MENDES, 2016: 303)

O que Lynch e Splet criam juntos, para Mendes, é uma sensação desagradável, como repulsa e asco, mas sem a desconexão do espectador do que a cena apresenta, já que a sensação é alimentada e prossegue no filme. Tais construções sonoras querem o espectador imerso na história por chaves sensoriais, não racionais. O sensorial é mais importante que o racional e o verossimilhante no trabalho de Splet para Lynch. Mas ele é tão narrativo quanto, ou talvez mais, em termos de contar uma história, avalia Mendes. O foco é contar uma história. Para Mendes, o som criado pela dupla não é externo, não é da imagem: o som interno é personagem da história.

### **O som no cinema de David Lynch**

Como catalisador e propulsor do talento e da sensibilidade de Splet, Lynch merece uma atenção mais aprofundada à sua obra. Ele se desobriga de um sentido claro ou único para a narrativa, caso haja algum em seus filmes. Para Martha P. Nochimson, em *The passion of David Lynch*, o uso do som pelo diretor preenche seus filmes com um prazer do que existe além das imagens miméticas ordinárias do real. “Para ele, o som de cinema não é a ilusão de uma mimese perfeita de efeitos sonoros; é outro reflexo da múltipla dimensionalidade do quadro de filme” (NOCHIMSON, 1997: 36). Não faltam, nas trilhas sonoras de Lynch, zumbidos, estrondos, palpitações, pulsações, além do recorrente som de ventos, efeitos sonoros típicos e trilha musical, que aprofundam a representação visual nas cenas (NOCHIMSON, 1997: 36).

Em seu livro *David Lynch*, Chion faz várias considerações sobre as construções sonoras nos filmes do cineasta. Para ele, a pulsação perpétua que anima o som interior, por meio do rumor de máquinas, nos insere num interior acolhedor constante, mas num *continuum* curiosamente repleto de descontinuidade, como é possível notar mais claramente em *The grandmother* e *Eraserhead*.

No caso de Lynch, a pulsação dos ambientes sonoros não é um fluxo contínuo que transborde os cortes. Ao contrário, está perpetuamente presa e retomada pelas tesouras separadoras-unificadoras em frequente sincronização com o corte visual. O autor a controla, como se fosse um fluxo que interrompe para distribuí-lo e regulá-lo aos borbotoes”. (CHION, 2003: 70)

Chion afirma que Lynch evita misturar as noções de criação e de sonho, já que sonhos não se controla, o que, para o autor, em essência, significa dizer que seu fluxo não pode ser pego e cortado. Considerando-se a base onírica da influência surrealista dos trabalhos de Lynch, o diretor cria um paradoxal estilo de montagem de som em que a continuidade se arquiteta por meio da interrupção (CHION, 2003: 70-71).

Rogério Ferraraz avalia que Lynch trabalha ora com fragmentos de narrativa, ora com fragmentos visuais ou sonoros, seja de maneira isolada ou simultaneamente (FERRARAZ, 2003: 76). O clima dos filmes se apoia nesse enigma, sendo que o “fundamental são as contradições e os paradoxos decorrentes do mistério” (FERRARAZ, 2003: 126). Quando surgem as estruturas clássicas de envolvimento emocional do espectador, elas são logo subvertidas para criar mais estranhamento, geralmente pelo exagero ou artificialidade dos detalhes, não raro, via contrastes entre som e imagem (FERRARAZ, 2003: 132).

“O som, nos filmes de Lynch, também é usado como um elemento fundamental para evidenciar as fissuras da identidade, refletindo-se no descolamento (e no deslocamento) entre o que vemos e o que ouvimos” (FERRARAZ, 2003: 160). Quando Splet cria cenas em que o som não encontra qualquer sinal claro de que parta dos elementos visuais que as compõem, mesmo no espaço extracampo, estabelece uma dissonância audiovisual, o que ocorre em momentos pontuais dos filmes, mantendo assim essa tensão e colaborando com uma camada adicional de estranhamento. Eis a assincronia de seu trabalho.

Exemplos sonoros disso estão nos humanos que emitem sons semelhantes a latidos em *The grandmother*, na ventania que se houve no quarto fechado de Henry em *Eraserhead*, nas imagens da mulher gritando sobrepostas às de elefantes enquanto se ouve bate-estacas de fundo em *O homem elefante*, nas distorções vocais bestiais sem qualquer mudança de fisionomia nas personagens de *Duna* e nas cenas íntimas de Jeffrey e Dorothy com chamas e explosão em *Veludo azul*.

Lynch prioriza a criação de atmosferas de dúvida em relação à fluidez e à clareza narrativa. São atmosferas inexplicáveis, com um nível considerável de pavor, de forças externas desconhecidas, embora mais desconfortantes que necessariamente empolgantes. Seu cinema se apoia muito no estranhamento, mas não em efeitos que causem surpresa e sustos na plateia. Isso mantém o cinema de Lynch no universo fantástico, por se apoiar na incerteza, na hesitação de quem só conhece as leis naturais, diante de uma ocorrência aparentemente sobrenatural, conforme Tzvetan Todorov (2007: 31) explica em sua teoria.

O sobrenatural também aparece em outros tipos de narrativa, sem causar estranhamento equivalente nem levar o leitor a questionar os motivos de sua presença, já que ele não entende literalmente o que é apresentado. É o caso, por exemplo, de animais que falam, aceitos pelo leitor num sentido alegórico, e da

poesia, de cujo texto, do “eu poético” que o narra, não se exige representatividade, são apenas palavras em sentido figurado. O acontecimento estranho não basta para o fantástico. O leitor, assim como o herói da trama, só experimenta hesitação se não ler esses eventos da história de forma poética nem alegórica (TODOROV, 2007: 38).

Um exemplo de criação de estranhamento sonoro pela chave poética – e cômica – é Jacques Tati, de quem Lynch é admirador confesso (LYNCH, 2011). “Tati, propositalmente, utiliza apenas sons pós-produzidos, o que lhe permite total liberdade para explorar a natureza arbitrária entre o que se vê e o que se escuta no filme”, explica Suzana R. Miranda (2008: 31). Outro elemento estrutural e recorrente na obra de Lynch é o duplo (*doppelgänger*), elemento também recorrente no universo do horror literário e, posteriormente, cinematográfico.

Em sua tese, Ferraraz vê um jogo ambíguo entre o som diegético e extradiegético em *Veludo azul*, em que um plano de detalhe de besouros num gramado traz tal amplificação do “ruído” que eles produzem que se tem a sensação de um som extradiegético (FERRARAZ, 2003: 51-52). A fragmentação, ele reitera, é um elemento essencial do cinema de Lynch, seja ela de narrativa, de imagem e som ou ambas (FERRARAZ, 2003: 76). Ele ainda vê nela e na junção de elementos distintos, não raro contraditórios, nos limites do sublime e do grotesco, um perfil surrealista que recupera o que André Breton chamou de beleza convulsiva (FERRARAZ, 2003: 80).

O som sem imagem correspondente – ou, conforme Chion, as imagens negativas (CHION, 2008: 150) – pode ou não vir de uma ação humana. Pode vir de uma ação desta esfera de existência ou de alguma forma de existência sobrenatural. Pode vir daquele tempo e espaço de ação ou de outros. Esse elemento de incerteza produzido pelo som extracampo é o principal ponto em comum e o elo entre o trabalho de som típico do gênero horror e o do *sound design* de Splet para Lynch. Esse aspecto misterioso proporcionado pela banda sonora ganharia um incentivo adicional – quase sempre desprezado, frise-se – quando o que era uma única banda de som passou a ser, com o sistema Dolby estéreo, décadas mais tarde, múltiplas bandas, propiciando uma maior sofisticação nas construções de áudio no cinema.

A dupla formada por Splet e Lynch se beneficiou da criatividade de duas pessoas sem formação acadêmica em cinema, o que os levava a buscar soluções por um viés não raro imprevisível pelos termos da estética clássica. Livres da obrigação da mera reiteração descritiva do que as imagens já mostravam, alinharam-se mais à proposta sonora de Dziga Vertov. Além de sua formação de violoncelista, Splet desenvolveu uma relação musical com sons tradicionalmente ignorados para essa função, como previam Cage e Schafer.

Diversos outros sons gravados das mais variadas origens por Splet eram montados em camadas (daí a noção de polifonia) de modo a intensificar as reações sensoriais no espectador e gerar emoções mais impactantes, procedimento de

sobreposição que é praxe na edição de som, mas que com Splet ganhou desde riqueza de detalhes, caso de Ballard, até o descolamento da verossimilhança, caso de Lynch. Estratégias surrealistas de não explicação, como o som que não informa, mas faz sentir, também servem para fazer duvidar dos fragmentos de explicação que Lynch parece entregar sobre suas tramas. Kroeber, como testemunha da construção da cena dos insetos na sequência de abertura de *Veludo azul*, atesta a artificialidade exposta dos efeitos sonoros.

Bem, na verdade, cerca de 14 sons de inseto foram colocados ali. Foi tudo feito em camadas. Gravamos em diferentes locais. Gravamos em laboratórios. Eu costumava ligar os microfones para gravar os sons deles, como quando mastigando madeira, coisas assim. Para que se pudesse conseguir aquela sensação mais acentuada dos insetos. (...) Não eram só os insetos. Também tinha um monte de outros sons ali naquela cena, quando a câmera vai ao subterrâneo. Acho que o “chichichi” que se ouve ali é do *sprinkler*. Não eram só os 14 insetos. Acho que havia também tons. Podia haver até umas cem camadas de som para uma cena. (KROEBER, 2016)

Tal hesitação entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados corrobora com o conceito de Todorov sobre o fantástico e também lembra o conceito de estranho, inquietante, de Sigmund Freud. Robert Spadoni (SPADONI, 2007: 4) ajuda a compreender que o som sem imagem correspondente é elemento estrutural do gênero do horror fílmico, efeito que em certo grau é assimilado por Splet em seu trabalho para Lynch. Porém, além de não visar causar sustos, no trabalho dessa dupla tais estratégias servem para alimentar o desconforto do estranhamento.

### Conclusão

Alan Splet participou com êxito de produções em que o valor narrativo da paisagem sonora foi determinante. O “oscarizado” *O corcel negro* é o exemplo mais lembrado, mas não o único. Discreto, concedeu raríssimas entrevistas, mais raras ainda aquelas nas quais ele fala de forma mais elaborada. Sua escuta, privilegiada, dada a limitação física da visão, contribuiu tanto no sentido de buscar sonoridades das mais específicas, que resultaram numa comentada audioteca, preservada por sua viúva Ann Kroeber, para a criação de efeitos sonoros bastante complexos, como também permitiu construir efeitos sutis, que nem sempre são percebidos ou absorvidos na sua completude.

Com uma filmografia curta, em virtude de sua morte prematura, Splet trabalhou pelo menos três vezes com três diretores: David Lynch, Carroll Ballard e Philip Kaufman, além de bisar parcerias com Peter Weir e Richard Patterson. De 25 filmes, 15 foram dirigidos por cineastas que escolheram trabalhar com Splet novamente. Portanto, ele costumava manter uma clientela fiel a seus serviços. Mas foi com Lynch que Splet pôde explorar tudo o que alcançou com os outros e ir muito mais longe, pela afinidade de ideias, o entrosamento, o afeto compartilhado e a abertura à experimentação que ambos nutriam e expressavam.

Com Splet, há momentos de evidente dissonância audiovisual. Camadas diversas de efeitos sonoros de fora da diegese se descolam da imagem e atuam de maneira mais autônoma, puxando a justificativa verossimilhante (que Walter Murch garantiria) ou não de imagens que se assemelhem a possíveis fontes dessas sonoridades. Não apenas para criar estranhamento, o que Jacques Tati já fazia com tanta propriedade, mas também para perturbar, deixar evidente que falta uma informação, um sentido, que não adianta tentar racionalizar, pois não haverá uma resposta coesa, una. Perturbação que, diferentemente da de Godard, não expelle o espectador da fruição narrativa, mas faz com que ele mergulhe ainda mais fundo nos pesadelos e perplexidade enfrentados pelos personagens.

Esse efeito que predomina em *The grandmother* se potencializa, fora o possível alento de uma câmera lenta, quando Lynch deixa os cenários fechados e estilizados de influência surrealista e expressionista. Em *O homem elefante*, filme de época, esses momentos ainda acontecem em cenários à parte, oníricos. Em *Duna* nem acontecem, afinal tudo ali é fantasia de ficção científica futurista, inclusive o rico trabalho de ambientes sonoros e as curiosas distorções vocais de algumas personagens. Em *Veludo azul*, o quarto de casa, a rua e o gramado de um quintal bastam como porta de entrada para um efeito de aprofundamento sensorial do qual o som é a chave, sem deixar claro se a realidade da ficção é a da normalidade sincrônica diegética que predomina ou se é a dessas rachaduras narrativas que revelam o que palavras e gestos nem sempre dão conta de revelar.

Considerando-se que Lynch divide todos os sons que não forem fala em efeitos definidos, efeitos abstratos e música, essa é a hora em que os abstratos se fazem notar, com seu valor tão somente enquanto timbre. A proposta “contrapontista” russa, além de teoricamente imprecisa, era muito metódica e restritiva, de modo a criar um efeito que, ainda que plural, tende ao específico, ao intelectual. A abstração também é um processo mental, mas sendo os efeitos de Splet selecionados e organizados para causar sensações, para conferir um caráter emocional às cenas, há mais precisão em identificá-los como efeitos sensoriais.

Como são vários e operam em sobreposição sem precisarem caminhar rumo a uma informação única ou um sentido pontual, por mais detalhada que seja tal composição, a polifonia que organiza essas harmonias consonantes ou

dissonantes também fica mais claramente identificada como uma arquitetura vertical em que tais efeitos potencializam a imagem, mesmo quando a reiteram. Não há indícios, nas declarações encontradas de Lynch ou de Splet, de que esse intuito fosse racionalizado, à maneira dos quatro cineastas russos e de Godard. Sem falar no caráter ideológico da obra desses cinco cineastas, que não existe na de Lynch.

Splet conseguiu alcançar, com seus efeitos sonoros para Lynch, a qualidade realmente polifônica de plasticidade plural e multissensorial. Pode-se reconhecer eventual dissonância audiovisual no trabalho do cineasta russo da teoria da montagem e do manifesto de 1928, mas, em seus momentos livres da verossimilhança, a chave sensorial da polifonia de Splet leva essa complexidade além entre os efeitos sonoros. Sua meta de instigar sentimento se baseava no timbre, na especificidade do som que não se converte necessariamente em identidade. Uma sensorialidade certamente polifônica, mas com substantivo e adjetivo na ordem de suas prioridades sonoras.

### Referências

ALVIM, Luiza. Contraponto audiovisual? De Eisenstein a Chion. **Revista Famecos** (Online). Porto Alegre, v. 24, n. 2, maio, jun., jul. e ago. 2017.

BALLARD, Carroll. Entrevista em vídeo. Disponível em: <http://soundmountain.com/about/>. Acesso em: 11 nov. 2018.

BARTHES, Roland. **L'obvie et l'obtus**: essais critiques III. Paris: Les Éditions du Seuil, 1982.

CHION, Michel. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

CHION, Michel. **Audio-vision**. Nova York: Columbia University Press, 1994.

CHION, Michel. **David Lynch**. Barcelona: Paidós, 2003.

DE JESUS, Guilherme Maia. **Elementos para uma poética da música do cinema**: ferramentas conceituais e metodológicas aplicadas na análise da música dos filmes *Ajuste final* e *O homem que não estava lá*. Tese (Doutorado) – UFBA, 2007.

EISENSTEIN, Sergei M.; PUDOVKIN, Vsevolod I.; ALEXANDROV, Grigori V. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, Sergei M. **A forma**



**do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. p. 225-227.

FERRARAZ, Rogério. **O cinema limítrofe de David Lynch.** Tese (Doutorado) – PUC-SP, São Paulo, 2003.

FISCHER, Lucy. Enthusiasm: from kino-eye to radio-eye. In: WEIS, Elisabeth; BELTON, John (Org.). **Film sound: theory and practice.** Nova York: Columbia University Press. 1985. p. 247-264.

FROBENIUS, W.; COOKE, P., BITHELL, C.; ZEMTSOVSKY, I. Polyphony. **Grove Music Online**, 01 jan. 2001. Disponível em: <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000042927>. Acesso em: 18 mar. 2014.

FRUCHTMAN, Rob. Entrevista. In: SOUZA, Fabiano P. **Alan Splet: o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016. p. 253-271.

GENTRY, Ric. Alan Splet and sound effects for Dune. **American Cinematographer**, p. 62-72, dez. 1984.

HYMNS, Richard. Entrevista. In: SOUZA, Fabiano P. **Alan Splet: o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016. p. 352-372.

KAUFMAN, Philip. Entrevista. **About Sound Mountain Sound Effects Service.** Disponível em: <http://soundmountain.com/about/>. Acesso em: 11 nov. 2018.

KROEBER, Ann. Entrevista. In: SOUZA, Fabiano P. **Alan Splet: o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016. p. 212-252.

LYNCH, David. Entrevista. In: Alan Splet tribute. Direção: Sem autor. In: Sociedade dos poetas mortos. Direção: Peter Weir. [S.l.]: Buena Vista / Touchstone, 1989 [produção]. 1 DVD (129 min), NTSC, cor. Título original: Dead poets society.

LYNCH, David. Entrevista. In: Tati and Lynch on Mon Oncle. **Canal Alma MATter.** 19 fev. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YGnyRPCjRfI>. Acesso em: 12 nov. 2018.

MANZANO, Luiz Adelmo. Do editor de som ao sound designer, os ecos de uma evolução. **Filme Cultura**. Rio de Janeiro: CTA/SAV/MinC, nº 58., p. 15-19, jan. fev. mar. 2013.

MANZANO, Luiz Adelmo. Entrevista. In: SOUZA, Fabiano P. **Alan Splet**: o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros. Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016. p. 191-211.

MENDES, Eduardo S. **Walter Murch**: a revolução no pensamento sonoro cinematográfico. Tese (Doutorado) – ECA-USP, São Paulo, 2000.

MENDES, Eduardo S. Entrevista. In: SOUZA, Fabiano P. **Alan Splet**: o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros. Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016. p. 272-310.

MIRANDA, Suzana R. Duas vozes para o som no cinema: Tati e Bresson. In: **O som no cinema** (livreto da exposição homônima). São Paulo: Caixa Cultural, 2008. p. 30-35.

NOCHIMSON, Martha P. **The passion of David Lynch**. Austin: University of Texas Press, 1997.

REYNER, Igor. A escuta em Pierre Schaeffer: uma perversão poética. **IV Seminário Ciência Música Tecnologia**: Fronteiras e Rupturas, n. 4, 2012, p. 95-101.

SCHAEFFER, Pierre. **Tratados de los objetos musicales**. Madri: Alianza Editorial, 1988.

SCHAFER, Raymond M. **O ouvido pensante**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

SOUZA, Fabiano P. **Alan Splet**: o sound design de Veludo azul e a polifonia de efeitos sonoros. Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2016.

SPADONI, Robert. **Uncanny bodies**: the coming of sound film and the origins of the horror genre. Oakland: University of California Press, 2007.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

TOMÁS, Lia. **Ouvir o logos**: música e filosofia. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

WEIR, Peter. Entrevista em vídeo. Disponível em: <http://soundmountain.com/about/>.  
Acesso em: 11 nov. 2018.

Submetido em 14 de novembro de 2018 / Aceito em 20 de abril de 2019