

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

Cartografia da Paisagem Sonora do curta-metragem *De Lá Pra Cá*

Mariana Mignot Schuster

Orientadora: Prof. Dra. Lizete Dias de Oliveira

Porto Alegre

2013

Mariana Mignot Schuster

Cartografia da Paisagem Sonora do curta-metragem *De Lá Pra Cá*

Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação, apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Lizete Dias de Oliveira

Porto Alegre
2013

S395c Schuster, Mariana Mignot

Cartografia da Paisagem Sonora do curta-metragem *De Lá pra Cá* / Mariana Mignot Schuster; orientação Lizete Dias de Oliveira. - Porto Alegre, 2013. -
Dissertação (mestrado). - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

1. Paisagem sonora. Cinema. Trilha sonora. Psicoacústica I. Oliveira,
Lizete Dias de Oliveira (orientadora) II. Título

FOLHA DE APROVAÇÃO

Mariana Mignot Schuster

Cartografia da Paisagem Sonora do curta-metragem *De Lá Pra Cá*

Dissertação de Mestrado em Comunicação e Informação, apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Lizete Dias de Oliveira

Aprovado em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Flávia Seligman – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof. Dra. Cassilda Golin Costa – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Agradecer. Ao final destes dois anos de Mestrado tenho muito para agradecer, o conhecimento adquirido, as experiências vividas... Mas acima de tudo eu quero agradecer àqueles que de alguma forma participaram desta caminhada.

Aos meus Pais, Marco e Ana Lúcia, agradeço por uma vida, por me darem asas para alçar meus voos, por voarem comigo e serem meu porto seguro sempre.

Ao meu irmão, Rodrigo por ser o melhor! Irmão, amigo, companheiro, alguém com quem posso contar em qualquer momento.

Ao Eduardo, meu amor, pelo incentivo e pelo apoio durante todo o caminho, por caminhar ao meu lado.

À minha Dinda Sylvia pela preciosa leitura, pelos comentários e sugestões, pela amizade e carinho de uma vida.

À minha Família por ser maravilhosa, por estar junto sempre, por ser alegre, carinhosa, por fazer qualquer assunto render uma conversa interminável, por serem sérios e brincalhões nas horas exatas, obrigada por serem vocês!

À minha orientadora, Lizete, por ter acreditado em mim e neste projeto desde o início, por ter construído esse trabalho juntamente comigo com tanta dedicação, respeito, cuidado, atenção, com tanta seriedade e profissionalismo. Obrigada por fazer essa caminhada comigo!

Ao Kiko Ferraz Studios e seus profissionais, Kiko, Lísia, Bruno, Felipe, Galimba, Christian, Dimitrius, Samuel, Waleska, Ricardinho e Juliana, obrigada de coração por todo apoio neste trabalho e principalmente por todo aprendizado, pela amizade, pelo profissionalismo, por cada dia que eu tive o privilégio de passar com vocês. É um prazer e um orgulho ser um “equipamento”!

Ao Frederico Pinto e à Armazém de Imagens por todo apoio.

Aos professores e aos colegas do PPGCOM pelo aprendizado.

À CAPES pela bolsa concedida.

[...] o som tem, em cada instante e em cada ausência, uma presença capaz de alterar por completo o sentido da imagem, invertendo mesmo as expectativas que ela criaria no estado de mudez.

(Rocha de Sousa)

RESUMO

O som e a imagem constroem a narrativa no cinema. Efeitos sonoros, diálogos, música e o silêncio - junto com a imagem - compõem e transmitem significado à obra cinematográfica na sua totalidade. Tendo como objeto de estudo o curta-metragem *De Lá pra Cá*, do cineasta Frederico Pinto, o presente trabalho cartografa os sons que compõem sua trilha sonora e verifica seu papel na narrativa fílmica a partir do conceito de Paisagem Sonora, em duas de suas dimensões, a acústica e a Psicoacústica. Objetiva-se perceber em que medida a Paisagem Sonora influencia dramática e narrativamente na obra cinematográfica. Metodologicamente, após cartografar o som do curta-metragem *De Lá Pra Cá*, identificou-se as Paisagens Sonoras existentes no filme e seus papéis na construção narrativa. A cartografia e a análise sonora das cenas decompõem os sons do filme em seus diferentes atributos, possibilitando sua compreensão em diversos níveis. A análise e posterior interpretação da cartografia sonora de *De Lá pra Cá* permitiram concluir que diferentes Paisagens Sonoras o constituem, havendo uma predominância das *hi-fi* sendo em alguns momentos contrapostas pelas *lo-fi*. A Paisagem Sonora dá ritmo, provoca emoções, evoca sentimentos, gera tensões, tendo um importante papel narrativo.

Palavras-chave: Paisagem Sonora. Trilha sonora. Acústica. Psicoacústica. Cinema. Filme *De Lá Pra Cá*.

ABSTRACT

The sound and image build a narrative film. Sound effects, dialogue, music and silence - along with the image - compose and transmit meaning to film in its entirety. With the short film *De Lá pra Cá*, of the filmmaker Frederico Pinto, as object of study this work makes a map of the sounds that compose its soundtrack and verifies its role in film narrative based on the concept of Soundscape in two of its dimensions, acoustics and Psychoacoustics. The objective is to verify how the Soundscape influences the drama and narrative of the film. Methodologically, after mapping the sound of the short film *De Lá pra Cá*, we identified the existing Soundscapes in the film and their roles in narrative construction. The mapping and analysis decompose the sounds of the film in its different attributes, allowing its understanding on several levels. The analysis and subsequent interpretation of the mapping of sounds of the *De Lá pra Cá* film allowed to conclude that it's made by different Soundscapes, with a predominance of *hi-fi*, and at times opposed by the *lo-fi*. The Soundscape gives rhythm, triggers emotions, evokes feelings, generates tensions, having an important narrative role.

Key-words: Soundscape. *De lá pra cá* film. Acoustic. Psychoacoustic. Soundtrack. Cinema.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise sonora da cena (00:01:29:00) – Trem passa, Ciro desce a escada da passarela da estação

Tabela 2 – Análise sonora da cena (00:02:59:11) – Clarisse dentro do trem, que para na estação e ela desce

Tabela 3 – Análise sonora da cena (00:03:49:17) – Ciro e Júlia caminham por uma estrada chão batido, uma carroça passa por eles

Tabela 4 – Análise sonora da cena (00:01:56:16) – Clarisse caminha por uma estrada chão batido, um carro passa e buzina

Tabela 5 – Análise sonora da cena (00:03:09:08) – Ciro e Júlia tomam o café da manhã

Tabela 6 – Análise sonora da cena (00:10:41:27) – Clarisse cuida da casa enquanto Júlia dorme

Tabela 7 – Análise sonora da cena (00:03:32:00) – Clarisse passa aspirador

Tabela 8 – Análise sonora da cena (00:08:39:15) – Clarisse limpa uma residência

Tabela 9 – Análise sonora da cena (00:04:52:22) – Júlia na escola.

Tabela 10 – Análise sonora da cena (00:07:04:12) – Ciro trabalha como segurança em uma casa noturna, onde tem um show

Tabela 11 – Análise sonora da cena (00:12:03:00) – Ciro e Clarisse encontram-se na passarela da estação

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - 00:01:29:00 – Paisagem Sonora da cena em que o trem passa e Ciro desce a passarela da estação

Gráfico 2 - 00:02:59:11– Paisagem Sonora da cena de Clarisse no trem que para na estação, ela desce

Gráfico 3 - 00:03:49:17 – Paisagem Sonora da cena em que Ciro e Júlia caminham, uma carroça passa por eles

Gráfico 4 - 00:01:56:16– Paisagem Sonora da cena em que Clarisse caminha na beira da estrada, um carro passa e buzina

Gráfico 5 - 00:03:09:08 – Paisagem Sonora da cena em que Ciro e Júlia tomam café da manhã

Gráfico 6 - 00:10:41:27 – Paisagem Sonora da cena de Clarisse cuidando da casa enquanto Júlia dorme

Gráfico 7 - 00:03:32:00 – Paisagem Sonora da cena de Clarisse no trabalho passando aspirador

Gráfico 8 - 00:08:39:15 – Paisagem Sonora da cena de Clarisse no trabalho

Gráfico 9 - 00:04:52:22 – Paisagem Sonora da cena de Júlia na escola

Gráfico 10 - 00:07:04:12 – Paisagem Sonora da cena de Ciro no trabalho

Gráfico 11 - 00:12:03:00– Paisagem Sonora da cena final, Ciro e Clarisse se encontram

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frequências

Figura 2 – Layout das caixas de som na sala de cinema

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	PAISAGENS SONORAS.....	22
2.1	A Paisagem Sonora em sua dimensão física: a acústica.....	25
2.2	A Paisagem Sonora em sua dimensão perceptiva ideal: a Psicoacústica.....	40
3	PAISAGENS SONORAS NO CINEMA	61
4	AS PAISAGENS SONORAS NO CURTA-METRAGEM <i>DE LÁ PRA CÁ</i>	83
4.1	Cartografando a paisagem: o filme.....	83
4.2	A dimensão do conceito sonoro do filme.....	87
4.2.1	AS IDAS E VINDAS DO CASAL.....	94
4.2.1.1	<i>O Deslocamento</i>	96
4.2.1.2	<i>A Casa</i>	104
4.2.1.3	<i>O Trabalho</i>	108
4.3	O Som na transição de cenas.....	114
4.3.1	SOBREPOSIÇÃO	115
4.3.2	ANTECIPAÇÃO	116
4.3.3	PROLONGAMENTO.....	117
4.3.4	SIMILARIDADE	118
4.4	Os silêncios do filme.....	119
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	124
	REFERÊNCIAS.....	133
	ANEXO A	137
	ANEXO B.....	138
	ANEXO C.....	145
	ANEXO D	147
	APÊNDICE A	148
	APÊNDICE B	155
	APÊNDICE C	156
	APÊNDICE D.....	158

1 INTRODUÇÃO

*O som é um objeto subjetivo,
que está dentro e fora,
não pode ser tocado diretamente,
mas nos toca com uma imensa precisão.
José Miguel Wisnik, 2009¹*

O cinema é considerado uma arte audiovisual que alia som e imagem em movimento. Entretanto, nem sempre foi assim, pois no princípio da história do cinema não havia a sincronia entre o som e a imagem. Os filmes eram feitos sem som e as histórias eram contadas pelas imagens, pelo acompanhamento musical dado aos filmes, e, posteriormente, por cartões com textos explicativos e/ou com os diálogos dos personagens inseridos.

Usualmente, utiliza-se como marco inicial do cinema sonoro o filme *The Jazz Singer*², de 1927, uma vez que foi com ele que os espectadores puderam pela primeira vez ouvir e ver som e imagem em sincronia em uma tela de cinema. A partir desse momento, surge a trilha sonora fílmica³, que no presente trabalho é entendida como o conjunto de sons de um filme composto pelos diálogos (voz), efeitos sonoros e música. Ocorre, então, uma série de evoluções, tanto no fazer quanto no pensar cinema, buscando formas de aliar som e imagem em prol da narrativa fílmica.

A motivação inicial para a realização desta pesquisa originou-se de um fascínio da autora pelo som e por seus usos no meio audiovisual. Em decorrência deste interesse, uma série de experiências e indagações acerca do som e seu papel no filme cinematográfico foram vivenciadas. As experiências e o aprendizado como aluna do curso de Comunicação Social, Habilitação Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos –

¹ WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido** : uma outra história da música. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

² *The Jazz Singer*. Direção: Alan Crosland. Warner Bros. Pictures, 1927. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0018037/>> Acesso em: 17 nov. 2011.

³ O conceito de trilha sonora é amplo e frequentemente empregado de modo equivocado, em uma referência a música do filme, cuja denominação correta, segundo Ney Carrasco (2010), é trilha musical. Tecnicamente, a trilha sonora diz respeito a todo o conjunto de sons de uma obra audiovisual, seja um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico. Giorgetti (2008) e Leme (2008) dividem a trilha sonora em três camadas, que podem ou não estar presentes na obra audiovisual: diálogos (voz, narrações, *voice-over*...), efeitos sonoros e música. Chion (2010) define a trilha sonora como o conjunto de elementos sonoros pertencentes a um filme, uma sobreposição, uma coexistência de informações, sensações e mensagens, que encontram seu sentido em sua distribuição pelos espaços imaginários de um filme, não sublinhando, reforçando, reafirmando ou duplicando a imagem, mas sim agregando sentidos e sofrendo uma ação de sentido pela imagem.

Unisinos, já haviam suscitado o desejo de estudar mais profundamente o som e suas aplicações no cinema, que resultou no trabalho de conclusão de curso, *A importância da participação do som na pré-produção* (SCHUSTER, 2009), no qual foi estudada a importância da presença do profissional do som desde a fase de pré-produção do filme. Esse fascínio pelo som e por suas possibilidades e os papéis no discurso fílmico originou o curta-metragem TEMPOS⁴, uma experimentação acerca dos efeitos sonoros e da trilha musical como construtores da narrativa, suscitando emoções, tensões, etc. O filme, sem diálogos, busca verificar de que forma esses outros sons podem contar a história, quais seus papéis e que importância eles adquirem, que articulações são feitas.

A minha experiência como editora de som motivou o estudo acerca de suas possibilidades, aumentando o desejo de melhor compreendê-lo, conhecer suas características e as maneiras como o ser humano percebe e reage a um estímulo sonoro, identificando possibilidades de sua utilização na constituição da narrativa cinematográfica. As experiências vividas trabalhando com Pedrinho Figueiredo⁵, com cinema e com música, e posteriormente no estúdio de som Kiko Ferraz Studios⁶, editando som, gravando *Foley*, acompanhando as mixagens e vendo o resultado final nos filmes, acabaram por impulsionar e por oferecer um suporte empírico para o presente estudo.

O projeto de pesquisa inicial propunha identificar o som como um elemento construtor da narrativa do cinema. Contudo, com o aprofundamento do estudo sobre o som, juntamente com algumas experiências práticas de trabalho com cinema, esse estudo focou-se nos efeitos sonoros⁷ e no silêncio. Segundo uma dentre as diversas concepções possíveis

⁴ TEMPOS curta-metragem realizado como parte dos pré-requisitos para a conclusão do Curso de Comunicação Social habilitação Realização Audiovisual. Roteiro e Direção: Mariana Mignot Schuster, Direção de Fotografia: Roberta Sant'Anna, Assistente de Direção: Patrícia Hugentobler, Direção de Arte: Carolina C. Silvestrin, Direção de Produção: Tina Tigre, Direção de Som: André Garcia, Montagem: Tyrell Spencer. Elenco: Miriã Possani e Francisco de los Santos.

⁵ Pedrinho Figueiredo: flautista, saxofonista, arranjador, compositor, consultor na área de áudio e instalações, técnico de gravação e produtor.

⁶ Kiko Ferraz Studios – Estúdio de som voltado para cinema localizado em Porto Alegre.
<http://www.kikoferrazstudios.com.br/>

⁷ Segundo a definição dada por Tomlinson no livro *Sound for Film and Television* (2002), ao falar sobre a edição de som o autor observa que a forma mais usual de se ter o som organizado na mixagem final de um filme é dividi-lo em: diálogo, música e efeitos sonoros. Essa também tende a ser a organização utilizada para a banda internacional ou M&E, que consiste na versão da trilha sonora de um filme mixada sem as vozes (falas, diálogos, vozerios), permitindo assim que o filme seja dublado em outros idiomas sem perder os demais sons que compõem sua trilha sonora. Tal organização permite facilmente substituir o canal dos diálogos pelo da dublagem, mantendo os demais canais como na versão original do filme.

para o termo, entende-se os efeitos sonoros como os sons que compõem a trilha sonora fílmica juntamente com os diálogos e a música. Desta forma, o trabalho acabou por consolidar-se como uma cartografia dos sons que compõem a trilha sonora do curta-metragem *De Lá Pra Cá*⁸, com o objetivo de mapear os sons e verificar o papel do som na narrativa fílmica a partir do conceito de Paisagem Sonora e suas possibilidades de aplicação no cinema como base teórica para a análise proposta.

O termo *Paisagem Sonora*, no original *Soundscape*, foi cunhado por Murray Schafer, na década de 1960, no Canadá. Preocupado com a destruição do universo sonoro, Schafer propôs a criação de mapas dos diversos campos acústicos existentes. Seu estudo despertou interesse, desdobrando-se em áreas distintas. Ao longo dos anos, uma série de pesquisas acerca da Paisagem Sonora foi realizada, o conceito, que denota qualquer tipo de campo acústico, foi transposto para diferentes áreas do conhecimento e aplicado em diversos objetos de estudo,⁹ como na música, nos estudos sociais, no cinema. Por definição, a Paisagem Sonora refere-se ao ambiente sonoro como um todo, seja este real ou não, e propõe um estudo dos sons que a compõem buscando mapeá-los e compreendê-los também em suas relações de significado.

Metodologicamente, optamos pela cartografia, que entende o objeto cartografado através de múltiplas camadas e em diversos níveis, não impondo um sentido único para sua observação. A cartografia é um caminho para acessar o objeto estudado decompondo-o em camadas e estas em elementos, possibilitando sua compreensão de distintas maneiras. Esse mapa cartográfico e o estudo da Paisagem Sonora proposto por Murray Schafer, constituem a base teórica sobre a qual foi realizada a análise dos sons que formam a trilha sonora do curta metragem *De Lá Pra Cá*. Da mesma forma os mapas, tabelas e gráficos utilizados na pesquisa e presentes no trabalho foram construídos baseados nesses métodos. Identificar os

⁸ *De Lá pra Cá*. Direção: Frederico Pinto. Porto Alegre: Armazém de Imagens, 2011. (14 min), curta-metragem. Disponível em: http://www.armazemdeimagens.com.br/Armazem_de_Imagens/De_la_pra_ca.html
Acesso em: 07 maio 2012.

⁹ Uma busca no portal da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo termo retorna trabalhos de diferentes áreas, refletindo a situação descrita.
http://www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=m&metalib=aHR0cDo vL2NhCGVzLW1ldGFsaWJwbHVzLmhvc3RlZC5leGxpYnJpc2dyb3VwLmNvbS9wcmItb19saWJyYXJ5L2xpYndIYi9hY 3Rpb24vc2VhcmNoLmRvP2RzY250PTAmZnJiZz0mc2NwLnNjcHM9cHJpbW9fY2VudHJhbF9tdWx0aXBsZV9mZS20 YWl9ZGVmYXVsdF90YWImY3Q9c2VhcmNoJm1vZGU9QmFzaWMmZHVtPXRydWUmaW5keD0xJmZuPXNlYXJjaC Z2aWQ9Q0FQRVM%3D&buscaRapidaTermo=Paisagem+Sonora&x=0&y=0 Pesquisa realizada em 18 jan. 2013 pelo termo "Paisagem Sonora".

sons presentes na trilha sonora como eles se constituem, que relações estabelecem entre si e com a narrativa e como eles desenham a Paisagem Sonora do filme, bem como as informações, significados, características e funções exercidas por estes na construção do discurso narrativo são o objetivo da presente pesquisa. Tomou-se como objeto de estudo o filme em sua versão final, como foi apresentado em festivais de cinema¹⁰, não propondo um estudo de recepção e deixando a análise do processo sonoro do filme para um projeto futuro. Este estudo serve-se como fonte de pesquisa do acompanhamento feito do filme no Kiko Ferraz Studios e dos materiais produzidos ao longo do processo de pós-produção do som, como os arquivos de som e sessões de *Pro Tools*¹¹.

Ao executar uma busca detalhada acerca dos trabalhos realizados sobre o som no cinema – artigos, dissertações e teses –, percebe-se que há uma gama de estudos a respeito da trilha musical, do surgimento do cinema sonoro, analisando determinado filme ou conjunto de filmes, a obra de um cineasta, ou um determinado período cinematográfico. Contudo, são poucas as pesquisas que possuem como foco o som no cinema e mais raros ainda são os trabalhos que estudam a Paisagem Sonora no cinema. A busca no portal da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) por trabalhos que abordassem a “Paisagem Sonora” resultou em seis trabalhos no Portal de Periódicos¹², quatro dissertações e/ou teses no Portal Domínio Público¹³. Porém ao restringir a pesquisa a Paisagem Sonora *no cinema* não são encontrados trabalhos no Portal de Periódicos, nem no Portal Domínio Público. Pesquisamos em bibliotecas de teses e dissertações de universidades como UFRGS, ECA, USP, UFRJ, UFF, UERJ, UNIRIO, UNICAMP, UFMG, PUCRS, PUC-RIO¹⁴, obtendo resultados parecidos aos do portal da CAPES, ou seja, ao se pesquisar

¹⁰ Festivais como: Festival de Gramado - Mostra gaúcha: Melhor filme, melhor direção, melhor ator Festival de Brasília: Melhor Som, Melhor Ator FAM – Festival Audiovisual do Mercosul: Melhor Som. Uma lista completa dos festivais. Disponível em:

<http://www.armazemdeimagens.com.br/Armazem_de_Imagens/De_la_pra_ca.html> Acesso em: 07 maio 2012.

¹¹ Programa para gravação, edição e mixagem de som. Este será mais amplamente explicado em 3.1.

¹² Portal de periódicos da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) Disponível em: <<http://www.periodicos.capes.gov.br>> Acesso em: 07 jan. 2013.

¹³ Portal Domínio Público. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br>> Acesso em: 07 jan. 2013.

¹⁴ Biblioteca da UFRGS. Disponível em: <<http://sabi.ufrgs.br>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da ECA/USP <<http://200.144.190.234/F>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da USP <<http://www.teses.usp.br/>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da UFRJ <<http://www.minerva.ufrj.br/>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da UFF <<http://www.sdc.uff.br/consulta/>> Acesso em: 07 jan. 2013.

pelo termo *Paisagem Sonora* obtemos alguns trabalhos sobre o tema em áreas diversas. Ao se restringir a pesquisa e/ou aliar o termo ao cinema a quantidade de trabalhos diminui ou inexistente. A busca em anais e sites de congressos e seminários tais como: Compós, Intercom, Socine, além de revistas como: Teorema, Ciberlegenda, Logos e no BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - coordenado pelo Instituto Brasileiro de Ciência e Tecnologia - IBICT)¹⁵, também geraram resultados semelhantes aos anteriores. O termo geral “cartografia” no Portal de Periódicos da CAPES retornou 2.442 trabalhos, contudo ao pesquisar por “cartografia sonora” 56 trabalhos são encontrados, 37 trabalhos é o resultado da pesquisa por “cartografia e cinema” e na busca pelas palavras “cartografia, cinema e som” apenas quatro trabalhos são encontrados. No portal Domínio Público, a busca por “cartografia” resulta em 85 trabalhos, já as pesquisas por: “cartografia e cinema”; “cartografia sonora”, “cartografia, cinema e som” e “cartografia e Paisagem Sonora” não apontam nenhum trabalho¹⁶. Nessa busca, percebeu-se a escassez de trabalhos que apliquem a cartografia e a Paisagem Sonora ao cinema. O que denota que este é um campo ainda a ser explorado, no qual a academia pode contribuir com a área cinematográfica não apenas no âmbito teórico, ampliando a bibliografia existente e fomentando a pesquisa e as discussões acerca do tema, mas também no fazer cinema, suscitando outras formas de pensar, planejar e executar a trilha sonora fílmica, dando-lhe diferentes papéis, propiciando uma maior exploração do som, suas significações e relações.

Como estudo de caso, escolhemos o curta-metragem gaúcho *De Lá pra Cá*, de Frederico Pinto (2008), que retrata a relação de um casal, Ciro e Clarisse. Tomamos a sinopse dada pelo diretor e roteirista:

Ciro é segurança e trabalha de noite. Clarisse é doméstica e trabalha de dia. Os dois são casados, moram na região metropolitana e trabalham em Porto Alegre. Andam de lá pra cá e só se encontram na estação do Trensurb. Os dois tentam estabelecer pequenos rituais nos poucos minutos que se

Biblioteca da UERJ <http://www.bdttd.uerj.br/tde_busca/index.php> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da UNIRIO <<http://www.unirio.br/webcaribe/index.asp>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da UNICAMP <<http://www.unicamp.br/unicamp/bibliotecas-acervos>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da UFMG <https://www.ufmg.br/biblioteca/>> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da PUCRS <http://www3.pucrs.br/portal/page/portal/biblioteca/Conta> Acesso em: 07 jan. 2013.

Biblioteca da PUC-RIO <<http://www.dbd.puc-rio.br/>>. Acesso em: 07 jan. 2013.

¹⁵ Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações <<http://bdttd.ibict.br/>> Acesso em: 07 jan. 2013.

¹⁶ Portal Domínio Público. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br>> Acesso em: 07 jan. 2013.

encontram nesse lugar de passagem, nesse não-lugar. Um vínculo frágil, mas que ainda os une.

Júlia, a filha de 08 anos, é outro vínculo importante entre eles. Ciro e Clarisse se alternam para cuidar da menina. Ciro compra o pão do café da manhã, leva e busca Júlia na escola. Clarisse prepara a janta e cuida de Júlia durante a noite. (PINTO, 2008).¹⁷

A peculiaridade desse filme está em sua narrativa, construída no entrelaçamento entre som e imagem, sem praticamente fazer uso da voz ou da música. São os efeitos sonoros e o silêncio que, juntamente com a imagem, constroem essas relações, exprimem sensações, tensões, emoções; contam a história do filme. O uso da voz ou da música no cinema são temas mais estudados e tradicionalmente mais explorados tanto no fazer, quanto no pensar cinema do que os efeitos sonoros. Assim, estudar e explorar mais amplamente esses outros sons que compõem a trilha sonora fílmica e suas relações e significações é fundamental para uma maior exploração destes e suas relações com a voz e a música no cinema.

Essa estrutura narrativa não muito convencional do curta-metragem *De Lá Pra Cá*, que faz amplo uso do som como elemento construtor do discurso fílmico, colocando em primeiro plano uma gama de sons que, geralmente, não possuem um papel tão contundente me chamou a atenção e fomentou o desejo de estudar seus sons e a construção do discurso fílmico, investigar quais sons compõem essa trilha sonora, quais os papéis a eles atribuídos, de que forma são articulados e de que maneiras eles constroem a ou as Paisagens Sonoras do filme.

Outro fator importante para a escolha do filme como objeto de pesquisa foi o fato de a autora ter acompanhado o processo de pós-produção do filme no estúdio de som Kiko Ferraz Studios, além de ter atuado como técnica de som (gravando *Foley*) e como editora de som. Esse acompanhamento possibilitou observar na prática o processo pelo qual o som do filme foi construído e trabalhado na pós-produção. Ainda que a construção sonora tenha começado na escrita do roteiro¹⁸ e se desenvolvido ao longo de toda a produção do filme, tendo o som direto e sua captação um importante papel, foi na pós-produção que muitos

¹⁷ PINTO, Frederico. Sinopse do filme *De lá pra cá*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por e-mail em 1 fev.2013. Material presente no Anexo B.

¹⁸ O roteiro encontra-se no Anexo A. Salientamos também que não faremos análise do roteiro, apenas apontamos que este não apresenta diálogos.

sons foram criados e/ou trabalhados, que a espacialização dos sons foi feita e que se chegou ao resultado apresentado em sua versão final. Esse acompanhamento também possibilitou o acesso a materiais do filme importantes para a realização da análise proposta.

O segundo capítulo do trabalho tem como foco principal a definição de Paisagem Sonora, discutindo-a em duas das suas dimensões: a acústica e a Psicoacústica¹⁹. Na dimensão física: a acústica intentamos trabalhar características e propriedades do som e do silêncio. A dimensão perceptiva toma como base a Psicoacústica, identificando e buscando compreender as formas através das quais o ser humano percebe, reage, interage e entende os diversos estímulos sonoros. A partir do entendimento destas duas dimensões, buscamos os modos como a Paisagem Sonora pode fornecer uma série de informações, estabelecer um contexto, uma narrativa sonora.

No terceiro capítulo identificamos e analisamos diferentes usos do som ao longo da história do cinema, ao mesmo tempo que objetivamos explorar e averiguar as formas como a Paisagem Sonora está presente e sua participação na constituição do discurso fílmico, tomando como base a proposta de análise da Paisagem Sonora feita por Murray Schafer.

No quarto capítulo realizamos uma análise da Paisagem Sonora no curta-metragem *De Lá Pra Cá*. Através de uma cartografia, buscando identificar os sons que compõem o cenário sonoro do filme e suas funções no estabelecimento do discurso narrativo. Escolhemos esse filme em decorrência de uma série de fatores, alguns já anteriormente citados, tais como o fato de sua narrativa ser prioritariamente construída sem o uso de diálogos ou música, dando aos demais sons que compõem a trilha sonora fílmica um papel e uma evidência não muito usuais.

A análise dos sons de *De Lá Pra Cá* foi organizada da seguinte forma: em um primeiro momento explicitamos a metodologia empregada para a análise proposta, demonstrando como foram construídas as tabelas e os gráficos e explicando os termos pertinentes à compreensão destas e da análise. Ressaltamos que a nomenclatura empregada, assim como a descrição e o relato de procedimentos tem como fonte prioritária os padrões empregados pelos profissionais do Kiko Ferraz Studios.

Em um segundo momento, traçamos, em ordem cronológica, um panorama geral dos sons e conceitos sonoros do filme aliado a uma descrição das Paisagens Sonoras

¹⁹ No presente trabalho não abordaremos a dimensão semiótica, deixando esta para estudos futuros.

existentes e suas funções na construção e estabelecimento da narrativa e da intencionalidade dramática. De acordo com as questões propostas pela pesquisa, foram elencadas cenas, sequências, eventos e processos específicos, que possibilitassem uma observação e uma análise mais detalhada da Paisagem Sonora, dos sons que a constituem e dos papéis a esta atribuídos. O mapeamento dos sons foi aprofundado a partir da divisão em três pontos:

- 1) As idas e vindas do casal. Identificamos e analisamos os diferentes espaços que compõem a narrativa do filme buscando evidenciar o papel dos sons e das Paisagens Sonoras na constituição destes. Para tal, elencamos cenas e sequências das quais construímos uma tabela sonora e um gráfico esquematizando os sons, suas posições e durações, interpretamos os dados ali expressos aliado ao contexto fílmico e o conceito de Paisagem Sonora;
- 2) A influência do som na transição de cenas. Análise da forma como o som conduz algumas mudanças de cena, seja pela sobreposição de sons, pela antecipação do som da cena seguinte puxando a transição da imagem, pelo prolongamento de um som sobre a cena subsequente ou pela ligação de sons semelhantes;
- 3) Os silêncios do filme. *De Lá Pra Cá* possui uma clara ausência de diálogos e música. Buscamos verificar em que medidas essa ausência constitui um silêncio no filme e qual seu impacto na narrativa. Visamos examinar se existem outros silêncios, como eles se constroem e analisar seu papel no discurso narrativo verificando de que maneiras eles influenciam na Paisagem Sonora.

Compreendemos que para a fruição e a simples apreciação de uma obra cinematográfica, a divisão em segmentos, detalhando os sons utilizados, a espacialização dada a estes e a busca por identificar suas funções narrativas, não se fazem necessários, nem são o intuito da obra que, via de regra, tenciona envolver o espectador em sua narrativa. Do mesmo modo que, frente ao filme como obra finalizada, perceber os sons de forma fragmentada, não é uma tarefa fácil para o espectador e, principalmente, não é o objetivo pretendido. Contudo, para a realização do presente trabalho, essa segmentação se faz necessária para que possamos executar as análises, uma vez que visamos compreender a construção sonora de *De Lá Pra Cá*. Para tal, mapeamos os sons de sua trilha sonora e

examinamos em que medida eles adquirem um papel importante na narrativa. Ao mesmo tempo, buscamos como identificar as Paisagens Sonoras existentes no filme e as formas através das quais estas podem participar como um elemento construtor da narrativa fílmica.

Este trabalho pretende instigar discussões acerca da construção da trilha sonora fílmica e da Paisagem Sonora no cinema, apoiar estudos futuros contribuindo para a composição de uma bibliografia em língua portuguesa. Pretendemos que a presente pesquisa possa ser ampliada impulsionando outros estudos e estimulando pessoas envolvidas com cinema, diretamente ligadas ao som ou não, debater e buscar formas e processos que propiciem a construção e articulação da trilha sonora fílmica de modo a colocar o som como elemento construtor da narrativa cinematográfica.

2 PAISAGENS SONORAS

Essa imagem que se constrói a partir de sons, de elementos acústicos, adquire uma especificidade que a distingue da imagem estruturada por elementos visuais em diversas técnicas. A “imagem sonora” surge na tela imaginativa do ouvinte como uma granulação fina, resultado de um processo receptivo entre impressões pessoais e representações sensoriais sonoras apreendidas pela audição. (SILVA²⁰, 1999, p.78 apud MOURA, 2003, p.1).

O presente capítulo apresenta uma discussão acerca da Paisagem Sonora. Para tal, propomos explorá-la em duas das suas dimensões: a acústica e a Psicoacústica, cada uma destas constituindo um subcapítulo.

O estudo da Paisagem Sonora não se restringe apenas ao estudo do som. À medida que abrimos o campo da escuta e incorporamos os sons do mundo no processo criativo, quando utilizamos esses sons para fazer música, ou para construir/reproduzir um universo sonoro em um filme, torna-se necessário estudar as relações entre a existência e a produção desses sons. A Paisagem Sonora possui uma dimensão social, uma vez que tem como foco as relações existentes entre os seres vivos e as mudanças relativas na Paisagem Sonora mundial em consequência das atividades sociais, da tecnologia empregada em diversas épocas e das relações do ser humano com o meio ambiente em que habita. Para Schafer (2001), existem Paisagens Sonoras naturais, humanas, tecnológicas, *hi-fi* e *lo-fi*²¹, que se correlacionam mutuamente, influenciando uma na outra.

Em meados da década de 1960, teve início na Simon Frayser University, no Canadá, um movimento que se propunha realizar uma análise do ambiente acústico em sua totalidade. Esse projeto, denominado *World Soundscape Project (WSP)*, foi encabeçado pelo compositor canadense R. Murray Schafer. O projeto reuniu vários estudiosos de diversas áreas com o objetivo de fazer um levantamento das diferentes Paisagens Sonoras pelo mundo e ao longo da história, encontrar formas práticas de organizar o som no espaço ou ambiente, dar um nome a esta organização e desenvolver um projeto acústico para a humanidade. Primeiramente, o *World Soundscape Project (WSP)* tinha como preocupação

²⁰ SILVA, Júlia Lúcia de Oliveira Albano da. *Rádio*: oralidade mediatizada. São Paulo: Annablume, 1999.

²¹ De acordo com Schafer (2001) as Paisagens Sonoras *hi-fi* seriam aquelas com uma razão ruído/sinal favorável, que permitem uma audição mais a distancia ao contrario da *lo-fi*. Essas serão mais amplamente exploradas no capítulo 2.

analisar o ambiente acústico a sua volta e realizar um mapa sonoro das regiões estudadas (em geral o próprio Canadá) criando um catálogo dos sons característicos de cada região (TOFFOLO; OLIVEIRA; ZAMPRONHA, 2003).

A palavra *Soundscape* foi um neologismo introduzido por Schafer que pretendia criar uma analogia com a palavra *Landscape* (paisagem) que foi traduzido em línguas latinas como “Paisagem Sonora”. Carmen José e Marcos Sergl (2006) apontam que o termo *Paisagem Sonora (Soundscape)* abrange todos os elementos formadores do universo da sonoplastia: “[...] no som, o silêncio, o ruído, os timbres, as amplitudes, a melodia, a textura e o ritmo, ou seja, o campo de estudo acústico, qualquer que seja ele.” (JOSÉ; SERGL, 2006, p. 3). A Paisagem Sonora seria, então, qualquer campo de estudo acústico, podendo referir-se tanto a uma composição musical, a um programa de rádio ou ainda a um ambiente acústico. Sendo então possível isolar o ambiente acústico como campo de estudo, da mesma forma que podemos estudar as características de uma determinada paisagem.

Com a evolução tecnológica da humanidade, a Paisagem Sonora natural foi gradativamente transformando-se em diferentes Paisagens Sonoras artificiais. Os sons naturais estavam – e continuam - sendo substituídos por sons feitos por máquinas ou em máquinas, aumentando a quantidade de fontes produtoras de sons e a intensidade dos mesmos. Schafer (2001) objetivava demonstrar as formas pelas quais a Paisagem Sonora tinha evoluído ao longo da história e de que maneiras tais mudanças podem ter impactado no comportamento humano. Para Schafer (2001), as Paisagens Sonoras são dinâmicas, mutáveis e, assim, passíveis de serem transformadas e a percepção destas mudanças possibilita entender os contextos sonoros e ter consciência dos impactos causados pelos sons.

Esses novos sons, que diferem em qualidade e intensidade daqueles do passado, têm alertado muitos pesquisadores quanto aos perigos de uma difusão indiscriminada e imperialista de sons, em maior quantidade e volume, em cada reduto da vida humana (SCHAFFER, 2001, p.17).

A Paisagem Sonora mundial deve ser considerada como uma imensa composição musical soando ininterruptamente à nossa volta. Somos simultaneamente seu público, seus executantes, e seus compositores. A ecologia sonora constitui-se de sons, agradáveis, desagradáveis, ruidosos, alegres, tristes, etc., com um componente subjetivo, no sentido de

que a sua definição é resultante da experiência individual de cada um.

Embora o conceito de Paisagem Sonora tenha surgido nos anos 60, a ideia de estar atento aos sons do ambiente já encontrava adeptos entre alguns músicos da década anterior. John Cage, por exemplo, ficou famoso por provocar os ouvintes propondo-lhes um silêncio dos instrumentos em suas composições, de modo que o público pudesse sentir os ruídos espontâneos dos ambientes (CAVALHEIRO, 2007).

Uma decorrência direta do *World Soundscape Project* foi a preocupação com as mudanças que estavam ocorrendo nos ambientes acústicos engendradas pela industrialização das sociedades com sons produzidos pelos maquinários da era industrial, e que não são encontrados na natureza. A Paisagem Sonora torna-se cada vez mais barulhenta com a inserção do som contínuo ou repetitivo, ou seja, sons com características tipomorfológicas estáveis. A série de inovações e avanços tecnológicos deu origem a novos ruídos oriundos dos motores de combustão interna, do aspirador de pó, do liquidificador, do ar condicionado, do ventilador, do computador, equipamentos que geram um som com baixo nível de informação e alto índice de redundância, cuja característica fundamental é a linearidade sonora repetitiva (JOSÉ; SERGL, 2006, p. 3-4).

Muitos trabalhos resultaram deste projeto. A primeira composição foi "*The Vancouver Soundscape*", um conjunto de gravações dos ambientes sonoros de Vancouver. Neste momento, as obras eram compostas coletivamente. Após algum tempo, os compositores que participaram do WSP, entre eles Hildegard Westerkamp e Barry Truax, partiram para o estudo direto do uso do som ambiental na composição musical (TOFFOLO; OLIVEIRA; ZAMPRONHA, 2003). Ao longo da história, diversas experimentações acerca do uso da Paisagem Sonora na música e na composição musical foram feitas.

Embora Schafer (2001) não faça referência direta ao cinema em seu livro, ele considera o seu projeto acústico como uma interdisciplina, mencionando, em seus agradecimentos, muitos pesquisadores do campo do audiovisual. Mesmo sendo um termo originado no campo musical, o conceito Paisagem Sonora tem sido bastante utilizado nos estudos de Cinema e Audiovisual (ALVIM, 2001).

Seguindo essa corrente, investigamos o conceito de Paisagem Sonora aplicado ao universo cinematográfico. Acreditamos ser importante a compreensão do que é a Paisagem Sonora, como a percebemos e nos relacionamos com ela, a fim de poder entender as

maneiras pelas quais ela é retratada, recriada e os papéis a ela atribuídos nos filmes.

2.1 A Paisagem Sonora em sua dimensão física: a acústica

*[...] nós somos medo e desejo,
somos feitos de silêncio e som [...]*
Lulu Santos e
Nelson Motta²²

O cinema cria, recria, transpõe e brinca, com características do som e/ou com ambientes sonoros reais transpondo-os para os filmes. Constrói sonoridades que inexistem no mundo real – sons de dinossauros, naves espaciais, etc., fazendo uso das diversas propriedades acústicas e da percepção humana do som. Abordaremos, nesta e na próxima sessão, algumas características do som e da percepção sonora humana pertinentes a pesquisa proposta e importantes para a compreensão dos usos do som na construção da trilha sonora fílmica.

A definição de som depende da perspectiva adotada. Firmino (2007) aponta que para a acústica, o som é o resultado da vibração de um corpo; já para a psicologia, o som é um estímulo produtor de sensações auditivas; enquanto para a semiótica, é um significante sonoro; e assim sucessivamente dependendo do ponto de vista.

Os sons podem ser classificados de muitas maneiras: de acordo com suas características físicas (acústica) ou com o modo como são percebidos (Psicoacústica); de acordo com sua função e significado (semiótica e semântica); ou de acordo com suas qualidades emocionais ou afetivas (estética). (SCHAFER, 2001, p.189).

No mesmo sentido, o pianista e compositor, J. M. Wisnik, no livro *O Som e o Sentido – uma outra História das Músicas*, apresenta sua definição de som:

Sabemos que som é onda, que os corpos vibram, que essa vibração se transmite para a atmosfera sob a forma de uma propagação ondulatória, que o nosso ouvido é capaz de captá-la e que o cérebro a interpreta, dando-lhe configurações e sentidos (WISNIK, 2009, p.17).

²² SANTOS, Lulu; MOTTA, Nelson. Certas coisas. In: SANTOS, Lulu. **Tudo Azul**. São Paulo: WEA, 1984. 1 CD. Faixa 9.

A produção, a propagação e a percepção do som envolvem conceitos físicos, biológicos, artísticos e psíquicos que perpassam todas as áreas do conhecimento humano, talvez por isso o som seja um tema naturalmente fascinante. Para a audição, uma série considerável de eventos precisa acontecer: um som audível deve ser produzido, deve haver um meio para que esse som se propague e atinja o aparelho auditivo, que deve captar e transmitir as informações do som (frequência, amplitude, timbre...) para o nervo auditivo. Este último, por sua vez, deve conduzir essas informações, através das células auditivas, para o encéfalo, que interpretará o som. A fonte emite, o meio transmite e o receptor detecta, registra, e, geralmente, é, de alguma forma específica afetado. É um longo caminho que envolve diversos fenômenos físicos e psíquicos. Juan G. Roederer acrescenta que existem inúmeros tipos e formas de vibração diferentes que não somos capazes de detectar, ou que podemos fazê-lo, porém com outros sentidos, como o tato ou a visão (ROEDERER, 1998 p.17). Desta forma o que denominamos som, resume-se a apenas um pequeno espectro do campo das alturas e das durações (HELLER, 2008, p. 18).

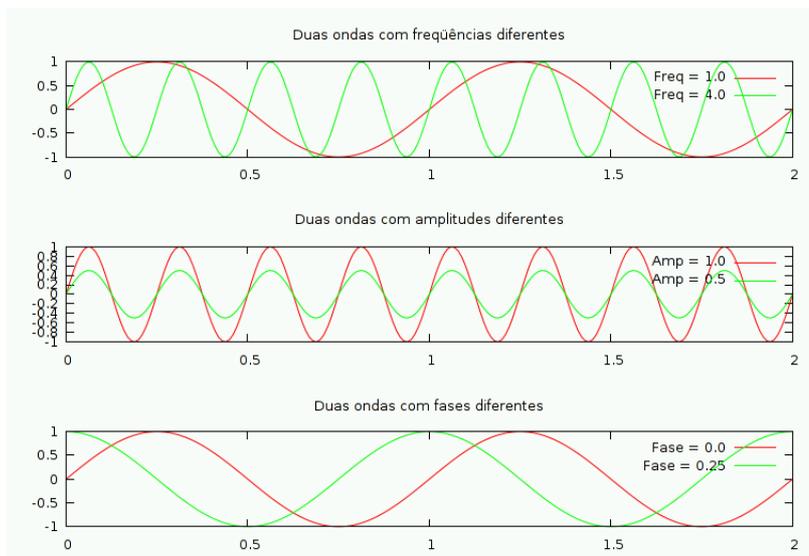
No livro *O Som* (1948, p.1), Jean Mantras, divide a propagação sonora em seis momentos. Para o autor, o primeiro momento consiste na “determinação de um movimento no corpo sonoro”, o segundo na “comunicação desse movimento ao ar ou a qualquer outro meio intermediário interposto entre o corpo sonoro e o ouvido”, o terceiro “a propagação desse movimento, que passa de uma molécula a outra do corpo intermediário numa dada sucessão”, o quarto “a transmissão desse movimento do meio ambiente ao ouvido”, o quinto “a que se faz do ouvido aos nervos auditivos por um certo mecanismo” e o sexto momento “a produção da sensação”.

Denomina-se a energia das ondas sonoras de energia elástica, em decorrência de suas oscilações de pressão, *i.e.*, compressões e expansões que se alternam rapidamente (ROEDERER, 1998). É uma onda contínua com uma determinada oscilação e da mesma forma que qualquer onda mecânica tem uma energia que vai se desgastando durante seu trajeto no meio (ALVAREZ, 2007).

É importante salientar que o meio tem influência na qualidade do distúrbio, pois afeta a maneira como este se propaga (LAZZARINI, 1998). A velocidade de propagação depende estritamente do meio, sem estar relacionada com a frequência, assim tanto os sons de baixa frequência como os de alta frequência terão sua velocidade de propagação alterada

conforme o meio - líquido, sólido, ou gasoso -. Em cada um destes meios, a velocidade de propagação do som irá variar em decorrência da diferença de densidade das moléculas. (BENTO, 1998).

A quantidade de vibrações da onda sonora, em determinado tempo é a frequência desta onda. Todos os corpos vibram em determinada frequência ou espectro de frequências em determinado tempo, ou período. Assim, a frequência é inversamente proporcional ao seu período. Por conseguinte, quanto mais vibrações houver, mais agudo será o som, e quanto menos vibrações, o som será mais grave. Como demonstra a figura abaixo²³, no primeiro gráfico a onda em verde possui mais vibrações que a em vermelho, por conseguinte o som representado pela onda em verde é mais agudo e o expresso em vermelho mais grave.



Fonte: hudlac.wordpress.com.

Observando a figura acima pode-se notar que as ondas sonoras ali expressas possuem, como toda a onda sonora, um período constituído por uma fase positiva e outra negativa, correspondentes, respectivamente, aos seus deslocamentos acima e abaixo do eixo do zero. Ao se comparar duas ondas sonoras completamente idênticas, se os seus ciclos coincidem diz-se que estas estão em fase e, estão fora de fase se os ciclos não coincidem (BENTO, 1998). A última situação expressa na imagem acima demonstra duas ondas

²³ Disponível em: <<http://hudlac.wordpress.com/tag/ondas-complexas/>> Acesso em: 20 nov. 2012.

levemente fora de fase. As defasagens ou diferenças de fase, podem ser de meio ciclo, um quarto de ciclo e assim por diante, sem no entanto serem completamente opostas. Quando as ondas são completamente opostas diz-se que há um fenômeno de total oposição de fases, estando em um movimento contrario e por consequência anulando-se (MENEZES, 2003). Assim, há a possibilidade de duas ondas se anularem e entrarem em um “silêncio” uma em relação a outra. Essa possibilidade de anulação e “silenciamento” possui uma aplicação no tratamento do som, seja no cinema ou em outras áreas, para eliminar ou minimizar sons indesejados. Por exemplo, durante a filmagem de uma cena externa ambientada no século XV, passou um avião e seu som foi gravado juntamente com os sons da cena; esse som, a não ser por uma questão específica da narrativa, não pertence ao universo sonoro do filme. E sua percepção pelo espectador pode atrapalhar a fruição da obra. Sendo necessária sua retirada do som do filme. Isto pode ser feito, através do “silenciamento” desse som pela oposição de fases. Ou seja, o som do avião é duplicado e colocado em oposição de fase anulando-se ou tornando-o imperceptível em meio aos demais sons da trilha sonora. A retirada do som do avião também poderia ser feita pela identificação de sua frequência ou espectro de frequências. Nesse caso se a frequência ou o espectro de frequências do som do avião for distinto dos demais sons da referida cena, este poderia ser cortado, através de um processo feito na pós-produção, eliminando o som do avião sem acarretar perdas nos demais sons.

Quando as ondas sonoras possuem um pulso com intervalos regulares, produzem um tipo de som puro, oposto ao som criado por um pulso irregular. Dentre o espectro sonoro existente entre estes dois sons estão os harmônicos. Os harmônicos de cada instrumento ou voz possuem um padrão de onda regular definido como timbre. O timbre é a característica sonora que nos permite distinguir a qualidade do material vibrante (pedra, madeira, ferro, vidro, um tambor, um saxofone, um piano, a voz desta ou daquela pessoa, etc.). (FIRMINO, 2007).

A intensidade está associada àquilo que nós comumente chamamos de volume e é medida em decibéis (dB). O zero dB é considerado o ponto inicial da audição. A diferença entre um som intenso - ou forte - e um som fraco vem da amplitude de vibração da onda. Quanto maior a amplitude da onda, maior a pressão que a onda irá exercer no ar, isto faz com que os nossos tímpanos vibrem de maneira mais intensa. (FIRMINO, 2007).

Dinâmica é a forma como o som se apresenta. A diferença entre os trechos de maior e os de menor intensidade sonora constituem a dinâmica deste som. Tomando como exemplo, o desenho de uma onda sonora (pode ser observado na figura acima), é a distância entre o maior "pico" ou "crista" – parte superior da onda - e o maior "vale" – parte inferior da onda. Quanto maior a curva dinâmica de determinado som, maior vai ser o contraste entre os trechos de volume maior e menor do mesmo. Processos de compressão permitem alterar a curva dinâmica do som.

A ressonância consiste na capacidade que um corpo gerador de som possui de promover a vibração de um segundo corpo. Sendo determinada pela massa, elasticidade e resistência. Quando a frequência de vibração de um corpo for igual a frequência de outro eles entrarão em ressonância (BENTO, 1998).

Os parâmetros do *pitch* seguem a graduação de baixas e altas frequências, do espectro normal de audição (20 – 20.000 Hz – hertz ou ciclos por segundo). Deste modo, o *pitch*, ou a altura de um som, refere-se à propriedade do som que nos permite classificá-lo como grave ou agudo.

Ondas que possuem uma vibração aperiódica ou não-periódica, sem um modelo definido e regular de repetição, possuem espectros inarmônicos e originam sons que não possuem altura definida. De modo oposto ao som harmônico, que possui um espectro discreto, no qual a energia só poderá ser encontrada, em uma banda de frequências e em determinadas frequências harmonicamente relacionadas aí presentes. Nesses sons aperiódicos consideravelmente densos a energia existe de forma dissipada por toda a gama de frequências de uma determinada banda, tendo como resultado um espectro distribuído, oposto ao dos sons harmônicos.

A acústica, de maneira genérica, denomina esses fenômenos sonoros cuja vibração é aperiódica de ruídos (MENEZES, 2003). Bento (1998) define ruído como um som complexo que possui períodos irregulares, assim ao se falar de ruído pode-se afirmar que abrange intervalos de frequências aproximados, sem caracterizar frequência, ciclo, período ou comprimento. O autor aponta alguns tipos de ruído:

[...] o ruído branco (white noise) contém todas as frequências do espectro; o ruído com banda estreita (narrow band noise) é o ruído branco com filtragem de sons acima e abaixo de determinada frequência; o ruído da fala (speech noise) é o ruído branco com filtragem de sons acima da frequência

de 3 mil Hz e abaixo da de 300 Hz. (BENTO, 1998, p.77).

O ruído é um conceito bastante complexo e que possui diversas acepções. Schafer define ruído como um som indesejável, um som que interfere (SCHAFER, 1991, p.68-69), é um som que tendemos a ignorar, uma vez que atrapalha a audição dos sons que possuem significado. Contudo, como observa Xavier (2001), se um ruído é aproveitado intencionalmente, quando a “manipulação do ruído ambiente confere mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando o poder de ilusão” (XAVIER²⁴, 1977, p.27 apud GRACINO, 2010, p.293) o ruído então adquire significância na narrativa sonora, e deixa de ser um som indesejável.

A capacidade de percepção do som pode variar de pessoa para pessoa. Assim, o som, ou a sensação sonora é estimulada no ouvido humano por uma onda longitudinal com frequência compreendida entre 20 e 20.000 Hz e em uma amplitude entre zero e 130 decibéis (dB) aproximadamente (CARVALHO, 2009). Se a frequência das ondas longitudinais for superior a 20.000 hertz (ultrassons), ou inferior a 20 hertz (infrassons), o ouvido humano não será capaz de percebê-las. Enquanto sons com intensidade superior a 130 dB atingem um ponto em que o estímulo sonoro chega ao limiar da dor.

Um som pode ser composto por uma gama de graves e agudos, essas ondas serão absorvidas pela atmosfera de formas distintas. Ou seja, a atmosfera absorve mais as altas frequências - ondas com menor comprimento de onda - do que as baixas frequências - ondas com maior comprimento de onda. Em resultado disto, quanto maior a distância da fonte sonora, o som tende a se tornar mais grave, em consequência da maior absorção das altas frequências pela atmosfera. Este fenômeno é mais facilmente percebido em grandes ambientes ou em ambientes externos.

Um fenômeno sonoro decorrente desta característica é o efeito Doppler²⁵, que consiste na variação da frequência de uma onda que chega a um receptor. Ou seja, a frequência do som percebida por um observador depende do movimento relativo entre a fonte emissora do som e o observador. Esta variação pode ser causada pelo movimento da fonte emissora ou do receptor. Quando o movimento for de distanciamento entre a fonte e

²⁴ XAVIER, I. N. **O discurso cinematográfico** : a opacidade e a transparência. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977. v. 1. 151p.

²⁵ Fenômeno sonoro descoberto pelo físico Christian Johann Doppler por volta de 1842.

o receptor, a frequência recebida será menor. Se for de aproximação, a frequência será maior. Assim, ao nos distanciarmos da fonte sonora, percebemos menos as frequências mais agudas. Por essa razão tendemos a identificar como mais distantes os sons que possuem menos agudos e os com maior presença de agudos, identificamos como mais próximos (ALVARENGA, 2001).

A influência da variação da posição da fonte sonora na percepção humana do som é outra propriedade importante para o cinema, uma vez que ela influi na espacialização do som. O avanço da tecnologia, que trouxe sistemas de caixas de som para as salas de exibição, possibilitou, juntamente com os programas de edição e mixagem, direcionar os sons, espacializando-os pela sala de cinema e envolvendo o espectador do filme. Se a fonte estiver posicionada em frente ao receptor, o som será percebido como vindo do centro, uma vez que tende a chegar igual em ambas as orelhas. Isto ocorre também pelo fato de que a cabeça humana é uma grande caixa de ressonância, como uma caixa de som. Os seres humanos podem discriminar uma fonte sonora que possua apenas dois graus de diferença com o plano horizontal e se este estiver localizado à sua frente. Essa capacidade de determinar a direção da fonte sonora baseia-se no fato de que os sons chegam aos dois ouvidos em tempo, fase, intensidade e/ou frequência diversas. Como esta capacidade tem como base pequenas variações de tempo, ela é mais apurada em sons transitórios, de baixa frequência e ruídos. Os sons cuja fonte sonora esteja na frente ou atrás do indivíduo, com um desvio para a esquerda ou direita, chegam aos ouvidos com uma pequena diferença de tempo ou latência, uma vez que irão percorrer distâncias distintas até chegar aos ouvidos. O ser humano é capaz de detectar latências de 10 a 20 microssegundos. Com isso, um som vindo de um lado, por exemplo, da esquerda, é principalmente percebido pela orelha esquerda, e menos pela direita. Isto faz com que sejamos capazes de perceber sons vindos dos lados, da frente, de trás, sons que passam, podendo localizar a fonte sonora. A cabeça também pode influir atuando como amplificador e atenuador de som, já que serve de obstáculo para a chegada dos sons em um dos ouvidos no qual o som chega com menor intensidade (efeito sombra). Em contrapartida, o outro ouvido receberá os sons sem anteparo e com reflexões destes, fazendo com que ocorra um aumento da intensidade do som (efeito ilusório). O que faz com que haja uma melhor percepção da direção da fonte, se a diferença de intensidade for de 5 a 15dB a 2 kHz. Em frequências acima de 500 Hz esses

efeitos estão mais presentes (BENTO, 1998). Isto possibilita que, nos filmes, tenhamos carros passando de um lado para outro, estejamos no meio de uma batalha, de uma festa, de um centro de cidade, ou de um local quase deserto, que percebamos a chegada ou saída de um personagem; em outras palavras, que sejamos, enquanto espectadores, envoltos pela realidade exposta na tela cinematográfica. No que diz respeito a *De Lá Pra Cá* a simulação ou reprodução cinematográfica do efeito Doppler, possível pelo tratamento do som e pela mixagem aliados aos sistemas de som das salas de cinema, têm um papel muito importante no discurso fílmico. Corporificada no trem que permeia a sonoridade do filme, sempre em movimento, chegando ou saindo, quase sempre passando, quase sempre em uma reprodução do efeito Doppler. Este efeito também é empregado na cena em que um carro passa por Clarisse buzinando e na cena em que uma carroça passa por Ciro e na cena em que ele e Júlia pegam uma carona na carroça.

O som, através da sua interação com o meio, pode ser absorvido pelos objetos ao seu redor. Isso torna a natureza dos materiais onde as ondas sonoras colidem um importante fator em seu comportamento. Essa característica possui uma série de implicações tendo diferentes resultados sonoros. Desta forma é importante salientar que há o meio que transmite o som, e o meio onde o som repercute, as fronteiras, *i.e.*, que são as paredes, o teto, o chão, as pessoas do público, os móveis e objetos, etc., que afetam fortemente a propagação do som por absorção e reflexão das ondas sonoras, e sua configuração determina a qualidade acústica da sala, ou seja, o quão reverberante ou não será esse espaço (ROEDERER, 1998). Em geral, identificamos dois tipos de materiais: os materiais refletivos (superfícies de azulejo, pedra, espelho, vidro, entre outros) e materiais absorventes (como cortiça, espuma, pano, etc). Os materiais refletivos têm como característica acentuar as frequências agudas; em contrapartida, os materiais absorventes caracterizam-se por absorver a energia das ondas sonoras – é por essa razão que nas salas de espetáculos (teatros, cinemas...) tende-se a revestir as paredes com tecidos, utilizar carpetes, pesadas cortinas (FIRMINO, 2007).

Ao escutarmos uma pessoa falando em um ambiente fechado, como uma sala de aula, por exemplo, o sujeito falante gera ondas sonoras através do seu aparelho fonador (sendo, nesse caso, as suas cordas vocais o elemento vibratório). Essas ondas propagam-se em todas as direções e sofrem reflexões nas paredes, chão, teto, móveis, objetos, da

referida sala. É o conjunto do som emitido e dessas reflexões que chega aos nossos ouvidos e nos possibilita, entre outras coisas, determinar de olhos fechados mais ou menos a que distância estamos da fonte sonora, bem como determinar as características da própria sala - tamanho e tipo de superfícies refletoras - se as paredes são de azulejo, de pedra ou de madeira, por exemplo (FIRMINO, 2007).

Por outro lado, se o sujeito falante estiver, por exemplo, em uma catedral, constataríamos que as ondas sonoras refletidas levariam mais tempo para chegar aos nossos ouvidos do que se este estivesse em uma sala de aula. Tal fenômeno ocorre em razão da diferença das dimensões entre os dois espaços. No caso da catedral, as ondas sonoras refletidas precisam percorrer uma distância maior, desta forma originando o fenômeno denominado reverberação (FIRMINO, 2007).

Em ambos os exemplos haverá diferenças de reverberação de acordo com a quantidade de móveis, objetos, pessoas, etc., que estiverem no espaço. Ou seja, além da qualidade dos materiais também irá influir na reverberação o quão cheio ou vazio estiver o ambiente. É essa interação da onda sonora com o meio, causada pela necessidade do som de um meio material para se propagar, que faz com que um banheiro tenha um som diferente de uma sala acarpetada, ou que o som em um espaço vazio seja diferente do som em um espaço repleto de objetos. Isto influi não apenas na sua qualidade final, mas também na forma de captá-lo, de gravá-lo. Uma sala vazia, por exemplo, tende a ter mais ondas sonoras derivadas da onda original, causando uma certa distorção, em decorrência de ter pouco material para absorver o som (móveis, objetos, pessoas), o que faz com que as ondas sonoras fiquem batendo nas paredes, por exemplo, e se multiplicando, criando ondas derivadas da original, que são diferentes desta.

A refração é um fenômeno que ocorre com todas as ondas e consiste na alteração da direção da sua propagação quando passa de um meio para outro, alterando também sua velocidade de propagação. O fenômeno mais conhecido relacionado com a reflexão do som é o eco. O eco ocorre quando o som refletido retorna após o som original ser extinto totalmente. Enquanto na reverberação o som que foi refletido chega ao ouvido antes da extinção do som original, ocorrendo, dessa forma, o reforço do som emitido.

Uma vez que a velocidade do som é igual à distância percorrida dividida pelo tempo necessário para percorrê-la, pode-se dizer que o tempo é igual à distância percorrida dividida

pela velocidade do som. Assim, se a distância entre a fonte emissora em relação ao receptor for, por exemplo, de 50 metros, haverá uma diferença de tempo (*time delay*) entre a criação e a recepção do som. Isto é, o emissor ouvirá o som que produz antes do ouvinte. Em muitos casos, o *delay* (diferença de tempo) entre o som percebido pelo emissor e o mesmo som percebido pelo receptor não interferirá na recepção do som pelo ouvinte, uma vez que todos os sons produzidos tenderão a ser recebidos pelos receptores do mesmo modo, com a mesma diferença de tempo. Contudo, tal efeito pode ter consequências (interessantes ou não, boas ou ruins) no caso de obras, como o cinema, que espacializam os sons, nesse caso devem ser levadas em consideração as dimensões das salas em que serão apresentadas (MENEZES, 2003). Utilizando o *delay*, é possível criar-se uma reflexão artificial. Esta reflexão altera o som original. A voz de Darth Vader, personagem da saga *Guerra nas Estrelas*²⁶ por exemplo, é processada utilizando uma reflexão, cerca de 10m/s após o som original, mas mantendo a mesma amplitude do som direto. Isto faz com que sua voz fique com um aspecto mecânico.

A capacidade das ondas sonoras em circundar obstáculos é denominada difração. Ao se ouvir um som não se recebe apenas as ondas sonoras que chegam aos ouvidos após sofrerem uma série de reflexões, mas também aquela onda que se propaga diretamente ao receptor, sem sofrer qualquer reflexão, mas que, sofre difração pelos obstáculos físicos que se interpõem entre a fonte emissora e o receptor (MENEZES, 2003). Esse é o fenômeno que explica o fato de, por exemplo, podermos ouvir através da porta quando uma pessoa fala do outro lado dela, além de ser um acontecimento largamente aplicado nas montagens de sistemas de alto-falantes. É igualmente uma característica bastante explorada no cinema, com propósitos distintos de acordo com cada narrativa e/ou momento narrativo. Em *De Lá Pra Cá* essa característica sonora é empregada em diferentes momentos como quando

²⁶ *Star Wars*. Direção: George Lucas. Lucasfilm, 1977. Disponível em: <<http://www.starwars.com/explore/the-movies/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

Episode I – The Phantom Menace - Episódio I – A ameaça Fantasma (1999)

<http://www.imdb.com/title/tt0120915/combined>

Episode II – Attack of the clones – Episódio II – O Ataque dos clones (2002)

<http://www.imdb.com/title/tt0121765/combined>

Episode III – Revenge of the Sith - Episódio III – A Vingança dos Sith (2005)

<http://www.imdb.com/title/tt0121766/combined>

Episode IV – A New Hope – Primeiro filme da saga a ser lançado. (1977)

<http://www.imdb.com/title/tt0076759/>

Episode V – The Empire Strikes Back – Episódio V – O Império Contra – Ataca (1980)

<http://www.imdb.com/title/tt0080684/>

é acordado pelo cachorro que late do lado de fora de sua casa e ele sai atrasado para buscar Júlia na escola. Ou quando Júlia escuta, de dentro de casa, o rangido do portão que Ciro faz quando chega. Analisaremos estas cenas mais detalhadamente no quarto capítulo.

Carvalho (2009) aponta que todo o som é formado por incontáveis e ínfimos momentos de silêncio, se não fosse desta forma nossos tímpanos não suportariam a pressão sonora e entrariam em espasmo. A onda sonora em sua propagação encontra-se, mesmo que imperceptivelmente, em uma contínua sucessão de compressões e descompressões, de presenças e ausências que são fundamentais à percepção humana. Sem elas o som não teria como começar e nem mesmo como durar, uma vez que não há som se não houver a pausa.

Assim, pode-se dizer que a onda sonora é composta por uma presença e por uma ausência, sendo por menos que pareça permeada por silêncio. “Há tantos ou mais silêncios quantos sons no som [...]. Mas também de maneira reversa, há sempre som dentro do silêncio [...]” (WISNIK, 2009, p.18).

O termo silêncio é passível de diversas acepções, conforme o enfoque específico dado pelas diferentes linguagens: acústica, literária, psicanalítica, musical, cinematográfica. Rodríguez (2006) aponta que usualmente a definição de silêncio é omitida, sendo o silêncio tratado como se fosse um conceito isento de ambiguidades e perfeitamente claro. O autor exemplifica esta afirmação dizendo que nos textos de Balsebre (1994)²⁷ e Cebrián (1995)²⁸, apesar da definição de silêncio não ser explicitada pelos autores, é possível encontrar a concepção de silêncio como ausência de som. Já Ortiz e Marchamalo (1994 apud Rodríguez 2006) (*Técnicas de Comunicación em Radio*) trazem a definição acrescida de uma ideia de premeditação. Com relação aos tratados de acústica Rodríguez (2006) afirma que a omissão do conceito é ainda mais contundente, não sendo omitida apenas a definição, mas também o próprio conceito de silêncio.

Normalmente, a concepção de silêncio costuma ser a de uma ausência total de som. No entanto, ao esmiuçarmos essa ideia percebemos que é bastante difícil encontrar uma situação na qual não se encontre nenhum tipo de sinal sonoro. Se pensarmos o silêncio como pausa, este se torna, por definição, simplesmente a ausência de som. Porém inúmeras vezes o que apontamos como silêncio nada mais é que um som tão suave, ou tão grave ou

²⁷ BALSEBRE, Armand. *El Lenguaje Radiofónico*. Madrid: Cátedra, 1994.

²⁸ CÉBRIAN HERREROS, M., *Información Radiofónica : Mediación técnica, tratamiento y Programación*. Madrid: Editorial Síntesis, 1995.

tão agudo, ou tão próximo aos limiares da audição, que quase não percebemos (HELLER, 2008).

H. J. Koellreutter (1990) aponta dois enfoques para o silêncio: o da linguagem musical e o da teoria da comunicação. O primeiro seria o do meio de expressão, recurso que em consequência da expectativa que origina pode causar tensão. Sem, no entanto, se restringir à ausência de som. Abandonando, assim, a distinção tradicional entre som e silêncio, e considerando que o som não pode ser separado do espaço "vazio" do som no qual ocorre, ou seja, o silêncio não é vazio mas permeado por uma infinidade de sons distintos e repleto de significados.

O segundo seria o da sensação causada pela monotonia, pela simplicidade, por um alto índice de reverberação. Esta significação do conceito de silêncio é bastante ligada à ideia de redundância. Na Teoria da Comunicação a redundância é a reiteração daquilo que já foi expresso, com a finalidade de garantir a transmissão de uma mensagem. No processo comunicativo um aumento da redundância pode significar um aumento da previsibilidade, o que pode significar uma maior compreensibilidade da mensagem. Por outro lado, a redundância, em seu maior grau, pode não transmitir qualquer informação, em decorrência da falta de elementos novos a serem percebidos pelo receptor (VALENTE, 1999).

De acordo com Cavalheiro (2007) o filósofo Henry David Thoreau, compreende o som como uma esfera. Ou seja, como borbulhas na superfície do silêncio que surgem e desaparecem, enquanto o silêncio é uma superfície em movimento, uma superfície líquida na qual os sons apresentam-se à escuta.

John Cage (1961) realizou uma série de pesquisas e experiências acerca do silêncio, a mais famosa delas foi na câmara anecoica²⁹ – sala completamente à prova de som - da Universidade de Harvard. Essa experiência teve um efeito decisivo na concepção de silêncio de Cage, que esperava encontrar o silêncio absoluto no interior da câmara anecoica, mas ao contrário ele passou a ouvir os sons do seu próprio corpo.

Para certos fins de engenharia, é desejável ter uma situação tão silenciosa

²⁹ Câmara anecoica (an-echoic, sem eco) são salas blindadas em que as paredes, o teto e piso são cobertos por material absorvente, que elimina as reflexões de ondas sonoras. O intuito de uma câmara anecoica é o de reduzir, na medida do possível, o fenômeno de reflexão sonora tornando a sala um ambiente ideal para realizar testes. As câmaras são isoladas e possuem paredes internas revestidas com cunhas.

quanto possível. Tal recinto é chamado câmara anecóica, suas seis paredes são feitas de um material especial, um quarto sem ecos. Entrei em um destes na Universidade de Harvard há vários anos atrás e ouvi dois sons, um alto e outro baixo. Quando os descrevi para o engenheiro encarregado, ele me informou que o alto era o meu sistema nervoso em operação, o baixo, o meu sangue circulando. Até que eu morra haverá sons. E eles continuarão depois de minha morte. (CAGE, 1961, p.8).

Carrasco (1993) aponta que no mundo físico não há de fato um silêncio absoluto, que quando um som ou grupo de sons cessam, quando o mundo se cala, existe sempre um ou outro som que atravessa esse vazio. Se pensarmos na madrugada, há sempre um pássaro noturno, um grito, o vento, uma sirene distante, há sempre algum som (CARRASCO, 1993). O silêncio não existe de fato na natureza. Toda vez que ocorrer uma transformação na natureza, mesmo que imperceptível, um som é produzido, seja pela reação de componentes químicos, pelo deslocamento, pela interação de fatores, etc. “Mesmo onde não há vida pode haver som. Os campos de gelo do Norte, por exemplo, longe de silenciosos, ecoam sons espetaculares” (SCHAFER, 2001, p.49).

Schafer (1991) aponta que com o passar dos tempos o nível médio dos sons que nos rodeiam aumentou consideravelmente, o que fez com que a percepção do silêncio também se alterasse. Antigamente existiam menos elementos produtores de sons (carros, fábricas, celulares, computadores...), ou seja, existiam mais espaços de quietude do que existem atualmente. Isso não significa que houvesse o silêncio absoluto, pelo contrário, havia uma diferença de pensamento acerca do silêncio. Como o autor aponta: "Pensava-se no silêncio mais em termos figurativos do que físicos, pois um mundo fisicamente silencioso era, naquele tempo, tão altamente improvável como é hoje" (SCHAFER, 1991, p. 130). O silêncio é relativo, dependendo de quem ouve, do lugar, da situação, etc. Antes de iniciar um concerto musical, por exemplo, para alguns há o silêncio, para outros há o silêncio dos músicos que ainda não começaram a tocar, mas existem os sons da plateia, do teatro ou da rua, enfim uma série de outros sons que constituem o universo sonoro.

Pode-se dizer, então, que existem diversos tipos possíveis de silêncio. Por exemplo, para evitar os sons de uma barulhenta avenida, podemos buscar o silêncio de um fone de ouvido. Ou ainda, se uma pessoa nos importuna e dizemos a ela: “cale-se, dê-me um minuto de silêncio”. O silêncio aí pode significar o som de uma movimentada avenida. Podemos ter o silêncio de um gesto, de uma espera, o silêncio da natureza, onde não há civilização. O

silêncio do desconhecido, dos sons que não identificamos ou não distinguimos em meio a uma massa sonora, dos sons que não destinamos atenção. Heller (2008) afirma que existem múltiplos silêncios:

O silêncio da falta e da completude, da presença e da ausência, do vazio e do pleno, do não querer falar e do não poder falar, do bloqueio e do indizível, da mudez e da surdez, do calar (tacerere / Schweigen) e da quietude (silere / Stille) – enfim, infinitos silêncios que se cruzam e se entrecruzam. (HELLER, 2008, p. 10).

Schafer (2001) explicita dois silêncios diversos, o silêncio negativo, que segundo ele é o silêncio do medo, da ansiedade, uma necessidade de som para que o ser humano não se sinta sozinho e se sinta vivo. E o silêncio positivo no qual o silêncio é compreendido como um estado bom e feliz, ou seja, o silêncio seria uma espécie de tela sobre a qual esboçam-se emoções, ações, sentimentos, etc.

Segundo Heller (2008) a inseparabilidade entre som e silêncio, pode ser constatada na própria onda sonora, uma vez que esta se compõe da combinação entre movimento e repouso, de fase e defasagem, e não de um único som estacionário. A partir dessa constatação pode-se pensar em uma relação intrínseca de pertencimento entre som e silêncio onde um está sempre presente no outro, variando apenas o gradiente de um no outro. Segundo Cage (1959, p.164), "o silêncio não se reduz ao campo do fenômeno acústico-sonoro; o silêncio não é acústico, é uma mudança da mente, uma reviravolta."

Deste modo pode-se dizer que o silêncio representa um estado sonoro no qual o receptor não percebe um correspondente audível que interfira sobre si ou sobre meio ambiente. A reconceitualização da noção de silêncio possibilita o entendimento do silêncio não mais como sinônimo de nada, mas como instância primeva, uma vez que ele comporta, potencialmente, todos os sons possíveis; em contrapartida, incorporado à linguagem, o silêncio também pode ser compreendido como elemento significativo enquanto função expressiva (CAVALHEIRO, 2007). Assim, dependendo do referencial o silêncio pode expressar sonoridade; pode, por vezes, ser entendido como representação do vazio, da ausência de algo, de um termo, de outro elemento figurativo. Mas também pode ser uma figura de linguagem tácita, tangível, real ou imaginária.

Nessa busca pela compreensão do silêncio como voz e não mais como sinônimo de

nada Cavalheiro aponta que para Sciacca³⁰ (1967, p.14-5, apud CAVALHEIRO, 2007 p.1), tanto o silêncio quanto a palavra constituem *dois elementos essenciais e indivisíveis da linguagem*, desta maneira, o silêncio, ao mesmo tempo, que constitui elemento fundamental na diferenciação de sentido entre as palavras tornando-se presente na comunicação verbal; é também ele próprio significativo, na medida em que têm uma função expressiva dentro da ação da linguagem, sendo o silêncio produtor de sentido (CAVALHEIRO, 2007).

Lourival Holanda (1992, p. 17), ao analisar *Vidas Secas* e *O Estrangeiro* acerca do silêncio aponta que existem textos que trazem, de modo sucinto, um silêncio essencial. “Silenciar é dizer por outra via – já que o silêncio potencia o que ali luz presente, pelo fulgor mesmo de sua ausência.” Esse entendimento do silêncio enquanto potencializador daquilo que silencia, esse dizer por outra via, nos parece bastante interessante. Tal entendimento assemelha-se ao que Heller (2008) aponta em relação ao silêncio ao salientar que, o que se observa na prática não é a ausência de uma presença, mas sim a presença de uma ausência; sendo esta uma ausência que se faz ouvir, que produz, que faz diferença. O intérprete, por exemplo, não para de fazer música durante a pausa; pelo contrario, ele a vive, a integra em seu discurso musical. Da mesma forma que o orador integra as pausas, as pontuações e as respirações em seu discurso, algo semelhante faz o ator ao incorporar as pausas presentes no texto à sua interpretação, preenchendo-as de significações (HELLER, 2008, p. 16). Schafer com relação a música afirma que:

O silêncio é a característica mais cheia de possibilidades da música. Mesmo quando cai depois de um som, reverbera com o que foi esse som e essa reverberação continua até que outro som o desaloje ou ele se perca na memória. Logo, indistintamente, o silêncio soa. (SCHAFER, 1991, p. 71).

Será que no cinema o silêncio também não reverbera o som anterior a ele? Ou ainda, será que em algumas situações o silêncio não potencializa a emoção latente no/nos personagem(ns)? Transmitindo ao espectador essa força, essa emoção através desse silêncio? Será que algumas histórias, emoções, situações não podem ser contadas/narradas pelo silêncio, ainda que este não seja um silêncio absoluto, mas sim um silêncio de parte do

³⁰ SCIACCA, Michele Federico. **Silêncio e Palavra**. Trad. Flávio Loureiro Chaves e Maria Teresa Pasquini. Porto Alegre: UFRGS, 1967.

som que termina por salientar aquilo que silencia e muitas vezes potencializa aquilo que expressa?

Tendo consciência da pluralidade do som e concebendo o silêncio não como ausência de som, mas sim como um gradiente sonoro, consideramos suas presenças importantes no universo em nosso entorno. Entendemos também que de inúmeras e distintas maneiras o cinema muitas vezes transpõe o universo real para dentro do universo do filme, explorando tanto os elementos que o compõe – imagem, som, silêncio, movimento... – quanto as capacidades do ser humano de percepção desses elementos; em um jogo de relações múltiplas. Da mesma forma que parte do real para criar sonoridades imaginadas, que desconhecemos ou inexistem na realidade, mas que compõe a realidade fílmica, construindo um universo narrativo no qual esses sons adquirem um caráter de realidade, sendo percebidos como parte integrante do contexto fílmico.

2.2 A Paisagem Sonora em sua dimensão perceptiva ideal: a Psicoacústica

Os primeiros sentidos a se desenvolver no feto, do ponto de vista ontogenético, são os sentidos da audição e do movimento. Por volta dos quatro meses e meio de gestação, um feto é capaz de reagir a estímulos sonoros. Do ponto de vista anatômico, nessa fase, o desenvolvimento da orelha está completo e o nervo auditivo começa a captar sons. Assim, o sentido da audição se desenvolve muito antes que o sentido da visão, e muito antes dos demais sentidos (WULF, 2007). O feto então é capaz de ouvir a voz de sua mãe, sua respiração, os barulhos da circulação sanguínea e da digestão. Ele também percebe de longe as vozes das pessoas que o cercam, bem como os demais sons vindos de fora do corpo da mãe, que são mensagens do exterior aos quais o feto reage. Esses sons extracorpóreos percebidos na vida intrauterina permitem que o bebê sinta-se familiarizado com alguns sons após o seu nascimento (CARVALHO, 2009, p.18).

Nossos ouvidos estão abertos antes mesmo de nascermos. Nossa consciência começa com eles. Esse é o real motivo pelo qual nós não podemos nunca, nunca fechar nossos ouvidos enquanto vivemos? (BERENDT,³¹ apud SONNENSCHNEIN, David. p.72, tradução nossa)³²

³¹ BERENDT, Joachim-Ernest. *The World Is Sound: Nada Brahma: Music and the Landscape of Consciousness*.

A cada momento das nossas vidas estamos incessantemente envolvidos, por um complexo universo sonoro, seja ele próximo, ao redor, distante e mesmo no interior de nosso corpo. Esta riqueza de sons e silêncios é percebida, em maior ou menor intensidade, de acordo com a sensibilização e capacitação de cada indivíduo, constituindo o somatório dos diversos estímulos sonoros a que somos expostos conscientemente ou não em nosso dia-a-dia (LEME, 2011).

Os sons nos envolvem, contribuem e interferem em nossa percepção e relação com o mundo cotidianamente. A todo instante estamos cercados por um universo sonoro, mesmo nos momentos em que nos isolamos de tudo e todos, a procura de um pouco de tranquilidade e “silêncio”, somos atravessados por sonoridades das mais distintas, oriundas de inúmeras fontes. Estes são os sons do mundo, e sobre eles não possuímos nenhum controle. E ainda que esses sons sejam muito sutis, quase imperceptíveis, eles permanecem ao nosso redor, mesmo que não os percebamos (CARVALHO, 2009, p.30).

Sendo a percepção a base da comunicação humana (Rodriguez, 2006), o estudo da percepção do som, e do que cada tipo de variação acústica é capaz de produzir, possibilita compreender como a humanidade dota de sentido os sons que escuta e interpreta. A análise do som pode ser feita de diversas formas, algumas delas são exteriores e independentes de um sujeito, outras colocam o sujeito como elemento fundamental. No início dos anos 1920, um grupo de psicólogos alemães trabalhando sobre a Psicoacústica, observara que existiam muitas formas pelas quais os seres humanos podiam perceber o som. A Psicoacústica é a ciência que, centrada no ser humano, busca identificar e compreender as maneiras através das quais o aparelho auditivo e o cérebro humano percebem, se relacionam e denotam os fenômenos acústicos. Decorrentes dos seus estudos derivam, por exemplo, as tecnologias de áudio 3D (FIRMINO, 2007).

A Física e a Psicofísica exigem que a relação de causa entre o estímulo físico de entrada e a saída psicológica (ou comportamental) seja estabelecida por experimentação e medição (ROEDERER, 1998). Ao contrário da física clássica, as previsões psicofísicas, por lidar com a percepção, não são únicas e os dados recolhidos variam de indivíduo para indivíduo.

Rochester/USA, 198

³² No original: *"Our ears are open before we are born. Our consciousness begins with them. Is that the real reason why we can never, ever close our ears so long as we live?"*

Victor E. Lazzarini (1998), alerta para o fato de que as categorias da Psicoacústica não são estanques, e que existe uma considerável interdependência entre elas. Como a nossa sensação de altura que é dependente do tempo, e nossa percepção de volume varia consideravelmente com a frequência e o timbre (LAZZARINI, 1998). Ao traçar uma analogia com a Física, Roederer (1998) alerta para o rigor e a não ambiguidade das suas medições, questionando a possibilidade de definir e medir as sensações subjetivas de graves e agudos na Psicoacústica. Ou ainda:

Como podemos realizar medições na “audição interna”, *i.e.*, a ação de provocar sensações de sons musicais por volição, sem estímulos externos? Poderia isso ser feito apenas por meio de perguntas, ou precisaríamos recorrer a medições “diretas”, via implantação de microeletrodos nas células do cérebro? (ROEDERER, 1998, p.28).

É importante notar que a Psicoacústica não é uma ciência exata, uma vez que possui como um de seus componentes a subjetividade, o que faz com os valores obtidos não sejam exatos, mas, sim, reflexos da percepção humana. Esses resultados são obtidos a partir de testes realizados em situações cuidadosamente preparadas, com um grupo de ouvintes, cujas respostas a estímulos sonoros são monitoradas e analisadas. Tais experimentos são, na maioria das vezes, baseados na comparação de dois sons diferentes, por meio de uma escala subjetiva de valores. Os ouvintes são perguntados acerca do que ouviram, por exemplo, em termos de "mais alto" ou "mais brilhante", etc. Muitas das descobertas da Psicoacústica ainda estão no plano experimental, uma vez que as razões físicas ou anatômicas sobre a sua causa ainda são desconhecidas. Ainda assim, os dados apresentados pela Psicoacústica são de grande importância para o entendimento da relação existente entre a percepção humana e o ambiente sonoro que a envolve (LAZZARINI, 1998).

A Psicoacústica fundamenta-se na relação entre os aspectos objetivos e subjetivos do som. Essa relação não é uma propriedade do som físico, mas uma relação entre ele e a sensação que produz no ser humano. (BENTO, 1998, p.78).

Para melhor compreender a percepção sonora, bem como o emprego do som nos meios audiovisuais, é preciso em primeiro lugar diferenciar ouvir de escutar, visto que tal

discernimento é essencial para fazer uso crítico-reflexivo dos elementos sonoros com o objetivo de agregar valor significativo às produções cinematográficas (LEME, 2011). Diferentemente do que muitos pensam, ouvir e escutar não são sinônimos, mas constituem dois níveis distintos da percepção auditiva. Tomando a distinção proposta por Roland Barthes: “*Ouvir* é um fenômeno fisiológico; *escutar* é um ato psicológico” (BARTHES, 1990, p. 217), podemos inferir que a audição pode ser compreendida como a capacidade fisiológica de ouvir, sendo um ato passivo; ao passo que a escuta, que é criada a partir da audição, implica uma intencionalidade. Em outras palavras, para ouvir é necessário o pleno funcionamento dos mecanismos físicos e fisiológicos da audição e da acústica, já o escutar defini-se pelo objeto e a sua intenção, pressupõe decifrar e interpretar códigos sonoros.

Assim, ouve-se o tempo todo, independente de nossa vontade e de estarmos ou não atentos a todos os sons, nossos ouvidos incessantemente captam tudo o que ocorre ao nosso redor. Em contrapartida, o ato de escutar pressupõe a necessidade de um maior interesse sobre um som ou grupo de sons específicos presentes em nossa percepção auditiva. Escutar é a opção que podemos fazer de ouvir algo atentamente, de prestar atenção, é uma ação voluntária do sujeito de esforçar-se para ouvir claramente determinado material sonoro. É uma atitude que demanda um esforço de nossa atenção. Consiste em nos concentrarmos em algo específico em meio ao todo que ouvimos constantemente; seja porque este som possui alguma importância em nossa relação com o mundo, ou simplesmente porque ele chamou nossa atenção. Por exemplo, ao assistirmos a um filme na TV, escutamos atentamente os sons e diálogos deste filme, porém não deixamos de ouvir os demais sons a nossa volta, dentro e fora de nossa casa. No entanto, se ouvirmos uma porta batendo dentro de casa poderemos passar a escutar os sons no interior da casa, procurando verificar o que fez com que a porta batesse passando a ouvir os sons do filme.

Essa relação entre ouvir e escutar é explorada no cinema de diferentes modos, podendo haver construções onde personagens e espectadores ouvem e escutam, ou construções onde os personagens permanecem ouvindo enquanto os espectadores passam a escutar. Isto irá depender das intenções da narrativa e da história contada. Uma construção possível coloca personagens e espectadores escutando um ambiente sonoro, uma conversa dentro de casa, por exemplo, e ouvindo os sons do ambiente externo. Até que algum som lá fora chama a atenção, tanto dos personagens quanto dos espectadores,

invertendo a situação, muitas vezes colocando, tanto personagens quanto espectadores, em um estado de alerta. Por outro lado, se tomarmos a situação descrita e fizermos apenas os espectadores escutarem o som lá fora, poderemos obter uma série de efeitos distintos dependendo do que for escutado. Se o som escutado não for imediatamente associado a sua fonte pode-se criar uma tensão no espectador que tenta descobrir a origem do som. Se a fonte sonora for rapidamente identificada, pela escuta de um som muito característico ou pela visualização desta, a reação gerada no espectador irá depender do que foi escutado e visto, por exemplo deixando-o tenso, uma vez que o espectador já sabe que os personagens estão em perigo. Através dessa relação é possível ainda enfatizar algum som salientando sua importância em meio a todo o contexto sonoro do filme, criar um som que quebra com a sonoridade vigente, direcionar a atenção do espectador para determinado ponto importante para a narrativa, ou ainda para reproduzir sons da mente de um personagem.

Leme (2011) propõe que para perceber esta diferença na prática, devemos tentar prestar atenção aos sons que nos cercam a cada momento, escutando-os e procurando listá-los. Conforme o autor, ao fazer isso sempre, notaremos a existência de um número maior de sons presentes na construção da atmosfera sonora que contextualiza cada circunstância, diversamente do que percebemos em uma primeira audição. Leme aponta ainda que a constante prática de escutar conduz, gradualmente, a uma percepção ampliada do universo sonoro à nossa volta.

Firmino (2007) salienta que somos capazes de descrever com mais facilidade uma fotografia ou uma pintura do que somos capazes de descrever um som. Segundo ele isto, ocorre por duas razões:

[...] porque, conforme é afirmado por diversos autores, vivemos uma civilização que privilegia o sentido da visão e porque, decorrente disso mesmo, não possuímos as ferramentas lexicais que nos permitam, no dia a dia e em linguagem coloquial, a categorização dos sons do nosso universo acústico. (FIRMINO, 2007, p.2).

Há ainda um outro entendimento de ouvir e escutar que coloca o ouvir no campo do significado estrito das palavras - sentidos: passos são passos, porta é porta, campanha é campanha... - e o escutar no campo da significação das coisas – sendo este inconsciente, diferente e único para cada indivíduo. Nessa concepção, é possível escutar sem

necessariamente ouvir, já que a escuta não precisa estar sempre associada a um som, ela pode ser silenciosa. Assim, podemos escutar o não-verbal, as entrelinhas, os gestos, os olhares, as respirações, a atuação. Tal entendimento acerca da escuta abre caminho para um nível mais elevado de nossa percepção auditiva, gerando uma maior aproximação entre esta e nossa percepção visual (CARVALHO, 2009).

O ser humano é capaz, por diferentes processos, de relacionar diversos sons a suas fontes sonoras: objetos, pessoas, animais, fenômenos naturais. E, em geral, ao visualizar essa fonte o ser humano espera ouvi-la simultaneamente. Assim, ao ver um liquidificador ligado, espera-se ouvir o som de um liquidificador. A mesma lógica tende a existir no cinema, salvo em algumas exceções em que a ideia é romper com a realidade. Deste modo, se ao contrário de ver e ouvir o liquidificador, não ouvirmos nada ou ouvirmos um som em nada relacionado com o que estamos vendo, há uma quebra da noção de realidade por causa do conflito entre o que nossos sentidos - visão e audição - estão captando. Esse problema é denominado de Dissonância Cognitiva.

O ser humano é capaz de identificar não apenas o “que” gerou um som, mas também de “onde” ele veio. Tanto em termos de distância - perto ou longe - quanto em um sentido geográfico, sons que caracterizam determinado lugar - tráfego intenso tende a ser associado a grandes cidades; pássaros, folhas ao vento, tendem a ser associados a florestas. Da mesma forma que a música típica de uma região ou país pode auxiliar a localizar onde se passa a ação.

No cinema, o contraste entre sons característicos de diferentes espaços pode contribuir na transição da narrativa de um lugar para outro, eliminando a necessidade de uma voz ou legenda anunciando essa passagem. Esse mesmo contraste pode ser encontrado nas ambiências e em algumas transições de cena em *De Lá Pra Cá*, onde a sonoridade mais presente do trem contrasta com a quietude das cenas na casa do casal, ou quando esse contraste ocorre entre a sonoridade da casa do casal e da casa noturna onde *Ciro* trabalha, por exemplo. Essa é uma das razões que torna a construção espacial sonora um importante fator na construção do universo do filme. E para isso há o envolvimento de uma série de fatores, desde o planejamento do filme até a mixagem, na qual a espacialização do som será definida; as questões perceptivas são ponto fundamental para a construção desse universo sonoro. As questões acústicas, as propriedades sonoras aliadas à percepção sonora humana

fazem com que esse universo possa ser mais consistentemente construído. Reproduzindo mais fielmente o mundo em que vivemos, e quebrando com ele com mais coerência quando for o caso, mas em todos os casos mantendo o espectador mergulhado na narrativa fílmica.

Além da identificação e da localização da fonte sonora, o som também é capaz de fornecer uma série de outras informações a respeito da sua fonte, como por exemplo, seu tamanho, aproximação ou distanciamento, entre outras. Supõe-se que uma fonte sonora grande mova-se mais lentamente que uma pequena. Isto pode ser ilustrado com o filme *Jurassic Park*³³, no qual os passos dos dinossauros são bastante separados uns dos outros. Os passos também são graves seguindo o princípio estético da representação pelas frequências (HOLMAN, 2002). Os humanos tendem a associar sons mais graves a coisas mais pesadas e sons mais agudos a coisas mais leves. O que determinados filmes fazem, às vezes, é utilizar isto para fazer um contraponto entre som e imagem, colocando um som grave para algo ou alguém pequeno, e um som agudo para algo ou alguém grande.

A absorção das frequências pela atmosfera também possui um efeito perceptivo, como vimos na sessão anterior. Os sons mais distantes tendem a ser mais graves, uma vez que perderam agudos ao se distanciarem. Isso auxilia para que o ser humano possa distinguir um som mais próximo de um mais distante e conseqüentemente fazer associações entre diferentes fontes em distâncias diversas e seus sons, podendo construir um entorno sonoro. Holman (2002), em seu livro *Sound for Film and Television*, utiliza a cena da selva do filme *Apocalypse Now*, para ilustrar o uso deste fenômeno sonoro no cinema. "Entre os sons que ouvimos na selva há um murmúrio de uma frequência muito baixa, que nós tendemos a associar com os já vistos disparos de B52 ocorrendo a distância" (HOLMAN, 2002, p.14, tradução nossa).³⁴

Já o efeito Doppler, também explicitado anteriormente, é utilizado no cinema para dar a sensação de afastamento ou aproximação de algo ou algum personagem, pois se a perda de agudos for acontecendo no decorrer da cena, o espectador terá a sensação que a

³³ *Jurassic Park – O Parque dos Dinossauros*. Direção: Steven Spielberg. Universal Pictures, 1993. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0107290/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

O mundo Perdido – Jurassic Park. Direção: Steven Spielberg. Universal Pictures, 1997. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0119567/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

Jurassic Park III. Direção: Joe Johnston. Universal Pictures, 2001. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0163025/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

³⁴ No original: "Among the sounds that we hear in the jungle is a very low-frequency rumble, which we have come to associate through exposition earlier in the film B52 strikes occurring at a distance."

fonte sonora está se afastando gradativamente, dando a ideia de movimento. *De Lá Pra Cá* faz uso deste efeito em diferentes momentos, com efeitos dramáticos distintos. Em algumas transições de cenas temos o som do trem que se aproxima ou se afasta “puxando” a imagem da cena seguinte, ou seja, antecipando para o espectador o que está por vir. Em outras cenas como a do carro que passa buzinando por Clarisse (00:01:56:15) onde ouvimos o carro se aproximando, sua buzina, aí vemos o carro que passa pela imagem e ouvimos seu afastamento, o efeito Doppler dá a ideia de movimento do carro em relação a personagem. O mesmo ocorre com as cenas da carroça (00:03:49:17 e 00:09:46:25) em que temos a sensação de seu movimento dada pelo efeito Doppler. Em todos os casos o efeito Doppler contribui na espacialização do filme, seja pela efetiva transição do som de um lado para o outro ou pela sensação de aproximação e afastamento dada.

O cinema costuma fazer uso desta característica do som para dar a ideia de movimento, como, por exemplo, de carros passando³⁵. Um outro exemplo é uma cena próxima ao final do filme *Indiana Jones and the Temple of Doom*³⁶, em que os vilões estão perseguindo e atirando flechas em Indiana. O desafio era simular o som de uma flecha em pleno vôo. Segundo Holman (2002) o *sound designer*³⁷ Ben Burtt seguiu os seguintes passos: gravou uma flecha passando por um microfone e fez um *looping*³⁸ deste som para que ele tivesse a duração do vôo da flecha na imagem. Em seguida, este som foi processado por um *pitch shifter*³⁹, que aumentou a frequência do som no início do vôo e a diminuiu próximo do fim, recriando digitalmente um efeito Doppler. Durante a mixagem foi feita uma *pan* (movimento lateral – o som passa, por exemplo da caixa da esquerda para a da direita, ou vice-versa) no som das flechas, de forma que ele se movesse de acordo com a imagem,

³⁵ Essa espacialização do som é possível também em decorrência dos sistemas de reprodução do som que equipam as salas de cinema atualmente, e que possuem um maior número de caixas de som posicionadas atrás da tela e circundando o espectador.

³⁶ *Indiana Jones and the Temple of Doom*. Direção: Steven Spielberg. Paramount Pictures, 1984. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0087469/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

³⁷ O termo *sound designer* foi empregado pela primeira vez no filme *Apocalypse Now* (1979), por Walter Murch, não pela necessidade de criação do termo, mas por uma questão burocrática de sindicato. Na origem do conceito, o *sound designer*, refere-se à pessoa que trabalha, juntamente com o diretor do filme, na criação do conceito sonoro do filme, atuando desde a pré-produção.

³⁸ Ben Burtt gravou o som de uma flecha voando, contudo esse som era mais curto que o que ele precisava para o filme. Ele então selecionou e trabalhou trechos dessa gravação do som da flecha. Pegou esses trechos trabalhados e colocou-os para tocar repetidamente, fazendo com que soasse como se fosse uma gravação contínua, como um único som. Dando a sonoridade do vôo da flecha da imagem que era maior que o da gravação inicial.

³⁹ Processo que altera a frequência original do som.

criando a sensação de movimento.

A audição humana tem um campo de atuação em 360 graus, ou seja, podemos perceber sons vindos da frente, de trás, dos lados. Em decorrência das características do som ao chegar aos ouvidos, o ser humano pode além de identificar a fonte sonora, atribuir características a ela e ao espaço em que se encontra, podendo inferir se é um espaço aberto ou fechado, grande ou pequeno e assim sucessivamente.

Os sons podem ser agrupados por similaridade de timbre, volume, fazendo com que sejam percebidos como um único som. Isto é usado no cinema para criar ou re-criar sons, de personagens e/ou situações que não se conhece na realidade. No caso de *Jurassic Park*, por exemplo, os sons dos dinossauros, que nunca foram contemporâneos dos humanos, tiveram que ser criados com base apenas na imaginação do *sound designer*. Uma série de sons foram gravados, alguns modificados, e todos foram colocados juntos de forma que parecem um único som, vindo de um único animal (HOLMAN, 2002). A consciência disto é importante para o cinema para que um som que se deseja que o espectador ouça não acabe se perdendo em meio a outros sons similares a ele. Por isso também é importante trabalhar com o conceito sonoro do filme.⁴⁰

Nesse sentido, a relação entre as propriedades do som e a capacidade auditiva humana, permitem ao cinema construir os mais diversos universos, reais ou imaginários, podendo estabelecer tensões, emoções, expectativas... A cena inicial do filme *O Resgate do Soldado Ryan*⁴¹, retrata o "Dia D", a batalha armada do ataque a Normandia, mostrando os Aliados chegando pelo mar e o Eixo defendendo o território por terra. É uma cena longa de batalha, na qual temos todas as tensões e emoções pertinentes a uma situação de guerra como o medo, a morte, a dor, a coragem, a esperança..., assim como o estabelecimento da guerra tanto visual - cenário, objetos de cena, elenco, figurinos – ; como sonoramente tiros, gritos, sons de armas, de explosões... Gary Rydstrom⁴² constrói sonoramente a cena de um modo bastante interessante, explorando as propriedades acústicas e a percepção sonora humana. Como as moléculas da água são mais densas que as do ar, o som se propaga com

⁴⁰ Com relação ao conceito sonoro, indicamos o trabalho de Débora Regina Opolski. Disponível em: http://www.artes.ufpr.br/musica/mestrado/dissertacoes/2009/DISSERT_DEBORA%20OPOLSKI%20.pdf Acesso em: 05 set. 2011.

⁴¹ No original: *Saving Private Ryan*. Direção: Steven Spielberg. Amblin Entertainment, 1998. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0120815/> Acesso em: 25 jul. 2012.

⁴² Sound designer e sound re-recording mixer do filme *O resgate do Soldado Ryan*.

mais facilidade no ar do que na água. De tal modo, quando a câmera submerge, o som muda radicalmente com a diferença de propagação do som na água, tendo basicamente sons isolados, um forte contraste com o caos fora da água, onde o ambiente, os tiros, gritos, são bem mais claros e presentes. Essa construção sonora, ao reproduzir no cinema uma sensação humana, acaba provocando no espectador a sensação de acompanhar o desembarque, mergulhando com os soldados aliados, estando ora com sua cabeça fora da água – e com os sons do entorno mais claros e presentes – e ora com a cabeça submersa – e com os sons mais difusos. É o som envolvendo o espectador na narrativa.

Com relação a noção temporal, quando determinada ação transcorre, apontamos algumas maneiras de situar uma ação no tempo através do som e de sua relação com a imagem. Uma noção cronológica pode ser dada, pelo som, através da construção do universo sonoro, a Idade Média terá características sonoras distintas das que temos atualmente, do mesmo modo que um avião da 2ª Guerra soará diferente que um Boeing ou um jato. Isso permite também a criação de sons para épocas, ambientes, objetos e seres que desconhecemos. Como os sons de extraterrestres, suas naves, ou de filmes que se passam no futuro, por exemplo. Outra forma de trabalhar a noção temporal é através da localização da ação em uma linha de tempo, em outras palavras colocar o espectador no tempo em que a ação ocorreu, está ocorrendo ou irá ocorrer. Essa construção é possível a partir do conhecimento, consciente ou não, das Paisagens Sonoras e de alguns de seus sons característicos; o que permite optar pela forma como essas sonoridades serão elaboradas, pressupor as identificações e significações que determinados sons ou contextos sonoros trarão para a narrativa. As Paisagens Sonoras possuem características particulares de acordo com a época, a cultura e o local, e determinarão o estabelecimento de relações distintas com o ouvinte de acordo com o contexto em que forem vivenciadas. Um nativo irá perceber e se relacionar com a Paisagem Sonora de modo diverso que um estrangeiro. Do mesmo modo que atualmente temos uma série de sons ou características sonoras que associamos ao passado e que não necessariamente são os sons mais característicos da época. O cinema muitas vezes faz uso desses sons, que não necessariamente correspondem a realidade, mas que são compreendidos como reais ou pertencentes a um determinado período ou cultura, para facilmente localizar o espectador na narrativa.

Também é possível apontar simultaneidade entre duas ou mais ações, podendo, em

decorrência desse jogo dos sons e entre som e imagem, gerar no espectador diferentes sensações e tensões. A noção temporal em *De Lá Pra Cá* nos é dada por uma série de elementos sonoros e imagéticos, assim podemos dizer que o filme se passa no tempo presente, podemos inferir isso pelas roupas dos personagens, pelo trem, ou pelos móveis da casa, da música na casa noturna onde trabalha Ciro. A passagem dos dias está representada pela imagem mas também pelos sons ambientes característicos do dia e da noite, como por exemplo o som de alguns pássaros, ou a maior presença de sons de trânsito e de pessoas durante o dia. Em *De Lá Pra Cá* essa noção de simultaneidade é bastante presente, enfatizando a distância e os desencontros de Ciro e Clarisse. Enquanto ele trabalha de noite e cuida da filha, da casa e dorme de dia, Clarisse trabalha de dia e cuida da filha, da casa e dorme de noite. Eles se encontram no trajeto casa – trabalho, esse encontro e a filha constituem o vínculo que une o casal.

Se o ser humano reage a diferentes situações baseado no que seus sentidos captam ao seu redor, cada indivíduo irá reagir de forma particular frente uma mesma situação. Contudo, é possível constatar alguns padrões que, normalmente, permitem prever como será a percepção e conseqüentemente a reação provocada. Desde o seu princípio, conscientemente ou não, o cinema explora essa sensação de movimento e de perspectiva, como em um dos primeiros filmes feitos na história, o filme *Arrival of a Train at la Ciotat*⁴³, dos Irmãos Lumière. A chegada de um trem a estação foi filmada de forma que quando a imagem foi projetada muitos espectadores tiveram a sensação de que o trem iria atropelá-los e reagiram esquivando-se. Ou quando há algum evento que faz o espectador, fechar os olhos, gritar, ou se mover na cadeira do cinema. O advento do som *surround* contribuiu imensamente para a imersão do espectador no filme e a exploração de sua percepção sonora e das sensações e reações humanas. Atualmente o cinema 3D explora amplamente as percepções e reações humanas, em um jogo em que som e imagem envolvem o espectador. Muitas vezes o sucesso em se passar a mensagem ao espectador depende de fazê-lo reagir de uma certa maneira já prevista; ele deve reagir da maneira tal “porque” a ação pede isso. Essa possibilidade de induzir o espectador a sentir alguma emoção em especial, especialmente se um sentido for acionado antes do outro, é de grande importância

⁴³ *Arrival of a train at la ciotat*. Direção: Irmãos Lumière. Lumière, 1896. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0000012/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

para a narrativa e para o envolvimento do espectador com o filme.

Tomamos como exemplo uma cena em que um motorista dirige um carro em alta velocidade em uma rua movimentada e, de repente, ouve-se uma freada brusca. Há um corte de imagem para uma pessoa parada no meio dessa rua. A imagem mostrada por último explica o motivo da freada, porém o espectador já havia se assustado “porque” o motorista estava em perigo iminente. Entretanto, se invertermos a montagem: primeiro aparecer o pedestre, para então se ouvir a freada e depois corta para o carro, a imagem mostrada por último explica que o motorista viu aquela pessoa, e tentou evitar um atropelamento. Mas aí o espectador já havia ficado em agonia, “porque” o pedestre corria perigo.

Isto exemplifica como um sentido auxilia o outro a compreender o todo da situação, porém com interpretações e reações diversas, ainda mais porque as informações não foram dadas ao mesmo tempo. Se a cena ocorresse em um único plano, no qual se visse o carro e o pedestre ao mesmo tempo, a interpretação do fato seria mais rápida e abrangente. O espectador anteciparia os possíveis desfechos, analisando a situação de um ponto de vista mais racional - mesmo que inconscientemente. Ainda assim, o som da freada dispararia a ansiedade e a curiosidade do espectador. Por que o motorista não freou antes? Por que o pedestre atravessou a rua daquele jeito? Pode-se dizer que as diferentes montagens da cena fizeram a diferença, ou seja, o visual condicionou as diferentes emoções do espectador, todavia, o elemento que catalisou todas essas emoções não foi visual, mas sim o som da freada. Em qualquer uma das montagens apresentadas os sentimentos suscitados não existiriam, ou não teriam a mesma intensidade, se não houvesse o som da freada. Em *De Lá Pra Cá* temos uma sequência que também explora a reação em decorrência dos estímulos recebidos. A sequência inicia com *Ciro* em casa dormindo (00:04:28:21), mostra *Clarisse* saindo do trabalho (00:04:34:21), e a menina na escola brincando de adoleta⁴⁴ com uma amiga (00:04:43:26). Ou seja, mostra para o espectador onde estão os personagens e o que estes estão fazendo. Seguindo a sequência, vemos *Clarisse* correndo para pegar o trem

⁴⁴ Adoleta (adoletá ou adotecá) é uma brincadeira infantil cuja origem vem das cantigas infantis francesas, foi trazida para o Brasil durante a imigração e sofreu alterações ao longo do tempo. Nela os participantes fazem uma formação em roda e batem na palma da mão do participante ao seu lado enquanto cantam a música "Adoleta". Pode também ser jogada em dupla, ficando, neste caso, um de frente para o outro batendo as mãos ao mesmo tempo em que cantam a música. O participante que receber a batida na palma da mão ao final da música, é eliminado e a brincadeira continua até chegar ao último participante, que será o vencedor.

(00:04:49:28), a imagem volta para as meninas que continuam brincando (00:04:52:22), logo após vemos que a mulher perdeu o trem ficando na estação (00:04:57:02), na cena seguinte Ciro é acordado por um cão que late (00:05:03:23), a menina espera sozinha na frente da escola fechada (00:05:13:26). Até aqui sabemos que um dos dois personagens se atrasou para buscar a menina no colégio e esta acabou ficando sozinha na rua. Não sabemos quem se atrasou nem se a menina está ou não em perigo. A sequência segue, Clarisse agora está no trem (00:05:27:07), Ciro caminha apressado (00:05:50:04), Clarisse continua no trem (00:05:53:28). Esta rápida intercalação entre o deslocamento de Ciro e Clarisse gera, além da noção da passagem do tempo, uma ansiedade no espectador sobre quem vai chegar primeiro para pegar a menina e se ela vai estar bem quando eles chegarem. O plano seguinte e final da sequência mostra o homem e a menina caminhando (00:06:02:25), tudo ficou bem, mas a tensão já foi gerada no espectador. Foi criada uma dinâmica de som e imagem, e de intercalação de planos, que deixaram o espectador na expectativa sobre o que iria acontecer. Essa dinâmica também é denominada efeito enquanto isso que é a sensação de simultaneidade entre as ações, Clarisse sai do trabalho e perde o trem, Ciro dorme, acorda num sobressalto e sai atrasado, Júlia espera na escola. No caso desta sequência a sobreposição do som da adoleta e a antecipação e prolongamento do som do trem possuem papel fundamental no estabelecimento do efeito enquanto isso. Ao mesmo tempo que vemos planos de Ciro e Clarisse ouvimos as meninas cantando adoleta, em contrapartida o som do trem antecipa-se e por vezes prolonga-se sobre a cena de Júlia na escola. Mantendo a ligação entre as cenas sempre presente para o espectador, intensificando o que está expresso na imagem e o que é construído na relação entre os planos e entre estes e o som.

Algumas pesquisas apontam, por exemplo, que sons de baixa frequência e algumas frequências fora do limiar auditivo humano podem gerar sensações. Schafer (2001) afirma que no ponto em que as baixas frequências de sons audíveis passam a vibrações táteis os sentidos da audição e do tato se encontram. Segundo ele a audição é uma forma de tocar à distância. Os infrassons se fundem com o sentido do tato, sendo vibrações percebidas pelo nosso corpo e não pelos nossos ouvidos, podendo provocar náuseas e perturbações intestinais. No outro extremo, os ultrassons são utilizados em sonares e ecografias, por exemplo. Os sons que atingem um volume maior que 130 dB chegam ao limiar da dor, gerando a sensação de dor (CARVALHO, 2009). Assim, as frequências acima ou abaixo do

espectro da audição humana nos afetam corporalmente, ainda que não as percebamos mais como sons.

A alteração da frequência de um mesmo som também modifica a sua percepção. Por exemplo, um som a uma determinada frequência 1kHz e a uma determinada altura 20 dB SPL (*Sound Pressure Level*) é um som claro, embora suave. Trocando-se apenas a frequência deste mesmo som para 100 Hz, ele fica abaixo da frequência audível. Assim, a frequência altera o som da mesma forma que o nível de pressão do som (HOLMAN, 2002).⁴⁵

Assim, as baixas frequências, abaixo de 20 Hz, não são ouvidas pelo ser humano, mas podem ser percebidas por ele e podem gerar diferentes sensações. Esta capacidade das baixas frequências em gerar sensações pode ser utilizada no cinema, mas com o cuidado de que podem alterar as frequências audíveis, distorcendo-as, podendo inclusive gerar desconforto no espectador (HOLMAN, 2002).

Com relação ao uso cinematográfico dessas baixas frequências, Holman (2002) aponta que ocorreu um aprimoramento no sistema sonoro utilizado em diversos filmes denominado *Sensurround*. Esse sistema empregava grandes quantidades de energia de baixa frequência com a finalidade de causar o efeito de um burburinho. Segundo o autor, esse efeito foi usado nos filmes *Terremoto*⁴⁶ (1974) para simular o terremoto e para representar as decolagens e aterrissagens no porta-aviões do filme *Midway*⁴⁷ (1976). O *Sensurround* apontou para a capacidade expressiva das frequências sonoras muito baixas, que passaram a ser mais amplamente exploradas ao longo dos anos. A adição de *subwoofers*⁴⁸ nos cinemas e a separação de pistas de som para estas frequências são exemplos desta maior exploração (HOLMAN, 2002).

Outro aspecto importante está relacionado ao formato da curva de frequência. Nenhum nível é percebido da mesma forma nas diferentes frequências. Embora isto pareça natural, uma vez que percebemos os sons deste modo, tal fato acarreta consequências para

⁴⁵ Vídeo exemplificando a alteração do som através da alteração da frequência. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=igGrolcga3g&feature=player_embedded> Acesso em: 28 out. 2011.

⁴⁶ No original: *Earthquake*. Direção: Mark Robson. Universal Pictures, 1974. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0071455/?ref_=sr_1_A> Acesso em 29 out. 2011.

⁴⁷ *Midway*. Direção Jack Smight, Universal Pictures, 1976. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0074899/?ref_=sr_1> Acesso em 29 out. 2011.

⁴⁸ *Subwoofer* é um tipo de reproduzidor utilizado para aumentar o som de uma caixa de som (sons graves agudos), normalmente com frequências abaixo de 1000 Hz. Possuem este nome por reproduzirem sons abaixo da faixa de reprodução dos *woofers* (alto-falantes que reproduzem sons entorno das medias frequências).

o filme que devem ser pensadas e trabalhadas para que o resultado sonoro seja o esperado. As curvas tendem a subir nas baixas frequências, o que significa que é necessária mais energia nas baixas frequências para um som igualmente audível ao das médias. Tal fato faz com que exista uma diferença de propagação e de percepção que deve ser levada em consideração ao se criar o universo sonoro do filme. Em decorrência da percepção deste fenômeno psicoacústico os sistemas de som passaram a ter uma maior capacidade de reproduzir as baixas frequências.

O ouvido humano é capaz de perceber pequenas alterações na frequência e intensidade sonoras, podendo, por exemplo, detectar que dois sons são distintos com uma diferença de 1Hz para frequências menores que 1 mil Hz e para frequências acima de mil Hz a discriminação é de 0,1% de sua frequência (BENTO, 1998, p.78). Ainda assim, sons mais ruidosos tendem a se sobrepor aos mais suaves, principalmente se estes tiverem frequências similares. Este fenômeno é denominado *frequency masking*, algo como mascarar a frequência. Existe o mascaramento de um som quando este deixa de ser percebido ou tem sua percepção atenuada pela presença de um outro som que possua uma frequência semelhante.

O fenômeno do mascaramento de frequências (*frequency masking*) está bastante presente no cinema, podendo ser utilizado para cobrir diferenças no som ambiente, ou como elemento narrativo. Em casos de diferença no som ambiente, uma cena, por exemplo, que tenha sido gravada ao longo de um dia de filmagem, período em que o som sofreu alterações, aumentou ou diminuiu o movimento de pessoas e o trânsito, ventou, etc. Tais alterações podem passar despercebidas ao longo do dia de filmagem, mas, ao montar um plano com o outro, essas diferenças podem aparecer, sendo prejudiciais a narrativa do filme. Diversos procedimentos podem ser adotados em pós-produção com a finalidade de limpar esses sons. Ainda assim, para evitar que o espectador perceba essas alterações de ambiente, é comum ser criada uma outra pista com um ambiente adequado, sem “pulos”, que é mixada à pista do som direto. Deste modo, a capacidade do som de mascarar algumas frequências termina por fazer com que se tornem imperceptíveis as diferenças de som existentes de um plano para outro. Por outro lado essa característica sonora pode ser prejudicial se não for adequadamente pensada, uma vez que, da mesma forma que ela pode mascarar sons indesejados, dando um equilíbrio, uma unidade para uma cena, conforme o

que já foi explicitado, ela também pode mascarar um som que se desejava que o espectador percebesse claramente, fazendo assim com que se deixe de transmitir uma informação, uma sensação importante, já que esta se perdeu em meio a todos os sons que compõem o universo sonoro da cena ou do filme.

Um uso narrativo desta mesma propriedade do som pode ser ilustrado pelo filme *O Homem que sabia demais*⁴⁹, de Alfred Hitchcock. Neste filme há uma cena em que o assassino planeja matar o embaixador durante um concerto musical. O disparo deveria ocorrer no momento da música em que há uma batida de pratos, pois assim, o som do disparo se misturaria com o destes instrumentos e não seria percebido, não revelando assim, o assassino. O concerto acontece enquanto o atirador se prepara para o momento do disparo. Porém, a personagem interpretada por Dóris Day dá um grito momentos antes dos pratos se chocarem, o que distrai o assassino, que apenas fere o embaixador (HOLMAN, 2002).

O som pode ser alterado por diferentes intervenções, sejam elas naturais ou feitas através de processamentos técnicos, causando diversos resultados como: alteração na propagação, na fase, na absorção, causando reflexão, refração ou difração, efeito Doppler, entre outros. Todos estes fenômenos alteram o som e, conseqüentemente, o modo como ouvimos. São também estes mesmos fenômenos que influenciam a acústica de um espaço.

Como afirmamos anteriormente, estamos sempre percebendo o conjunto sonoro a nossa volta, estejamos conscientes disso ou não. As percepções do ouvido são mais difusas que as da visão que tem como uma de suas características a focalização. Essa diferença na capacidade, da visão e do ouvido, em ser direcionada pode ser exemplificada, de acordo com Wulf, ao se perceber que podemos desviar o olho, fechá-lo mesmo, enquanto pode-se apenas direcionar a orelha, mas não fechá-la (WULF, 2007).

Uma das grandes diferenças entre ver e ouvir é que o som tem a capacidade de contornar obstáculos, enquanto a visão tende a parar ao encontrar um objeto opaco. Essa capacidade é denominada difração, e assim como a refração e a reflexão, é um fenômeno comum a todo tipo de onda. Enquanto a visão é capaz de perceber apenas objetos que estão “diante” dela, a orelha pode perceber sonoridades, tonalidades e timbres que se encontram

⁴⁹ No original: *The Man Who Knew Too Much*. Dirigido por Alfred Hitchcock. Paramount Pictures, 1956. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0049470/>> Acesso em: 25 jul. 2012

atrás dela, ou mesmo fora do espaço em que se encontra – como quando dentro de casa ouvimos os sons da rua, do trânsito.

Através do ouvido, desenvolvem-se *o sentido e a consciência do espaço*. A combinação entre o ouvido e o sentido do espaço corresponde à implantação morfológica do sentido de equilíbrio na orelha. Com o ouvido, nós somos capazes de nos “localizar” no espaço, ficamos de pé e em *equilíbrio*. Ou seja, no ouvido, o sentido de equilíbrio, as percepções do espaço e do tempo condicionam-se e se reforçam mutuamente. Desta maneira, o ouvido apreende a dinâmica da gênese do tempo enquanto a visão tende a perceber as coisas de um modo mais estático e invariável. Segundo o autor, o ato de ouvir está sempre ligado a sucessões temporais. “Ouvimos apenas modificações acústicas e as diferenças entre os barulhos, as tonalidades e os timbres. Elas aparecem no ‘fluxo temporal’” (WULF, 2007).

Como vimos, o ser humano pode ouvir diversos sons ao mesmo tempo, mas consegue realmente prestar atenção a poucos sons simultaneamente, normalmente restringindo-se a um único som. Não conseguimos prestar atenção a duas pessoas falando ao mesmo tempo, por exemplo. Isto significa que há uma tendência a se eleger sons e priorizá-los. Sabendo disto, é importante se pensar qual som é o som que o espectador deve prestar atenção em determinada cena, escolhendo a fim de favorecer essa atenção. Para Walter Murch, *sound designer* de *Apocalypse Now*⁵⁰, é possível prestar atenção a dois sons apresentados por vez. Então, ele argumenta que devem existir no máximo três sons no primeiro plano ocorrendo simultaneamente, o que não significa que os demais sons não serão percebidos, ou que não sejam importantes. (SONNENSCHNEIN, 2001).

Muito da percepção humana do som é um resultado direto da relação entre a orelha, o canal auditivo o cérebro, e da interação destes com o meio sonoro. Devido à evolução e às necessidades de sobrevivência, a audição humana não responde igualmente a todas as frequências do espectro audível, tendo maior sensibilidade de percepção das frequências que abrangem as vozes. Assim, os humanos são mais sensíveis às médias e altas frequências e menos sensíveis às baixas e às muito altas.

Em nosso dia a dia, tendemos a priorizar nossa atenção àquilo que nos é dito em

⁵⁰ *Apocalypse Now*. Direção: Francis Ford Coppola. Zoetrope Studios, 1979. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0078788/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

detrimento dos demais sons. Essa característica de priorizar a fala reflete-se no cinema, onde em geral os diálogos são priorizados em relação aos demais sons componentes da trilha sonora. As características do som e da audição apontadas permitem-nos focar nossa atenção a determinado som ou grupo de sons, por exemplo, ao assistirmos a um filme, focar a nossa atenção nos diálogos dos personagens, relegando os demais elementos da banda sonora (efeitos sonoros e música) a um segundo plano. Segundo Joaquim Firmino (2007) isto ocorre porque o nosso “ouvido pensante” é seletivo e, no processo de perceber o som que nos interessa, não apenas diminuimos a intensidade dos demais sons como selecionamos os sons que nos interessam (FIRMINO, 2007, p.3-4). Esse “direcionamento” do nosso ouvido pode ser feito tanto para os diálogos como para qualquer outro som componente da trilha sonora. Contudo, é importante salientar que ainda assim continuamos a perceber os demais sons, embora com menor atenção.

Leme (2011) salienta que, de modo geral, os sons podem ser categorizados em três camadas distintas, que são: a voz, os efeitos sonoros e a música, que constituem a trilha sonora das nossas vidas. Compreender as suas características particulares auxilia no entendimento do universo sonoro dos discursos fílmicos, da mesma forma que o contexto sonoro no qual estamos imersos. Conforme o autor, a voz abrange qualquer tipo de diálogo, monólogo, narrações, locuções e comunicação objetiva entre personagens ou entre personagem e espectador. Os efeitos sonoros, por conseguinte, englobam todo e qualquer som usado para caracterizar ações, objetos, as particularidades sonoras de determinado local, ou ainda a ambiência geral. A música compreende qualquer conteúdo musical utilizado durante o discurso fílmico. Leme ressalta que não há uma camada mais importante, que todas possuem a capacidade de reforçar aspectos positivos ou negativos, ajudar ou atrapalhar a dramaticidade de cada cena, tendo, cada uma, funções e aplicações específicas, sendo, por isso, fundamental fazer o uso consciente da combinação e relação entre elas e delas com a imagem. O autor aponta ainda a exigência de um conhecimento técnico e prático das possibilidades que os elementos sonoros podem agregar a um filme. Possibilitando o emprego, de modo crítico-reflexivo da presença ou ausência das mesmas, em consonância com escolhas estéticas, limitações e funções definidas de acordo com cada realização audiovisual, o que, no pensamento de Leme: difere claramente da simples sobreposição de camadas e conteúdos, que por si só, não leva a nada mais que um

experimentalismo injustificado e não fundamentado. (LEME, 2011).

“Compreender cinema é também compreender o tempo no seu transcorrer, na sua duração que, muitas vezes, se desvincula do tempo físico da projeção.” (COUTINHO, 2005, p.05). Independentemente do estilo cinematográfico, cada filme constrói um tempo que é seu, e que vai além do tempo que a história pretende relatar. As narrativas cinematográficas articulam as informações do tempo histórico dos filmes expressadas através das locações, dos estúdios e dos cenários, e de um tempo que transcorre de modo próprio, sendo daquele filme exclusivamente.

A presença do som também pode alterar a percepção de tempo no filme e do filme. Uma cena sem som pode parecer mais longa do que com o som. Isto ocorre por uma série de fatores, como o ritmo dado pelos sons, as impressões e sensações causadas e algumas vezes as ressignificações que os sons podem originar na imagem. O tempo no cinema é diverso do tempo real, é um tempo do filme que é muito mais como nós experimentamos o tempo do que como nós o percebemos. Walter Murch, em uma entrevista para Joy Katz em 1997⁵¹, observa que o tempo, no cinema, não corresponde ao tempo como nós o percebemos na vida real. Na vida real, se alguém se levantar e atravessar a sala saindo pela porta, terá que seguir uma sequência de eventos para chegar aonde estava indo, se essa cadeia for quebrada a pessoa não chegará ao seu destino. No teatro, o tempo é principalmente causal uma vez que os atores de teatro estão ligados irrevogavelmente à natureza do tempo real. Já no filme, em decorrência da sua natureza e do poder de edição, as pessoas podem transitar de um lugar para outro. Um personagem pode estar em casa em um plano e no seguinte chegando no trabalho sem que isso cause estranhamento ao espectador, observa Murch.

Se o movimento no cinema fosse representado em tempo real, tudo pareceria insuportavelmente longo, provavelmente porque o tempo no cinema é mais como nós o experimentamos e não como nós o percebemos. Uma pessoa atravessando a sala não está consciente de cada passo que dá, estando mais consciente da caminhada como um todo. Da mesma forma um filme não mostra tudo, mostra apenas aquilo que o espectador precisa, para entender o que se passa, a menos que exista a intenção de enfatizar algo, como a

⁵¹ MURCH, Walter. **Walter Murch in Conversation with Joy Katz** [1997]. Entrevistado por Joy Katz. [S.l.] Disponível em: <http://filmsound.org/murch/parnassus/>> Acesso em 22 set. 2012.

distância percorrida, ou os percalços do caminho. O cinema tende então a representar o movimento como um todo, de uma maneira mais econômica, mais sugestiva (Katz, 1997).

Para Coutinho (2005), o tempo na narrativa cinematográfica está na ação que conduz o ritmo, ele não se restringe ao descrito pela ação da câmera, e vai além daquilo que é dito pelas personagens. O tempo do filme reside naquilo que é dito pelos personagens, da mesma forma que está nos gestos, nas roupas, na paisagem, na arquitetura, nos ambientes, nos objetos. Evidenciando, segundo a autora, pelo menos dois tempos que, em fragmentações constantes, vão construindo uma escultura de muitas faces.

Tudo o que vemos está ligado automaticamente à presença ou ausência de algum evento sonoro característico, baseado em uma biblioteca interna de sons e silêncios que vamos montando durante a vida, seja por *associação direta* – sons que conhecemos e sabemos serem referentes a uma situação, ambiente, identidade sonora de algum objeto ou ação específica – ou *indireta* – sons que subentendemos ter determinadas características a partir da desconstrução do som original e da conseqüente recombinação de sons conhecidos, buscando uma categorização compreensível – ou ainda a *criação de novas categorias* – sons completamente desconhecidos em um primeiro momento que passam a compor associações diretas posteriormente (LEME, 2011).

Sendo a percepção humana do som essencialmente um processo de captação e interpretação das perturbações físicas do meio ao seu redor, o cinema procura reproduzir essas perturbações de forma a simular sons naturais construindo assim a narrativa do filme. O diretor de um filme pode manipular as formas sonoras e visuais com a finalidade de desencadear no espectador uma série de sensações e de interpretações através das diversas propriedades psicoacústicas, tais como o Efeito Doppler, o mascarar de frequências, as sensações causadas por sons agudos ou graves, podendo desenhar o som da forma como desenha as imagens do filme. Assim, a Psicoacústica pode influenciar não apenas na forma como o ser humano percebe o som, mas, conseqüentemente, na maneira como ele faz uso do som.

Em sua palestra publicada com o título *A Nova Sonoridade do Cinema em São Paulo, na Coleção Cadernos de Pesquisa – O Novo Cinema Paulista (2007)*, Eduardo Santos Mendes ressalta que atualmente temos um cinema que está aprendendo a ouvir e não só a falar. Que o cinema está sabendo falar por meio de outras formas sonoras que não a verbal,

através do silêncio, dos efeitos sonoros e da música. Não é a informação apenas pela palavra, pelo racional, mas de uma maneira muito mais emocional e muito mais indireta. Agora, o cinema é capaz de entender essa dinâmica, consegue compreender que o som é narrativo e com ele se consegue dizer muita coisa, não precisa dizer tudo com diálogo (MENDES, 2007).

Quando se tem esse tipo de conhecimento acerca do som, do organismo humano e do aparato técnico disponível, é possível criar uma trilha sonora mais eficaz. Assim, tanto a acústica quanto a Psicoacústica e a Paisagem Sonora podem influenciar não apenas na forma como o ser humano percebe o som, mas, conseqüentemente, a maneira como ele faz uso do som. Firmino afirma que: “A conscientização da existência de tais fenômenos é determinante nos processos de produção da banda sonora, do cinema ao multimídia, sobretudo em relação a equalização e a mistura de som.” (FIRMINO, 2007, p.4).

3 PAISAGENS SONORAS NO CINEMA

Este capítulo visa, a partir do conceito de Paisagem Sonora e das características acústicas e psicoacústicas, verificar de que forma as Paisagens Sonoras reais são transpostas para o universo do filme cinematográfico. No que diz respeito ao cinema, a compreensão da Paisagem Sonora, das suas características, seu processo evolutivo, bem como as relações entre ela e os seres humanos permite, não apenas uma transposição mais fiel das mesmas para a realidade fílmica, mas também que estas adquiram um papel narrativo a partir de escolhas e construções conscientes da sonoridade do filme. Os aspectos tecnológicos, como a evolução dos programas de gravação, edição e mixagem, e dos sistemas de reprodução do som serão mencionados na medida em que for importante para o presente estudo.

Os aspectos até aqui salientados acerca dos elementos, dos seres e das sonoridades que compõem as diversas Paisagens Sonoras ao redor do globo terrestre, bem como a identificação de cada povo, cada cultura com determinada sonoridade são importantes para o presente trabalho na compreensão dos modos através dos quais essas Paisagens Sonoras são transpostas para o cinema. Para determinada cultura um som pode ser mais característico ou significativo podendo ter um peso maior na construção sonora do local. A incorporação desse aspecto pode ser importante para a caracterização sonora de um lugar criando assim uma espécie de vínculo, de reconhecimento por parte do espectador. Da mesma forma, em certos casos, entender a simbologia de um som para uma cultura, um povo, é fundamental para recriar não apenas a Paisagem Sonora desse local no cinema, mas manter as relações dos indivíduos com esses sons, levando para o filme também as significações que esses sons carregam consigo e podendo incorporá-los à narrativa.

Vive-se imerso em um oceano de sons, mesmo que na maior parte do tempo não se tenha consciência disto. O ser humano aprecia os sons do universo desde os tempos mais remotos da humanidade, sendo que povos e culturas diversas constituíram e constituem Paisagens Sonoras diferentes. A Paisagem Sonora na qual cada povo vive traz para si o sentimento de pertencimento, de fazer parte daquele ambiente. Alguns músicos buscam inspiração em diferentes Paisagens Sonoras para criar suas composições, que são geradas não somente por instrumentos musicais mas também pelos sons da paisagem natural. A revolução industrial no século XIX é apontada como a grande responsável pela mudança das

características sonoras e pelo aumento do barulho através do surgimento de aparelhos ruidosos: “Máquina a vapor, locomotiva, serra elétrica, caldeira, automóvel, britadeira, motocicleta, bate-estacas, avião a jato...” (Valente, 1999, p.29), fazendo deste contexto de sons a grande marca sonora do século XX. Segundo José e Sergl (2006) se traçarmos uma relação entre a aldeia feudal e a cidade renascentista, poderemos observar que conforme foram surgindo invenções para facilitar a vida o coeficiente de barulho foi aumentando. Uma carroça é muito mais barulhenta que um cavaleiro medieval, assim como, o calçamento com pedras amplia consideravelmente os sons de alguém ou algo transitando sobre ele se comparado a um chão de terra. Da mesma forma, o aumento populacional ocasiona uma explosão de novos sons. Atualmente o mundo possui uma superprodução sonora, há muita informação acústica, existem diversos equipamentos e aparelhos capazes de produzir uma ampla gama de sons e isso modificou consideravelmente a Paisagem Sonora.

Para Silva (2009), o mundo é uma macrocomposição sonora onde cada ambiente soa como um movimento musical independente. Os ambientes se diferem; uns são mais quentes que outros; mais iluminados, mais harmoniosos, mais silenciosos ou barulhentos. Sendo assim, se fotografássemos ou filmássemos estes diversos ambientes, obteríamos retratos e filmes distintos de cada um deles. O mesmo ocorre com a Paisagem Sonora. Lugares diferentes nos remetem a Paisagens Sonoras igualmente diferentes. Se tomarmos como exemplo uma fazenda podemos traduzir em um certo número de palavras as imagens que nos remetem ao ambiente rural: gado, mata, pássaros, estrada sem pavimentação, entre tantas outras. Agora pensemos no centro de uma cidade como Porto Alegre no fim de um dia de trabalho normal e por volta das 18 horas: buzinas, motores, apitos dos guardas, são algumas das imagens que naturalmente se manifestam. É importante salientar a possibilidade de delinear imagens diferentes para um mesmo ambiente em horários e situações distintas. De tal modo que, da mesma forma que podemos traduzir em palavras um determinado ambiente, podemos traduzi-lo também em desenhos sonoros e estes desenhos constituem a descrição da Paisagem Sonora destes ambientes (SILVA, 2009).

O cinema explora bastante essas características sonoras, seja para caracterizar um local, uma época, ou ainda o decorrer do tempo. Ou seja, os filmes muitas vezes utilizam sons característicos de determinada época ou cultura para facilitar a identificação por parte do espectador sobre onde e quando ocorre a história narrada. O decorrer do tempo também

pode ser marcado por diferentes sons na composição da Paisagem Sonora fílmica, dependendo do contexto, da época e do lugar. Como no exemplo citado acima uma cidade grande, no caso Porto Alegre, possui ao longo de um único dia distintas Paisagens Sonoras que também irão se alterar com o passar dos meses e das estações. Essa alteração ocorre em maior ou menor grau em todos os ambientes e será mais ou menos percebida de acordo com a sensibilização de cada um.

No que diz respeito ao silêncio e suas diversas acepções, já anteriormente apontadas, ressaltamos aqui o que diz respeito à Paisagem Sonora e aos usos cinematográficos. Schafer (2001) com relação ao silêncio salienta que após as Revoluções Industrial e Elétrica os espaços de quietude diminuíram consideravelmente, sendo cada vez mais raros. Da mesma forma, a relação do ser humano com o silêncio é relativa, variando também de acordo com a compreensão dada ao silêncio. Como já vimos o silêncio pode ser a ausência de um som ou grupo de sons, pode ser apenas o cessar de um som perturbador, pode ser positivo ou negativo Schafer (2001), esses diferentes tipos de silêncio e as diversas relações de silêncio estabelecidas pelos seres humanos são de diferentes formas exploradas no cinema.

O cineasta Ozualdo Candeias quebrou uma série de padrões do cinema, buscando diferentes formas de construir narrativas. Seu filme *A Margem*⁵² (1967) possui uma estrutura sonora organizada através do contraponto entre música e silêncio, onde as vozes e os efeitos sonoros possuem inserções esporádicas, o filme recusa a utilização da voz como elemento estruturante e emprega os silêncios como elemento fundamental. *A Margem* inicia com um silêncio total, enquanto de dentro de uma canoa vemos a aproximação da terra. O homem encontra a mulher em uma ponte sem que sequer uma palavra seja dita. O principal personagem masculino é silencioso, e isso se reflete não apenas na ausência do diálogo, mas também pelo silêncio – da música, e em alguns momentos dos efeitos sonoros – nas suas cenas. Assim, há um contraponto entre a música, que acompanha predominantemente a personagem feminina, e o silêncio que envolve o homem. Nos dez primeiros minutos do filme existem apenas duas falas curtas. Uma, da mulher para o homem: “Como é cara, não estou te agradando não?”. E a outra, de um senhor para ele:

⁵² *A margem*. Direção: Ozualdo Ribeiro Candeias. Ozualdo R. Candeias Produções, 1967. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0144295/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

“Meus cumprimentos”. Mais adiante, a morte deste personagem masculino completa a passagem pelo filme de um protagonista completamente silencioso. A sua morte segue-se um período de mais de dez minutos sem nenhuma fala. A música, os sons da cidade grande e algumas poucas intervenções vocais emolduram a ida dos demais personagens para a cidade (COSTA, 2006).

Essa quebra de um padrão da narrativa cinematográfica na qual o diálogo, a fala, deixa de conduzir a narrativa, caracterizar os personagens e expressar emoções, não sendo mais empregado como elemento principal da construção fílmica pode ser feita de diversas formas. Como já foi feito por alguns cineastas e movimentos cinematográficos.

Em *De Lá Pra Cá* (2011), a voz aparece em pouquíssimos momentos, na sequência em que a menina e uma amiga brincam de adoleta e na cena da casa noturna onde Ciro trabalha e ainda nesses momentos não há um diálogo, não se trata de uma conversa entre os personagens. A voz não conduz a narrativa do filme e expressa muito pouco sobre os personagens, tendo a função de compor a sonoridade do filme e, dentro desta Paisagem Sonora construir a narrativa. Os silêncios de *De Lá Pra Cá* serão mais amplamente explorados no capítulo de análise.

Para realizar a análise de uma Paisagem Sonora, Schafer (2001) afirma ser necessário primeiramente identificar suas características significativas, ou seja, identificar quais sons são importantes seja por sua quantidade, individualidade ou preponderância. Para realizar a pesquisa e a análise sobre a Paisagem Sonora o autor cunhou uma série de termos e classificações que não existiam previamente, apropriou-se de termos da linguagem musical, ou buscou analogias entre termos de outras áreas que pudessem ser empregados em seu estudo.

Apesar de salientar que podem existir, e existem, outras divisões que o pesquisador pode criar e outras nomenclaturas que sejam pertinentes a cada pesquisa, Schafer (2001) classifica uma Paisagem Sonora em três grandes grupos sonoros: *som fundamental*, *signal* e *marca sonora*.

O som fundamental é um termo da linguagem musical que denota o som básico, de ancoragem de um ambiente, a nota que identifica a escala ou a tonalidade de uma composição em relação à qual as demais assumem seu espaço. Mesmo que exista uma modulação dos sons em torno desse som fundamental, fazendo com que ele não seja ouvido

conscientemente, ainda assim, sua presença supõe uma grande influência no comportamento e no estado de espírito. Em uma visão/concepção gestáltica de "fundo" e "figura", são os sons fundamentais que formam o fundo dando forma a figura e possibilitando sua existência. Os sons criados pela geografia e pelo clima de determinada paisagem constituem os sons fundamentais da mesma, são eles vento, água, animais... Esses sons podem ter um significado arquetípico, podendo estar tão arraigados nas pessoas que os ouvem, que a vida sem estes seria sentida como um empobrecimento (SCHAFER, 2001).

No cinema os sons fundamentais poderiam ser pensados como os sons ambientes, que em geral caracterizam e contextualizam determinado lugar, sem, no entanto, receberem, um foco de atenção destacado. Se pensarmos no curta-metragem *De Lá Pra Cá*, enfocando esses sons fundamentais ou, seguindo o paralelo aqui proposto, sons ambientes, podemos identificar grupos distintos de sons ambientes que contextualizam os locais onde a ação ocorre. A casa do casal Ciro e Clarisse, por exemplo, possui uma ambientação mais interiorana, com menos sons de tráfego e pessoas, que a estação de trem, mais repleta de gente e do trânsito à volta. Essa discussão acerca dos sons ambientes em *De Lá Pra Cá* será mais profundamente explorada no capítulo de análise.

Os sons ouvidos conscientemente são denominados *sinais*, que nos termos da Gestalt representam mais as figuras que o fundo. É importante salientar que qualquer som pode tornar-se figura ou sinal, uma vez que qualquer som pode ser conscientemente ouvido. No entanto, existem alguns sons que são avisos acústicos e, portanto, precisam ser ouvidos: sirenes, apitos, buzinas ou sinos. Os sinais podem ser organizados em códigos elaborados, possibilitando a transmissão de mensagens com um considerável índice de complexidade que serão interpretadas por aqueles que conhecem o código (SCHAFER, 2001).

Essa possibilidade dos sons tornarem-se sinal ou figura, é, por exemplo, utilizada em *De Lá Pra Cá*, na cena em que Ciro dorme em casa (00:05:03:23) e é acordado pelo latido de um cachorro. O latido que até então constituía a ambientação ou os sons fundamentais da localização da casa de Ciro, sem gerar nenhuma reação por parte dos personagens passa, no momento em que é ouvido por Ciro que acorda em decorrência deste som, a ser sinal ou figura.

A *marca sonora* denota um som da comunidade que seja único ou que contenha certas características que o façam especialmente notado ou significativo para o povo local.

As marcas sonoras tornam a vida acústica de cada comunidade única e uma vez identificadas essas marcas sonoras devem ser protegidas.

Considerando a estreita relação delineada por Schafer (2001) entre som fundamental e sinais, podemos pensar acerca das inúmeras possibilidades perceptivas a partir de um mesmo ambiente sonoro, uma vez que os sons não seriam estabelecidos como sinais apenas em decorrência de uma maior amplitude de ondas, mas principalmente por despertarem a atenção, o interesse no personagem. Assim, os sinais também podem ser considerados elementos através dos quais o diretor conduz o espectador a obter uma percepção sonora similar à dos personagens, a partir da qual poderá gerar diferentes relações de acordo com suas intenções. Podendo originar uma identificação entre espectador e personagem ao fazer com que as motivações que conduzem suas ações sejam entendidas, ainda que estas não sejam consideradas corretas. Neste contexto é possível se pensar uma mesma cena de diferentes formas sonoramente falando, ou seja, poderíamos editar e mixar uma mesma cena de diversas maneiras, levando em consideração as emoções, tensões, sensações e informações que o diretor almeja transmitir com maior intensidade, para então originar um foco perceptivo, que pode ou não ser percebido pela maioria do público.

Schafer (2001) ressalta também a importância de uma mudança na postura da escuta, colocando os ouvidos atentos à Paisagem Sonora. Para tal o autor propõe uma estratégia para a sensibilização e mudança de atitude para com a poluição sonora. “Limpeza de ouvidos, em vez de entorpecimento de ouvidos. Basicamente, podemos ser capazes de projetar a Paisagem Sonora para melhorá-la esteticamente.” (SCHAFER, 1991, p. 13-14.) Essa limpeza de ouvidos, essa audição clara, ou *clariaudiência*, conceito análogo ao de clarividência, diz respeito a uma capacidade de selecionar e discernir todos os eventos sonoros, no âmbito do conjunto, podendo reportar-se a ambientes acústicos existentes, construções sonoras e composições eletroacústicas⁵³. É preciso enfatizar que a *clariaudiência* é desenvolvida a partir de treinamento, sendo raramente uma aptidão inata. Schafer criou então uma série de exercícios de limpeza dos ouvidos a partir de suas experiências em sala de aula. Esses exercícios foram compilados no livro *O ouvido pensante*,

⁵³ Uma equipe multidisciplinar encabeçou o desenvolvimento da teoria schafariana, dentre os quais destacamos Barry Truax (1998).

1986)⁵⁴, criando, assim, um programa de treinamento sistemático para se escutar de maneira discriminada os sons do ambiente, como uma pedagogia da escuta. Tencionando possibilitar um “aprendizado” da escuta; o autor aponta como primeira tarefa, para músicos e projetistas da Paisagem Sonora futura: “aprender a ouvir”.

Com a prática da escuta clariaudiente (Schafer, 2001), é possível captar e interpretar informações sonoras que normalmente passam despercebidas em uma audição desinteressada, tornando possível que uma obra, como a cinematográfica que engloba outras artes e, no que diz respeito específico ao som, diversas sonoridades como já apontamos, seja compreendida em sua natureza complexa.

Conforme já mencionado, a percepção dos sons faz-se em decorrência de uma série de aspectos físicos, psicoacústicos, culturais... Assim, ouvimos alguns sons e escutamos outros. Levando isso em consideração, podemos inferir que o nível de clariaudiência também se modifica, segundo esses fatores. Desta forma, sons que antigamente eram facilmente percebidos em meio ao conjunto sonoro, hoje podem não ser mais, ou ainda, ser para algumas culturas e outras não. Do mesmo modo que sons hoje aceitos podem não ter tido essa aceitação no passado. Além disso, o treinamento da escuta clariaudiente permite a percepção e a interpretação de cada vez mais sons, ampliando, conseqüentemente, a percepção e a relação com os contextos sonoros. Isto aplicado ao cinema permite, do ponto de vista da produção fílmica, articular mais sons e camadas sonoras, gerando diferentes níveis de percepção. Em outras palavras, podemos ter em um primeiro nível os sons essenciais à compreensão e imersão narrativa e em um segundo nível sons que agregam informações e significações importantes mas que, assim como os sons que normalmente não percebemos sem a clariaudiência, a não percepção destes não impede a transmissão e recepção da informação principal.

Com o intuito de evitar confusões com o termo objeto sonoro cunhado e definido por Pierre Schaeffer, como um "objeto acústico para a percepção humana e não objeto matemático ou eletroacústico para síntese" (SCHAEFFER, Pierre⁵⁵, 1970, apud SCHAFER, 2001, p. 183), Schafer (2001) propõe a nomenclatura de eventos sonoros. Ou seja, o objeto

⁵⁴ *Limpeza de ouvidos*, libreto do mesmo autor, de 1986, compilado e incluído pelo autor no livro *O ouvido Pensante*, de 1991.

⁵⁵ SCHAEFFER, Pierre. *Music and Computers. Music and Technology*. In: Paris, 1970, p.84

sonoro denota o som em seus termos físicos e psicofísicos, excluindo seus aspectos referencias ou semânticos. "O objeto sonoro não pode ser confundido com o corpo sonoro pelo qual é produzido", uma vez que um corpo sonoro "pode suprir uma grande variedade de objetos, cuja disparidade não pode ser reconciliada por sua origem comum." (SCHAEFFER, Pierre⁵⁶, 1967 apud SCHAFER, 2001, p. 185), enquanto os eventos sonoros designam sons individuais, levando em consideração seus significados associativos como símbolos, sinais, sons fundamentais ou marcos sonoros conforme explicado anteriormente. Essa definição, segundo Schafer (2001), está de acordo com a aceção de evento como "alguma coisa que ocorre em algum lugar e que dura um determinado lapso de tempo" (SCHAFER, 2001, p.185). Ou seja, um evento pressupõe um contexto, desta forma um mesmo som pode ser tomado como objeto sonoro se for gravado e analisado em laboratório, e/ou como evento sonoro se for identificado e estudado na comunidade. Esta diferenciação entre objeto e evento sonoro é importante uma vez que é uma das características da Paisagem Sonora e do estudo das Paisagens Sonoras. "A Paisagem Sonora é um campo de interações mesmo quando particularizada dentro dos componentes de seus eventos sonoros." (SCHAFER, 2001, p.185).

Silva (2009) afirma que toda Paisagem Sonora possui recortes, ou seja, é composta por uma série de elementos distintos. Estes recortes são denominados de imagens sonoras, que são acontecimentos auditivos que constituem a Paisagem Sonora ambiental, nos remetendo a visões pictóricas e a sinais visuais. Assim, utilizamos o termo imagem sonora como toda informação sonoro-ambiental que compõe a paisagem e toda informação sonora que é acrescida ao ambiente, torna-se, nesse momento, parte integrante da Paisagem Sonora; descrevê-las é como olhar a nossa volta e traduzir os sons que ouvimos.

O objeto sonoro não leva em consideração o contexto em que o som está inserido, enquanto o evento sonoro pressupõe um contexto. As imagens sonoras por sua vez, constituem uma tradução dos sons ouvidos. Na cartografia sonora realizada identificamos e analisamos os objetos sonoros e os interpretamos como eventos sonoros, uma vez que levamos em consideração seu contexto na narrativa fílmica.

Schafer (2001) aponta que a notação consiste em uma tentativa de substituir fatos auditivos por sinais visuais e que os sons podem ser descritos visualmente, ainda que essa

⁵⁶ SCHAEFFER, Pierre. *Trois microsillons d'exemples sonores*. Paris, 1967, par.73.1 e 2.

ideia não seja universal e seja um tanto controversa. O autor distingue três sistemas gráficos de notação: o sistema acústico em que as propriedades mecânicas dos sons podem ser descritas com exatidão; o da fonética, através do qual a fala humana pode ser projetada e analisada e o da notação musical, que torna possível a representação de determinados sons que possuem modelos "musicais". Salientando que os dois primeiros sistemas são descritivos uma vez que descrevem sons que já ocorreram, ao passo que a notação musical normalmente é prescritiva, ou seja, indica uma maneira para que os sons sejam produzidos.

Schafer (2001) ressalta que as máquinas “ouvem” diversamente dos seres humanos, uma vez que possuem fina sensibilidade, uma tessitura da audição extremamente ampla e não possuem nenhuma preferência auditiva. O que faz com que sua captação do som seja diversa da dos seres humanos e as notações sonoras produzidas por essas máquinas possam ter várias combinações distintas. Contudo, em geral, apenas duas dimensões sonoras são dadas simultaneamente, intensidade ou amplitude x tempo; frequência x amplitude; tempo x frequência. A grande questão em relação a essas projeções gráficas é justamente o fato de apenas duas dimensões serem apresentadas ao mesmo tempo, fazendo com que a informação seja incompleta. O espectógrafo sonoro é capaz de incorporar as três dimensões de um som tendo a intensidade indicada por um sombreado, fornecendo, assim, uma imagem sonora completa. Entretanto, o espectógrafo possui uma relativamente baixa capacidade de duração, sendo mais adequado para representar objetos sonoros individuais, como cantos isolados de pássaros. Os espectogramas sonoros podem, a fim de facilitar a leitura, ser reduzidos a uma imagem bidimensional.

Essa multiplicidade de planos, dimensões e camadas que formam a Paisagem Sonora e a espacialização para além do campo da visão vem sendo cada vez mais exploradas no cinema na construção dos universos sonoros dos filmes. A evolução dos microfones, programas de gravação, edição e mixagem, assim como dos sistemas de reprodução de som⁵⁷ das salas de cinema, permite que se crie e trabalhe com inúmeras camadas sonoras, possibilitando também a espacialização do som por toda a sala, envolvendo o espectador. Criando e recriando, cada vez mais fielmente, as Paisagens Sonoras - suas características e possibilidades – dentro dos diferentes contextos narrativos propostos pelos filmes, intensificando a imersão do espectador na “realidade” apresentada na obra cinematográfica.

⁵⁷ Imagens de exemplos no Anexo D

Como as salas de cinema hoje em dia são equipadas com caixas de som atrás da tela (esquerda, centro e direita), uma caixa de graves abaixo da tela, caixas de som nas laterais e muitas vezes no fundo da sala, é possível criar diferentes planos sonoros dando sensação de profundidade, de lateralidade, acompanhando a movimentação dos personagens... Sendo possível que o espectador ouça os passos de um personagem que se aproxima, percebendo-o antes mesmo que sua imagem apareça na tela. Da mesma forma que, o trem de *De Lá Pra Cá* ou outros objetos que cruzam a imagem da tela de cinema podem ter seu som atravessando a sala, intensificando a sensação de movimento. Assim, como nas cenas em que o trem entra ou sai, chegando ou saindo da estação, temos a aproximação ou o distanciamento do trem, essa sensação é dada pela imagem em conjunto com o som que espacializa o som de modo a dar sonoramente essa sensação. Isto ocorre também pela exploração do já mencionado Efeito Doppler, assim o som do trem é trabalhado, ganhando ou perdendo agudos conforme a sensação a ser originada.

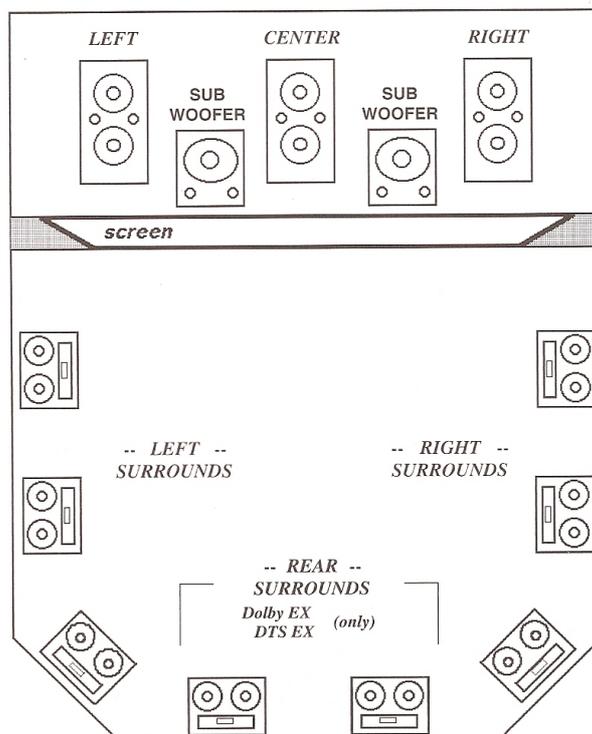


Figure 20.1 The theatrical speaker layout.

Fonte: Yewdall, 2003.

No filme *Cisne Negro*⁵⁸ há uma cena em que Nina, personagem de Natalie Portman, ensaia e é orientada pelo diretor artístico da companhia, que vai circulando pela sala conforme ela dança. A montagem e a sonorização da cena constroem a dança, a movimentação do diretor e a tensão existente, uma vez que há uma disputa pelo papel principal no espetáculo a ser apresentado pela companhia. A alteração entre planos de Nina dançando, das demais bailarinas observando, dos demais professores e do diretor que circula pela sala cria a sensação no espectador do filme de que, em alguns momentos da cena o diretor artístico da companhia esta posicionado em sua frente, em outros dos lados e em outros atrás. Essa sensação é criada pela imagem em conjunto com o som, ainda que algumas vezes o espectador não veja o diretor deste ou daquele lado, ele ouve seus sons. Essa espacialização do som, colocando o diretor artístico em diferentes pontos da sala, torna-se mais clara no momento em que ele interrompe a dança de Nina falando com ela. O som da voz do diretor, que não aparece na imagem, vem do fundo da sala de cinema interrompendo os demais sons e dando mais fortemente para o espectador a sensação de que ele estava atrás destes. Esta sensação se corporifica na imagem quando o diretor entra em quadro vindo de uma posição que “coloca” o espectador entre ele e Nina.

Em *De Lá Pra Cá* temos uma grande presença do trem e suas sonoridades. Em muitas cenas temos os personagens no interior do trem. Nesse caso, os sons da movimentação do trem são os mais presentes, estando, na maioria das vezes em primeiro plano. Em um segundo plano temos a sonoridade da cidade por onde o trem passa, esses sons estão colocados mais distantes a fim de gerar uma sensação de profundidade, de colocar esse trem dentro de um espaço que é determinado pelas sonoridades que compõe essa ambientação. Cria-se, nesse caso também, uma situação de fundo e figura, na qual o fundo é constituído por essa ambientação do segundo plano e a figura pelos sons do trem em primeiro plano, uma vez que prestamos mais atenção à sonoridade do trem do que à ambientação.

Isaac Pipano (2011), ao analisar o som e as Paisagens Sonoras no documentário *Dong*⁵⁹ de Jia Zhang-ke, aponta uma exploração das Paisagens Sonoras dos diferentes

⁵⁸ No original: *Black Swan*. Direção: Darren Aronofsky. Fox Searchlight Pictures, 2010. Disponível em: <<http://www.cisnenegrofilme.com.br/>> Acesso em: 1 fev .2013.

⁵⁹ *Dong*. Direção: Jia Zhang-ke. Xstream Pictures, 2006. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0855784/>> Acesso em: 25.07.2012

lugares por onde o filme passa, bem como a utilização de contrastes entre essas paisagens. O documentário abarca uma série de reconfigurações espaciais, sociais, políticas e estéticas. Seja em decorrência da construção da barragem de Três Gargantas, que ocasiona uma grande alteração na Paisagem Sonora local, havendo um contraste entre a Paisagem Sonora existente, a decorrente da construção e a posterior a barragem. Seja em consequência das diversas Paisagens Sonoras dos diferentes lugares na China pelos quais o personagem Dong transita e cujas características sonoras estão de modos variados presentes no filme.

Ao falar acerca do testemunho auditivo, Schafer (2001) aborda a questão da importância do conhecimento sonoro sobre o que se descreve, apontando que costumeiramente quando se escreve a respeito de outros lugares e épocas as descrições tendem a ser simuladas, devido ao desconhecimento. Algumas vezes os ouvidos podem enganar o cérebro, como no exemplo de Erich Maria Remarque dado por Schafer (2001) que descobriu nas trincheiras da Primeira Guerra Mundial, a capacidade dos ouvidos em burlar o cérebro ao descrever que ouviu granadas explodindo próximo a ele e somente depois ouviu o estrondo da artilharia que as disparava. A ilusão auditiva é explicada pelo deslocamento em alta velocidade das granadas que antecipava os sons da detonação original. Assim, Schafer (2001) afirma que *Nada de Novo no Front* é convincente porque o autor estava lá, o que fez com que suas descrições de eventos sonoros não usuais sejam críveis.

Os filmes muitas vezes trazem eventos ou contextos narrativos não usuais, ou muitas vezes fora da realidade, mas que são críveis dentro do universo do filme. Essa coerência é dada por uma série de fatores, não avançaremos aqui nessa análise. Salientamos essa possibilidade de construção a fim de ressaltar que, ainda que a Paisagem Sonora construída para o filme tenha muito pouco dos contextos reais, esta deve ser construída de modo a ser convincente da realidade proposta pelo universo do filme.

Em uma entrevista concedida ao site FilmSound, Ben Burtt - *designer* de som – relata que no processo de criação e desenvolvimento de *Star Wars*, questionou George Lucas se o espaço de *Star Wars* seria representado de modo literal, como feito no filme *2001: Uma Odisseia no Espaço*⁶⁰ (1968) ou se seriam utilizados sons na construção do espaço. Considerando que o som é composto de ondas e estas precisam de um meio - o ar,

⁶⁰ No original: *2001: A Space Odyssey*. Direção: Stanley Kubrick. Metro – Goldwyn – Mayer (MGM), 1968. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0062622/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

madeira, ferro, água... - para se propagar, no espaço não há som, conceito científico ao qual o filme de Stanley Kubrick mantém-se fiel. Contudo, esta não é a opção feita em *Star Wars*, onde Burttt escolheu uma abordagem mais dramática e emocional do som ao invés do realismo. Assim, o filme quebra com as leis da física ao mostrar o espaço com uma série de sons, construindo para esse toda uma sonoridade, utilizando sons de explosões, motores de naves, entre outros.

Eu sempre considero o aspecto literal porque, no fim das contas, você está tentando convencer a plateia de uma certa verdade. Você está tentando convencê-los de que o som desse objeto, veículo ou arma é real dentro do filme. [...] Mas concordamos em fazer o que seria melhor emocionalmente. Lucas vendeu a ideia dizendo que a trilha sonora não tem explicação plausível, portanto o som no espaço também não precisaria... e decidimos que colocaríamos os sons que precisássemos em nome do impacto dramático. Então deixamos de lado as ideias da Física e decidimos usar som no espaço, que foi muito mais divertido. (BURTT, [20--], tradução nossa)⁶¹

A potencialidade da Paisagem Sonora de contextualizar, de colocar o ouvinte de certa forma dentro do espaço e da situação onde tais sons ocorrem, gerando sensações de proximidade e afastamento, de tensão, medo, entre outras, aliada ao conhecimento e a apropriação dessas Paisagens Sonoras, torna possível a sua transcrição, seja em um livro, uma música, ou, no caso deste trabalho, no cinema. Este conhecimento das Paisagens Sonoras levando em consideração a percepção sonora humana permite também que nos filmes se manipule sons ou contextos sonoros de acordo com as necessidades narrativas. O que acaba por constituir para o filme um universo sonoro muito mais consistente e crível, tornando a narrativa mais convincente.

A sequência de abertura de *Apocalypse Now*, na qual o quarto de hotel do capitão Willard se enche de sons das florestas do Vietnã, mesmo estes não estando próximos ao quarto real, gera uma disparidade entre som e imagem, que é solucionada quando, com o auxílio de nossa imaginação, compreendemos que aqueles sons da floresta estão na mente de Willard.

Bresson explorava bastante os sons da Paisagem Sonora em seus filmes, nos

⁶¹ BURTT, Ben. **Ben Burttt - Sound Designer of Star Wars**. [20--]. Entrevistado por Filmsound.org. Disponível em: < <http://filmsound.org/starwars/burttt-interview.htm> > Acesso em: 12.11.2012

créditos de *O Diabo Provavelmente*⁶² (1977), por exemplo, no qual há a imagem de um barco passando no Rio Sena e, ao invés de um fundo musical, bastante comum nos créditos dos filmes em geral, ouvimos o som do barco. O mesmo se repete nos créditos de *O Dinheiro*⁶³, no qual há a utilização do som do trânsito (ALVIM, 2001).

Algo semelhante ocorre em *De Lá Pra Cá*, no qual os créditos iniciais começam sobre uma tela preta e sem som. Aos poucos os sons do trem invadem os créditos que continuam sobre a tela preta, para em seguida termos imagens da cidade do ponto de vista do trem e apenas depois visualizarmos o trem.

Conforme a definição dada por Schafer (2001), uma Paisagem Sonora pode ser descrita como *hi-fi* (alta-fidelidade) ou *lo-fi* (baixa-fidelidade). Uma Paisagem Sonora denominada *hi-fi* é aquela que possui uma razão sinal/ruído favorável, ou seja, é uma paisagem onde os sons isolados podem ser ouvidos com clareza em decorrência do baixo índice de ruído ambiental. Normalmente, o campo é mais *hi-fi* que a cidade, a noite que o dia. Em uma Paisagem Sonora *hi-fi*, os sons se sobrepõem com menos frequência, havendo uma maior perspectiva, um delineamento mais claro entre fundo e figura.

Schafer (2001) aponta que uma das mudanças mais importantes na história da percepção foi o abreviamento da habilidade da audição e da visão a longa distância pela cidade. O ambiente silencioso da Paisagem Sonora *hi-fi* possibilita ao ouvinte escutar mais longe, a distância, enquanto as cidades tendem a encurtar essa escuta. Nesse ambiente silencioso, mesmo as mais insignificantes perturbações podem comunicar coisas vitais ou interessantes. "Ele foi perturbado em sua meditação por um ruído dissonante, que vinha da casa de coches. Era o cata-vento do telhado girando, e essa mudança no vento era o sinal de uma chuva calamitosa" (HARDY⁶⁴, 1920 apud SCHAFFER, 2001, p.72). Da mesma forma, os sons podem ser explorados no cinema para indicar mudanças, antecipar acontecimentos ou ações. Dependendo do modo como são colocados no filme, podem suscitar no espectador uma ou outra reação, podendo gerar expectativa, medo, alegria... Os trovões em *Poltergeist*⁶⁵, na cena em que o menino conta os segundos que separam o relâmpago do

⁶² No original: *Le diable probablement*. Direção: Robert Bresson. Sunchild Productions, 1977. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0075938/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

⁶³ No original: *L'argent*. Direção: Robert Bresson. Eôs Films, 1983. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0085180/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

⁶⁴ HARDY, Thomas. *Far from the Madding Crowd*. London: 1920. p.291.

⁶⁵ *Poltergeist*. Direção: Tobe Hooper. Metro – Goldwyn – Mayer (MGM), 1982. Disponível em:

estrondo do raio, agregam tensão a cena, são carregados de terror e denotam perigo. Já em *De Lá Pra Cá*, na cena em que Ciro e a menina caminham para casa (00:06:08:00), o trovão indica a possibilidade de chuva, sem gerar medo ou tensão nos personagens.

Uma Paisagem Sonora *lo-fi*, por sua vez, tende a ter os sinais acústicos individuais obscurecidos por uma densa camada de sons, perdendo-se a perspectiva. Há uma mistura de sons e para que os sons mais comuns possam ser ouvidos eles precisam ser intensamente amplificados (SCHAFER, 2001).

A união entre o sino e o relógio durante o século XIV constituiu um dos fortes sinais da passagem do tempo. Com a grande vantagem de não precisar se estar diante de um mostrador de relógio para saber as horas, bastava ouvir (SCHAFER, 2001, p.88). Esse assinalar o tempo pelo badalar dos sinos da igreja foi bastante marcante nessa época e essa importância do soar do sino na noção e marcação do tempo dessas civilizações caracterizava também a Paisagem Sonora.

O relógio da igreja bateu onze horas. O ar estava tão vazio de outros sons que o zumbido do mecanismo do relógio que precede imediatamente as pancadas era distinto, assim como o seu clique final. Os sons partiam com a usual obtusidade cega das coisas inanimadas - batendo e ricocheteando pelas paredes, ondulando contra as nuvens dispersas, espalhando-se, por seus interstícios, através de inexploradas milhas de espaço. (HARDY⁶⁶, 1928 apud SCHAFER, 2001, p.88).

Assim como o sino, uma série de outros sons caracterizavam as civilizações e as Paisagens Sonoras da era pré-industrial como Schafer aponta no livro *A Afinação do Mundo*, o conhecimento delas bem como de suas significações são importantes para a utilização da criação da Paisagem Sonora no cinema. Dentre os sons apontados por Schafer (2001), estão diversas cornetas de batalha, o autor explicita tipos e formas diferentes dessas cornetas conforme a civilização. O filme *300*⁶⁷ faz uso dessas cornetas em suas cenas de batalha, seja para incentivar os guerreiros ou anunciar o início da batalha, da mesma forma que são explorados sons como dos escudos se chocando, das espadas e lanças, os rangidos das carroças, os sons dos cavalos – das patas, os relinchos e respirações; o som das flechas –

<<http://www.imdb.com/title/tt0084516/>> Acesso em: 15 nov. 2012.

⁶⁶ HARDY, Thomas. *Far from the Madding Crowd*. London: 1928. p.238.

⁶⁷ *300*. Direção: Zac Snyder. Warner Bros. Pictures, 2006. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0416449/>> Acesso em: 25 jul. 2012.

muitas vezes disparadas à distância, tendo então o som de seu vôo destacado; e os sons dos próprios guerreiros. Todos esses sons destacam-se em alguns momentos da cena sendo então figura. Em outros, compõem a massa sonora da batalha, sem se distinguirem muito uns dos outros, sendo então fundo.

Com relação a Paisagem Sonora pós-industrial, mais próxima à nossa, Schafer (2001) salienta que a Revolução Industrial introduziu a Paisagem Sonora *lo-fi* e a Revolução Elétrica subsequente a ampliou. Com o congestionamento do som, surgiu a Paisagem Sonora *lo-fi*, que não possui perspectiva, isto é, todos os sons estão presentes ao mesmo tempo, comprometendo o senso de duração, tornando difícil diferenciar um som do outro, bem como delimitar seu início e seu fim.

Como já apontamos, a Revolução Industrial trouxe uma grande quantidade de novos sons que atualmente constituem uma “superpopulação” de sons. A Revolução Elétrica por sua vez trouxe uma série de inovações usando a eletricidade e sua velocidade de transmissão. Introduzindo duas novas técnicas: a do empacotamento e estocagem do som e a que Schafer (2001) denomina *esquizofonia*, que consiste no afastamento dos sons de seus contextos originais. A *esquizofonia*, do grego *schizo* que significa cortar, separar, e *phone*, que significa voz, refere-se ao rompimento entre o som original e sua transmissão ou reprodução eletroacústica, algo que passou a ser possível no século XX com a invenção do telefone, rádio, dos equipamentos eletroacústicos que permitiram a transmissão e estocagem do som. Com isso, qualquer som pode ser levado pelo mundo ou guardado em discos ou fitas. O som foi separado de seu produtor, saiu das suas fontes naturais ganhando uma existência independente e amplificada. Antes os sons eram originais, ou seja, eles apenas ocorriam em determinado tempo e local, sendo então estritamente vinculados aos elementos que os produziam. Desta forma, a voz humana, os sons dos animais e da natureza iam tão longe quanto seus emissores pudessem projetá-las, assim cada som era individual único. Ainda que os sons possuam semelhanças entre si eles não são idênticos, estudos comprovam que é fisicamente impossível para qualquer ser da natureza reproduzir duas vezes exatamente da mesma forma um só fonema de seu próprio nome (SCHAFFER, 2001, p.133).

Schafer define a criação do termo *esquizofonia* da seguinte maneira:

Cunhei o termo *esquizofonia* em *A nova Paisagem Sonora* pretendendo que ele fosse uma palavra nervosa. Relacionando-o com a esquizofrenia, quis conferir-lhe o mesmo sentido de aberração e drama. Na verdade, a destruição dos dispositivos *hi-fi* não somente contribui generosamente para o problema do *lo-fi* como cria uma Paisagem Sonora sintética na qual os sons naturais estão se tornando cada vez mais não-naturais, enquanto seus substitutos feitos a máquina são os responsáveis pelos sinais operativos que dirigem a vida moderna. (SCHAFFER, 2001, p.135).

Ao longo do livro *A Afinação do Mundo*, Murray Schafer (2001) vai explorando a Paisagem Sonora de diferentes ângulos, traçando diversas relações com outras áreas, buscando um entendimento de como as Paisagens Sonoras se constituíam no passado e como se constituem no mundo pós-Revolução Industrial e Elétrica. No que diz respeito à análise dessas paisagens, o autor aponta uma série de possibilidades diversas, mostrando que é possível uma abordagem mais voltada aos parâmetros acústicos, físicos ou psicológicos, apontando pontos positivos e negativos dessas abordagens. Buscando engendrar um modo de catalogar e analisar as Paisagens Sonoras que as compreendam como um todo sonoro e que possibilite o entendimento de como eram as Paisagens Sonoras de outrora, como está a atual, os impactos sofridos nessa transição e os cuidados com a que está sendo construída.

Ao abordar a classificação dos sons, Schafer (2001) inicia pela classificação de acordo com as características físicas, tomando como base o sistema proposto por Pierre Schaeffer, sugerindo, contudo uma modificação, uma vez que, de acordo com Schafer (2001), o paradigma de Schaeffer é útil para a análise de objetos sonoros isolados, mas para dar conta de sequências sonoras mais extensas ou compostas, precisaria ser ampliado ou os sons precisariam ser reduzidos. Assim, Schafer (2001) sugere uma ficha onde a informação destacada de um som ouvido poderia ser facilmente anotada para ser comparada com outros sons. Em consonância com o desejo de compreensão dos sons tanto como objetos quanto como eventos. Nessa perspectiva, em primeiro lugar algumas informações gerais são fornecidas, tais como:

A distância do som de seu observador, seu comprimento, se ele se destaca no ambiente sonoro ou se é apenas perceptível, se o som em consideração é semanticamente destacável ou se faz parte de um contexto ou mensagem mais amplos, se a textura geral do ambiente é semelhante ou dessemelhante e se as condições ambientais produzem reverberação, eco

ou outros efeitos como flutuação ou deslocamento. (SCHAFER, 2001, p.191).

Um gráfico poderia ser construído a partir das respostas a essas questões, somadas a uma descrição física geral do próprio som, podendo ser empregada, para esse fim uma abordagem bidimensional. No plano horizontal seriam mantidos três componentes do objeto sonoro: ataque - posição inicial do objeto sonoro, alguns instrumentos musicais têm ataques variáveis, ainda que possam ter tendência a um determinado tipo de ataque. Desta forma, se as porções-ataque de certos sons forem extraídas, esses podem ser facilmente confundidos com outros sons ou tornarem-se ininteligíveis. O corpo consiste na porção média de um objeto sonoro, para o ouvido nu, pode parecer um som não-progressivo e estacionário. Sons como pianos, instrumentos de percussão, sinos, gongos, não possuem corpo aparente, consistindo exclusivamente em ataque e queda. Por outro lado, sons como os do ar-condicionado, ficam no estado intermediário, ou seja, estacionário. Esses sons, que permanecem nesse estado intermediário estão em uma condição artificial, que teve início com as fábricas do século XIX e foi ampliada pela Revolução Elétrica a todos os setores da vida moderna, como já mencionamos anteriormente. A queda, a energia de um som enfraquece e morre. Existem quedas rápidas e outras infinitamente longas. A queda é geralmente combinada com alguma sensação de reverberação. No plano vertical, definiremos os parâmetros do som: frequência, duração e dinâmica e acrescentaremos a estas observações à cerca de quaisquer *flutuações internas* (tecnicamente denominadas transientes) e de dois novos fatores, incorporados de Pierre Schaeffer: *massa* e *grão*. A massa está relacionada com a frequência. Alguns sons possuem frequências ou alturas definidas e outros são constituídos por feixes de frequências inseparavelmente entrelaçadas. Esse pode ser o caso da ampla faixa de frequência da arrebentação, de bandos de pássaros, ou do ruído do tráfego. Algumas vezes o som abrangerá uma faixa muito estreita de frequência, outras abrangerá uma faixa muito ampla. O já referido ruído branco pode ter seu espectro de frequência se estendendo por toda a extensão da audição, ou também pode ser filtrado para abranger uma faixa muito estreita, de forma que quase possa ser cantarolado ou assobiado. A massa de um som está onde seu volume parece estar, sendo vista como a faixa de extensão predominante do som. Usualmente tanto a massa quanto a frequência estão presentes nos sons ambientais, podendo ocupar posições bastante independentes no espectro, como um som constituído por uma vibração grave e um trinado agudo. O grão

também é um tipo especial de flutuação interna que possui um efeito modulatório regular, ele dá a textura e seu efeito consiste em uma modulação da amplitude (trêmulos) ou modulação na frequência (vibrato). No grão temos a convergência dos sentidos da audição e do tato, conforme os impulsos individuais transitam de um estado oscilatório para os contornos lisos dos sons de altura definida. Schafer (2001) propõe gráficos para essas anotações, salientando que estas não pretendem ser analogias exatas, mas um recurso. O autor indica também que a comparação entre as principais características de diferentes sons poderia revelar traços úteis e distintos para o estudo do simbolismo do som. Salientando ainda, que o gráfico é útil apenas para sons isolados, mas servirá para evidenciar muitos aspectos notáveis desses sons, conforme formos capazes de mostrá-los em algumas classificações simples.

Em relação à classificação do som de acordo com aspectos referenciais, ou seja, em uma estrutura que possibilite o estudo das funções e significados dos sons, Schafer (2001) atesta que grande parte dos sons ambientais tem como fonte objetos conhecidos, e catalogá-los de acordo com seus aspectos referências é uma das maneiras mais úteis. Contudo, o sistema empregado para organizar um número de designações será arbitrário, uma vez que nenhum som tem um significado objetivo e o observador terá ações e reações culturais específicas. O autor apresenta, então, um catálogo de descrições de sons que foram obtidas a partir de pesquisas em documentos históricos, antropológicos e literários, que deram origem a uma série de fichas. Schafer (2001) alerta que os títulos deste catálogo são arbitrários e foram construídos empiricamente, mas fornecem as descrições encontradas até então. Um processo semelhante ocorreu na cartografia de *De Lá Pra Cá*, partimos do próprio filme, da observação participante realizada e dos materiais coletados no estúdio de som, para construir os mapas e tabelas presentes no trabalho. A partir dos quais buscamos identificar as camadas e os elementos formadores da Paisagem Sonora, suas articulações e o papel destes na narrativa.

Como os sons podem atuar em contextos muito variados, todas as fichas descritivas indexadas nesse sistema consistem, no mais das vezes, referências cruzadas. Assim, qualquer som dado pode aparecer em vários lugares, concedendo-nos a oportunidade de vê-lo a partir de diferentes ângulos ou compará-lo a outros de uma determinada categoria. (SCHAFER, 2001, p.203).

No que tange à classificação quanto às qualidades estéticas, Schafer (2001) destaca que este é provavelmente o tipo mais difícil de classificação, uma vez que os indivíduos são afetados pelo som de modo diverso, e usualmente um único som é capaz de provocar uma diversidade muito ampla de reações. O autor salienta que este é um tema que precisa ser mais estudado, para que possam ser desenvolvidos, no futuro, ambientes acústicos aperfeiçoados. Para a medida das reações estéticas aos sons, Schafer (2001) coloca que os sons devem ser tomados da forma mais simples possível.

O Projeto Paisagem Sonora Mundial tem como um de seus subprojetos realizar esses testes no maior número de países possível. Os resultados obtidos demonstram que as relações estabelecidas com os sons também variam de acordo com as significações adquiridas pelos sons nos contextos dessas localidades e culturas. Segundo a pesquisa, países tecnologicamente mais desenvolvidos tendem a identificar esses sons tecnológicos como desagradáveis, ao passo que países e culturas tecnologicamente menos avançados tendem a identificá-los como agradáveis. A raridade do som em determinado país ou cultura também influencia na relação estabelecida. Da mesma forma que sons como o do vento podem ser identificados como agradáveis ou não, dependendo se o local ou cultura em questão se tem tempestades ou não. Assim, os contextos em que os sons estão inseridos influenciam em sua percepção, podendo dois sons idênticos ter significados e efeitos distintos. Em contrapartida, dois sons com características completamente diversas podem ter o mesmo significado e efeito. Schafer (2001) ressalta ainda que dois sons com características físicas semelhantes podem parecer idênticos, sendo identificados pelo seu contexto. Uma vez retirados do contexto, esses sons podem facilmente ser atribuídos a outras fontes e contextos, como no exemplo dado pelo autor da cobra e da chaleira. A chaleira fora do seu contexto pode se tornar a cobra, ou uma acha de lenha verde no fogo (SCHAFFER, 2001). O audiovisual faz bastante uso dessa característica para sonorizar suas obras. O som da chuva não precisa ser necessariamente o som da chuva, pode ser, de uma fritura, por exemplo.

O conhecimento acerca das potencialidades do som e da Paisagem Sonora aliado a um planejamento sonoro permite que escolhas sejam feitas no roteiro, na pré-produção, na filmagem e na pós-produção que terão impacto na forma como o filme irá soar no final. Um

exemplo disso pode ser extraído da dissertação de Kira Pereira: *Se podes ouvir, escuta: A gênese audiovisual de Ensaio sobre a cegueira* (2010), onde ao falar sobre o manicômio, a autora relata que a escolha dessa locação colaborou de diversas formas na composição sonora do filme. Dentre eles, o fato do manicômio ser recoberto por azulejos que geram uma reverberação aguda e ter encanamentos expostos, torneiras pingando, além de camas e outros objetos de cena de metal. O que fez com que não apenas esses sons fossem explorados, mas também que outros fossem inseridos como sinos e outros efeitos, além de batidas e rangidos metálicos. Tais características sonoras, aliadas as escolhas feitas pela equipe de arte, pensadas anteriormente à filmagem, fizeram com que as bengalas dos cegos da Terceira Camarata, que constituem importante elemento sonoro delineado já no romance de Saramago, fossem modificadas no filme. No romance as bengalas são descritas como pedaços de pau, porém no filme foram substituídas por pedaços de cano ou outros metais. Essa escolha se deu pelo conhecimento de algumas propriedades sonoras, as bengalas de madeira produziram um som grave e abafado, o que poderia denotar grandeza e poder, mas seria dificilmente destacável em meio aos demais sons, perdendo sua força dramática. O grave também tem a característica de não ser ouvido com clareza à distancia, o que faria com que a noção de aproximação e distanciamento destes personagens dada através do som fosse perdida. O som produzido pelos metais é mais agudo, conseguindo se destacar entre os demais sons, tendo um timbre mais cortante, agressivo, o que no caso do filme tende a traduzir com maior eficácia a sensação de violência física e moral retratada. Juntamente a isso está o fato de ser de suma importância que os vilões do filme tenham associados a si um som que represente seu poder. Ampliando, até os limites da propagação sonora, sua presença física; lembrando aos personagens cegos e ao espectador sua força e agressividade, mesmo quando não estão presentes na imagem e não há violência sendo mostrada.

De Lá Pra Cá faz diversas escolhas, muitas destas já expressas no roteiro, que influem diretamente no resultado final, tanto no que diz respeito a imagem quanto ao som. Como a opção pela ausência do diálogo, uma construção não verbal dos personagens, a exploração dos efeitos sonoros e do silêncio. Estas escolhas serão mais amplamente exploradas no capítulo de análise. Contudo, nos interessa aqui salientar que estas opções terminam por definir como será a Paisagem Sonora do filme, que sons estarão presentes ou

não, quais serão os sons fundamentais e quais serão os sinais e como estes elementos se articularão em prol da narrativa.

De acordo com Schafer (2001), o objetivo geral da pesquisa em Paisagem Sonora consiste em estudar as interações e as relações entre os sons, estabelecendo a forma através da qual os sons influem e modificam uns aos outros e em consequência modificam as pessoas inseridas na paisagem.

Os aspectos até aqui salientados nos serviram de base para construção da análise do curta-metragem *De Lá Pra Cá*, bem como das tabelas e gráficos empregados no mapeamento e análise dos sons. Enfatizamos também que optamos por destacar aspectos pertinentes a presente pesquisa. Sabemos que em alguns aspectos as ideias e propostas de Murray Schafer são questionadas. Contudo, mesmo esses pesquisadores tendem a concordar que as questões levantadas por Schafer são significativas. Não avançaremos nessa discussão. Entretanto, reforçamos que, no que diz respeito ao cinema, a escuta e o estudo dos sons e das Paisagens Sonoras em seus múltiplos aspectos, constituem fatores importantes para a elaboração de uma trilha sonora fílmica que atue efetivamente no estabelecimento da narrativa e na imersão do espectador no universo do filme. Possibilita a transposição de Paisagens Sonoras reais para o universo fílmico, da mesma forma que permite a elaboração de Paisagens Sonoras fictícias. E, independente do quão realista ou não seja o filme em questão e por conseguinte os sons e as Paisagens Sonoras que o constituem estes devem ser críveis dentro da narrativa proposta. Assim, através do uso de sons ou contextos sonoros pode-se colocar o espectador em determinada época (presente, passado, futuro), lugar (país, estado, cidade, ou ainda em um local aberto ou fechado, grande ou pequeno, cheio ou vazio), em uma estação do ano, em um período do dia... A forma como estes sons são trabalhados, articulados e espacializados permite escolher o que será fundo e o que será figura e como estes soarão, suscitando também emoções, tensões, sensações, etc.

4 AS PAISAGENS SONORAS NO CURTA-METRAGEM *DE LÁ PRA CÁ*

No presente capítulo, analisamos a Paisagem Sonora no curta-metragem *De Lá Pra Cá*, traçando um mapeamento dos sons que compõem seu cenário sonoro e buscando examinar suas funções no estabelecimento do discurso narrativo. Em um primeiro momento, construímos um panorama geral dos sons em ordem cronológica. Em um segundo momento, conforme as questões propostas pela pesquisa, elencamos cenas, sequências, eventos e processos específicos que nos possibilitaram uma observação e análise mais detalhada. Em cada análise específica foi feita uma contextualização desta na história e os mapas necessários à discussão.

4.1 Cartografando a paisagem: o filme

Como delineado na introdução, para a realização do presente trabalho adotamos o conceito de Paisagem Sonora de Murray Schafer e a aplicamos ao cinema, buscando verificar as formas através das quais as Paisagens Sonoras reais podem ser transpostas para as obras cinematográficas. Tomamos como base a proposta de análise da Paisagem Sonora de Schafer (2001) para, juntamente com a cartografia, mapear e analisar os sons e as Paisagens Sonoras do curta-metragem *De Lá Pra Cá*.

Para a realização da cartografia da Paisagem Sonora em *De Lá Pra Cá* e das análises propostas utilizamos o filme em sua versão final, como foi apresentada ao público. Nos servimos também do acompanhamento feito do filme no estúdio de som Kiko Ferraz Studios, dos registros feitos neste período, bem como de arquivos de som e do programa de gravação, edição e mixagem de som *Pro Tools*⁶⁸.

Em um primeiro momento, dividimos o filme em cenas. Para realizar essa divisão o mais precisamente possível tomamos a divisão de cenas da sessão de *Pro Tools* da mixagem

⁶⁸ *Pro Tools* é um software de produção de áudio amplamente utilizado no mercado, na música e em produções cinematográficas e audiovisuais. Resumidamente o *Pro Tools* possibilita gravar, editar e mixar, trabalhando com múltiplas pistas de som, permitindo que os sons sejam tanto trabalhados em separado como em conjuntos, constituindo diferentes camadas sonoras. Informações disponíveis em: <<http://www.avid.com/BR/products/family/Pro-Tools/>> Acesso em: 05 fev. 2013.

final e adotamos o *time code* como localizador de cada cena⁶⁹. No que diz respeito à produção cinematográfica, o código que permite localizar precisamente um ponto de áudio e/ou vídeo é o *time code* (TC), que é utilizado desde a filmagem até o produto final, o filme pronto. O *time code* é um código de oito dígitos (00:00:00:00) que representam, respectivamente, as horas, os minutos, os segundos e os frames. Um segundo de filme é formado por vários quadros ou frames que são mostrados em sequência, causando a ilusão de movimento. Desde a padronização do cinema sonoro o filme cinematográfico possui, em geral, 24 frames por segundo (AUMONT; MARIE, 2003). Enquanto os sistemas de vídeo possuem 25 frames no sistema europeu PAL e 29,97 (30) frames no sistema americano NTSC. Assim, todas as referências a cenas, sequências, bem como as tabelas utilizam o *time code* desta sessão para localizá-las e identificá-las, as nomenclaturas e divisões dos grupos de sons da trilha sonora fílmica têm como fonte primária os padrões adotados pelo Kiko Ferraz Studios.

Em seguida, realizamos uma análise sonora completa de *De Lá Pra Cá*, (Apêndice A) descrevendo os sons existentes em cada uma das cenas e relacionando-os aos acontecimentos da trama, o que permitiu traçar um panorama geral do filme. A análise desta tabela auxiliou na compreensão da totalidade do filme, facilitando a identificação de algumas características sonoras gerais da obra. Percebemos, por exemplo, padrões na construção dos sons ambientes, na pontuação da transição de cenas, a identificação do silêncio e do som do trem como importantes elementos da construção sonora e da narrativa.

Posteriormente, mapeamos todos os sons do curta-metragem *De Lá Pra Cá*, construindo uma tabela com cada som existente no filme e suas aparições ao longo da narrativa. Nessa tabela (Apêndice B) temos na vertical o *time code* de cada cena e na horizontal cada som existente no filme. Identificamos também através de cores se os sons são provenientes do som direto (SD) ou se são *Foley*, efeito, ou ambiência (sendo a ambiência subdivida entre a que veio do som direto e a construída em estúdio).

⁶⁹ Como o *time code* utiliza como sua menor unidade o frame, ao assistir o filme em DVD, em um contador cuja menor unidade seja o segundo uma pequena variação na notação de tempo poderá ser observada. Assim, um *time code* 00:01:25:24 (um minuto, vinte e cinco segundos e vinte e quatro frames), poderá ser visualizado, no DVD, como 00:01:26 (um minuto e vinte e seis segundos). Essa pequena diferença não impede a identificação das cenas mencionadas nem influi na análise.

Som direto (SD) é o som proveniente da filmagem. Dependendo da produção, o som direto pode priorizar a captação da voz dos atores, ou focar alguns sons em particular, ou ainda constituir mais um guia para a pós-produção. No caso de *De Lá Pra Cá* o som direto foi bastante utilizado, como podemos verificar nas tabelas dos apêndices (A, B e C). O som direto foi empregado tanto em conjunto com o *Foley* e os efeitos, por exemplo, para construir a sonoridade do trem, quanto na cena (00:07:04:12) da casa noturna em que *Ciro* trabalha, onde todo o som da cena é proveniente do som direto.

Foley consiste na técnica de criar e recriar sons em sincronia com a imagem, para a sonorização de filmes e composição da trilha sonora. Jack Foley, o criador da técnica no início do cinema sonoro, projetava o filme, reproduzindo sons como passos, risadas, barulho de roupas, de pessoas, de objetos, que apareciam na imagem projetada na tela. Subdividimos o *Foley* em: passos – os passos de cada personagem, o piso, e o ritmo; específicos – são os sons dos objetos de cena e mumunha – sons das roupas dos personagens.

Efeitos são os sons que não podem ou não foram recriados em estúdio, e são buscados em bancos de sons – que são uma espécie de biblioteca sonora -, ou criados pela combinação de uma série de outros sons. Em geral, os efeitos são sons difíceis de serem reproduzidos pela técnica do *Foley*. Assim, os efeitos são todos os sons que não são produzidos diretamente pelo homem, como explosões, máquinas, armas de fogo, aviões, motores de carros, ou sons de coisas que não existem ou que desconhecemos, tais como passos de dinossauro.

A ambiência traduz ao espectador o som do mundo do filme. Ela é composta pelos sons do local onde a cena se passa, como por exemplo o trânsito, se for uma cidade, pássaros e outros animais se for no campo. Ao recriar o ambiente acústico da cena apresentada, cria-se um entorno, coloca-se os personagens em um determinado lugar e muitas vezes em um determinado tempo. Sons de carruagens tendem a dar ideia de um tempo antigo, por exemplo. Conforme apontamos previamente, associamos os sons ambientes da construção cinematográfica ao som fundamental definido por Schafer (2001), uma vez que ambos constituem os sons de ancoragem de um ambiente e, em uma visão gestáltica de fundo e figura, delineiam um fundo que possibilita que as figuras sonoras existam.

A fim de identificarmos a proporção de som direto, *Foley*, efeito, e ambiência que constitui a trilha sonora de *De Lá Pra Cá*, elaboramos uma tabela (Apêndice C), apenas com essa informação. Essa sistematização possibilitou a visualização da proporção destes sons na trilha sonora, e também verificar que a maioria das cenas do filme faz uso destes grupos de som em conjunto, articulando-os e trabalhando-os para construir a Paisagem Sonora e estabelecer a narrativa do curta-metragem.

Conforme vimos anteriormente, segundo Schafer (2001), os sons podem ser classificados de diferentes formas – acústica, Psicoacústica, semiótica ou semântica, e estética. É bastante comum abordar a classificação do som como a análise de cada um desses parâmetros de forma isolada, o que, de acordo com o autor, leva a conclusões equivocadas uma vez que os parâmetros não existem por si sós, ou alheios ao som, eles são inter-relacionados. Schafer lembra que cabe ao ouvido construir a parte sonora impossível de ser traduzida verbalmente. Deste modo, gráficos e diagramas assim como representações e explicações Psicoacústicas, semânticas e estéticas não passariam de meras alusões a algum tipo de sugestão sonora. Nesse sentido, Schafer cita Barry Truax quando ressalta que

[...] uma Paisagem Sonora não pode ser compreendida meramente por meio de um catálogo desses parâmetros (componentes da paisagem) [...] mas somente pelas representações formadas mentalmente que funcionam como base para a memória, a comparação, o agrupamento, a variação e a inteligibilidade. (TRUAX⁷⁰ apud SCHAFER, 2001, p. 190).

Acreditando que os parâmetros de análise influenciam-se mutuamente, convergindo e interpenetrando-se uns aos outros, realizamos a interpretação relacionando-os. Uma vez que estamos abordando Paisagens Sonoras construídas para obras audiovisuais, entendemos que o contexto é importante e, por conseguinte, não poderá ser excluído. A exclusão do contexto acarretaria na perda do sentido da obra e da análise e interpretação realizadas. A interpretação está fundamentada no relato textual, nas tabelas e nos gráficos, de acordo com a necessidade de cada parte examinada.

⁷⁰ TRUAX, Barry. *Soundscape Studies: An Introduction to the World Soundscape Project*. Numus-West, [S.l.], v.5, p.37, 1974.

4.2 A dimensão do conceito sonoro do filme

O curta-metragem *De Lá Pra Cá* abdica do diálogo (da voz *off* e narrações) e da trilha musical para contar um fragmento da história de Ciro e Clarisse, fazendo desse silêncio e dos demais sons importantes elementos narrativos. A opção do diretor e roteirista Frederico Pinto em abdicar do diálogo, escolhendo uma construção não-verbal dos personagens, dando um maior peso ao corpo e gestos dos atores, e, conseqüentemente, aos sons de suas ações e interações, contribui na construção do discurso narrativo enfatizando o frágil vínculo que une o casal. O cotidiano marcado por idas e vindas e desencontros, a monotonia de seus dias que, paradoxalmente, em alguns momentos pode se tornar lúdica, parece de certa forma se corporificar nessa ausência do diálogo, nesses silêncios que envolvem os personagens, e mesmo na presença destes sons que compõe a trilha sonora do filme. A voz é usada em poucos momentos, e em nenhum deles há um diálogo. O casal não conversa, não expressa verbalmente o que sente, mas podemos perceber, através de seus gestos, olhares e das sonoridades que permeiam a história que ambos sabem que há um desconforto, uma tensão.

Em *De lá pra Cá*, optei por trabalhar a construção não-verbal dos personagens, evidenciando um cinema do corpo, no qual ações, gestos e imagens falam mais que as palavras. Não utilizei diálogos e nem músicas construídas. A palavra e a música vão aparecer como ruído, como massa sonora. (PINTO, 2008).⁷¹

O filme possui um certo peso, temos a sensação de que algo precisa ser verbalmente dito, contudo, isso não acontece. O filme opta por dizer por outras vias. E é justamente através das sonoridades, dos silêncios, das articulações entre estes, e da articulação da trilha sonora com a imagem que o filme significa.

Acompanhamos um fragmento da vida do casal que não parece feliz, mas permanece de certa forma inerte, como se estivessem a parte, de si mesmos, do outro, do universo ao seu redor. A presença de Júlia, a filha do casal, quebra um pouco com essa

⁷¹ PINTO, Frederico. Sinopse do filme *De lá pra cá*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por e-mail em 1 02.2013 Material presente no Anexo B.

tensão, gerando momentos de leveza e brincadeira. É com ela que os personagens sorriem. Talvez por essa razão o filme não tenha falas, por que ao mesmo tempo em que há tanto para ser dito, não há nada. E como apontamos previamente o silêncio reverbera o som que silenciou, o silêncio soa, é uma ausência que constitui uma presença. Ao mesmo tempo que os demais sons expressam, são eles que “falam”, são essas outras sonoridades, suas articulações e as significações a elas atribuídas que narram o filme juntamente com a imagem. Como define o diretor do filme, são: “[...] pequenos fragmentos do cotidiano desses personagens, que se alternam entre momentos de movimento e repouso, ruído e silêncio, noite e dia, dúvidas e certezas.” (PINTO, 2008).⁷²

A ausência do diálogo e da trilha musical também termina por evidenciar os demais elementos da trilha sonora fílmica dando a estes um papel e uma importância não muito usuais no cinema. Aliado a isto está uma combinação criativa de alguns elementos sonoros e visuais que, em conjunto, através da construção de um universo sensorial particular, são capazes de auxiliar o espectador em sua imersão no mundo interior dos personagens principais.

A construção sonora do filme acompanha essa estrutura narrativa, construindo Paisagens Sonoras distintas (Apêndice A) que se alternam ao longo do filme, enfatizando o vai e vem do casal e seu desdobramento para cuidar da filha. Estabelecemos três grandes blocos sonoros que predominam e se alternam ao longo do curta-metragem: o primeiro bloco diz respeito aos sons dos deslocamentos, o segundo refere-se a casa do casal e o terceiro abrange o trabalho de Ciro e Clarisse e a escola de Júlia.

Se pensarmos a Paisagem Sonora de *De Lá Pra Cá* como um todo, tendo em mente que, de acordo com a sinopse (Anexo C) o casal Ciro e Clarisse trabalha em Porto Alegre e mora na Região Metropolitana, podemos notar na tabela do apêndice B a ausência de uma série de sonoridades características de uma cidade grande, como o tráfego intenso, buzinas, vozerios, etc., embora o trem passe por dentro de Porto Alegre. Os sons do trem predominam, tendo apenas ao fundo uma leve ambiência de cidade. O mesmo ocorre quando os personagens estão na estação. A cidade fica em um segundo plano, não tendo a intensidade sonora que normalmente caracteriza uma cidade grande.

⁷² PINTO, Frederico. Sinopse do filme *De lá pra cá*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por e-mail em 1.02.2013. Material presente no Anexo B.

Da mesma forma que a cidade pouco aparece na imagem, sendo mais pano de fundo⁷³, ela pouco soa, constituindo um fundo sem muita intensidade sonora e dando destaque aos demais sons: o trem - sua movimentação, o abrir e fechar de suas portas - o portão da estação que se abre. Essa sonoridade de fundo, essa ambiência não muito contrastante do filme constitui o som fundamental do curta-metragem, sendo como uma nota, uma tonalidade sobre a qual os demais sons modulam, tendo mais ou menos destaque de acordo com a necessidade narrativa ou ainda contrastando com esse fundo.

O mesmo ocorre em relação às pessoas tanto no interior do trem, quanto nas estações: elas são silenciosas. Pouco ou nada falam e quando falam suas vozes formam um burburinho que permanece em um segundo plano, sem que possamos identificar o que foi dito, deixando no primeiro plano os sons do trem e a quietude que envolve os personagens e se reflete no filme como um todo.

Da mesma forma a casa de Ciro e Clarisse, o local em que ela trabalha, a escola de Júlia e o trajeto até em casa – que eles fazem a pé – possuem uma quietude que é quebrada pelos sons da ação humana. Há uma ambiência, podemos dizer até mais interiorana que a de Porto Alegre, uma vez que possui menos trânsito, os carros são mais pontuais tendo mais sons de pássaros, cachorros. Sons que, como já vimos anteriormente, tendemos a associar com o interior, o campo ou com o passado.

Destacam-se nesse contexto os sons resultantes da ação dos personagens, as mãos de Ciro batendo na mesa brincando com Júlia, a caneca de leite colocada sobre a mesa, as moedas no balcão do mercadinho, os passos de Clarisse no chão de pedregulhos, o pano limpando o vidro, a água saindo da torneira, a roupa molhada, a carroça que passa, etc. Estes sons podem ser facilmente identificados e sua presença destacada acaba por enfatizar o vazio que há entre os personagens. Ao mesmo tempo em que a importância dada a estes sons reforça o foco narrativo nos personagens, a história é deles, são fragmentos da vida deles que acompanhamos, são prioritariamente os sons de suas ações e interações que ouvimos.

Um ambiente que contrapõe essa construção sonora é o do trabalho de Ciro. A casa noturna possui uma intensidade sonora maior, misturando a música da banda e as vozes do

⁷³ A cidade aparece pela janela do trem que passa, pelas aberturas da estação, nas cenas em que os personagens saem da estação pela passarela e na cena em que Ciro dorme encostado no portão da estação ainda fechada.

público, criando uma massa sonora. Temos nesse caso um menor delineamento sonoro, ou seja, os sons estão mais misturados e no mesmo plano, sendo mais difícil distinguir um fundo e uma figura. E apontar a casa noturna onde Ciro trabalha como uma Paisagem Sonora *lo-fi*, uma vez que, nesse ambiente temos uma intensidade sonora maior sem uma distinção entre fundo e figura e onde os sons se misturam mais em comparação com os demais espaços do filme, dificultando a percepção dos sons isoladamente.

Relembrando que a nomenclatura dada por Schafer (2001) define os termos *hi-fi* e *lo-fi* respectivamente, como a paisagem onde “os sons se sobrepõem menos frequentemente e há perspectiva, - figura e fundo.” (SCHAFER, 2001, p.71) e a paisagem que tem como característica principal a falta de perspectiva, onde o silêncio e a diversidade praticamente inexistem e os sons predominantes não são exemplos de sons ricos em harmônicos ou características peculiares que os distingam uns dos outros. Podemos identificar em *De Lá Pra Cá* uma predominância de uma Paisagem Sonora *hi-fi*, com menos sobreposição sonora sendo possível perceber uma perspectiva, uma figura e um fundo, e onde existem momentos de silêncio.

No que diz respeito especificamente aos sons do trem, identificamos que este elemento possui um papel importante no curta-metragem, tendo sua sonoridade e sua imagem bastante exploradas na construção do discurso fílmico. Muito do ir e vir do casal é dado pelo trem, seja pelas imagens dos personagens em seu interior e na estação, pelas sonoridades correspondentes a essas imagens, ou pelos sons do trem que sobrepõem-se, antecipam-se ou prolongam-se, sobre outros, permeando de certa forma a sonoridade do filme como um todo, como uma presença muitas vezes oculta, mas que reforça os deslocamentos dos personagens centrais e seus desencontros. Não nos parece ser a toa que o filme inicia com a antecipação dos sons do trem seguida de vários planos deste, de sua lataria, dos trilhos, da vista dada pelo trem em movimento e termina com os sons do trem sublinhando o momento de intimidade do casal. O som do trem permanece no momento de silêncio posterior ao encontro, para depois no início dos créditos finais assumir um primeiro plano ecoando aquilo que silenciou anteriormente. Nesse sentido o uso narrativo da sonoridade do trem, explorando seus sons, seus graves, suas frequências mais agudas, o som de sua lataria tremendo com seu movimento, seu parar, sua aproximação e distanciamento, podemos considerá-lo como um elemento de uma Paisagem Sonora *hi-fi*.

Uma vez que, mesmo no interior do trem ou na estação podemos perceber um fundo sonoro, um carro ou uma moto que passa ao longe, delineando um fundo, um local pelo qual o trem passa. No entanto, se pensarmos o trem como um elemento sonoro resultante das revoluções Industrial e Elétrica, como um elemento cuja sonoridade obstrui os sons da natureza, e em que há poucos momentos de silêncio, podemos compreendê-lo como um constituinte de uma Paisagem Sonora *lo-fi*.

As indicações temporais do filme são dadas por alguns sons específicos e pela imagem. Os figurinos, cenários e objetos de cena conjuntamente com algumas sonoridades como: do aspirador, de alguns carros e do trem, denotam que estamos no tempo atual. Embora seja difícil precisar quando a ausência de sons de rádio, TV, celular e outros aparelhos tecnológicos atuais, também dificulta precisar uma data, e salienta essa opção, consciente ou não, por uma Paisagem Sonora mais *hi-fi* para o filme. Em muitas cenas ouvimos basicamente os sons feitos pelos próprios personagens, como na cena em que Clarisse almoça na casa em que está trabalhando (00:03:57:22) (Apêndice B). Ela está aparentemente sozinha na casa, já que inexitem sons de outras pessoas e de aparelhos como rádio, televisão, computador. O local em que fica a casa também é bastante silencioso, não há muito trânsito ou barulho dos vizinhos. Ouvimos um ambiente com poucos sons, e em primeiro plano os sons dos talheres e da cumbuca em que Clarisse come.

Ao olharmos para a tabela geral dos sons do filme (Apêndice A) e para a tabela dos grandes grupos sonoros (Apêndice C) que compõem a trilha sonora de *De Lá Pra Cá*, podemos constatar não apenas o amplo uso destes elementos, mas o uso destes em conjunto, muitas vezes mesclando o som direto ao *Foley* e/ou aos efeitos para criar uma única sonoridade. Como na cena 00:02:59:11 (Apêndices B e C) em que Clarisse está brincando com o vidro da porta do trem que se desloca até chegar na estação, abrir as portas e os passageiros, inclusive Clarisse, descerem. Nessa cena temos muito presente o som do trem, sua movimentação, sua parada, suas portas abrindo. Esses sons, como podemos constatar na tabela (Apêndices B e C), são formados pelo som direto do trem somados ao som de trem produzido pelos efeitos, mais os sons criados pelo *Foley* – sons das portas e das rodas das portas do trem que se abrem ao chegar na estação - mais a ambiência do som direto. Neste exemplo, o somatório dos sons do trem do som direto acrescidos dos criados pelos efeitos e pelo *Foley* são percebidos como um som único, o som do trem. Do

mesmo modo o som da porta do trem é formado pelos sons de rodinhas, combinados a uma soma de sons de porta de correr, todos criados pelo *Foley*. Salientamos a importância do material das rodinhas e da porta, uma vez que como já explicitamos os materiais possuem timbres distintos soando de forma diversa, assim uma porta de metal, como a do trem, terá uma sonoridade diferente de uma de madeira.

Outro exemplo de um conjunto de sons distintos que tendemos a perceber como um único som, que observamos no filme e nas tabelas construídas é o som do aspirador que Clarisse passa na cena (00:03:32:00) (Apêndices B e C). O som do aspirador é formado pelo ruído de seu funcionamento, retirado do som direto, somado ao som de suas rodinhas, seu atrito, sua movimentação (o arrastar deste no chão, conforme ela aspira) e o clic do interruptor que desliga o aparelho. Todos esses sons que isoladamente possuem características sonoras diferentes são agrupados por suas similaridades para formar o som do aspirador.

No que diz respeito ao entendimento do aspirador como ruído, tomando a definição dada de ruído de um som com períodos irregulares, que não caracteriza frequência, ciclo, período ou comprimento, e levando em consideração que sua sonoridade possui baixa diversidade e pouca ou nenhuma perspectiva, podemos identificar a sonoridade do aspirador como um exemplo daquilo que Schafer (2001) aponta como um som destruidor da Paisagem Sonora. O aspirador constitui um dos poucos elementos sonoros de *De Lá Pra Cá* que pode ser associado a uma Paisagem Sonora pós-Revolução Industrial e Elétrica, uma Paisagem Sonora *lo-fi*. A já mencionada cena da casa noturna em que Ciro trabalha constitui um outro exemplo deste tipo de Paisagem Sonora presente no curta-metragem.

A importância dos eventos sonoros reside muito mais nas relações de articulação entre os eventos e no significado de determinado evento dentro do contexto estudado do que na possibilidade de serem apenas ouvidos e catalogados numericamente. Schafer (2001) aponta que “os sons ambientes têm significados referenciais. Para o pesquisador de Paisagem Sonora eles não são meramente eventos acústicos abstratos, mas precisam ser investigados como signos, sinais e símbolos acústicos.” (SCHAFER, 2001, p. 239). Um signo não soa, ele simplesmente indica algo, é qualquer representação de uma realidade física. Um sinal é um som que possui significado específico e, por essa razão, normalmente produz uma reação. Um símbolo, por sua vez, possui conotações mais ricas, tendo significados mais

complexos, além do óbvio e imediato. “Um evento sonoro é simbólico quando desperta em nós emoções ou pensamentos, além de suas sensações mecânicas ou funções sinalizadoras, quando possui uma numinosidade ou reverberação que ressoa nos mais profundos recessos da psique.” (SCHAFER, 2001, p.239).

Nesse contexto alguns sons adquirem uma importância narrativa, seja por revelarem traços dos personagens, pela interação destes com outros sons delineando contextos sonoros que, além de colocar os personagens em uma determinada situação, contribuem para expressar o estado emocional destes. Como na cena (00:02:06:08) em que Ciro chega em casa e brinca com o portão que range, sinalizando para sua filha que ele está chegando, Júlia por sua vez, identifica o som do rangido do portão, esconde-se embaixo da mesa e espera que o pai a encontre. Essa é uma brincadeira entre pai e filha, o pai sinaliza com o portão sua chegada, sabendo que a filha irá se esconder e ele deverá procurá-la. A menina reconhece, de dentro de casa, a sonoridade do portão e o “código” feito pelo pai e vai até a janela. Ao ver o pai ela se esconde esperando que ele a encontre. Essa brincadeira entre pai e filha parece ser cotidiana, ambos sabem o que vai acontecer, o “código” do rangido do portão existe por essa razão, por essa comunicação que se estabelece pelo jogo entre os dois e as sonoridades envolvidas. O reconhecimento por parte de Júlia do rangido do portão envolve uma série de fatores. Acusticamente o timbre metálico do som denota que sua fonte deve ser de metal ou ferro. O abrir e fechar do portão constitui uma série de emissões sonoras (produção/pausa) de diferentes durações e variações de intensidade que instituem o que denominamos de “ritmo”. Psicoacusticamente o timbre permite que Júlia identifique o rangido metálico como sendo do portão, e que o ritmo dado pelo pai ao abrir e fechar do portão seja reconhecido como o “código” estabelecido entre eles, que difere de um simples abrir e fechar o portão. As significações dadas a estes sons possibilitam que Júlia identifique o “código” e decifre a mensagem, ou seja, entenda não apenas que o pai chegou, mas também que a brincadeira começou.

Para Schafer, o objetivo geral do estudo e da pesquisa em Paisagem Sonora reside em estudar as interações e as relações entre os sons, explicitando o modo através do qual os sons se afetam e se transformam e, por conseguinte, transformam os indivíduos inseridos na paisagem. Compreendendo as conotações dadas aos sons e as relações estabelecidas com e através destas sonoridades.

4.2.1 AS IDAS E VINDAS DO CASAL

Nesta sessão buscamos discutir os sons relativos as idas e vindas do casal, levantando questões a cerca de sua composição, da forma como constroem a Paisagem Sonora e seu papel na narrativa. O conceito do termo cunhado por Murray Schafer define que a Paisagem Sonora é formada por todos os sons que compõem determinado ambiente, optamos por, além de realizar uma análise da Paisagem Sonora do curta-metragem como um todo, estudar e analisar os sons ou grupos de sons que constituem as diferentes Paisagens Sonoras do curta-metragem que dizem respeito a esse constante movimento de ir e vir do casal que faz com que eles nunca estejam em casa juntos. De acordo com Schafer (2001), as Paisagens Sonoras possuem uma série imensa de sonoridades distintas, que podem ser agrupadas, para fins de análise em grupos sonoros que podem se dividir ou subdividir de inúmeras formas conforme for pertinente ao estudo realizado. Optamos por dividir os blocos sonoros do filme seguindo essa lógica da movimentação do casal, uma vez que identificamos que essa vida que o casal leva de lá pra cá constitui um dos pontos fundamentais da narrativa. Objetivamos, então, verificar como esses blocos são construídos e como eles se alternam a fim de intensificar o ir e vir e os desencontros do casal. Nessa lógica a casa de Ciro e Clarisse também é um importante local de ser examinado, sendo um dos blocos do filme, uma vez que normalmente se espera que eles se encontrem em casa, o que não acontece em nenhum momento. Assim, de certa forma, a casa também acaba por constituir um local de passagem, tendo o diferencial que neste espaço se estabelece a relação de cada um dos personagens com a filha Júlia.

Segundo Wyatt e Amyes (2005), a pós-produção de som no cinema possui uma série de funções algumas delas são pertinentes a nossa análise:

[...] a composição da trilha sonora fílmica pode melhorar o fluxo do enredo ou narrativa através do estabelecimento do tempo, do período, da localização e da situação em que a ação se passa [...]; adicionar emoção, ritmo e impacto [...]; completar a ilusão de realidade e perspectiva através do uso de efeitos sonoros e da recriação da acústica natural na mixagem [...]; completar a ilusão de continuidade entre cenas que foram filmadas descontinuamente.; criar uma ilusão espacial, dando largura e

profundidade através da espacialização dos elementos sonoros em todo o campo estéreo/surround. (WYATT; AMYES, 2005, p. 3, tradução nossa)⁷⁴

Do ponto de vista do espectador, a audição de determinados sons que contribuam para ampliar o grau de veracidade, a ilusão espacial e que gerem sensações e tensões, propiciam que este se identifique com a história, intensificando sua imersão na narrativa. Como vimos, Schafer (2001) aponta que existem no universo a nossa volta uma série de sons que compõem a Paisagem Sonora e que estes podem nos trazer uma gama de informações. Contudo, é preciso notar que a percepção do som é diretamente influenciada pela capacidade auditiva de cada indivíduo, assim como pelas informações culturais adquiridas. Muitos sons são parecidos, possuem características comuns entre eles o que faz com que possam aludir a mais de uma fonte sonora, ou serem compreendidos como um único som. Do mesmo modo, a percepção das diferentes camadas que compõem a Paisagem Sonora está diretamente associada às capacidades e referenciais de cada indivíduo. Ter conhecimento destas características, da mesma forma que dos contextos sonoros e das diversas significações atribuídas a um som e a um silêncio, possibilita, para a construção sonora do filme, não apenas uma maior coerência com o local, a época, a sociedade e situação retratadas, mas também suscitar identificações e significações que podem ter importância dramática, contribuindo para o estabelecimento da narrativa proposta.

Ciro e Clarisse possuem horários distintos, opostos até. Ele trabalha de noite, ela trabalha de dia. Os dois se desdobram para cuidar da filha Júlia. Assim, quando um está em casa o outro não está. Eles apenas se cruzam na estação do trem e é nesses pequenos encontros nesse lugar de passagem, nesse não-lugar, que o casal procura ter seu momento junto. Levando também em consideração a importância desse vai e vem, dos encontros e desencontros do casal é que optamos pela divisão em três blocos. Essa divisão nos possibilita verificar em que medida as sonoridades de cada bloco foram construídas e as formas pelas quais elas contribuem no estabelecimento deste ir e vir do casal e nos seus pequenos encontros. A análise foi dividida em três blocos sonoros que se alternam na narrativa:

⁷⁴ No original: *“To enhance the storyline or narrative flow by establishing mood, time, location or period (...); “To add pace, excitement and (...); “To complete the illusion of reality and perspective through the use of sound effects and the recreation of natural acoustics in the mix (...); “To complete the illusion of continuity through scenes which have been shot discontinuously. (...); “To create an illusion of spatial depth and width by placing sound elements across the stereo/surround sound field.”*

- 1) O Deslocamento – diz respeito aos sons que envolvem os deslocamentos dos personagens, o trem, as estações, os caminhos feitos a pé;
- 2) A Casa – as sonoridades da casa do casal;
- 3) O Trabalho – o trabalho de Ciro e Clarisse e a escola de Júlia. Essa divisão foi feita em decorrência da percepção da alternância dos mesmos ao longo da história.

4.2.1.1 O Deslocamento

O presente bloco abrange as Paisagens Sonoras dos espaços em que os personagens se deslocam, como foi dito: o trem, as estações e os caminhos feitos a pé. Cada um destes possui uma Paisagem Sonora particular, que por sua construção agregam na narrativa informações e significações. Essas Paisagens Sonoras com suas semelhanças e diferenças geram camadas, criam perspectivas, constroem juntamente com a imagem o ir e vir do casal, enfatizam este desencontro e suscitam reflexões acerca do fragmento de suas vidas que acompanhamos.

Selecionamos pelo menos uma cena de cada uma das Paisagens Sonoras destes deslocamentos, contextualizando-as e sistematizando-as em uma tabela e um gráfico. A tabela apresenta uma análise da cena no que diz respeito aos sons que a compõem, a duração e espacialização de cada som, a duração da cena como um todo. A partir desta tabela podemos identificar os sons, suas durações e a espacialização destes na sala de cinema. O gráfico reproduz esquematicamente esses sons, mostrando suas posições na cena, suas sobreposições, antecipações e prolongamentos. Os sons são representados pelas cores dos grupos sonoros da tabela dos sons do filme (Apêndice B), assim o som direto é representado em amarelo, os efeitos em azul, o *Foley* em verde e as ambiências são subdivididas em ambiência do som direto (laranja) e ambiência (vermelho). As linhas roxas demarcam o início e o fim da cena, mostrando o *time code* inicial e final sobre cada uma das linhas. Assim, o extravasamento da demarcação inicial e final da cena indica que há antecipação, prolongamento ou ambos, dependendo do som. Todos os gráficos e tabelas seguem esta organização.

O trem é um elemento bastante presente na história. Sua sonoridade permeia boa parte da narrativa. Identificamos duas perspectivas sonoras deste elemento, o interior do

trem e seu exterior, a estação. A sonoridade no interior do trem difere da sonoridade da estação e do exterior trem. Há uma diferença de perspectiva, uma vez que quando os personagens estão dentro do trem o espectador também é “colocado” no seu interior e quando os personagens estão fora o espectador é igualmente “colocado” do lado de fora. Essa perspectiva de dentro e fora é construída pela imagem e pelas características distintas do som dentro e fora do trem. Como vimos, existem os materiais refletores e os materiais absorventes, o trem é feito basicamente de materiais refletores (metal, vidro...), o que faz com que o som repercuta mais. Aliado a isto, temos o fato que no interior do trem temos o som do trem, a repercussão deste e o som exterior. Enquanto no exterior do trem temos menos repercussão pois os espaços são maiores, e com mais elementos absorventes (pessoas, por exemplo).

Observamos também que em ambas as perspectivas o som do trem tende a se sobrepor sobre os demais. Conforme já explicitado, as pessoas dentro do trem e nas estações são silenciosas, suas vozes e sua movimentação acabam por construir um fundo sobre qual o som do trem se destaca. Não há um vendedor cuja voz sobressaia, um aparelho eletrônico que soe. Ainda quando o visualizamos em meio a cidade, os sons da cidade são abafados pela sonoridade do trem, somente aparecendo conforme este se distâcia.

Tabela 1 – Análise sonora da cena (00:01:29:00) – Trem passa, Ciro desce a escada da passarela da estação

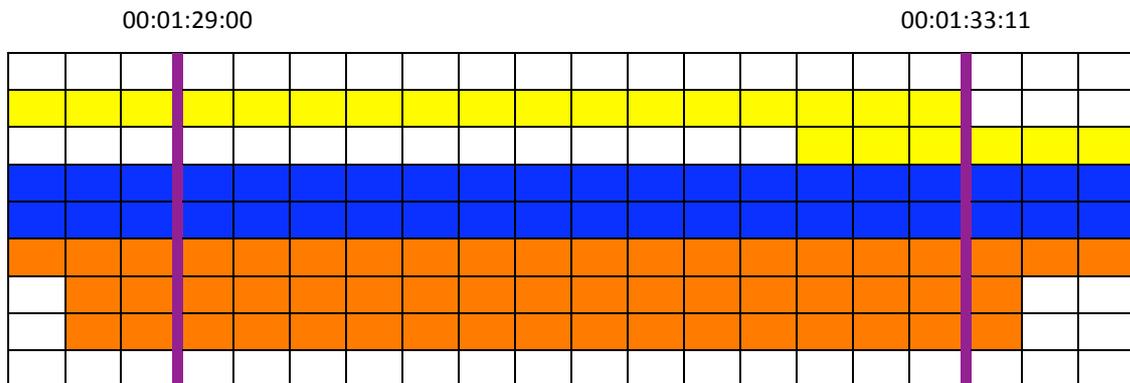
Time code Inicial: 00:01:29:00 – *Time code* Final: 00:01:33:11

Duração da cena: 00:00:04:11

Duração	Descrição do som	Espacialização do som
00:00:09:17	Efeito trem	Espacializado na lateral esquerda
00:00:06:01	Som direto trem	Centralizado na frente
00:00:12:03	Som direto antecipado da cena seguinte	Centralizado na frente
00:00:12:00	Efeito trem grave	Centralizado na frente
00:00:07:18	Ambiência som direto	Centralizado na frente
00:00:05:26	Ambiência som direto	Lateral esquerda
00:00:05:27	Ambiência som direto	Lateral direita

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 1 - 00:01:29:00 – Paisagem Sonora da cena em que o trem passa e Ciro desce a passarela da estação



Fonte: produção do próprio autor

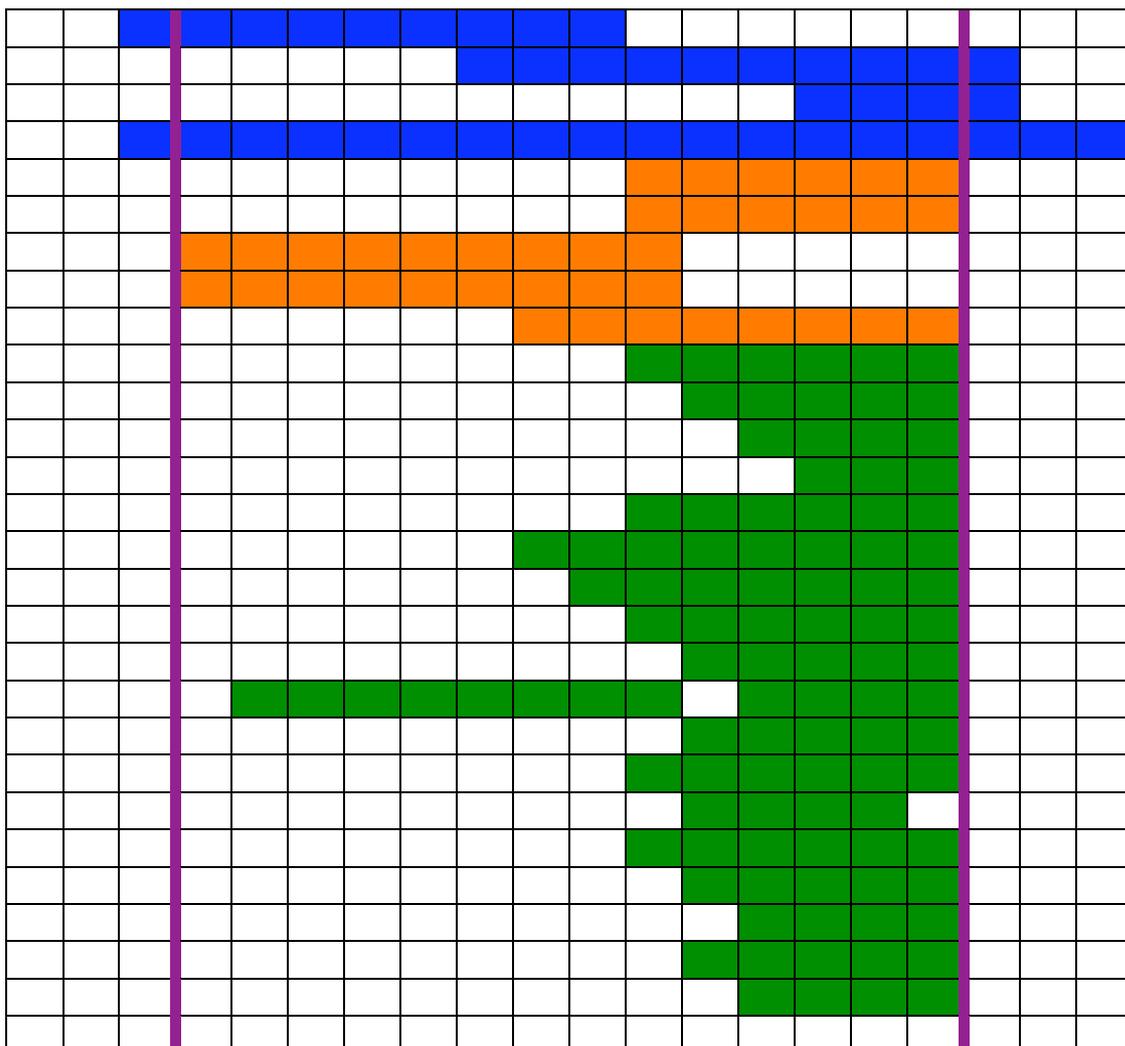
Esta cena faz parte do trajeto de Ciro de volta para casa. É uma cena do início do filme, na qual o cotidiano de idas e vindas do casal está sendo estabelecido. A sonoridade desta cena é estabelecida pelo som do trem, construído pelo som direto (amarelo) e os efeitos (azul), e pela ambiência do som direto (laranja). O som do trem desta cena antecipa-se sobre a cena anterior em que Clarisse prepara o achocolatado de Júlia, que desenha. Essa antecipação dá a sensação de aproximação do trem que é confirmada quando a imagem mostra o trem passando. O ponto mais presente da sonoridade do trem ocorre no momento em que está tanto na imagem como no som e persiste até o final da cena diminuindo sua intensidade e perdendo agudos fortalecendo a sensação de seu afastamento, através do efeito Doppler. Conforme o trem se afasta a ambiência de cidade passa a “ocupar” o espaço do trem, constituindo um segundo plano, um fundo.

Tabela 2 – Análise sonora da cena (00:02:59:11) – Clarisse dentro do trem, que para na estação e ela desce

Time code Inicial: 00:02:59:11 - *Time code* Final: 00:03:09:08

Duração da cena: 00:00:09:27

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:12:03	Som direto trem	Centralizado na frente
00:00:05:25	Efeito/Som direto trem	Centralizado na frente
00:00:06:28	Efeito/Som direto trem	Centralizado na frente
00:00:06:27	Efeito/Som direto trem	Espacializado na lateral direita



Fonte: produção do próprio autor

De acordo com as duas perspectivas sonoras apontadas para o trem, examinamos também uma cena que traz a sonoridade do trem a partir de seu interior, e, posteriormente, a sonoridade da estação, da movimentação dos passageiros descendo.

Ao examinarmos a tabela e o gráfico desta cena, podemos observar que o som do trem é antecipado no final da cena anterior e prolongado no início da seguinte (amarelo e azul). A cena inicia com Clarisse dentro do trem. Temos, então, a perspectiva sonora de dentro. No momento em que o trem para na estação, temos a perspectiva do exterior. Desta forma, quatro efeitos sonoros do trem se sobrepõem na passagem do interior para o exterior, somado ao efeito do trem mais grave que permanece por toda a cena e ao som do trem retirado do som direto (amarelo). Esses sons do trem articulam e se sobrepõem ao longo da cena realizando a transição sonora do interior do trem para a estação, mudando a perspectiva sonora.

No que diz respeito à espacialização sonora, o som do trem e da ambiência estão distribuídos pela frente e nas laterais, o que pode gerar efeitos distintos. A espacialização do ambiente, em geral, tem a função de construir um contexto sonoro, que além das indicações acerca da época, do tempo, já mencionadas que este grupo sonoro pode fornecer ao ouvinte, também constitui uma unidade sonora para o filme, circundando o espectador e contribuindo em sua imersão. A espacialização do som do trem, enfatiza seu movimento, e conseqüentemente a sensação de movimento do filme, uma vez que os personagens principais estão sempre indo ou vindo.

Os demais sons da cena são relacionados à parada do trem, a movimentação de Clarisse e dos demais passageiros que descem na estação. Estes sons estão centralizados na frente, mas ainda assim são tratados para dar a ideia do movimento das portas do trem abrindo e das pessoas saindo do trem.

Tabela 3 – Análise sonora da cena (00:03:49:17) – Ciro e Júlia caminham por uma estrada chão batido, uma carroça passa por eles

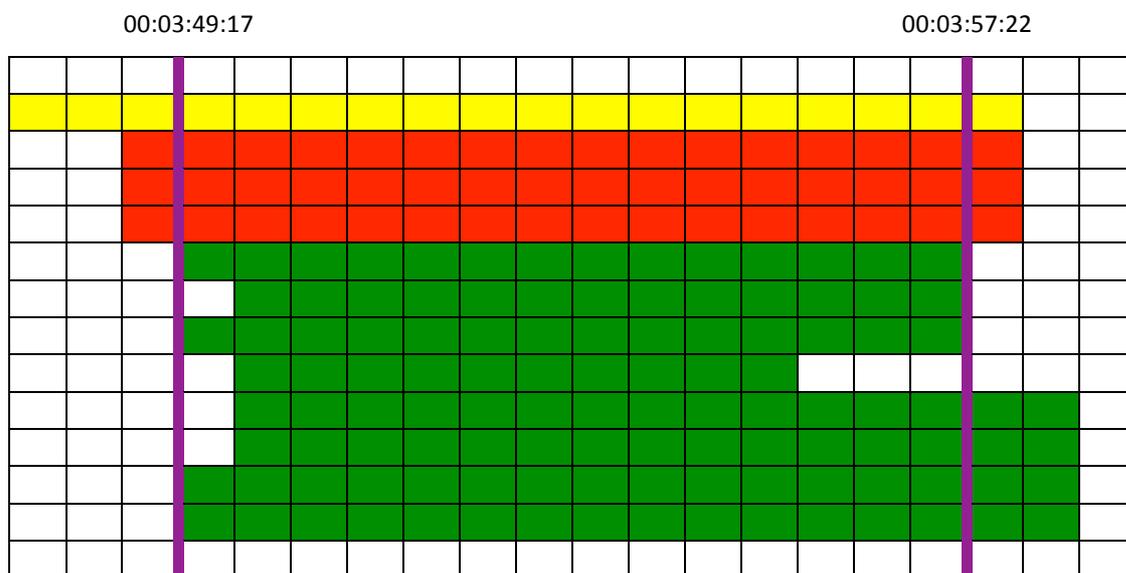
Time code Inicial: 00:03:49:17 - *Time code* Final: 00:03:57:22

Duração da cena: 00:00:08:05

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:13:00	Som direto	Centralizado na frente
00:00:02:02	Som direto	Centralizado na frente
00:00:08:15	Ambiência	Espacializado na lateral esquerda
00:00:08:15	Ambiência	Espacializado na lateral direita
00:00:08:15	Ambiência	Fixo nas laterais frontais
00:00:08:07	Foley passos Ciro	Centralizado na frente
00:00:08:01	Foley passos Júlia	Centralizado na frente
00:00:08:08	Foley específicos mochila Júlia	Centralizado na frente
00:00:07:09	Foley específicos rangido carroça	Centralizado na frente
00:00:09:13	Foley específicos metais carroça	Centralizado na frente
00:00:09:13	Foley específicos cavalo	Centralizado na frente
00:00:09:13	Foley específicos cavalo	Centralizado na frente
00:00:09:16	Foley específicos roda carroça	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 3 - 00:03:49:17 – Paisagem Sonora da cena em que Ciro e Júlia caminham, uma carroça passa por eles



Fonte: produção do próprio autor

Ciro leva Júlia para a escola, os dois caminham por uma estrada de chão batido. Através das informações sonoro-imagéticas, podemos inferir que este é um local afastado da cidade grande. Sonoramente temos uma ambiência de baixa intensidade, dando um fundo aos passos bastante presentes dos personagens e à aproximação e passagem da carroça, o que condiz com a imagem que mostra um campo, a estrada, os personagens e a carroça que passa. A construção sonora desta cena contrasta com a cena anterior que mostra Clarisse no trabalho passando aspirador. Nesta cena temos um delineamento, um fundo e uma figura, os sons podem ser, em sua maioria, como podemos observar na tabela, facilmente identificados. Ainda que o gráfico da cena indique que todos os sons soam praticamente ao mesmo tempo, estes não formam uma massa sonora indistinta. Pelo contrário, cada som possui o “seu espaço”. Esse tipo de construção sonora mais *hi-fi* predomina ao longo do filme.

Tabela 4 – Análise sonora da cena (00:01:56:16) – Clarisse caminha por uma estrada chão batido, um carro passa e buzina

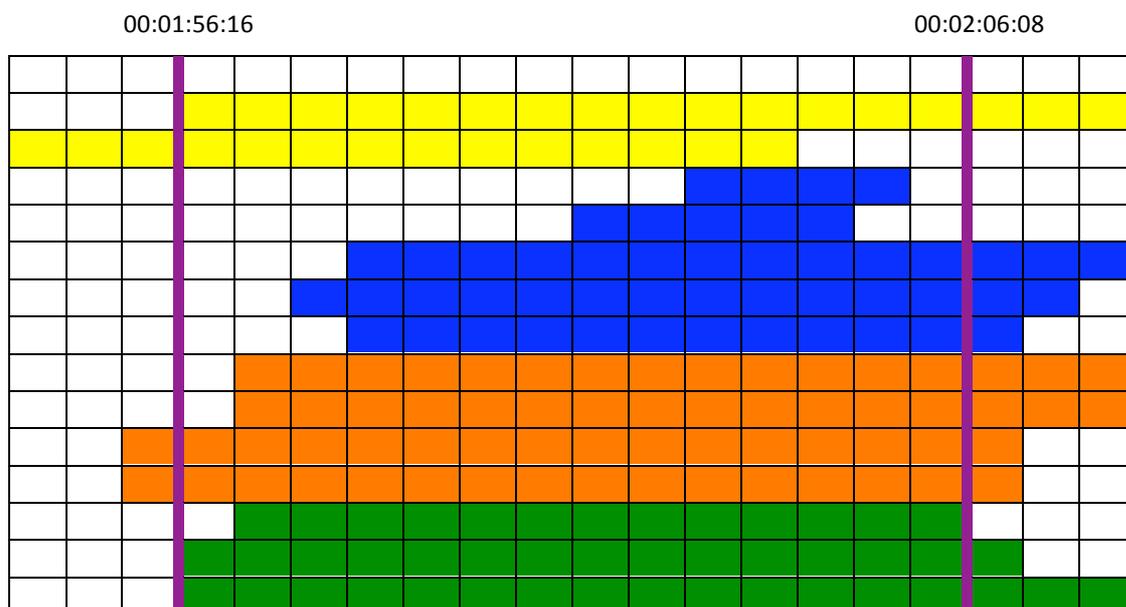
Time code Inicial: 00:01:56:16 - *Time code* Final: 00:02:06:08

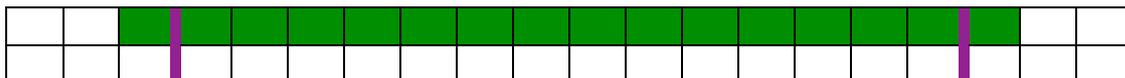
Duração da cena: 00:00:09:23

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:13:08	Som direto	Centralizado na frente
00:00:13:11	Som direto	Centralizado na frente
00:00:03:18	Efeito buzina	Centralizado na frente
00:00:02:17	Efeito buzina	Centralizado na frente
00:00:11:15	Efeito carro passa	Centralizado na frente
00:00:09:15	Efeito carro passa	Centralizado na frente
00:00:08:27	Efeito carro passa	Espacializado na lateral direita
00:00:10:08	Ambiência	Fixo nas laterais frente
00:00:10:08	Ambiência	Centralizado na frente
00:00:09:17	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente
00:00:09:29	Foley específicos bolsa Clarisse	Centralizado na frente
00:00:11:16	Foley específicos roda chevette	Centralizado na frente
00:00:10:18	Foley mumunha Clarisse	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 4 - 00:01:56:16– Paisagem Sonora da cena em que Clarisse caminha na beira da estrada, um carro passa e buzina





Fonte: produção do próprio autor

Nesta cena Clarisse caminha por uma estrada de chão batido. Ouvimos a aproximação de um carro que, ao passar por ela, buzina. Temos a sensação da aproximação e do afastamento do carro em decorrência da variação de suas frequências, uma vez que, como vimos, a atmosfera absorve mais as altas frequências que as baixas, assim, o ser humano tende a associar um som mais grave a uma fonte mais distante e um mais agudo a uma fonte mais próxima. Esta característica natural é artificialmente recriada no cinema através de um corte nas frequências mais agudas quando a fonte está distante. Conforme a fonte sonora se aproxima os agudos começam a aparecer gerando a sensação do movimento de aproximação. A situação inversa, a perda de agudos durante o movimento, gera a sensação de afastamento. O mesmo ocorre com a carroça da cena anterior. A espacialização do som do carro também contribui nessa sensação de movimento.

O som do carro, sua aproximação e afastamento perpassam quase toda a cena, dando a uma cena ambientada longe da cidade grande, um elemento de sonoridade mais linear e repetitiva. Este carro é mais presente do que qualquer carro, de qualquer cena do filme, mesmo em comparação com as cenas que se passam em Porto Alegre. E sua presença agrega um elemento sonoro mais *lo-fi*, a uma Paisagem Sonora que, em geral, no filme possui características mais *hi-fi*. Conforme aponta Schafer (2001) a buzina constitui um sinal sonoro, um aviso. Na cena em questão esse sinal pode ter mais de uma significação, ficando a cargo do ouvinte a interpretação. A buzina pode ser um cumprimento do motorista para Clarisse, pode ser um oi entre dois conhecidos, pode ser um aviso de sua presença, um aviso de cuidado, um chamar a atenção. No contexto do filme a buzina pode ter qualquer um destes significados ou mais de um deles, conforme a percepção do espectador.

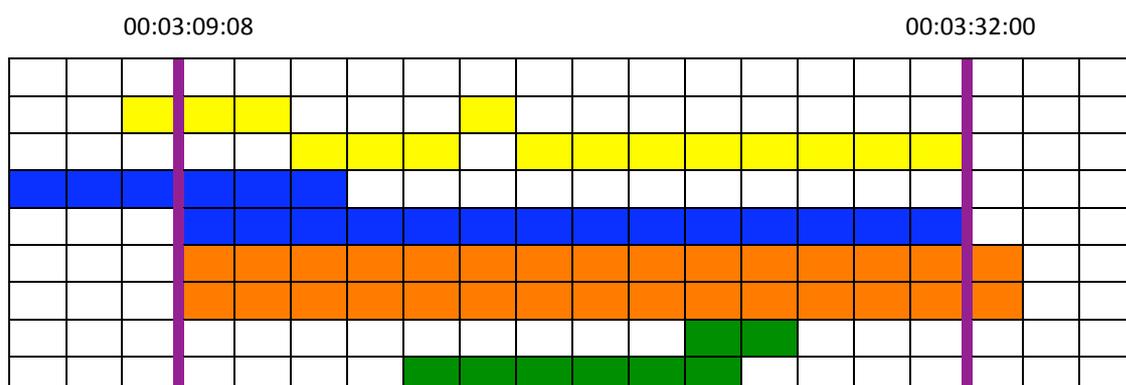
4.2.1.2 A Casa

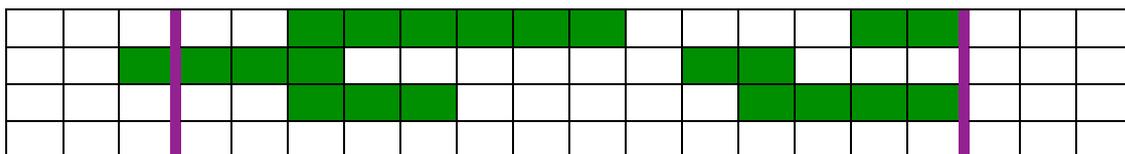
Na presente sessão, analisamos a Paisagem Sonora da casa de Ciro, Clarisse e Júlia. Para tal, elencamos duas cenas que representam a sonoridade da casa em momentos distintos, uma pela manhã e a outra à noite.

Tabela 5 – Análise sonora da cena (00:03:09:08) – Ciro e Júlia tomam o café da manhã*Time code* Inicial: 00:03:09:08 - *Time code* Final: 00:03:32:00

Duração da cena: 00:00:22:22

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:03:28	Som direto	Centralizado na frente
00:00:02:02	Som direto	Centralizado na frente
00:00:04:23	Som direto	Centralizado na frente
00:00:13:17	Som direto	Centralizado na frente
00:00:14:22	Efeito trem	Centralizado na frente
00:00:22:27	Efeito relógio	Espacializado na lateral direita
00:00:23:10	Ambiência som direto	Espacializado na lateral esquerda
00:00:23:10	Ambiência som direto	Espacializado na lateral direita
00:00:01:23	Foley específicos Júlia pega pão	Centralizado na frente
00:00:06:13	Foley específicos mesa tastaveia	Centralizado na frente
00:00:06:20	Foley específicos banco arrasta e senta off Júlia	Centralizado na frente
00:00:06:18	Foley específicos Ciro come pão	Centralizado na frente
00:00:05:10	Foley específicos rasga pão	Centralizado na frente
00:00:03:12	Foley específicos pão pega prato e tim tim	Centralizado na frente
00:00:06:20	Foley específicos dedo manteiga Júlia	Centralizado na frente
00:00:08:00	Foley específicos Júlia come pão	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor**Gráfico 5 - 00:03:09:08 – Paisagem Sonora da cena em que Ciro e Júlia tomam café da manhã**



Fonte: produção do próprio autor

Ciro e Júlia tomam café da manhã em casa. A casa da família possui uma ambientação bastante silenciosa, uma sonoridade mais interiorana, com mais pássaros, cachorros, vento. Uma Paisagem Sonora mais *hi-fi*, na qual existe a quietude e os sons podem ser mais facilmente ouvidos. Esta cena permite observar essa construção, A ambientação constitui um fundo para a ação que ocorre em primeiro plano, evidenciando os sons resultantes da ação humana. Podemos perceber claramente o som de Giro partindo o pão com as mãos, os farelos que caem no prato, o passar a manteiga, os talheres, o dedo com manteiga que Júlia chupa, ela sentando no banco - ainda que esta ação não apareça na imagem ela está presente no som -, o bule que balança quando Júlia senta, o brinde que pai e filha fazem com o pão, eles comendo. Muitos destes sons possuem uma baixa intensidade sonora e dependendo da intensidade do som do ambiente são mais difíceis de serem percebidos, assim muitos destes sons se fossem inseridos em uma Paisagem Sonora mais *lo-fi*, provavelmente se perderiam em meio a massa sonora.

O som do latido do cachorro, que mais tarde no filme irá acordar Giro, já aparece nesta cena como parte da ambientação do local. Os personagens parecem habituados ao latido do cachorro, já que nenhum deles reage. Em um contraste com a cena em que o latido adquire uma função de figura, ao acordar Giro que está atrasado para buscar Júlia na escola (00:05:03:23) (Apêndice A). Em outro contraste entre a quietude de dentro da casa e o ruído do aspirador da casa em que Clarisse trabalha que invade o final desta cena “puxando” o corte da imagem e evidenciando a diferença entre as Paisagens Sonoras das duas cenas.

Tabela 6 – Análise sonora da cena (00:10:41:27) – Clarisse cuida da casa enquanto Júlia dorme

Time code Inicial: 00:10:41:27 - *Time code* Final: 00:11:36:05

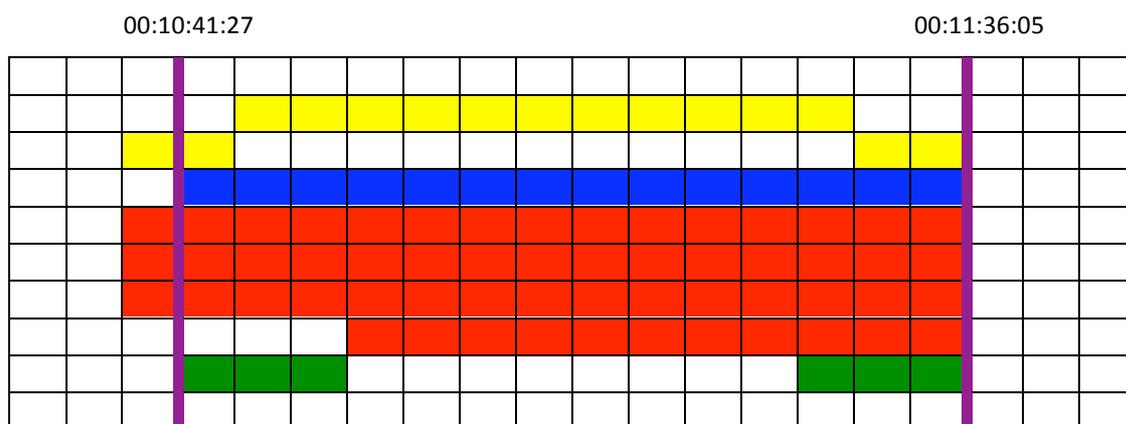
Duração da cena: 00:00:54:08

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:36:27	Som direto/mexe mochila verde	Centralizado na frente

00:00:09:00	Som direto/varre	Centralizado na frente
00:00:11:10	Som direto	Centralizado na frente
00:00:53:26	Efeito relógio	Espacializado na lateral direita
00:00:57:00	Ambiência	Centralizado na frente
00:00:57:05	Ambiência	Lateral esquerda
00:00:57:05	Ambiência	Lateral direita
00:00:48:11	Ambiência	Centralizado na frente
00:00:07:00	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente
00:00:10:28	Foley específicos mão Clarisse no cabelo de Júlia	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 6 - 00:10:41:27 – Paisagem Sonora da cena de Clarisse cuidando da casa enquanto Júlia dorme



Fonte: produção do próprio autor

Clarisse varre a casa enquanto Júlia dorme no sofá. O som da vassoura é antecipado no final da cena anterior auxiliando na transição de cena. Esta cena é posterior a do rápido encontro de Ciro e Clarisse na estação. Ela esboça um sorriso ao vê-lo e ele apressado lhe dá um beijo na testa e segue. Clarisse permanece por alguns instantes na estação olhando para Ciro que desaparece. É possível perceber que Clarisse fica desapontada, que ela queria mais daquele encontro.

Clarisse pega embaixo do sofá a mochila verde que Ciro arrumou com suas roupas mais cedo. O som de Clarisse varrendo mistura-se ao da ação de tirar mochila debaixo do sofá, fazendo a transição entre os planos. Ela abre a mochila e tira as coisas de dentro. Ao

terminar, ela coloca as mãos sobre a mochila e suspira. A sonoridade dessa ação é bastante presente, podemos ouvir as mãos de Clarisse mexendo na mochila o barulho das roupas, a fivela do cinto, o suspiro. Essa construção permite que o espectador compreenda a dificuldade da situação, ainda que possamos não saber exatamente o que se passa. Ao final da cena Clarisse permanece sentada no sofá com a mochila e as coisas de Ciro ao seu lado, ela acaricia a cabeça de Júlia que dorme em seu colo.

Os sons das ações constituem o primeiro plano sonoro, sendo as figuras. O fundo é dado pela ambiência que como já mencionamos é bastante silenciosa, tendo mais presente o cachorro que late ao longe.

4.2.1.3 O Trabalho

Este último bloco aborda os trabalhos de Ciro e Clarisse e a escola de Júlia. Optamos por essa divisão considerando que os espaços aqui colocados constituem, para cada um dos personagens, o compromisso fora de casa. Identificamos no trabalho de Clarisse duas Paisagens Sonoras distintas, uma mais *lo-fi* e as outras mais *hi-fi*, elencamos para a análise uma cena de cada paisagem.

Tabela 7 – Análise sonora da cena (00:03:32:00) – Clarisse passa aspirador

Time code Inicial: 00:03:32:00 - *Time code* Final: 00:03:49:17

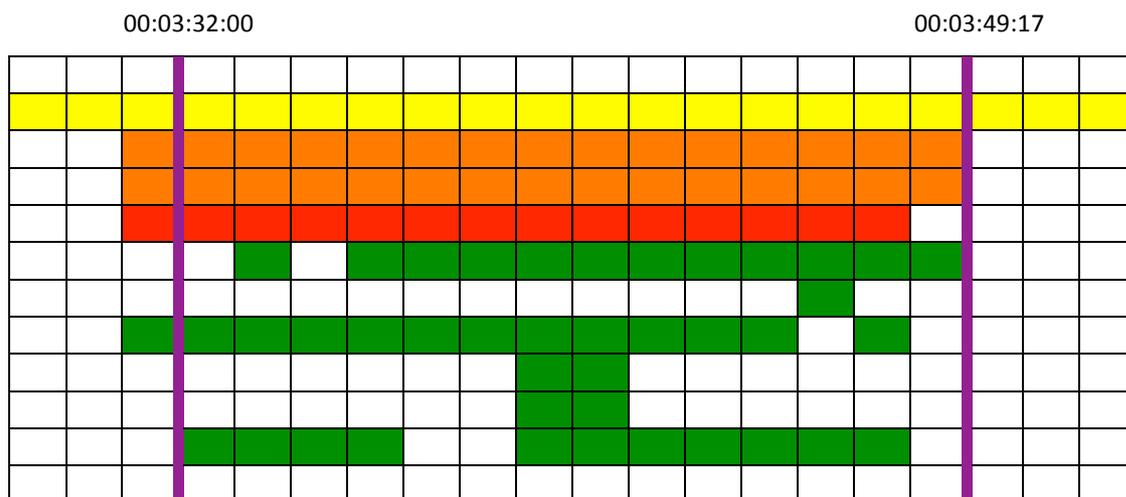
Duração da cena: 00:00:17:17

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:21:23	Som direto/aspirador	Centralizado na frente
00:00:17:25	Ambiência	Lateral esquerda
00:00:18:00	Ambiência	Lateral direita
00:00:17:27	Ambiência	Centralizado na frente
00:00:17:13	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente
00:00:01:20	Foley específicos clic interruptor	Centralizado na frente
00:00:13:22	Foley específicos atrito aspirador	Centralizado na frente
00:00:01:15	Foley específicos atrito aspirador	Centralizado na frente
00:00:01:27	Foley específicos arrasta aspirador	Centralizado na frente
00:00:01:15	Foley específicos rodas aspirador	Centralizado na frente

00:00:06:18	Foley mumunha Clarisse	Centralizado na frente
00:00:09:18	Foley mumunha Clarisse	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 7 - 00:03:32:00 – Paisagem Sonora da cena de Clarisse no trabalho passando aspirador



Fonte: produção do próprio autor

Clarisse passa aspirador na casa em que trabalha. Nesta cena predominam os sons do aspirador e, como demonstram a tabela e o gráfico, o ruído deste tem uma duração maior que a cena (som direto – amarelo), sendo antecipado ao início desta e prolongado no final. A maior parte dos sons da cena constroem a sonoridade do aspirador que, como já apontamos, são diversos sons agrupados por similaridade que tendemos a compreender como o som do aspirador.

Conforme explicitado anteriormente, som do aspirador pode ser compreendido como ruído, sendo então um elemento de uma Paisagem Sonora *lo-fi*. Este constitui um dos poucos elementos presentes no filme que dizem respeito a uma Paisagem Sonora pós-Revoluções Industrial e Elétrica e esta é uma das poucas cenas em que esta paisagem predomina.

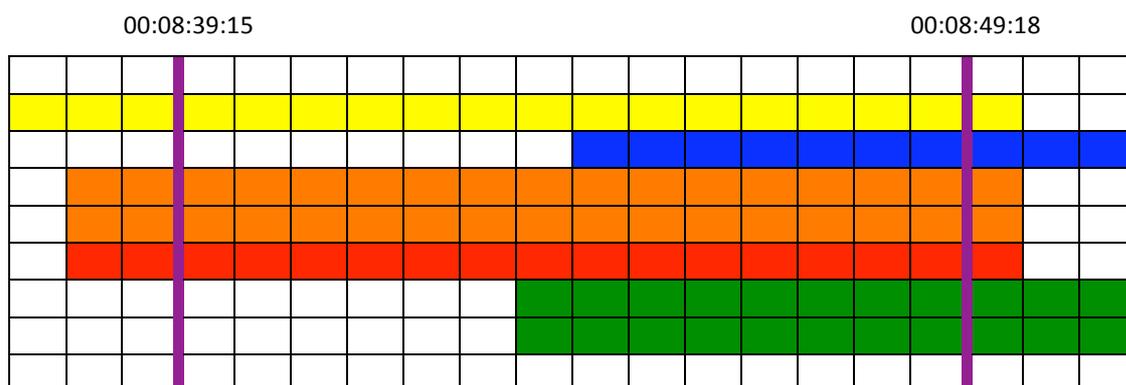
Tabela 8 – Análise sonora da cena (00:08:39:15) – Clarisse limpa uma residência

Time code Inicial: 00:08:39:15 - *Time code* Final: 00:08:49:18

Duração da cena: 00:00:10:03

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:12:10	Som direto/esfregão	Centralizado na frente
00:00:08:09	Efeito bicicleta	Centralizado na frente
00:00:10:25	Ambiência/Som direto	Lateral esquerda
00:00:10:26	Ambiência /Som direto	Lateral direita
00:00:11:07	Ambiência	Centralizado na frente
00:00:10:13	Foley específicos folhas	Centralizado na frente
00:00:10:08	Foley específicos folhas	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 8 - 00:08:39:15 – Paisagem Sonora da cena de Clarisse no trabalho

Fonte: produção do próprio autor

Clarisse limpa o chão da casa em que trabalha. Esta cena possui uma construção sonoro-imagética interessante, o som começa ainda no final da cena anterior e muda de perspectiva junto com a imagem. O som da água do esfregão que Clarisse torce e passa na escada de uma residência antecipa-se no final da cena anterior, permanece enquanto a imagem permanece do lado de dentro da casa, quando a imagem vai para o lado de fora e Clarisse permanece dentro da casa o som de sua ação dá espaço aos sons do exterior da casa. No primeiro momento, temos os sons da ação de Clarisse mais presentes e uma ambiência ao fundo, quando muda a perspectiva predominam os sons do ambiente em que a casa se localiza, ouvimos então o vento, as folhas das árvores e uma bicicleta, porém

nenhum destes sons têm um destaque, eles continuam sendo a ambiência da cena.

Tabela 9 – Análise sonora da cena (00:04:52:22) – Júlia na escola.

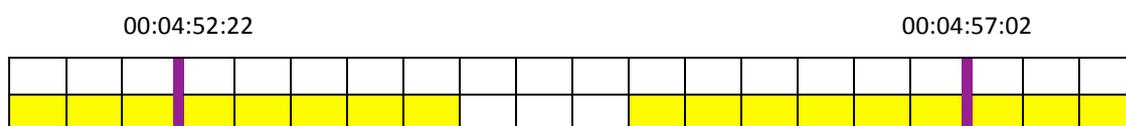
Time code Inicial: 00:04:52:22 - *Time code* Final: 00:04:57:02

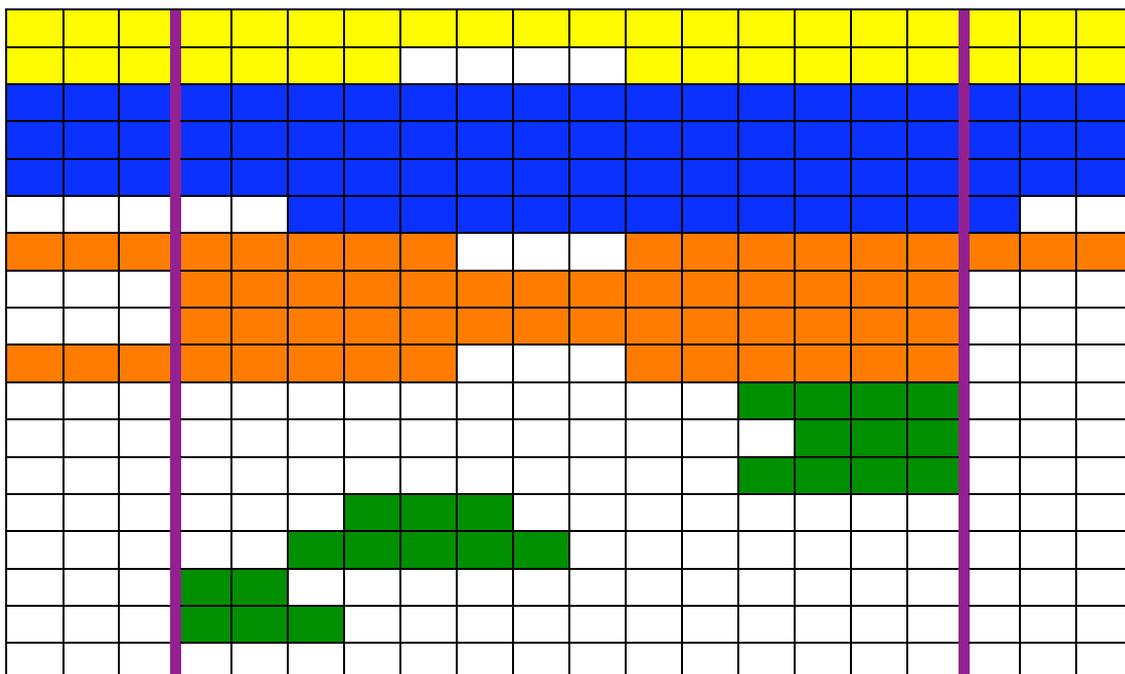
Duração da cena: 00:00:04:10

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:08:22	Som direto/adoleta	Centralizado na frente
00:00:11:13	Som direto/adoleta	Centralizado na frente
00:00:21:06	Som direto/adoleta	Centralizado na frente
00:00:11:00	Som direto/trem	Centralizado na frente
00:00:14:26	Efeito trem	Espacializado na lateral direita
00:00:17:17	Efeito trem	Centralizado na frente
00:00:20:19	Efeito trem grave	Centralizado na frente
00:00:04:25	Efeito fusca	Centralizado na frente
00:00:06:10	Ambiência Som direto	Centralizado na frente
00:00:03:07	Ambiência Som direto	Centralizado na frente
00:00:04:11	Ambiência Som direto	Lateral esquerda
00:00:04:11	Ambiência Som direto	Lateral direita
00:00:04:25	Ambiência Som direto	Espacializado nas duas laterais frontais
00:00:02:00	Ambiência Som direto	Espacializado nas duas laterais frontais
00:00:01:00	Ambiência	Centralizado na frente
00:00:01:25	Foley passos guri joga bola	Centralizado na frente
00:00:01:20	Foley específicos chutes bola	Centralizado na frente
00:00:01:11	Foley específicos bola picando	Centralizado na frente
00:00:00:10	Foley específicos palma	Centralizado na frente
00:00:01:10	Foley específicos palma	Centralizado na frente
00:00:00:28	Foley mumunha	Centralizado na frente
00:00:01:03	Foley mumunha	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 9 - 00:04:52:22 – Paisagem Sonora da cena de Júlia na escola





Fonte: produção do próprio autor

Esta cena faz parte da sequência da adoleta mencionada anteriormente. É a cena que Júlia brinca com uma amiga e um menino joga bola ao fundo. Conforme podemos verificar na tabela e no gráfico referentes à cena, esta possui uma sobreposição de sons. As vozes das meninas sobrepõem-se aos sons das cenas com que estão intercaladas. Os sons do trem antecipam-se ou prolongam-se nesta cena, também em uma sobreposição aos sons que a compõem. A ambiência mescla as ambiências do trem, da estação e da escola, mantendo o seu papel de fundo. A voz das meninas e sua ação, o bater de suas mãos constituem o primeiro plano sonoro da cena, mais as sonoridades da cena que a precede e a que a sucede. Esse primeiro plano sonoro composto pela sonoridade da cena presente na imagem, mais a da cena anterior e a da que ainda não foi mostrada imagetivamente tem o papel de construir a tensão da sequência em que está inserida, lembrando ao espectador o que ele já viu e suscitando o que virá. A sonoridade do menino que joga bola ao fundo faz parte da ambientação, a ausência dele e da menina com quem Júlia brinca na próxima cena da escola enfatizam o fato de que todos já foram e Júlia ficou sozinha em frente à escola que já fechou.

Tabela 10 – Análise sonora da cena (00:07:04:12) – Ciro trabalha como segurança em uma casa noturna, onde tem um show

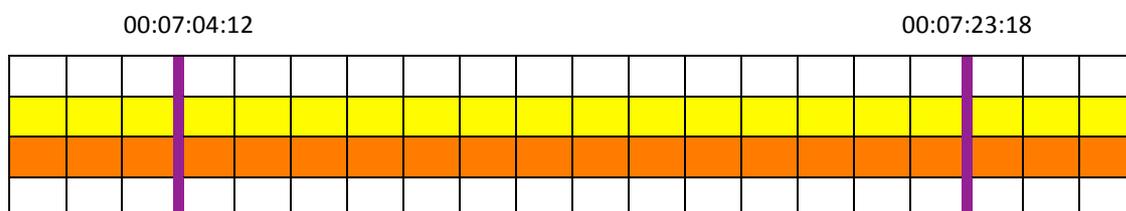
Time code Inicial: 00:07:04:12 - *Time code* Final: 00:07:23:18

Duração da cena: 00:00:19:06

Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:23:02	Ambiência/Som direto	Espacializado pela sala de cinema
00:00:23:02	Som direto	Espacializado pela sala de cinema

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 10 - 00:07:04:12 – Paisagem Sonora da cena de Ciro no trabalho



Fonte: produção do próprio autor

Ciro trabalha como segurança em uma casa noturna onde ocorre o show de uma banda. A sonoridade da cena é construída pelo som direto e pela ambiência do som direto, que se antecipam e se prolongam.

Conforme apontamos anteriormente, consideramos esta cena um exemplo de Paisagem Sonora *lo-fi*, uma vez que possui uma intensidade sonora maior que as demais partes do filme e que o som da banda e do público constituem uma massa sonora, sendo difícil identificar os sons isoladamente ou apontar o início e o fim de cada um. Não há igualmente uma distinção clara entre fundo e figura.

Contudo, a cena possui um tratamento sonoro importante para a narrativa, pois está localizada entre duas cenas de Clarisse e Júlia em casa. Na cena anterior a esta, Clarisse e Júlia jantam e na seguinte Júlia dorme no colo de Clarisse. Aliado à imagem, a forma como o som da cena foi trabalhado, antecipando-se sobre a anterior, tornando-se subjetivo por volta dos 07'19" (sete minutos e dezenove segundos), e prolongando-se na transição com a cena subsequente, evidenciam uma ligação entre as três cenas, suscitando que Ciro possa estar pensando na mulher e na filha.

4.3 O som na transição de cenas

*Nenhum som teme o silêncio que o extingue,
e não há silêncio que não esteja grávido de sons.*
John Cage⁷⁵

No cinema existem muitas formas de se realizar a transição de uma cena para outra. O modo como essa transição é feita termina por implicar na narrativa, podendo influenciar no ritmo, na sensação temporal, nas associações e significações, etc., dependendo de como for executada. Nos deteremos a abordar as transições presentes no curta-metragem *De Lá Pra Cá*, no que diz respeito ao som.

Identificamos em *De Lá Pra Cá*, a partir da escuta do filme e da análise das tabelas construídas, as seguintes formas de transição: a sobreposição, a antecipação, o prolongamento e a similaridade. Salientamos que uma mesma cena pode utilizar mais de uma forma para efetuar a transição. Cada uma destas formas de transição será mais amplamente abordada nas sessões subsequentes, onde indicaremos quando a transição for feita por mais de uma destas formas ao mesmo tempo.

Se tomarmos a sequência que inicia em 00:04:43:26, que intercala cenas de Júlia e uma amiga brincando de adoleta com cenas de Clarisse correndo para pegar o trem e ficando na estação, temos a antecipação do som da adoleta, sua sobreposição por quase toda a sequência e seu prolongamento na cena final da sequência. Nesse caso, as vozes das meninas cantando adoleta começam ainda no final da cena anterior (00:04:34:21) em que Clarisse sai do trabalho, permanecem na cena das meninas brincando de adoleta (00:04:43:26), seguem durante toda a cena (00:04:49:28) de Clarisse correndo para pegar o trem, permanecendo quando a cena volta para as meninas (00:04:52:22) que continuam brincando, terminando no meio da cena seguinte (00:04:57:02) em que Clarisse perdeu o trem e fica na estação, tendo nesse final um prolongamento do som da adoleta sobre a cena de Clarisse.

⁷⁵ CAGE, John. *Silence: lectures and writings*. Hanover: Wesleyan University Press, 1959.

4.3.1 SOBREPOSIÇÃO

A montagem do filme faz bastante uso de um artifício de sobreposição dos sons das cenas, o que faz com que estejamos vendo a imagem e ouvindo os sons relativos à essa imagem ao mesmo tempo em que ouvimos o som da cena subsequente. Essa fusão de eventos gera um clima interessante uma vez que exige que o espectador compreenda duas situações simultâneas. E divida o foco de sua atenção entre as duas informações que lhe são dadas.

Como ocorre no já mencionado exemplo da sequência da adoleta, em que há uma tensão acerca de quem vai buscar Júlia no colégio e se ela vai ficar em segurança uma vez que sabemos que tanto Ciro quanto Clarisse estão atrasados. Dependendo da sonoridade e das relações estabelecidas com a imagem a transição por sobreposição pode suscitar sensações diversas, podendo gerar tensão, emoção, dar a ideia de simultaneidade, fazer um contraponto, etc.

Outro exemplo de sobreposição de sons pode ser observado na sequência que inicia em 00:08:55:10, com Ciro lavando roupa. A sequência é uma intercalação de planos de Ciro lavando roupa e Clarisse limpando uma vidraça. O som da água da torneira do tanque onde Ciro lava roupa já é antecipado no final da cena anterior quando Ciro e Júlia saem de casa. Com exceção dessa transição por antecipação no início da sequência e da transição entre a cena final da sequência e a subsequente, as sete transições existentes dentro da sequência são feitas pela sobreposição dos sons da água e da roupa que Ciro lava com sons do produto, do pano e do esfregar o vidro da cena de Clarisse.

A alternância entre os planos de Ciro e Clarisse cria uma sensação de simultaneidade entre as ações de ambos, que aliada a intercalação e sobreposição de sons desta sequência cria um ritmo distinto da maior parte do filme. A sobreposição dos sons por similaridade e o ritmo mais intenso estabelecido nessa sequência ressaltam o esvaziamento do som no plano final em que Clarisse suspira. Esse suspiro possui um peso, um descontentamento, um cansaço, que o espectador do filme pode identificar e compreender também por ter entendido o cotidiano de desencontros do casal.

4.3.2 ANTECIPAÇÃO

A antecipação de som, ocorre sempre que em um corte um som correspondente à cena subsequente inicia antes da transição da imagem, permitindo antecipar a ação seguinte (BARBOSA, 2000). Esta é uma das formas de transição empregada no curta-metragem *De Lá Pra Cá*, ocorre em momentos como na já referida cena do aspirador 00:03:32:00 (Apêndices A e B). O som do aspirador dessa cena começa ainda no final da cena anterior e prolonga-se até a cena seguinte, ou seja, o som do aspirador foi antecipado à sua imagem e como já mencionamos o ser humano através de uma série de processos é capaz de relacionar os sons às suas fontes, assim ao visualizar uma fonte sonora o ser humano espera ouvi-la simultaneamente. *De Lá Pra Cá* explora essa relação entre fonte sonora e som de diversas formas. Ao antecipar, prolongar, sobrepor, silenciar, relacionar sons por similaridade, faz com que o espectador receba uma informação (som ou imagem) e espere pela outra que complementa esta, atuando no ritmo e na narrativa. O mesmo ocorre com um som presente em um primeiro plano do filme, o espectador tende a tentar identificar a fonte sonora deste som, muitas vezes ansiando por visualizá-la. Essa antecipação do som em relação à imagem pode ser empregada com distintas intenções dramáticas como: causar tensão, ansiedade, etc., ou simplesmente anunciar o que está por vir, criando um contexto sonoro anterior a visualização imagética, “puxando” a transição da imagem pela apresentação prévia do som da cena subsequente.

Isto já aparece na abertura do filme, nos créditos iniciais, quando ouvimos os sons da cidade, do trem, antes mesmo de vermos a imagem, o que faz com que o espectador, antes de ter uma informação visual, comece a compreender o contexto da história e passe desde esse momento a construir o universo do filme em sua imaginação. A simples audição do som do trem somado a uma ambiência de cidade, ainda na tela preta dos créditos iniciais, permite que o espectador obtenha algumas informações tais como: o som em primeiro plano tem como fonte um trem, que este está em movimento e se aproximando. A sensação de movimento e aproximação é dada pelo aumento da intensidade sonora associada a um ganho de frequências e timbres mais agudos. Como já vimos os sons mais distantes são percebidos com menor presença de agudos em decorrência da maior absorção destas

frequências pela atmosfera. A cidade ao fundo indica uma época pós Revolução Industrial e Elétrica, uma vez que temos motores de veículos como principal sonoridade desta cidade. Esse conjunto sonoro tende a suscitar a sensação de movimento que irá permear toda a narrativa. A importância do trem e sua sonoridade são expressos já neste momento inicial do filme.

4.3.3 PROLONGAMENTO

Na denominação aqui proposta, o prolongamento de um som consiste na persistência deste som na cena subsequente. Conforme já apontamos em exemplos anteriores, o som do aspirador da cena 00:03:32:00 prolonga-se, dando uma sensação de esvaziamento e contrastando com a Paisagem Sonora da próxima cena. A adoleta cantada por Júlia e sua amiga prolonga-se na que Clarisse perde o trem. Esse prolongamento da voz das meninas aliado ao som do trem que se afasta auxilia a intensificar uma preocupação com Júlia que começa a ser construída anteriormente, na cena em que Ciro aparece dormindo. Essa tensão vai sendo intensificada à medida que sabemos que Clarisse perdeu o trem, que Ciro acorda num sobressalto, que Júlia ficou sozinha do lado de fora da escola, que vemos que já escureceu e Clarisse ainda está dentro do trem, enquanto Ciro caminha apressado. Embora não vejamos sabemos que Júlia permanece sozinha em frente à escola, vemos novamente Clarisse dentro do trem, para então vermos Ciro e Júlia voltando para casa.

Um outro exemplo de transição por prolongamento ocorre entre a já mencionada cena 00:07:04:12 de Ciro trabalhando em uma casa noturna onde há o show de uma banda e a cena 00:07:23:18 de Clarisse mexendo no cabelo de Júlia que dorme. O som da cena da casa noturna prolonga-se na outra cena. Há nesta cena um tratamento no som que faz com que em determinado momento esse se torne mais subjetivo dando a sensação que Ciro está ali mas pensando em outra coisa, sua mente está em outro lugar. O prolongamento deste som sobre a cena de Clarisse, sugere que Ciro está pensando nela.

4.3.4 SIMILARIDADE

A transição por sonoridades similares consiste em utilizar duas sonoridades com características semelhantes, como timbre e/ou intensidade e justapor ou aglutinar estas para realizar a passagem de uma cena para outra sem quebrar com a narrativa. Este tipo de transição ocorre em *De Lá Pra Cá* pelo prolongamento ou antecipação de um som que mistura-se por semelhança a um existente na cena dando fluência a essa transição. A transição da cena (00:06:08:00) (Apêndice A) em que *Ciro* sai de casa para a cena seguinte (00:06:25:00) (Apêndice A) em que *Ciro* guarda sua mochila no armário do trabalho é feita pela fusão do som da porta de casa fechando com o som de abrir o cadeado do seu armário no trabalho. O som metálico, o timbre semelhante dos dois objetos, permite que suas sonoridades sejam associadas à imagem. Assim o som da porta da casa mistura-se com o do cadeado durante a transição, de forma que enquanto a imagem da porta estiver sendo projetada o som será associado a ela e quando passar para o cadeado a ele, não havendo, desta forma, uma distinção clara entre os dois sons.

Em (00:00:52:07) (Apêndice A), os sons do trem da cena anterior fundem-se com os da leiteira no fogo, havendo uma diferença de intensidade e uma similaridade de frequências entre ambos que auxilia nessa transição. A cena (00:06:25:00), em que *Ciro* guarda sua mochila no armário do trabalho, também há a transição com a cena seguinte realizada por similaridade. O som do cadeado batendo no armário de metal mistura-se com o da concha na panela de feijão da cena seguinte, havendo uma antecipação do som da concha. Neste exemplo ocorre algo similar ao da transição inicial da cena, os dois sons possuem sonoridades parecidas, com um timbre metálico semelhante. Porém nesta cena o som da concha de feijão é mais antecipado que o da leiteira no fogo do exemplo anterior. Em ambos os casos além da fluência, da continuidade dada por essa transição também a sensação de movimento dos sons é aproveitada. A sonoridade do trem contribui no bruxulear do fogo, da mesma forma que o som da concha na panela antecipado da cena seguinte e misturado ao do cadeado intensifica seu movimento, até o momento em que começa a gerar uma estranheza e a imagem corta para a panela e a concha servindo o feijão e o ouvinte percebe que já tinha ouvido a sonoridade referente à essa ação.

4.4 Os silêncios do filme

*O senhor sabe o que o silêncio é?
É a gente mesmo, demais.
Guimarães Rosa⁷⁶*

O curta-metragem *De Lá Pra Cá* constrói sua narrativa através do entrelaçamento entre os efeitos sonoros, o silêncio e as imagens, articulando esses elementos no estabelecimento do discurso fílmico, dando ritmo, gerando emoções, sensações e tensões. Por uma escolha do diretor e roteirista Frederico Pinto o filme abdica do diálogo e da música para contar um fragmento da vida de Ciro, Clarisse e Júlia. Essa escolha constrói um silêncio não usual no cinema, o silêncio da ausência do diálogo. O silêncio da narrativa verbal faz com que o filme fale de outras formas, por outros sons, pelo corpo dos atores, pelos silêncios e pela articulação destes. A ausência dos diálogos acaba por alterar o ritmo do filme, dando a ele uma cadência mais lenta, um tom mais reflexivo que condiz com a situação dos personagens.

Ainda que o curta-metragem não tenha diálogos ou narrações em *off*, o filme faz uso da voz, possuindo pequenos momentos em que esta aparece. Como aos 00:02:36:13 quando o pai chega em casa e brinca com Júlia que ri ou mais claramente na cena em que Júlia e uma amiga brincam de adoleta (00:04:43:26, 00:04:52:22), ou ainda as vozes da cena do show na casa noturna em que Ciro trabalha (00:07:04:12). Contudo, essas vozes não narram a história, não fornecem informações acerca da situação ou sobre os personagens.

O filme não possui trilha musical. A música aparece apenas na cena em que a banda toca na casa noturna em que Ciro trabalha, possuindo um papel muito mais de contextualizar o trabalho dele do que de agregar informações acerca dos personagens ou da situação. Esse silêncio da trilha musical não é tão incomum no cinema quanto o dos diálogos.

Os efeitos sonoros constroem a sonoridade do filme, criam ritmo, salientam ações, suscitam emoções, tensões. O silêncio ou diminuição da intensidade sonora de determinado som, ou o contraste entre intensidades sonoras distintas também dão a sensação de

⁷⁶ ROSA, Guimarães. **Grande sertão : veredas**. São Paulo: Nova Fronteira, 2005. p.371

silêncio. O filme faz uso disto para criar a distancia existente entre o casal, enfatizar seu ir e vir e a tensão existente com a situação. Como na sequência que inicia em 00:08:55:10 e termina em 00:09:25:02 ao final da cena de Clarisse limpando a vidraça. Essa última cena de Clarisse limpando a vidraça (00:09:16:05) é mais longa que as demais da sequência, contrastando com o ritmo dado até então. Clarisse também diminui o ritmo de sua ação até parar, essa diminuição do ritmo internamente na cena enfatiza a diminuição do ritmo da sequência e ambos salientam o esvaziamento, o suspiro de Clarisse e a sensação de silêncio.

Outro exemplo de silêncio do filme ocorre na cena 00:10:04:03 em que Ciro está em casa com a mochila verde onde colocou suas coisas no colo. Em primeiro plano temos a respiração e a movimentação dele e em segundo plano a ambiência. Esta é a única cena que ele está em casa com Júlia e não brinca com ela. Ciro está sentado no sofá e Júlia embaixo da mesa. A construção e articulação do som, do silêncio e da imagem desta cena dão um peso à ela, parece que Ciro vai embora, que ele vai de alguma forma romper com a rotina em que vivem.

Tabela 11 – Análise sonora da cena (00:12:03:00) – Ciro e Clarisse encontram-se na passarela da estação

Time code Inicial: 00:12:03:00 - *Time code* Final: 00:12:57:24 Créditos Finais: 01:13:00:20

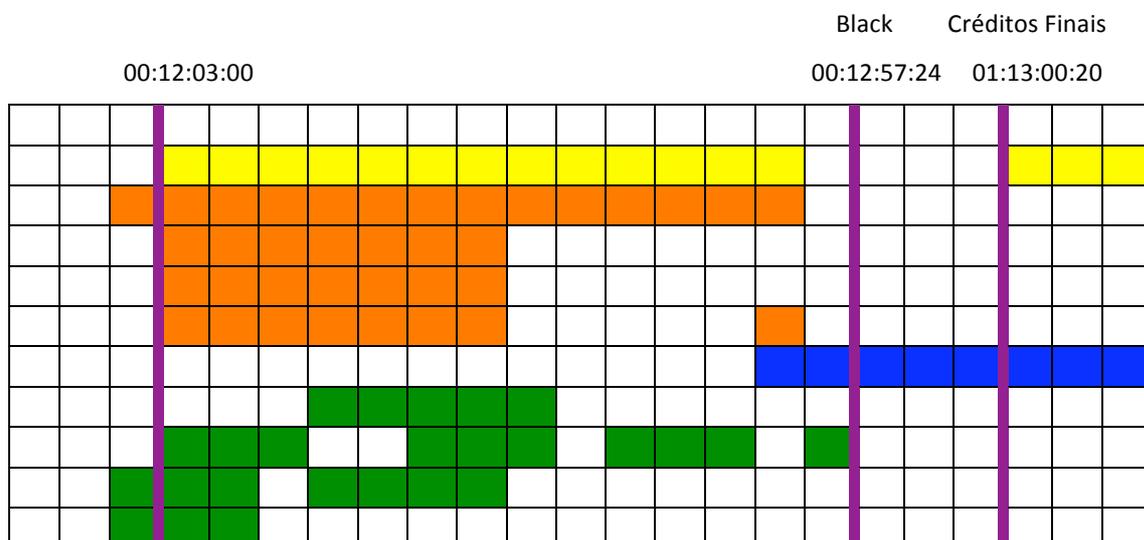
Duração da cena: 00:00:54:25 até o black e 00:00:57:23 até o início dos créditos finais

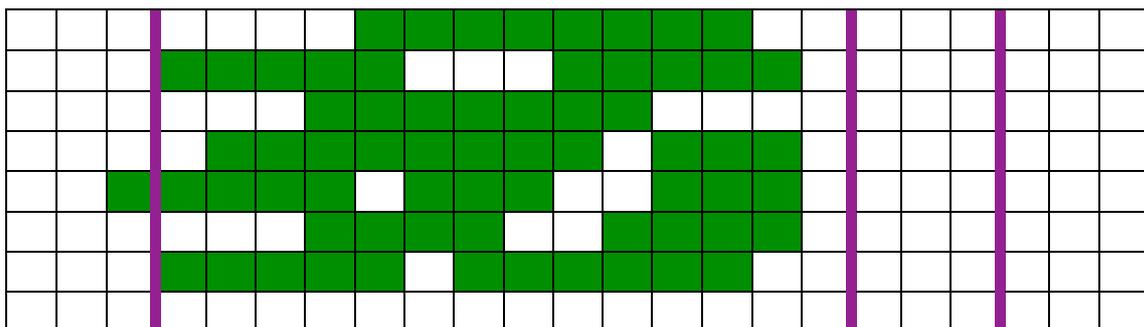
Duração	Descrição do som	Espacialização
00:00:55:17	Ambiência retirada do som direto	Centralizado na frente
00:00:24:15	Ambiência retirada do som direto	Espacializado na lateral esquerda
00:00:24:15	Ambiência retirada do som direto	Espacializado na lateral direita
00:00:24:15	Ambiência retirada do som direto	Fixo nas laterais frontais
00:00:10:19	Ambiência retirada do som direto	Fixo nas laterais frontais
00:00:55:05	Som direto	Centralizado na frente
00:00:02:12	Som direto	Centralizado na frente
00:00:04:27	Efeito Trem	Centralizado na frente
00:00:32:23	Efeito Trem	Centralizado na frente
00:00:15:29	Foley passos Ciro	Centralizado na frente
00:00:10:14	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente
00:00:09:18	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente

00:00:13:02	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente
00:00:06:27	Foley passos Clarisse	Centralizado na frente
00:00:10:06	Foley passos figurante	Centralizado na frente
00:00:12:08	Foley passos figurante	Centralizado na frente
00:00:10:18	Foley passos figurante	Centralizado na frente
00:00:30:15	Foley específicos mãos do casal	Centralizado na frente
00:00:25:04	Foley específicos bolsa	Centralizado na frente
00:00:22:20	Foley específicos bolsa	Centralizado na frente
00:00:25:13	Foley específicos bolsa	Centralizado na frente
00:00:37:06	Foley específicos respiração Ciro	Centralizado na frente
00:00:07:24	Foley específicos respiração Ciro	Centralizado na frente
00:00:14:26	Foley específicos mochila verde	Centralizado na frente
00:00:10:11	Foley específicos mochila verde	Centralizado na frente
00:00:06:10	Foley específicos mochila verde	Centralizado na frente
00:00:12:28	Foley específicos mochila verde	Centralizado na frente
00:00:11:00	Mumunha – movimentação de Ciro	Centralizado na frente
00:00:19:18	Mumunha – movimentação de Ciro	Centralizado na frente
00:00:14:08	Mumunha – movimentação de Clarisse	Centralizado na frente
00:00:32:02	Mumunha – movimentação de Clarisse	Centralizado na frente

Fonte: produção do próprio autor

Gráfico 11 - 00:12:03:00– Paisagem Sonora da cena final, Ciro e Clarisse se encontram





Fonte: produção do próprio autor

Na cena final do curta-metragem (00:12:03:00), Clarisse vai ao encontro de Ciro. Ela carrega a mochila verde. Eles se encontram na passarela da estação do trem, onde Clarisse espera por ele. Até este momento, ouvimos os sons da ambiência, da movimentação de Clarisse e de Ciro que chega. O casal permanece se olhando por um instante, em uma incerteza e, em seguida se abraça. Nesse momento a sonoridade muda, os sons ambientes desaparecem permanecendo os sons do casal, de suas respirações e de seus braços e mãos que se abraçam. A troca de olhares do casal e esse abraço dizem tudo, ainda que o final do filme seja aberto, sem definir como a vida do casal segue, se mudam ou não a rotina, se continuam ou não juntos. Esse momento é deles. Nós os vemos e ouvimos, dando pela primeira vez no filme a sensação de cumplicidade entre o casal. O casal se separa deste abraço em silêncio, se olha e se cruza seguindo cada um em uma direção. Ouvimos apenas os sons deles, suas respirações, o afastamento de seus corpos, as mãos que se soltam. Estes últimos sons “caem” em um silêncio permeado apenas por um som do trem quase imperceptível. A imagem permanece na parede frente à qual as mãos do casal se separaram e aos poucos a tela escurece. Temos um esvaziamento de som e imagem que permanece por toda a tela preta (00:00:02:26 – dois segundos e vinte e seis frames). Esse silêncio de certa forma reverbera os silêncios do casal e do filme, bem como suas sonoridades. O som do trem e a ambiência retornam no início dos créditos finais.

O curta-metragem possui diversos silêncios e cada um deles articula-se com os sons que o envolvem e com a imagem agregando uma série de significações. É a articulação entre esses elementos – som, silêncio e imagem que constrói o discurso narrativo. Conforme explicitado anteriormente, Schafer (2001) aponta a existência de dois silêncios diferentes: o silêncio negativo, e o positivo. *De Lá Pra Cá* possui nessa acepção um silêncio positivo, uma vez que os personagens não parecem ter uma necessidade de som para se sentirem vivos,

ou evitar a solidão e, ainda que não pareçam felizes, é através dos diversos silêncios que permeiam o filme que eles se expressam. Assim, o silêncio pode ser entendido como uma tela sobre a qual são esboçadas as emoções, tensões, ações, uma tela sob a qual o fragmento dos personagens é narrado.

Como já mencionamos, concebemos o silêncio como um gradiente sonoro, como um potencializador daquilo que silencia. Esse entendimento coloca o silêncio não como sinônimo de nada, mas como uma instância primeva, como uma potência que comporta todos os sons, sendo então um elemento com função expressiva. Deste modo dependendo do contexto em que estiver inserido o silêncio pode ser entendido como uma representação de vazio, de uma ausência, pode expressar sonoridade, pode ser figura de linguagem.

Nessa concepção, silenciar é dizer por outra via, e é esse silêncio potencializador que identificamos em *De Lá Pra Cá*. Um silêncio repleto de sons e sonoridades que articulados com a imagem expressam e narram o fragmento da vida de Ciro, Clarisse e Júlia, suas angustias, tensões, emoções, suas dúvidas e certezas, seus encontros e desencontros, suas idas e vindas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A percepção sonora começa a se desenvolver ainda no útero materno e continua ao longo da vida, sendo a sensibilização auditiva um processo que ocorre no transcorrer da vida de cada um. A sonoridade acontece dentro e fora do nosso campo visual, em inúmeras dimensões e em diversos planos sobrepostos que formam a “Paisagem Sonora”.

O som perpassa diversas áreas do conhecimento, sendo definido de acordo com a perspectiva adotada. Do ponto de vista da acústica, o som será classificado conforme suas características físicas. A Psicoacústica, por sua vez, enfoca o modo como os seres humanos percebem e se relacionam com os sons. Assim, o processo de produção, propagação e percepção sonora envolve conceitos físicos, biológicos, psíquicos e culturais que influem na forma como cada indivíduo capta, denota e se relaciona com um estímulo sonoro.

Ainda que a percepção sonora comece a se desenvolver antes mesmo de nascermos e que estejamos constantemente envoltos por algum gradiente sonoro o ser humano tende à uma “surdez” que faz com que muitos sons não sejam percebidos ou sejam ouvidos porém não sejam de fato escutados. Como vimos o ato de escutar difere-se do ouvir. O ouvir é constante, independe da vontade e da atenção destinada pelo indivíduo aos sons existentes ao seu redor. Diz respeito às questões e aos mecanismos físicos e fisiológicos da audição e da acústica. Em contrapartida, o escutar pressupõe decifrar e interpretar códigos sonoros, denota um maior interesse e atenção sobre um som ou grupo de sons específicos presentes em nossa percepção auditiva. Em outras palavras, é uma opção, é uma ação voluntária do indivíduo de realmente destinar atenção àquilo que ouve, buscando então escutar claramente determinado material e/ou contexto sonoro. É uma atitude que demanda um esforço de nossa atenção e que em contrapartida nos revela uma gama de sons que trazem consigo uma série de informações, sensações, tensões, emoções, etc., dependendo do contexto e do indivíduo.

Schafer observa essa espécie de “surdez” e aponta a necessidade e a importância da escuta não apenas ao propor que os seres humanos busquem uma limpeza de ouvidos, uma audição clara, ou *clariaudiência*, mas também ao cunhar o conceito de Paisagem Sonora (*Soundscape*) e ao lançar o *World Soundscape Project (WSP)*. A partir de sua

preocupação com a destruição dos ambientes sonoros existentes e da constatação que os seres humanos estavam diminuindo sua capacidade de escuta e não estavam notando, Schafer buscou alertar para essa perda, tanto no que tange à escuta, quanto em relação aos ambientes sonoros. Antigamente o canto de determinado pássaro indicava chuva, o som de determinado vento uma virada no clima. Com o passar do tempo os sons e os silêncios foram se perdendo em meio a massa sonora dos sons eletrônicos e tecnológicos, ao mesmo tempo que o ser humano foi perdendo ou diminuindo sua capacidade de identificar, relacionar e significar os sons. Passamos prioritariamente a ouvir, dando muito pouca atenção aos sons, às Paisagens Sonoras e à gama de informações e significações que elas nos fornecem a todo instante. Deixamos, de modo geral, de escutar.

Da mesma forma que a escuta, a clariaudiência requer prática, conforme exercitamos nossa audição nos tornamos mais capazes de identificar e distinguir sons dentro das Paisagens Sonoras. Essa capacidade também irá variar de acordo com aspectos físicos, psicoacústicos, culturais, históricos, temporais, etc. Desta forma, um mesmo som pode ter múltiplos significados ou não ser identificado, dependendo do ouvinte. As discussões sobre a escuta, a clariaudiência e a Paisagem Sonora podem ter muitos outros desdobramentos, sendo possível também suas análises em outras áreas do conhecimento, sob outros prismas e sua aplicação à outros objetos. Nos limitamos, no presente trabalho, à abordar os aspectos relacionados à análise proposta. Entretanto, acreditamos que essa discussão e análise podem e devem ser ampliadas. Principalmente no que diz respeito aos estudos relacionando-as ao cinema e aos meios audiovisuais, uma vez que um dos objetivos da presente dissertação consiste em fomentar o interesse, a discussão e a pesquisa sobre o tema e sobre o som cinematográfico.

O ser humano tende a associar automaticamente tudo aquilo que vê a uma presença ou ausência de algum evento sonoro característico. Essa ligação ocorre com base em uma biblioteca interna de sons e silêncios que cada indivíduo, consciente ou inconscientemente, vai montando ao longo da vida. Assim, as ligações podem ser feitas por associação direta, – como com sons conhecidos e entendidos como referentes à identidade sonora de algum objeto ou ação específica, uma situação ou ambiente. Pode também ser feita de forma indireta – sons que, a partir da desconstrução do som original e consequente recombinação com sons conhecidos, subentende-se determinadas características

atribuindo-lhes uma categorização compreensível. Pode-se ainda elaborar novas categorias – com sons completamente desconhecidos em um primeiro momento que, posteriormente, passam a compor associações diretas.

Muitos sons mimetizam qualidades sonoras encontradas na natureza - como, o som de um trovão -, os produzidos pelo homem - por exemplo, a voz, o choro, a risada -; outros imitam atributos sonoros de utensílios, equipamentos, tecnologias – como o som da campainha do telefone, do celular, do aspirador ou ainda imitam qualidades sonoras provocadas pela ação de alguém ou de algo por exemplo, freada de automóvel, passos sobre brita, queda de objetos. A Paisagem Sonora detida na memória do espectador é de certa forma recriada nas obras fílmicas, por meio de sonoridades presentes no inconsciente do receptor. A proposta de Schafer de uma escuta mais focada encontra ressonância na referencialização da Paisagem Sonora no cinema.

Somos ao mesmo tempo agentes e frequentadores das inúmeras Paisagens Sonoras existentes, percebendo-as e estabelecendo relações com elas de modos distintos de acordo com nossas referências e capacidades, sendo possível, a partir do estudo dos sons que compõem as Paisagens Sonoras e do aprimoramento da escuta, registrar, relacionar e cuidar dos ambientes sonoros a nossa volta. A partir desse conhecimento acerca das Paisagens Sonoras é possível também transpor seus sons para o cinema, incorporando-os à trilha sonora do filme.

Desde o surgimento das máquinas sensórias - fotografia (séc. XIX), cinema, rádio, TV e vídeo (séc. XX) - além dos artistas, os profissionais dessas mídias passaram a registrar os ambientes sonoros, de modo que o ouvinte reconheça os contextos e identifique os diferentes “climas”, as diferentes tensões, entre os envolvidos, confeccionando a Paisagem Sonora dos enredos que ocupam nosso imaginário. O curta-metragem *De Lá Pra Cá* alia em sua construção sonora tanto os aspectos físicos e psicofísicos do som dosando-os conforme a narrativa proposta. O filme abdicada do diálogo e da música no estabelecimento do discurso narrativo, optando por uma construção não verbal dos personagens. Essa escolha faz com que os efeitos sonoros – som direto, *Foley*, efeitos e ambiência – e o silêncio adquiram um papel narrativo não muito usual no cinema, dando às Paisagens Sonoras uma função fundamental no estabelecimento do universo sonoro e no discurso fílmico.

O fragmento da vida de *Ciro, Clarisse e Júlia* que acompanhamos, as idas e vindas do casal, seus desencontros e o descontentamento com a situação são construídos por esse entrelaçamento e articulação entre som, silêncio e imagem. São esses elementos que dão ritmo, suscitam as sensações, emoções, que alternam entre momentos de maior ou menor tensão. É a partir e através deles que o filme fala, são as significações atribuídas à eles que constroem o universo fílmico. A escolha por esta forma de narrativa, abrindo mão dos diálogos e da trilha musical, centrando-a nos efeitos sonoros, nos silêncios e na imagem não deixa de ser um desafio. Uma vez que, ao mesmo tempo que dá aos efeitos sonoros e aos silêncios um papel narrativo não muito usual no cinema, potencializa a imagem. Tudo o que o filme tem para dizer precisa ser dito por esses elementos e suas articulações, deve ser expresso pelo e no conjunto destes elementos, - no corpo e nas ações dos atores, no que é colocado na imagem e como, nos sons, nas Paisagens Sonoras e na forma como elas são construídas (quem é fundo, quem é figura, como estão espacializados os sons), nos silêncios. A imagem e a montagem então, também adquirem um papel fundamental na construção do discurso narrativo. Optamos por não realizar a discussão acerca da imagem em prol de focar a discussão no som e suas potencialidades narrativas, uma vez que estes são temas menos discutidos e trabalhados.

Se a imagem capta o olho, o som capta o ouvido e o entrelaçamento entre som e imagem cruza a fronteira entre a memória de determinada época ou local, trazendo para o receptor sensações, odores, situações. A Paisagem Sonora possibilita detalhar cada elemento formador dessa referência. Algumas vezes um simples farfalhar de folhas ao vento remete à fatos significativos no contexto da narrativa.

Tomando as definições de Schafer sobre os elementos formadores de cada evento sonoro, temos, resumidamente: silêncio - recipiente dentro do qual o evento sonoro é colocado, caixa de possibilidades; timbre - cor do som; ritmo - articulação do todo em partes; ruído - interferência sonora, sons que interferem; amplitude - abrangendo do som mais frágil ao mais robusto; melodia - combinação de sons; textura - diferentes interlocutores com pontos de vista opostos, linhas de diálogo. A Paisagem Sonora é a interação de todos esses elementos.

A cartografia feita em *De Lá Pra Cá* possibilitou destacar os muitos sons, os silêncios e as diferentes Paisagens Sonoras que o constituem, evidenciando as funções e significações

atribuídas a eles e seu papel narrativo. As diferentes construções sonoras permitem delinear Paisagens Sonoras distintas que se alternam e se permeiam ao longo do filme, enfatizando o ir e vir e a distância existente entre o casal, que apesar de tudo ainda mantém um frágil vínculo.

Embora tenhamos constatado uma predominância de Paisagens Sonoras *hi-fi* no curta-metragem *De Lá Pra Cá*, verificamos também a existência de elementos e Paisagens Sonoras *lo-fi*. Como a Paisagem Sonora do trabalho de Ciro, que possui um menor delineamento sonoro, distinguindo-se da maior parte do filme por ser uma das cenas com maior intensidade sonora e por ser àquela que possui uma massa sonora onde é mais difícil identificar um fundo e uma figura. Observamos igualmente que as Paisagens Sonoras *hi-fi* não são iguais, nem constantes elas se alteram e se alternam de acordo com as necessidades da narrativa. O filme em diversos momentos faz uso do contraponto sonoro e constrói este contraponto algumas vezes entre as Paisagens *hi-fi* e *lo-fi* como nos casos em que intercala cenas de Ciro no trabalho com cenas de Clarisse em casa. Porém, em outras situações esse contraponto é feito entre duas Paisagens Sonoras *hi-fi* nesses casos as intensidades sonoras das cenas diferem, ou uma das cenas possui um elemento sonoro mais pontual, mais presente que faz o contraponto.

A importante presença do trem, que antecipa-se e prolonga-se ao próprio filme, permeando-o com sua sonoridade e dando, quase que constantemente, a sensação de movimento, ainda que, em muitos momentos, essa percepção ocorra inconscientemente também foi evidenciada pela cartografia realizada. Além das cenas em que está presente no som e na imagem - aproximando-se, afastando-se, chegando, partindo -, o som do trem permeia boa parte das transições de cena - antecipa-se, prolonga-se, sobrepõe-se -, irrompe em meio ao silêncio, constitui silêncios, sempre em movimento, indo ou vindo. Ainda no fim do filme, após o único encontro do casal, é o som do trem que “rompe” com o silêncio final, prolongando-se. A sonoridade do trem, tende a se alterar dependendo do ponto de escuta do personagem, dentro ou fora do trem. Assim, se o personagem estiver dentro do trem é como se o espectador também estivesse e os sons serão os do interior deste, se o personagem estiver na estação os elementos sonoros serão os da estação e a sonoridade do trem será a do seu exterior. No entanto, ainda assim, a sonoridade do trem irá se sobrepôr na estação, a cidade fica, tanto no som quanto na imagem, em um segundo plano, tendo um

papel mais de pano de fundo. As pessoas, dentro e fora do trem, são quietas, não falam, temos então os sons de sua movimentação articulados aos demais. Essa presença do trem quando seria natural “ouvirmos” a cidade e as pessoas ressalta a importância do trem, seu papel na narrativa, no ritmo, na sensação de ir e vir.

Percebemos também um grande uso do som direto, *Foley*, efeitos, e ambiência na grande maioria das cenas possibilitando a elaboração de diversos contextos sonoros através da articulação entre esses elementos e da exploração das qualidades e características de cada um. É importante salientar também que, conforme evidenciado pela cartografia realizada, muitas vezes o que compreendemos como um único som é na verdade a soma de vários sons que terminam por ser entendidos como um único. Esta soma de sons ocorre em *De Lá Pra Cá* tanto com sons criados no *Foley*, como entre dois ou mais grupos sonoros identificados: som direto, *Foley*, efeito, e ambiência, dependendo do som, da Paisagem Sonora e do momento narrativo. Ou seja, o som direto do trem soma-se ao do *Foley*, do efeito e da ambiência “originando” um “único som” que identificamos como o trem. Os efeitos do trem são empregados em *De Lá Pra Cá* tanto em conjunto com os demais sons de trem, quanto sozinhos na transição de cenas, seja em antecipação, sobreposição ou prolongamento. Observou-se que a ambiência possui duas fontes: o som direto e o arquivo de sons do estúdio e ambas se alternam e se articulam ao longo do filme. Constituindo não apenas o pano de fundo sob o qual a narrativa transcorre, atuando como um som fundamental do filme, uma tonalidade em relação à qual os demais sons modulam, mas também auxiliando no recorte, tendo um papel no estabelecimento das diferentes Paisagens Sonoras do filme. Nas cenas cuja ambiência é mais silenciosa, como na casa de Ciro e Clarisse, no trabalho de Clarisse e na escola de Júlia, temos uma maior clareza dos sons, percebemos mais facilmente seu início e seu fim, temos uma distinção mais clara entre fundo e figura. Em contrapartida, nas cenas em que a ambiência é mais carregada de sons, como no trabalho de Ciro, temos uma menor distinção entre cada elemento e entre fundo e figura, auxiliando na formação de uma massa sonora.

Evidenciamos também a importância do som na transição de cenas, uma vez que este atua na fluência, no ritmo e nas relações estabelecidas entre as cenas. Como na transição da cena de Ciro trabalhando (00:07:04:12) para a cena de Clarisse em casa com Júlia (00:07:23:18). O tratamento dado ao som da cena de Ciro que, se torna subjetivo e

prolonga-se na cena de Clarisse, aliado à montagem cria uma ligação entre as cenas sugerindo que Ciro pode estar pensando na mulher e na filha. Ou na sequência da adoleta (00:04:28:21 - 00:06:02:25) em que planos dos três personagens são intercalados criando uma tensão, uma suspensão para ao final dar a solução. O som da adoleta sobrepõe quase toda a sequência, enquanto o som do trem antecipa-se e prolonga-se nas cenas da sequência. O que gera uma ideia de simultaneidade entre as ações dos personagens, uma sensação de que enquanto um está fazendo determinada ação em um espaço o outro realiza algo diverso noutro local, em uma espécie de efeito enquanto isso, que termina por aumentar a expectativa e a tensão em relação ao desfecho. Essa sensação de simultaneidade perpassa todo o filme, reforçando a distância existente entre o casal, seus desencontros, suas rotinas opostas, eles estão sempre em lugares distintos, não fazem nada juntos, apenas se cruzam em meio ao seu vai-e-vem. Seu único encontro ocorre na última cena do filme sem que fique claro para o espectador as motivações do encontro, sabemos o contexto geral, mas não o motivo, o por que, a significação da mala,... E continuamos sem saber como eles seguem dali para a frente, apenas acompanhamos aquele breve encontro, aquele rápido momento do casal junto.

Constatamos através do próprio filme, do mapeamento feito e das análises e interpretações dos dados coletados a existência de diferentes silêncios permeando a narrativa de *De Lá Pra Cá*. Deste modo, a ausência do diálogo constitui apenas um dentre os muitos silêncios do curta-metragem. Entretanto, esta forma de silêncio pode ser mais fácil e imediatamente percebida em decorrência de uma cultura, um hábito que prioriza a palavra e o diálogo em detrimento dos demais sons. Reflexo dessa realidade é o fato de serem incomuns filmes que não possuem diálogos. Outro fator que contribui para isso é a já referida dificuldade de escuta, como estamos habituados a não escutar ou a escutar prioritariamente a voz, a fala, os diálogos, logo percebemos sua ausência e muitas vezes temos dificuldade em lidar com ela. Aliado à isto está o fato de que para se construir, perceber e denotar as Paisagens Sonoras é preciso escutá-las. Vale ressaltar que não estamos excluindo a voz e os diálogos da Paisagem Sonora, nem tampouco retirando-lhes a necessidade de escuta, apenas alertamos para a necessidade de escuta aos demais elementos sonoros, enfocando em nosso objeto e proposta de estudo.

Identificamos em *De Lá Pra Cá* uma série de outros silêncios e os importantes

papéis narrativos atribuídos à estes. Os silêncios do curta-metragem terminam por potencializar aquilo que silenciam e de certa forma fazem soar mais forte, mais presentemente outros sons, que por sua vez agregam informações e significados. Essa opção pelo silêncio está presente no conceito do filme, na escolha feita pelo diretor e roteirista em contar a história de uma outra forma, enfocando uma construção não-verbal dos personagens, onde as ações, gestos, sons e imagens falam mais que as palavras. De fato é o corpo dos atores, seus olhares, ações, gestos, os sons, as Paisagens Sonoras, as imagens e os silêncios que narram a história, geram sensações, tensões, transmitem o estado emocional dos personagens. As poucas palavras ditas no filme, não são ditas de um personagem para outro, não falam sobre um ou outro personagem. Elas são a cantiga adoleta entoada por Júlia e sua amiga e a musica da banda cantada pela multidão na casa noturna em que Ciro trabalha.

A questão do silêncio também está relacionada ao conceito do filme e à escolha por uma predominância de Paisagens Sonoras mais hi-fi, uma vez que desta forma sons e elementos que muitas vezes constituem um segundo plano ganharam um papel importante no discurso fílmico, constituindo um primeiro plano, deixando de ser fundo para ser figura. Como o já mencionado trem e o silêncio da cidade em seu entorno e das pessoas em seu interior e na estação. A cidade e as pessoas silenciam, passam a ser fundo para que o trem seja figura, enfatizando, ao mesmo tempo, a distancia, o ir e vir do casal e o próprio silêncio que perpassa as relações do filme. Ou o rangido do portão que, ao adquirir a função de “código” entre pai e filha, passa a ter um papel dentro da narrativa. Há o silencio de outros elementos para que este possa ser claramente ouvido e isto ser verossímil. A cartografia realizada nos permitiu observar que os silêncios existentes em *De Lá Pra Cá* são gradientes sonoros, ou seja, ainda que em alguns momentos tenhamos a sensação de um silêncio total, ainda assim temos algum som presente, mesmo que muito discreto, em baixa intensidade e/ou volume. Deste modo, muitos silêncios do filme podem nem ser percebidos como silêncios, ou serem percebidos como silêncios absolutos quando na verdade não são. Há sim um silêncio dos diálogos e da música, estes elementos da trilha sonora cinematográfica inexistem no filme em questão. Mas não há uma buraco, uma falta, eles estão de certa forma presentes em suas ausências, em seus silêncios. Os efeitos sonoros e seus silêncios ganham então a função de construir o discurso narrativo. E é nesse entrelaçamento entre

som, silêncio e imagem que compreendemos o silêncio como um potencializador, não apenas daquilo que silencia, mas também daquilo que soa. Os sons terminam por ganhar força ao mesmo tempo que os silêncios e, de certa forma, um intensifica o outro. E nesses silêncios acaba existindo um espaço subjetivo, que cada um irá preencher ou não da forma como preferir. Alguns questionarão: porque eles vivem assim?, há quanto tempo?, anos, semanas, dias?, porque não se falam?, não conversam?, será que vão continuar juntos?, vão continuar vivendo assim?, vão mudar?, etc. Outros assistirão ao fragmento que é apresentado sem dar tanta importância ao que veio antes ou ao que virá depois. Não avançamos nessa discussão pois não era intuito do trabalho, nos interessa no entanto salientar que a narrativa do filme é aberta e que as escolhas sonoras feitas contribuem igualmente neste sentido.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Beatriz; MÁXIMO, Antônio. **FÍSICA** : Volume único. 1. ed. São Paulo: Scipione 2001.

ALVAREZ, Mariano Gabriel. **A Estereofonia Digital**: uma abordagem sobre a técnica, o padrão e a linguagem sonora cinematográfica norte-americana no período de 1991 a 2001 Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração Estudos dos meios e da produção mediática, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2007

ALVIM, Luíza Beatriz A. M. Paisagens Sonoras de Robert Bresson: uma análise a partir dos conceitos de Murray Schafer. **Ciberlegenda**: Revista Eletrônica do programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, 2001.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

BARBOSA, Álvaro. **O Som em Ficção Cinematográfica** : análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras cinematográficas / videográficas de ficção. 2000. Website Álvaro Barbosa. Disponível em: <http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf> Acesso em: 27 mar. 2012.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o abuso** : ensaios críticos III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BENTO, Ricardo Ferreira et al. **Tratado de Otologia**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1998.

CAGE, John. **Silence: lectures and writings**. Hanover: Wesleyan University Press, 1959.

CARRASCO, Claudiney Rodrigues. **Trilha musical**: música e articulação fílmica. 1993. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 1993.

COUTINHO, Laura Maria. **Refletindo sobre a linguagem do cinema**. 2005. Disponível em: <http://madriproducoes.com.br/backup/MEC/mod_introdutorio/pdf/refletindo_sobre.pdf> Acesso em: 18 jun.2012.

CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. **A voz e o silêncio em 4'33", de John Cage**. Universidade Federal da Paraíba - PROLING/UFPB
http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem14pdf/sm14ss04_08.pdf
Acesso em: 18/01/2012

CARVALHO, Andreson. **A Percepção Sonora no Cinema**: ver com os ouvidos, ouvir com

outros sentidos. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, 2009.

COSTA, Cláudio da. **Cinema brasileiro (anos 60 e 70)** : Dissimetria, oscilação e simulacro. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000.

COSTA, Fernando Morais da. **O Som no cinema brasileiro**: revisão de uma importância indeferida. 2006. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2006.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FIRMINO, Joaquim. **Elementos de Áudio** - Manual Básico INUAF – técnicas de captação áudio, 2007. Disponível em: <<http://persona.no.sapo.pt/Elementos%20audio.pdf>>. Acesso em: 12 dez. 11.

GRACINO, Paulo. Os efeitos sonoros no seriado House M.D. **GEMINIS**, Universidade Federal de São Carlos, n. 1, jul. dez. 2010 (Ficção audiovisual seriada). Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/issue/view/1>>. Acesso em: 02 dez. 2011.

HELLER, Alberto Andrés. **John Cage e a poética do silêncio**. 2008. Tese (Doutorado em Teoria Literária) - Curso de Pós-Graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=119857>. Acesso em: 30 mar. 2012.

HOLANDA, Lourival. **Sob o Signo do Silêncio**: Vidas Secas e o Estrangeiro. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1992. (Criação e Crítica, v.8).

HOLMAN, Tomlinson. **Sound for Film and Television**. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2002.

JOSÉ, Carmen Lucia; SERGL, Marcos Julio. Paisagem Sonora. In: CONGRESSO DA ANPPOM - Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, 16., 2007, São Paulo. **Anais eletrônico...** São Paulo: Universidade Estadual Paulista, 2007. Disponível em: <http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2007/index.html> Acesso em: 19mar.2012.

KOELLREUTTER, Hans Joachim. **Terminologia de uma nova estética da música**. Porto Alegre: Movimento, 1990. (Coleção Luís Cosme).

LAZZARINI, Victor E. P. **Elementos de Acústica**. 1998. Disponível em: <http://www.fisica.net/ondulatória/elementos_de_acustica.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2011.

LEME, Gerson Rios. Escutando o Cinema. **Revista Universitária do Audiovisual**, São Carlos-SP, ed. 41, out. 2011. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=145>> Acesso em: 20 out. 2011.

MANTRAS, Jean Jacques. **O som**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

MENDES, Eduardo S. A nova sonoridade do cinema em São Paulo. In: GATTI, André Piero (Org.). **O novo cinema paulista**. São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 2007, p. 44-65. (Cadernos de pesquisa).

MENEZES, Flo. **A acústica musical em palavras e sons**. Cotia: Ateliê Editorial, 2003.

PIPANO, Isaac. Além do que se vê - o som e as Paisagens Sonoras no documentário Dong, de Jia Zhang-ke. **Ciberlegenda**. Revista Eletrônica do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, 2011. Disponível em: < <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/.../413/246>> Acesso em: 18 set. 2012.

PEREIRA, Kira Santos. **Se podes ouvir, escuta: A gênese audiovisual de Ensaio sobre a cegueira**. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo – Escola de Comunicação e Artes. ECA/USP. São Paulo, 2010

RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão Sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.

ROEDERER, Juan G. **Introdução à física e a psicofísica da música**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1998.

ROSA, Guimarães. **Grande sertão : veredas**. São Paulo: Nova Fronteira, 2005.

SANTOS, Lulu; MOTTA, Nelson. Certas coisas. In: SANTOS, Lulu. **Tudo Azul**. São Paulo: WEA, 1984. 1 CD. Faixa 9.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a Paisagem Sonora. Tradução: Marisa Trench Fonterrada. Campinas: UNESP, 2001.

_____. **O Ouvido Pensante**. Tradução: Marisa Trench Fonterrada, Magda R. G. da Silva e Maria Pascoal. Campinas: UNESP, 1991.

SCHUSTER, Mariana Mignot. **A importância da participação do som na pré-produção**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social, Habilitação Realização Audiovisual) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos – São Leopoldo 2009.

SILVA, Marco Aurélio A. **Paisagem Sonora e audiovisual**. 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/29472/1/UMA-BREVE-REFLEXAO-SOBRE-A-RELACAO-ENTRE-PAISAGEM-SONORA-E-AUDIOVISUAL/pagina1.html>> Acesso em: 30 ago. 2011.

SONNENSCHN, Dave. **Sound Design : The Expressive Power of Music, Voice and Sound**

Effects in Cinema. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2001.

SOUSA, Rocha de. **Ver e tornar visível**: formulações básicas em cinema e vídeo. Lisboa: Universidade Aberta, 1992.

TOFFOLO, Rael B. Gimenes; OLIVEIRA, Luis Felipe; ZAMPRONHA, Edson S. **Paisagem Sonora**: uma proposta de análise. 2003. Disponível em:
<http://cogprints.org/3000/1/TOFFOLO_OLIVEIRA_ZAMPRA2003.pdf> Acesso em: 15 nov. 2011.

VALENTE, Heloísa de Araújo Duarte. **Os Cantos Da Voz** : entre o ruído e o silêncio. São Paulo: Annablume, 1999.

YEW DALL, David Lewis. **Practical Art of Motion Picture Sound**. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2003.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido** : uma outra história da música. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

WULF, Christoph. O Ouvido. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**. São Paulo, n. 9, mar. 2007. Disponível em:
<<http://www.cisc.org.br/revista/ghrebh9/artigo.php?dir=artigos&id=WulfPort>> Acesso em: 20 out. 2011.

WYATT, Hilary ; AMYES, Tim. **Audio Post Production for Television and Film**. Oxford: Focal Press, 2005.

FILMSOUND. **Site**. Disponível em: < <http://filmsound.org/>> Acesso em: 15 mar. 2011.