



PUC-SP

Pontifícia Universidade Católica De São Paulo
PUC-SP

Fernanda Galetti Alexandre

**O SILÊNCIO E O AUDIOVISUAL:
complexidades dos processos de criação sonora**

Mestrado em Comunicação e Semiótica

São Paulo/SP

Maio de 2024

Pontifícia Universidade Católica De São Paulo
PUC-SP

Fernanda Galetti Alexandre

**O SILÊNCIO E O AUDIOVISUAL:
complexidades dos processos de criação sonora**

Orientadora: Profa. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão

Área de Concentração: Signo e significação nos processos comunicacionais

Linha de Pesquisa: Processos de Criação na Comunicação e na cultura

Dissertação apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção de título de Mestra em Comunicação e Semiótica, área de concentração em Processos de criação na comunicação e na cultura, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Lúcia Isaltina Clemente Leão.

São Paulo/SP

Maio de 2024

Ficha Catalográfica

Sistema para a geração automática de Ficha Catalográfica de Teses e Dissertações com dados fornecidos pelo autor



Fernanda Galetti Alexandre

O SILÊNCIO E O AUDIOVISUAL:
complexidades dos processos de criação sonora

Dissertação apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção de título de Mestra em Comunicação e Semiótica, área de concentração em Processos de criação na comunicação e na cultura, sob orientação da Prof^ª. Dr^ª. Lúcia Isaltina Clemente Leão.

Aprovada em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Dr(a). Lúcia Isaltina Clemente Leão

Prof(a). Dr(a). Mônica Rebeca Ferrari Nunes

Prof(a). Dr(a). Roseni Guimarães Correa de Moraes

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – através do Programa Suporte à Pós-Graduação IES Comunitárias (PROSUC) - processo nº 88887.695078/2022-00.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance code nº 88887.695078/2022-00.

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais por me ensinarem a Arte. À minha mãe, por colocar Retratos da Vida para assistir no videocassete e me fazer me apaixonar por Baryshnikov. Por me levar às minhas aulas de violino e sempre me estimular a aprender música em todas as esferas. Por ser essa fortaleza que só me faz querer ser uma pessoa decente. Ao meu pai pelo meu primeiro disco do Ravel e pelas noites escutando Elvis na sala de casa. Ainda lembro do cheiro do cachimbo.

Agradeço aos meus irmãos, Eduardo e Luciana, por me desafiarem a ser como eles.

Aos meus sobrinhos, Luca, Gabriel, Marina e Júlia.

À Nina, para sempre!

Meus anos de mestrado foram bagunçados... e desafiadores. A gente subestima demais nossa cabeça até perceber que não é tão simples assim. Lutar contra a depressão e o TDAH é uma batalha diária e cansativa. Mas querer provar que eu sou muito maior e que consegui, apesar delas, é imenso!

Agradeço a Vera Couto, não só pelas conversas terapêuticas, mas também pelos “estalos” em cada sessão. Agradeço ao Dr. Lucas Hortêncio, pelas consultas e por cuidar da minha cabeça! E agradeço ao meu Sensei Leonardo Leteri, por não me deixar desistir nunca e me estimular a ser a melhor lutadora que consigo. Jiu Jitsu salva vidas e com certeza me salvou!

Agradeço às minhas irmãs que a vida me deu, Dani Mônaco, Natália Beani, Talita Moraes, Vanessa Del Negri, Marília Pellegatti e Fernanda Barreira. Amo! Aos meus irmãozinhos, Thiago Alvarez e Rafael Laurenti.

A cada profissional com quem tive a imensa oportunidade de trabalhar e partilhar nesses 22 anos de carreira.

Agradeço à minha orientadora e mestra, Lúcia Leão. Obrigada, obrigada e obrigada! Por tudo. Pela paciência, pelas lições, por me estimular a estar sempre em busca do novo. Pelas trocas de dicas de séries e filmes! É difícil demais colocar a sua importância em palavras. Obrigada! Às professoras Roseni e Mônica por toparem encarar essa jornada comigo.

Aos meus colegas Marisa Francisca, Gabriel Augusto, Victor Gabriel, Danielle Galvão, Bia Couto, Denise Homsí, Melissa França, Carlos Barnak e Paula Mantovani. Agradeço também aos meus colegas do grupo de estudos Interlab21 CCM. Aprendi demais com cada um de vocês!

Agradeço à PUC e à CAPES, por possibilitarem a realização da minha pesquisa.

À minha querida revisora, Marilu Tassetto.

Ao meu querido amigo André Carvalho, por toda a ajuda no pré-projeto e por todo o estímulo e “empurrão” para realizar este sonho. Saiba que sua importância foi imensa!

A todos os professores do programa que me permitiram aprender durante nossas reuniões mensais da RD.

Agradeço aos meus mestres!! Villeneuve, Spielberg, Godard, Bergman, Sofia Coppola, Hitchcock, Scorsese, Tarantino, Wright, Kieslowski, Glauber, Meirelles, Muylaert, Furtado, Coutinho, Ben Burtt, Walter Murch, Thelma Schoonmaker, Zbigniew Preisner, John Williams, Morricone, Jóhannsson, Ritcher, Isabelle Ruppert, Harriet Andersson, Liv Ullman... Todos e todas que me inspiraram e nutriram o meu amor pelo cinema. Por me fazerem entender a pluralidade da Arte e sua infinitude. Por me impedirem de piscar os olhos e tapar os ouvidos. Esta dissertação está longe de ser algo que represente a imensidão do que cada artista do cinema nos deu, mas é a minha forma de seguir com suas histórias.

Viva o cinema!

“All right, Mr. DeMille, I'm ready for my close-up.”

“O cinema é um modo divino de contar a vida.”
Federico Fellini

RESUMO

ALEXANDRE, Fernanda Galetti. **O Silêncio e o Audiovisual:** complexidades dos processos de criação sonora. Orientação: Profa. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão. 2024. Mestrado *Stricto Sensu* em Comunicação e Semiótica. Área de concentração: processos de criação na comunicação e na cultura. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, 2024. 100 p. Bolsa de Mestrado da CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, Brasil. Número do Processo: 88887.695078/2022-00.

No contexto dos estudos da comunicação que investigam as relações entre som e narrativa, na linha de pesquisa em processos de criação e na cultura, a presente dissertação de mestrado busca investigar como o silêncio pode ser compreendido como complexidade e elemento protagonista nas narrativas fílmicas. Entendendo o papel comunicacional dos ambientes sonoros na linguagem cinematográfica, objetiva-se refletir como cineastas e desenhistas de som são capazes de explorar o silêncio criativamente, de modo a transformá-lo em protagonista na construção da narrativa e das personagens. Para isso, serão explorados diferentes fenômenos comunicacionais presentes nos estudos de casos selecionados. A pesquisa, que tem como foco principal compreender as complexidades nos processos de criação na linguagem do cinema através do método da curadoria, é fundamentada nas metodologias de Lucia Leão e Michel Chion. A fundamentação do som e do silêncio como processo criativo tem como base teórica o desenhista de som Walter Murch. Para os estudos dos paradigmas da complexidade, serão usadas as teorias de Edgar Morin, além dos estudos do imaginário de Gilbert Durand investigados pelos professores Rogério de Almeida e Marcos Ferreira-Santos, possibilitando o aprofundamento nos modos de interpretação fílmica. A investigação do som e dos usos do silêncio no cinema visa também contribuir para o enriquecimento acadêmico na criação e produção de conteúdos dos audiovisuais.

PALAVRAS-CHAVE

Desenho de Som, Narrativa Cinematográfica, Paradigmas da Complexidade, Processos de criação, Silêncio.

ABSTRACT

ALEXANDRE, Fernanda Galetti. **Silence and the Audiovisual**: the complexities of sound design processes. Supervisor: Prof. Dr. Lucia Isaltina Clemente Leão. 2024. Dissertation (Master's degree) *Stricto Sensu* - Communication and Semiotics. Master's Scholarship CAPES, Coordination of Superior Level Staff Improvement, Brazil: Finance Code 88887.695078/2022-00. Faculty of Philosophy, Communication, Languages and Arts at the Pontifical Catholic University of São Paulo - PUC-SP, 2024. 100 p.

In the context of the field of communication, and within the line of research on creative processes in communication and culture, this master's thesis aims to contribute to the understanding of the complexities of the role of silence in audiovisual sound design. The dissertation begins by presenting a mapping of the meanings of silence in culture, film theories, arts, and literature, and dialogues with the thoughts of Chion, Cage, Murch, among others. To deepen the understanding of the complexities of silence in cinematographic language, we conducted an exercise in selection, editing, and curatorship in the format of a video essay. The experimentation, developed using Leão's method of cartography of imaginaries, allowed us to unveil different types of silence in cinema, and as a result, we proposed a typology. We then undertook a case study of a film, focusing on sound design and the importance of silence. Finally, we organized a series of notes on the teaching of sound creation processes and the uses of silence in cinema, aiming to establish bridges between theories, critical analysis, audiovisual production, and the expansion of perception and knowledge on the subject. Among the results achieved in the research, we list: a revision of the concept of silence in culture and imagination; curating uses of silence in cinema; a typology of dominances of silence in the audiovisual; and the proposition of principles for thinking about the teaching of sound design and practical applications of silence.

KEYWORDS

Sound Design, Cinematic Narrative, Complexity Paradigms, Creation Processes, Silence.

Sumário

Introdução	14
Capítulo 1 – Introdução: Revendo os fundamentos da proposta curatorial	35
1.2 O projeto curatorial.....	35
1.3 Materialidades do silêncio	37
1.3.1 Raging Bull.....	37
1.3.2 Drive	40
1.3.3 The Zone of Interest	42
1.4 Silêncio relacional	45
1.4.1 1917	45
1.4.2 Vá e Veja	47
1.4.3 Blonde.....	49
1.5 Silêncio simbólico	50
1.5.1 Gravity	51
1.5.2 A Princesa e o Guerreiro	53
1.5.3 Gritos e Sussurros.....	54
1.5.4 O silêncio simbólico no Ma em A Viagem de Chihiro	57
Capítulo 2 – Análise do filme A Chegada	60
2.1 Dados técnicos e descritivos.....	61
2.1.2 Sinopse.....	62
2.1.3 A trilha sonora	63
2.1.4 Efeitos sonoros	64
2.1.5 Composição sonora.....	65
Capítulo 3 – Processos de criação sonora	73
3.1 Processo de criação.....	73
3.2 A importância do repertório na formação do desenhista sonoro.....	75
3.3 A tarefa do desenhista de som	77
3.4 Diferentes formas de composição.....	78
3.5 Composição sonora na publicidade	83
3.5 Pensando as etapas de produção e criação.....	85
3.6 A realidade do mercado audiovisual brasileiro	87
Considerações finais	90
Referências.....	94

Lista de figuras

Figura 1. Odile (Anna Karina), Arthur (Claude Brasseur) e Franz (Sami Frey) estão sentados em silêncio. Fonte: frame do filme Bando à Parte.	20
Figura 2. Em plano geral, vemos uma mulher tentando se levantar para desligar a televisão enquanto seu filho está caído no chão. Fonte: frame do filme Violência Gratuita.....	20
Figura 3. Helicópteros avançam em direção aos vietcongues ao som da Cavalgada das Valquírias, Richard Wagner. Fonte: frame do filme Apocalypse Now.....	26
Figura 4. O quadro é constituído pelos lutadores Sugar Ray e Jake LaMotta, um frente ao outro encarando-se. LaMotta está encostado nas cordas, enquanto Ray se prepara para atacá-lo. Fonte: frame do filme Raging Bull (1980).	38
Figura 5. Em plano americano, Sugar Ray é visto de frente avançando em direção a LaMotta através do seu ponto de vista. Fonte: frame do filme Raging Bull (1980).	38
Figura 6. Jake LaMotta é visto de frente em plano médio pelo ponto de vista de Ray. Fonte: frame do filme Raging Bull.....	38
Figura 7. Após Ray ter desferido um soco em LaMotta, podemos ver suor e sangue sendo jorrados. Fonte: frame do filme Raging Bull.	38
Figura 8. Neste frame, acompanhamos os juízes e espectadores atingidos pelo sangue de LaMotta. Fonte: frame do filme Raging Bull.	39
Figura 9. Neste quadro, observamos o terceiro elemento olhando para o Motorista, enquanto Irene olha para baixo. Fonte: frame do filme Drive.....	41
Figura 10. Em plano americano, vemos o Motorista afastando Irene para o canto do elevador. Fonte: frame do filme Drive.....	41
Figura 11. O Motorista beija Irene em primeiro plano. Fonte: frame do filme Drive.	41
Figura 12. Em contra-plongée, o Motorista agride o terceiro elemento. Fonte: frame do filme Drive.	41
Figura 13. Com olhar arrependido, o Motorista olha para Irene. Fonte: frame do filme Drive.	41
Figura 14. Irene, já do lado de fora do elevador, olha assustada para o Motorista. Fonte: frame do filme Drive.	41
Figura 15. A esposa de Höss observa o jardim da casa ao lado de sua mãe. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	43
Figura 16. Höss, apoiado no gradil de sua varanda, observa o jardim da casa. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	43
Figura 17. Uma mulher varre o chão da câmara de gás. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	43
Figura 18. Uma mulher limpa o forno do crematório. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	43
Figura 19. Uma mulher aspira o chão de uma sala. Ao fundo uma vitrine com roupas usadas pelo prisioneiros. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	43
Figura 20. Mulheres limpam os vidros das vitrines que guardam os objetos usados pelos prisioneiros. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	43
Figura 21. Ao fundo, funcionários limpam um salão com vitrines. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.....	44
Figura 22. Através de um vidro podemos ver sapatos que foram usados pelo prisioneiros. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	44

Figura 23. Um funcionário aspira o chão de um corredor. As paredes estão repletas de fotos emolduradas das vítimas do campo de concentração. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	44
Figura 24. Ao fundo vemos Höss caminhando em um corredor de um prédio. Fonte: frame do filme The Zone of Interest.	44
Figura 25. Foto captada no set de filmagem do filme 1917. Crédito: François Duhamel.	46
Figura 26. Schofield recosta em uma árvore ao lado de seus companheiros enquanto escuta um soldado cantar. Fonte: frame do filme 1917.	47
Figura 27. No quadro, soldados apontam uma arma na cabeça de Florya enquanto posam para uma foto. Florya olha amedrontado para a câmera. Fonte: frame do filme Vá e Veja.	48
Figura 28. Vemos quadro com a fotografia de Adolf Hitler caído sobre uma poça d'água. Fonte: frame do filme Vá e Veja.	49
Figura 29. Florya encara o quadro que está no chão em plano contraplângée, enquanto lágrimas escorrem no seu rosto visivelmente abatido. Fonte: frame do filme Vá e Veja.	49
Figura 30. Vestida de branco, Marilyn está sobre uma saída de ar. Seu vestido voa mostrando parte de sua calcinha. Homens a observam e a fotografam de perto. Fonte: frame do filme Blonde.	50
Figura 31. Em plano zenital, vemos dezenas de homens avançando sobre Marilyn. Fonte: frame do filme Blonde.	50
Figura 32. Nesse quadro vemos a Terra e o Sol por trás dela. Fonte: frame do filme Gravity.	51
Figura 33. Dra. Stone, dentro de uma cápsula, se despe do trake espacial. Fonte: frame do filme Gravity.	51
Figura 34. Dra. Stone flutuando dentro da cápsula. Um cabo simula um cordão umbilical enquanto ela está em posição fetal. Fonte: frame do filme Gravity.	52
Figura 36. Debaixo do caminhão, Bobo segura a cabeça de Sissi tentando ajudá-la a respirar. Fonte: frame do filme A Princesa e o Guerreiro.	54
Figura 35. Sissi está no meio da rua, paralisado, segundos antes de ser atingida por um caminhão. Fonte: frame do filme A Princesa e o Guerreiro.	54
Figura 37. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	Erro! Indicador não definido.
Figura 38. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	Erro! Indicador não definido.
Figura 39. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	Erro! Indicador não definido.
Figura 40. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	Erro! Indicador não definido.
Figura 41. Agnes está deitada como um bebê no colo de Anna que simula a amamentação. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	56
Figura 42. A três irmãs caminham pelo jardim de sua casa acompanhadas de Anna. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	57
Figura 43. Vemos Agnes sentada no balanço. Fonte: frame do filme Gritos e Sussurros.	57
Figura 44. Chihiro olha através da janela do trem. Fonte: frame do filme A Viagem de Chihiro.	59
Figura 45. Quadro de uma paisagem. Fonte: frame do filme A Viagem de Chihiro.	59
Figura 46. Chihiro e Kaonashi (Sem-Face), estão sentados no banco do trem. Fonte: frame do filme A Viagem de Chihiro.	59
Figura 47. Dra. Louise Banks, interpretada pela atriz Amy Adams. Fonte: frame do filme A Chegada.	60
Figura 48. Dra. Louise Banks cuida de sua filha. Fonte: frame do filme A Chegada.	66
Figura 49. Num corredor vazio de hospital, Louise caminha. Fonte: frame do filme A Chegada.	66

Figura 50. Louise está numa sala de aula. Fonte: frame do filme A Chegada.....	67
Figura 51. Louise está em sua casa olhando pela porta de vidro. Fonte: frame de A Chegada.....	67
Figura 52. Uma das 12 naves (conchas) pousa numa cidade norte-americana. Fonte: frame de A Chegada.....	68
Figura 53. Dra. Louise ensina a língua inglesa aos heptápodes. Fonte: frame do filme A Chegada.....	69
Figura 54. Uma equipe ocupa o espaço da concha. Fonte: frame do filme A Chegada.	70
Figura 55. Louise e Ian tentam contato com o heptápodes. Fonte: frame do filme A Chegada.	70
Figura 56. Louise está dentro da concha, conversando com Costello. Fonte: frame do filme A Chegada.	71
Figura 57. Neste frame, conseguimos ter a dimensão do heptápode e seu ambiente. Fonte: frame do filme A Chegada.	71
Figura 58. Imagem da sombra de Alfred Hitchcock em perfil, sobre uma tela branca com seu desenho em caricatura também em perfil. Fonte: frame da série Alfred Hitchcock Apresenta.....	76
Figura 59. Em primeiro plano, a personagem Michel Poiccard, interpretado por Jean-Paul Belmondo, fuma um charuto enquanto dirige. Fonte: frame do filme A Cossado.....	78
Figura 60. Marion Crane, interpretada por Janet Leigh, no chuveiro do hotel Bates, após ser assassinada. Fonte: frame do filme Psicose.....	78
Figura 61. Beatrix Kiddo e Ellen Driver lutam em Kill Bill 2. Fonte: frame do filme Kill Bill 2.	80
Figura 62. Ellen Driver tem a cabeça mergulhada em um vaso sanitário. Fonte: frame do filme Kill Bill 2.....	80
Figura 63. Em primeiríssimo primeiro plano, Ellen Driver encara Beatrix Kiddo. Fonte: frame do filme Kill Bil 2.	80
Figura 64. Em primeiríssimo primeiro plano, Beatrix Kiddo encara Ellen Driver. Fonte: frame do filme Kill Bil 2.	80
Figura 65. Em plano geral, Ellen Driver empunha sua espada contra Beatrix Kiddo. Fonte: frame do filme Kill Bil 2.....	80
Figura 66. Beatrix Kiddo segura a espada que Bud havia roubado. Frame do filme Kill Bil 2.	80
Figura 67. Soldados se aproximam da praia de Omaha e são alvejados por inimigos. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.	81
Figura 68. Dentro d'água, um soldado mergulha no próprio sangue. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.	81
Figura 69. Um soldado grita na intenção de atacar o inimigo. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.	81
Figura 70. Em primeiro plano, observamos o capitão Miller, atônito, enquanto ao fundo vemos um barco e soldados com o corpo em chamas. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.	81
Figura 71. Através da mira de uma arma, vemos os soldados sendo atacados enquanto tentam passar pelas trincheiras. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.....	82
Figura 72. Em plano médio, um soldado se esconde atrás de uma trincheira junto de seus companheiros. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.....	82
Figura 73. Ellen Ripley, interpretada por Sigourney Waever, veste um traje espacial. Fonte: frame do filme Alien, O Oitavo Passageiro.	82
Figura 74. Uma menina segura na mão um Doritos Wasabi mágico. Fonte: frame da propaganda Doritos Wasabi.....	83

Figura 75. Um monstro ataca uma cidade. Fonte: frame da propaganda Doritos Wasabi.....	83
Figura 77. Uma menina representada na estética de mangá segura um pacote de Doritos.	84
Figura 76. Um Doritos sabor Wasabi nada sobre outros Doritos. Fonte: frame da propaganda Doritos Wasabi.....	84
Figura 78. O paciente está parado em frente a uma tela que indica o tempo de chegada do próximo trem. Fonte: frame do filme Instant Doctor.....	85
Figura 79. O paciente para em frente à cápsula médica, curioso. Fonte: frame do filme Instant Doctor.	85
Figura 80. O paciente recebe o diagnóstico de câncer pela máquina. Fonte: frame do filme Instant Doctor.	85
Figura 81. Em plano geral, o paciente está distante e sozinho na estação. Um lettering na tela diz: “A inovação é incrível. Até que não seja”. Fonte: frame do filme Instant Doctor.....	85

Lista de quadros

Quadro 1. Características do pensamento complexo como eixos de investigação hermenêutica.....	29
---	----

Introdução

Esta dissertação de mestrado explora o papel do silêncio no processo de criação do desenho sonoro no audiovisual, dentro do campo da comunicação e da cultura. Inicialmente, mapeamos os sentidos do silêncio em relação às teorias do cinema, às artes e à literatura, dialogando com autores como Chion, Cage e Murch. Para aprofundar nossa compreensão, utilizamos o formato de vídeo ensaio, seguindo o método de cartografia de imaginários de Leão. Isso revelou diferentes tipos de silêncio no cinema e resultou em uma tipologia. Em seguida, realizamos um estudo de caso focado na importância do silêncio no desenho sonoro. Por fim, discutimos o ensino desses processos e do uso do silêncio no cinema, buscando integrar teoria, análise crítica e prática audiovisual para ampliar o conhecimento sobre o tema.

A pesquisa parte da ideia de que, nos processos de criação do som para o audiovisual, o silêncio tem função primordial quando se conta uma história e pode atuar de várias maneiras e adquirir diferentes significados.

Desta forma, é possível entender as múltiplas possibilidades do constructo sonoro a fim de moldar escutas e percepções, transformando o silêncio num potente instrumento narrativo.

Problema de pesquisa

Constantemente acompanhamos discussões que se fixam em processos tecnológicos e técnicas para se alcançar a perfeição sonora, mas temos de tomar cuidado para não nos esquecer do essencial na composição do desenho de som: o som e o silêncio.

Assim, podemos buscar nos primórdios no cinema sonoro pensamentos que ainda hoje são capazes de contextualizar a função do som e do silêncio na narrativa cinematográfica. Vsevolod Pudovkin (1893-1953), cineasta e teórico do cinema soviético, chamava a atenção para o reducionismo do uso som e sua função como instrumento mecânico em complemento à imagem, destacando a importância do seu uso como conteúdo inovador ampliando o potencial expressivo do filme. Em seu artigo de 1929, *Assincronismo Como Princípio Do Cinema Sonoro*, Pudovkin observa:

Mas existe uma grande diferença entre o desenvolvimento técnico do som e seu desenvolvimento como meio de expressão. As conquistas expressivas do som ainda estão muito atrás de suas possibilidades técnicas. [...] Nossa primeira questão é: Que novo conteúdo pode ser trazido para o cinema através do uso do som? Seria completamente falso considerar o som apenas como um dispositivo mecânico que nos permite aumentar a naturalidade da época? (Pudovkin, 1985, p. 86)

É, portanto, necessário ressaltar as complexidades do cinema sonoro e a importância do uso do silêncio como algo a ser explorado muito antes da aplicação de técnicas e tecnologias. O uso criativo do silêncio para ressaltar pontos fundamentais da narrativa faz parte de uma etapa anterior à produção, através da construção de um vasto repertório no audiovisual e de uma escuta atenta.

[...] Claro, não é o sonoro que inventa o extracampo, mas é ele que povoa e preenche o não visto visual com uma presença específica. Desde o início, o problema sonoro era: como fazer para que o som e a fala não sejam mera redundância do que se vê? (Deleuze, p. 278-279)

Deleuze também ressalta as complexidades do som e suas inúmeras possibilidades de construção da narrativa que vão muito além do simples ato de assinalar o que está na tela. O som é capaz de reproduzir o que acontece no invisível.

Produzir conteúdo audiovisual de qualidade, que comunique e aproxime comunidades de suas representações e linguagens é essencial para o enriquecimento cultural. Por isso, a extrema importância de “voltar alguns passos” e entender o primordial de uma construção sonora e do uso do silêncio como conciliador de sentidos e afetos. A linguagem do silêncio é universal.

A investigação do som e dos usos do silêncio no cinema visa contribuir para o enriquecimento acadêmico na criação e produção de conteúdos dos audiovisuais. Morin (2014, p. 19-20) ressalta a importância em inquirir o cinema de formação intelectual e como expressão cultural do homem:

A arte do cinema e a indústria do filme são apenas as partes que emergem à nossa consciência de um fenômeno que devemos tentar apreender em sua plenitude. Mas a parte submersa, a evidência obscura, confunde-se em nossa própria substância humana, ela mesma evidente e obscura, como o bater do nosso coração, a paixão da nossa alma.

O cinema é parte da cultura do homem, e, por si só, é capaz de projetar suas subjetividades, evocando sua identificação e seus afetos.

Nas abordagens referentes ao uso do silêncio no cinema, podemos destacar algumas de relevância para esta dissertação, que contribuíram para o progresso da pesquisa.

O artigo “A Representação do Cinema Sonoro¹”, de Yasmin Pires e André Villa, aborda o silêncio como um recurso artístico peculiar, podendo ser explorado na narrativa e abordado de diversas maneiras ao ser desconstruído da ideia de ausência absoluta e transformado num

¹ Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/50269>. Acesso em: 19 maio 2024.

“atributo perceptivo resultante de uma intenção ligada à ação da percepção auditiva”. O artigo foca na ideia do silêncio pela visão de John Cage.

João Henrique Tellaroli Terezani, em sua dissertação *Ouvindo vazios: os silêncios em a erva do rato e Cleópatra de Júlio Bressane*², apresenta o silêncio pela perspectiva do professor e pesquisador canadense da Carleton University, Paul Thebérge,

cujo teor ensaístico estimulou nossa pesquisa ao compartilhar de questionamentos acerca da representação do silêncio pelo cinema e também por indagar sobre métodos de análises que incluam o fenômeno como item a ser enquadrado pela nossa atenção e, principalmente, pelos nossos ouvidos no contexto do cinema. (Terezani, p. 11).

Terezani destaca o efeito do silêncio para surtir uma sensação silenciosa e pontua como Thebérge descreve sua ideia de silêncio relacional: “[...] são projetados para enfatizar momentos dramáticos em um filme, enquanto outros têm maior significado para a estrutura narrativa geral ou para a abordagem estilística da película em questão”. (Terezani, p. 62 apud Théberge, p. 60).

Portanto, Thebérge descreve o silêncio relacional como a relação que recursos cinematográficos, imagem e som, podem estabelecer dentro da narrativa.

Bernardo Marquez Alves dedica sua dissertação *Os estudos do som no cinema sonoro: evolução quantitativa, tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som cinematográfico*³, ao mapeamento e à discussão do pensamento sonoro no cinema, por meio de uma revisão sistemática que aborda a evolução qualitativa, as tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som no cinema, chamando a atenção para sua interdisciplinaridade.

O professor e pesquisador Fernando Moraes da Costa, da Universidade Federal Fluminense, se destaca nos estudos do som e do silêncio no cinema, tendo produzido artigos e textos de extrema importância como “Se pouco se diz sobre o som, quem fala sobre o silêncio nos filmes?”⁴, em que ele questiona o silêncio como parte integrante da matéria sonora de um

² TEREZANI, JOÃO H. T. 2014. *Ouvindo vazios: os silêncios em A erva do rato e Cleópatra de Júlio Bressane*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/7408/DissJHTT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 maio 2024.

³ ALVES, Bernardo M. 2013. *Os estudos do som no cinema sonoro: evolução quantitativa, tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som cinematográfico*. 2013. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-19112013-154644/publico/BernardoMarquezAlves.pdf>. Acesso em: 19 maio 2024.

⁴ COSTA, Fernando M. Se pouco se diz sobre o som, quem fala sobre o silêncio nos filmes? *Linguagens*, v. 9, n. 16, 2004. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/gragoata/article/view/33341>. Acesso em: 19 maio 2024.

filme, descrevendo-o como algo que não é a mera ausência de significação, fazendo parte de um discurso e entendendo-o como elemento importante nas narrativas. Em seu livro *O som no cinema brasileiro*, de 2008, Da Costa, objetiva reafirmar o papel desempenhado pelo som no cinema brasileiro.

Entendemos, através das pesquisas aqui apontadas, a necessidade de pautar o som como elemento individual na narrativa, podendo ser interpretado e entendido de forma exclusiva, ressaltando a importância de se levantar materiais e construir um acervo sobre este assunto. Também é possível compreender o silêncio como elemento primordial na construção sonora.

Porém, percebe-se a dissonância na hora de abordar os tipos de silêncio. De fato, é colocado como algo que possui significado. Entretanto, o que faz do silêncio parte elementar da composição sonora? Ou melhor, quais tipos de silêncio podem ser destacados como excepcionais no entendimento de uma narrativa?

Sublinhar, portanto, o silêncio e suas diferentes possibilidades destacando-o em diferentes cenas e situações possibilitou a organização em três categorias, que destacaremos no capítulo 1 desta dissertação.

Objetivos

O objetivo desta dissertação é desvelar o silêncio como fenômeno comunicacional através de diferentes tipos de leitura quando empregado numa obra audiovisual.

Ressalto que o silêncio não é a falta de ruído *per se*, mas os significados que ele carrega consigo é que o fundamentam.

Podemos repensar a forma ou as formas com o que o som e o silêncio são capazes de submergir o espectador na tela. Para isso, será necessário pensar o som e o silêncio não apenas como fenômenos físicos ou ausência de comunicação, mas como um estado de sensação sonora. Por vezes, o silêncio pode adquirir forma em meio ao caos, a narrativa pode tornar-se silenciosa mesmo com excesso de ação, ou o protagonista, para seguir sua jornada, precisa passar pelo silêncio, simbólico, para concluir sua trajetória. Claro que pode haver o silêncio em estado puro, porém ele não é em vão: traz consigo significados impossíveis de expressar através de palavras.

Portanto, o silêncio pode ser compreendido de diferentes maneiras, como estado contemplativo ou como algo que sugira angústia. O silêncio pode estar no “entre”, aquele que não preenche um espaço inexistente, mas que complementa o vazio. Ou pode significar o espaço para o que está por vir. Porém, de modo geral, o silêncio é gerador do tempo. É através dele que se pode criar uma atmosfera que vai além da imagem. De acordo com Chion, o som

dramatiza os planos, criando um sentimento de iminência e expectativa. Para Gil, “a atmosfera imaterial ou invisível, oferece uma grande diversidade de sentidos, mais ou menos abstratos e dificilmente definíveis. Ela pode ser interior e exterior. Quando a atmosfera é interior, ela manifesta-se por uma sensação que “invade” o espaço interior da pessoa” (Gil, p. 179).

O cinema sempre possibilitou ao criador manipular os sentimentos e criar os afetos desejados. O som e o silêncio fazem do diretor, assim, o grande mágico da arte da aproximação da história com o espectador. O silêncio, na forma de estado de sensações, é capaz de nos colocar em diversos lugares diferentes com uma simples ação que nos faz imergir na narrativa do filme.

Se tudo é alto, nada é alto

O progresso do desenho de som está em sintonia com o avanço de todas as outras técnicas cinematográficas, tais como montagem, fotografia, efeitos visuais e trilha sonora. A harmoniosa combinação desses elementos é de suma importância para a elaboração de uma narrativa envolvente e, por conseguinte, para a contação de uma história.

Nesse lugar desmedido das experimentações, devemos entender qual o espaço para o muito e para o quase nada. Randy Thom, renomado desenhista de som de Hollywood, diz em uma entrevista para o blogue do *site* frame.io que se tudo é alto, nada é alto. O desenhista de som precisa de espaços significativos para criar dinâmica e a sensação de que o alto tenha real impacto sobre o espectador, ao mesmo tempo que o silêncio incomode, mas não se exceda.

Não tenho nada contra um filme ficar alto por um momento ou dois ou num curto período. Eu acho que isso é pertinente, mas se você tem uma sequência que é muito alta por 20 ou 30 minutos, você esqueceu como é ficar quieto e então nada parece alto porque tudo é alto. (Thom, 2021. *Tradução nossa*)

Já para Murch, o som tem grande capacidade de se descolar de todo o contexto do que está na tela, alcançado lugar no imaginário que vai além do visual:

Idealmente, para mim, o filme sonoro perfeito tem zero faixas. Tenta-se levar o público a um ponto, de alguma forma, em que ele possa imaginar o som. Ouvem o som nas suas mentes e, na verdade, não está de todo na banda sonora. Esse é o som ideal, aquele que existe totalmente na mente, porque é o mais íntimo. Lida com a experiência de cada pessoa, e é obviamente da mais alta fidelidade imaginável, porque não está a ser traduzido através de qualquer tipo de meio. (Walter Murch. *Tradução nossa*)

Assim, buscar o espaço do silêncio e dar ao espectador a oportunidade de preenchê-lo transforma a experiência fílmica em algo muito mais pessoal e afetuoso.

O silêncio pensante

O silêncio no cinema não é somente a ausência de algo, mas, principalmente, um estado de sensações provocadas sonoramente e propositalmente, tentando-se alcançar um lugar na imaginação do espectador.

O silêncio pode ser interpretado de diferentes formas numa narrativa, podendo preencher um espaço que nenhum outro elemento é capaz. Deste modo, pensar o silêncio não como uma espécie de objeto tátil e facilmente reconhecível, mas como uma peça essencial composta sonoramente para se contar uma história e elevar a emoção do espectador a um novo degrau, nos traz novas possibilidades de interpretá-lo e elevá-lo a um grau ainda maior no impacto de uma obra cinematográfica. O silêncio tem o poder de nos imergir na cena.

Para escapar dos modos comuns de figurações do silêncio, alguns autores fazem-se necessários nesta contribuição. Autores que nos conduziram a diferentes visões do cinema e suas infinitas possibilidades de levar o espectador muito além do que está nas telas. O cinema como arte direta de diálogo mútuo entre o criador, o espectador e o crítico.

Em 1964, Godard, em seu filme *Bando à Parte* (*Bande à Part*), exhibe uma cena em que as personagens fazem um minuto de silêncio num café tumultuado, apenas por não terem nada a dizer: “se não há nada a dizer, então façamos um minuto de silêncio”. Godard emudece a cena! Nada mais é ouvido. O silêncio dura intermináveis 36 segundos, quando Franz, interpretado por Sami Frey, diz “já é o suficiente, vou colocar uma música”, e se levanta. Godard nos coloca frente ao excesso que o cinema já trazia à época e que, hoje, é de fato dominante. Os excessos sonoros que dão pouco espaço para o lugar de entrega do espectador, ou o momento em que ele é capaz de coexistir à história que está vendo. A cena segue com a icônica dança dos três. Mesmo com a música pausando e cortando, eles continuam dançando.



Figura 1. Odile (Anna Karina), Arthur (Claude Brasseur) e Franz (Sami Frey) estão sentados em silêncio. Fonte: *frame* do filme *Bando à Parte*.

Michael Haneke, em seu filme *Violência Gratuita* (*Funny Games*, 1997), nos apresenta uma brutal jornada de horror quando dois jovens abordam uma família durante suas férias numa casa à beira de um lago, fazendo-os reféns e os submetendo-os à violência e à tortura. No ápice desse jogo perverso, o filho do casal é assassinado. A cena não é exposta, porém escutamos o som do tiro no extracampo. No corte seguinte, a câmera foca na televisão que exibe uma corrida de carro, e é somente o que escutamos: algo dramaticamente sem importância. Por longos dois minutos e meio, presenciamos apenas a angústia da mãe, de mãos amarradas se levantando para desligar a televisão. Quando o faz, ela finalmente lamenta a morte de seu filho.



Figura 2. Em plano geral, vemos uma mulher tentando se levantar para desligar a televisão enquanto seu filho está caído no chão. Fonte: *frame* do filme *Violência Gratuita*.

Ao pensar nas escolhas estratégicas para a construção sonora, o diretor consegue expor um realismo desconhecido. Ao ser pego de surpresa com o som do barulho de um tiro, o espectador automaticamente espera uma reação imediata da personagem, porém ela se mantém em silêncio.

Nas mãos de diretores como Haneke e Godard, o que presenciamos é uma desconstrução da realidade através do silêncio.

O espaço da escuta

O semiólogo Roland Barthes em seu texto *O Óbvio e O Obtuso* (1990) aborda a escuta como um processo ativo de compreensão e interpretação, desempenhando papel fundamental no universo sonoro: “ouvir é um fenômeno fisiológico; escutar é um ato psicológico” (Barthes, p. 235). Barthes trata de maneira fundamental e direta o que é o ato de escutar, sugerindo que sem a escuta atenta não há som ou silêncio. Portanto, para compreender a condição dos elementos, devemos nos atentar ao que está ao nosso redor. Escutar, assimilar e, por fim, interpretar.

Podemos também compreender o lugar da escuta como o espaço que se abre entre o som e o silêncio. É nesse espaço que atentamos ao que está por vir: o silêncio é a essência do som, como destaca Lisa Coulthard, em seu artigo “Listening to silence: the films of Michael Haneke”: “Mas mais do que a ruptura do som, é no próprio silêncio que encontramos o chamado mais alto para ouvir e o imperativo mais forte para interrogar, contemplar e ressoar” (Coulthard, p. 20).

A escuta aqui é abordada como uma hermenêutica⁵, colocando seu uso como algo pessoal e intransferível, em que o som e o silêncio são interpretados e codificados. Para que isso ocorra, a escuta deve ser ativa: “escutar é pôr-se em postura de decodificar o que é obscuro, confuso ou mudo, para fazer aparecer na consciência o ‘abaixo’ do sentido (o que é vivido,

⁵ Hermenêutica é o campo do estudo que se concentra na interpretação e compreensão de textos, especialmente aqueles que são complexos ou de natureza ambígua. Abrange uma variedade de abordagens e métodos interpretativos utilizados em diversas disciplinas, como filosofia, teologia, direito, literatura e ciências sociais. Esses métodos visam desvendar o significado subjacente de textos e discursos, levando em consideração o contexto histórico, cultural e linguístico, bem como as características do autor e do leitor. A hermenêutica busca compreender não apenas o que foi dito, mas também o que isso significa para quem o disse e para quem o ouve, reconhecendo a natureza dinâmica e subjetiva do processo interpretativo. “Como cada individualidade é uma manifestação do viver total, cada um traz em si um mínimo de um dos demais, estimulando a adivinhação por comparação consigo mesmo. Assim, no contato interpretativo com a individualidade do autor, transformo-me num outro ao mesmo tempo em que o transformo em um eu”. (Ferreira-Santos, Almeida, p. 109)

postulado, internacionalizado como escondido)” (Barthes, p. 239). Ou seja, o som e o silêncio podem ser vistos como códigos a serem decifrados.

John Cage, compositor, teórico musical, escritor e artista experimental norte-americano do século XX, conhecido por suas contribuições inovadoras para a música contemporânea e a arte conceitual, foi uma figura central no movimento da música experimental, explorando ideias como o acaso, o silêncio e a aleatoriedade em suas composições.

Em 1951, Cage visitou a câmara anecoica da Universidade de Harvard, uma sala especialmente projetada para conter qualquer tipo de reflexão ou refração, vindas do ambiente externo ou interno. Essa experiência o inspirou a criar sua obra “4'33””, na qual o músico permanece em silêncio por quatro minutos e trinta e três segundos, durante os quais só é possível escutar os ruídos que o cercam, posto que dentro da câmara ele entende que o silêncio não existe, quando percebemos nosso próprio corpo. Essa experiência o levou a refletir sobre a natureza do som e a explorar ideias como o silêncio, o acaso e a relação entre som e ambiente: “Eu estou aqui, e não há nada a dizer. Se há entre vocês aqueles que querem chegar a algum lugar, pode se retirar a qualquer momento. O que nós precisamos é de silêncio; mas o que o silêncio precisa é que eu continue a falar” (Cage, Conferência Sobre Nada, 1959).

Cage afirmava que a escuta deveria ser uma prática ativa e consciente. Para ele “todo som é música”. Assim, defendia a ideia de que não deveríamos apenas ouvir os sons convencionais, como notas musicais ou melodias, mas também os sons do ambiente, os ruídos cotidianos e até mesmo o silêncio. Além disso, Cage enfatizava a importância de estarmos abertos à experiência sonora, sem julgamento ou expectativas preconcebidas. Ele encorajava as pessoas a ouvirem atentamente o que está acontecendo ao seu redor e a apreciarem a variedade de sons que o mundo oferece.

Michel Chion, compositor e teórico francês especializado em cinema e mídia sonora, é conhecido por suas contribuições significativas para o estudo do som no cinema e na mídia audiovisual em geral. Suas obras, como *A Audiovisão*, exploram profundamente a relação entre som e imagem, além de abordar conceitos como *design* sonoro, linguagem cinematográfica, psicoacústicas e percepção auditiva e visual. O autor defende a ideia de que o silêncio não é apenas ausência total de som, mas, sim, ausência de sons expressivos. Ele observa que o silêncio pode ser particularmente eficaz para retratar estados mentais internos das personagens, como ansiedade, medo ou contemplação. É importante observar que o autor começa sua carreira como assistente de Pierre Schaeffer, compositor, engenheiro de som e teórico musical francês. Precursor da música concreta e da música eletrônica, desenvolveu o conceito que envolve a manipulação de sons gravados em vez de notas musicais tradicionais. Schaeffer explorou a

natureza dos sons, suas propriedades e como eles poderiam ser organizados de maneiras novas e expressivas. Ele também fundou o Groupe de Recherches Musicales (GRM), um laboratório de pesquisa musical em Paris, onde Chion teve a oportunidade de assisti-lo e tê-lo como mentor. Entre suas obras bibliográficas, destaca-se o livro *Tratado dos Objetos Musicais*, de 1966.

Em *A Audiovisão*, Chion chama a atenção para o cinema como arte da imagem; fenômeno da ilusão audiovisual. Ele aponta a relação entre som e imagem chamando-a de “valor acrescentado”:

Por valor acrescentado entendo o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem de modo a criar a impressão definitiva, na experiência imediata ou recordada que se tem dele, de que esta informação ou expressão provém “naturalmente” daquilo que é visto e já está contido na própria imagem. O valor acrescentado é o que dá a impressão (eminentemente incorrecta) de que o som é desnecessário, que o som apenas duplica um significado que na realidade produz, quer por si só, quer por discrepâncias entre ele e a imagem. (Chion, p. 12)

Sua obra explora e sintetiza uma teoria abrangente do som cinematográfico deixando um legado sem precedentes para os estudos do cinema. Chamada de “contrato audiovisual”, ele sintetiza suas teorias desenvolvidas em suas obras anteriores tornando-as acessíveis não só aos profissionais do cinema, mas também aos seus entusiastas: “E, no entanto, os filmes, a televisão e os *media* audiovisuais em geral não se dirigem apenas à visão. Suscitam no espectador – no seu ‘audioespectador’ – uma atitude perceptiva específica que, nesta obra, propomos a *audiovisão*” (Chion, introdução).

Chion elucida como uma percepção influencia a outra e a transforma: “não vemos a mesma coisa quando ouvimos, não ouvimos a mesma coisa quando vemos” (Chion, introdução).

Deste modo, Chion categoriza a escuta em três tipos: (1) causal, (2) semântica e (3) reduzida. A escuta causal é a que se refere à maneira como interpretamos os sons em relação às suas fontes ou causas. É a escuta direta, em que reconhecemos o objeto. A escuta semântica já depende de um contexto ou situação. Ela necessita de um referencial para se chegar à compreensão dos sons em termos de seu conteúdo simbólico, cultural ou emocional. É uma escuta que pode ser subjetiva. Por fim, a escuta reduzida exige maior atenção aos detalhes, incluindo não só o som, mas também o silêncio, os intervalos. É uma escuta mais pura e atenta, que nos coloca frente às complexidades interpretativas do som. Ela é necessária para alcançar um valor afetivo: “com efeito, o valor afetivo, emocional, físico e estético de um som está associado não só à explicação causal de que falamos, mas também às suas qualidades específicas de timbre e de textura, ao seu frêmito” (Chion, p. 31).

Uma das contribuições ao entendimento da escuta que Chion nos oferece é a importância de uma escuta reduzida, que é capaz de “abrir a escuta e de afinar o ouvido do realizador, do investigador ou do técnico”, lapidando o ato de escutar. Pensando assim, numa percepção cognitiva, recebemos a informação e a transformamos.

Andrei Tarkovski, cineasta e pensador russo, ficou conhecido por suas obras que exploram temas existenciais, espirituais e metafísicos, marcadas por uma narrativa contemplativa e visualmente extasiante. O diretor também explorava a relação entre o tempo, a memória e a consciência humana desafiando as convenções narrativas tradicionais.

Em 1986 seu livro, *Esculpir o Tempo*, é publicado, no qual ele aborda o tempo como ferramenta de expressão artística. O autor atenta para o poder do cineasta em moldar e manipular o tempo de maneira única, criando uma experiência sensorial e emocional intensa para o público.

No tópico em que trata de música e sons, Tarkovski afirma que é impossível imaginar uma reprodução naturalista dos sons no mundo:

Quando os sons do mundo visível refletido na tela são removidos, ou quando esse mundo é preenchido, em benefício da imagem, com sons exteriores que não existem literalmente, ou ainda seus sons reais são distorcidos de modo que não mais correspondem à imagem, o filme adquire ressonância. (Tarkovski, p. 194)

Ele observa como o diretor Ingmar Bergman é capaz de manipular o som transformando-o ao ampliá-lo e isolá-lo de seu contexto, acentuando-o. Como no filme *Gritos e Sussurros*, que iremos analisar no capítulo 1 desta dissertação, no qual ele usa os sons das batidas dos relógios e não escutamos mais nada além disso, como o ambiente em que estão ou o que provavelmente escutaríamos se estivéssemos naquele lugar: “Acho que acima de tudo, os sons deste mundo são tão belos em si mesmos que, se aprendêssemos ao ouvi-los adequadamente, o cinema não teria a menor necessidade de música” (Tarkovski, p. 195).

Tarkovski nos provoca a pensar sobre a necessidade do excesso, questionando o porquê de haver som em absolutamente tudo o que estamos vendo ou ilustrar com música cada ação e reação uma história que pode ser contada com tempo e silêncio elevados.

Siegfried Zielinski, teórico da mídia, historiador da arte e professor alemão, ficou conhecido por suas contribuições para os estudos da mídia e da cultura. Em sua obra *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*, o autor analisa a convergência entre cinema, televisão e história da mídia, propondo uma abordagem não linear para a história da mídia, caracterizada por uma série de interrupções e transformações. Ele explora as relações entre imagem e som e as mudanças na percepção visual e auditiva que essas mídias provocam.

Segundo o autor, a audiovisão é a combinação de muitas formas de comunicação midiática que antes eram separadas, ocupando mentes e corações com as modalidades culturais-industriais.

Ele também destaca quatro arranjos de dispositivos que podem ser apontados: a produção de ilusões de movimento no espaço e no tempo com o auxílio de máquinas fotográficas; o cinema; a televisão; a audiovisão avançada, com dispositivos para armazenamento e programas para reprodução, simulação e combinação do que pode ser visto e ouvido.

Estruturando o desenho de sonoro

No tópico anterior, destacamos a importância da escuta como dispositivo básico e essencial para interpretar as complexidades do som. Agora, iremos explorar como Walter Murch, editor, diretor, roteirista e desenhista sonoro e escritor, foi fundamental para o entendimento do funcionamento do som como elemento autônomo em um filme. Criador da expressão *sound designer*, Murch propôs o método de utilização do som no espaço da sala de cinema. De forma multidimensional, é possível localizar os efeitos, diálogos, ambientes e trilha sonora de modo a gerar uma nova sensação de imersão para o espectador. Walter Murch reorganizou e reestabeleceu o modo de construir o clímax através do som.

Francis Ford Coppola, ao dirigir *Apocalypse Now* (1979), intensificou a experiência de imersão fílmica. O caos da guerra do Vietnã e o caos gerado no *set* de gravação estavam estampados nas telas dos cinemas. O longa é conhecido não só pela genialidade da direção de Coppola e das atuações dos atores Marlon Brando e Martin Sheen, mas também pelas desordens ocorridas durante as gravações e os riscos que a equipe passou nas locações.

Na cena de abertura do filme vemos uma floresta densa, aglomerada de árvores. Em seguida começa um som irreconhecível, gerado por um efeito sonoro chamado *doppler*⁶, que se desloca de um lado para o outro vagarosamente. Quando um helicóptero passa na tela, percebemos que aquele é o som da hélice do helicóptero. Em seguida, começa a tocar a música *The End*, da banda *The Doors*, ao mesmo tempo que a poeira formada pela passagem do helicóptero sobe e embaça nossa visão. Em poucos instantes, as árvores são atacadas e começam a pegar fogo rapidamente. As árvores somem na poeira, assim como o som da hélice do helicóptero. A trilha sonora domina a cena por um breve momento. Quando as hélices voltam, acompanham o tempo da música e passeiam de um canto para o outro da tela. A realidade de

⁶ Efeito *doppler*: altera a frequência sonora devido ao movimento relativo de aproximação ou afastamento entre a fonte e o observador.

um soldado é então apresentada, com cigarros, bebidas e uma arma que repousa sobre a cama ao lado dele. Com a câmera a pino e ao contrário, já percebemos as desordens desse soldado. O som da hélice passa a representar o som de um ventilador de teto que vemos sobreposto ao rosto do soldado. Ali, então percebemos a violência do lugar onde ele está. O som forte e grave da hélice representa o pouco ar que ele consegue respirar.

A guerra do Vietnã expôs os soldados norte-americanos não só aos perigos de um combate armado, mas também à falta de noção do espaço intrincado que teriam que ocupar. O desconhecido os fez se tornarem violentos e impiedosos. Invadiam vilarejos e ateavam fogo às cabanas de palha, atiravam as bombas carregadas do herbicida e desfolhante químico agente laranja, que era capaz de devastar áreas imensas de floresta, povoados e ainda expor milhares de pessoas aos seus efeitos tóxicos.



Figura 3. Helicópteros avançam em direção aos vietcongues ao som da Cavalcada das Valquírias, Richard Wagner. Fonte: *frame* do filme *Apocalypse Now*.

Murch nos ensina a praticar a escuta, fazendo-nos perceber o som de outra forma e, conseqüentemente, todo o silêncio passa a ter um significado. Num ambiente meticulosamente orquestrado por Murch, a famosa cena da batalha dos helicópteros é conjugada a uma sonoridade composta por sons de bombas e metralhadoras e a Cavalcada das Valquírias, de Richard Wagner. Na cultura ocidental, a Cavalcada das Valquírias representa não apenas uma composição musical forte e marcante, mas também expressa uma conexão com temas de guerra, mitologia e poder, tornando-se uma peça fundamental no repertório clássico e uma referência cultural amplamente reconhecida. Como se sabe, a Cavalcada das Valquírias faz parte de uma composição maior de Wagner, a ópera *Die Walküre*, segunda parte da tetralogia *O Anel do Nibelungo*. Baseada na mitologia nórdica e nas Eddas poéticas, as valquírias eram guerreiras

divinas que levavam os guerreiros mortos para o Valhalla, o espaço sagrado para onde apenas os heróis podiam ir. Essa referência ao imaginário acrescenta uma camada densa de significados mitológicos e épicos que conferem à música um sentido de vitória. Murch transforma a ópera na sirene que alerta às aldeias da aproximação dos norte-americanos. O autor também reinventa as técnicas de mixagem, separando cada parte de um helicóptero e colocando-as em diferentes fontes sonoras, transformando a sala de cinema num campo de batalha. O espectador é transportado para a ação.

Mas, para que consigamos compreender essas múltiplas camadas de sentidos, é fundamental desenvolver uma percepção acurada, pois só a escuta atenta nos permite discernir os elementos essenciais e a riqueza que o filme expressa.

Michel Chion e o silêncio no cinema

Chion aborda o silêncio em seu livro *A Audiovisão*, destacando-o não como um vazio indefinido, mas como “o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste” (p. 50). Também destaca o silêncio como o ato de fazer ouvir ruídos tênues, que não chamam a atenção e são audíveis apenas quando tudo ao redor se cala. Seria a impressão de um silêncio inquietante e anunciador.

[...] a impressão de silêncio numa cena de filme não é o simples efeito de uma ausência de ruído; só se produz quando é trazido por todo um contexto e por toda uma preparação, que consiste, no mais simples dos casos, em fazê-lo preceder de uma sequência barulhenta. (Chion, p. 50)

No capítulo “A audiovisual oca”, Chion destaca a importância do extracampo, chamando-o de *outra dimensão*, exemplificado pelas obras do diretor russo Andrei Tarkovski. Vale ressaltar a importância de Tarkovski para a experiência sonora em seus filmes, que flertam constantemente com o limite do silêncio. Deste modo, Chion aponta que há, no contrato audiovisual, uma cadência entre a ausência e o vazio.

O autor evidencia o ponto da suspensão do som, que cria a sensação de uma impressão de vazio e de mistério, cuja origem o espectador não consegue localizar, mas sente o efeito de um som sendo suprimido. Neste sentido, a suspensão “destina-se a privilegiar um momento da cena e a conferir-lhe um aspecto impressionante, inquietante ou mágico” (p. 105).

Chion chama a atenção para a capacidade de o ouvido ser mais apurado que o olho, já que, enquanto os olhos acompanham as imagens fixas que passam continuamente na tela, o

ouvido, ao mesmo tempo, precisa reconhecer uma série complexa de sons como efeitos sonoros, música, ambiente e diálogo.

[...] onde o olho se deixa rapidamente ultrapassar quando a imagem lhe mostra uma deslocação ultrabreve, contentando-se - como que embrutecido - em notar que aquilo se move, sem poder analisar o fenômeno, o ouvido teve tempo de reconhecer e desenhar claramente, no ecrã perceptivo, uma série complexa de trajetos sonoros ou de fonemas verbais... [...] Inversamente, uma certa rapidez conferida à imagem parece dirigir-se ao *ouvido que está no olho*, para ser convertida na memória em impressões sonoras. (p. 107)

Assim, Chion reforça não só a importância de uma escuta atenta e apurada, construída através de estímulos sonoros, como também da potencialidade da escuta e de como o cinema pode levar o espectador a um estado imersivo sonoro.

As complexidades do silêncio no audiovisual

Edgar Morin, um dos principais pensadores contemporâneos sobre a complexidade, descreve várias características que definem esse conceito. De acordo com Morin, as principais características do pensamento complexo são:

1. Interconexão: os elementos de um sistema complexo estão interligados de maneira multilinear, ou seja, as relações entre eles não podem ser reduzidas a uma simples causa e efeito. No cinema, podemos citar o filme *As Horas* (*The Hours*, Stephen Daldry, 2002), no qual acompanhamos as histórias de três mulheres em diferentes épocas que se conectam através do livro de Virgínia Woolf, *Mrs. Dalloway*, de 1925. O silêncio imposto nas personagens pelas circunstâncias em que vivem as liga mesmo em épocas diferentes.
2. Auto-organização: os sistemas complexos têm a capacidade de se auto-organizar, o que significa que eles podem reorganizar suas estruturas internas em resposta a mudanças internas ou externas. No filme *O Resgate do Soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1999) testemunhamos a capacidade de auto-organização dos soldados num contexto de extrema adversidade. Eles se adaptam rapidamente às mudanças e formam uma unidade coesa que opera de forma eficiente e eficaz para alcançar seu objetivo comum.
3. Emergência: a complexidade muitas vezes leva à emergência de propriedades e comportamentos que não podem ser explicados apenas pela análise dos elementos individuais do sistema. Em *Sunshine: Alerta Solar* (*Sunshine*, Danny Boyle, 2007), a resposta à emergência no filme envolve uma série de ações e eventos imprevisíveis, à medida que a equipe de astronautas enfrenta uma série de desafios e obstáculos ao longo de sua jornada. Essa narrativa

ilustra como situações de crise podem provocar mudanças rápidas e dramáticas em sistemas complexos, demandando adaptação e tomada de decisões sob pressão para lidar com as consequências.

4. Incerteza e imprevisibilidade: a natureza multilinear dos sistemas complexos torna complicado prever comportamentos futuros e reações em cadeia com precisão, devido à sensibilidade às condições iniciais e às interações entre os elementos. No filme *A Chegada* (Arrival, Denis Villeneuve, 2016), a incerteza sobre as intenções dos *aliens* e o desfecho da situação cria uma atmosfera de tensão e suspense, destacando como a vida está repleta de eventos imprevisíveis e desafios desconhecidos. O silêncio é elemento crucial nessa narrativa, em que toda a atmosfera é controlada pelas dinâmicas do som e da trilha sonora.

5. Diversidade e heterogeneidade: os sistemas complexos geralmente são compostos por uma variedade de elementos e subsistemas diferentes, cada um contribuindo para a dinâmica global do sistema. *Cidade de Deus*, filme de 2002, de Fernando Meirelles, destaca a heterogeneidade da comunidade e como cada um tem seu próprio modo de lidar com suas escolhas individuais e seus destinos. A fotografia aproxima Buscapé do próprio silêncio, ao se concentrar nos detalhes que deseja captar e nas sutilezas de seu entorno.

6. Adaptação e evolução: os sistemas complexos têm a capacidade de se adaptar e evoluir ao longo do tempo respondendo a mudanças em seu ambiente ou nas condições internas. O filme *Gravidade* (Gravity, Alfonso Cuarón, 2013) ilustra a capacidade humana de se adaptar e evoluir diante de circunstâncias adversas. Após uma experiência de quase morte, a astronauta renasce.

7. Contextualidade: o comportamento e as propriedades de um sistema complexo são influenciados pelo contexto no qual ele está inserido, incluindo fatores ambientais, sociais e históricos. O filme *Um Lugar Silencioso* (Quiet Place, John Krasinski, 2018) nos leva um mundo despótico, onde o silêncio é vital para a sobrevivência das personagens e para a construção narrativa da história.

Essas características ajudam a entender como a complexidade se manifesta em diversos fenômenos, desde sistemas naturais como ecossistemas até sistemas sociais e organizacionais complexos.

Durante o processo de interpretação, que visa revelar as camadas de significado que o silêncio agrega ao filme, é necessário também adotar o pensamento complexo. Assim, no quadro 1 a seguir, exploramos cada uma das características do pensamento complexo como eixos de investigação hermenêutica que norteiam o exercício de busca de significados.

Quadro 1. Características do pensamento complexo como eixos de investigação hermenêutica

Características do pensamento complexo	Complexidades da interpretação e da busca de sentido do silêncio no cinema
1. Interconexão	A interpretação de um filme deve iniciar com o mapeamento dos elementos de um sistema complexo e de suas estruturas que permitem a interligação multilinear. No estudo sobre as complexidades do silêncio, é necessário verificar como o silêncio está presente e quais significados podem ser obtidos a partir das relações com outras sonoridades.
2. Auto-organização	A auto-organização no desenho de som refere-se à capacidade de os elementos sonoros interagirem entre si e se ajustarem de forma livre, criando uma experiência sonora coesa. A criação de paisagens sonoras complexas, onde múltiplos elementos sonoros interagem entre si, abre novas possibilidades no desenho de som, permitindo a criação de experiências sonoras mais imersivas e envolventes. É nessa manipulação sonora que o profissional deve entender seu espaço e sua capacidade de interpretação para a busca de um silêncio que faça sentido.
3. Emergência	O desenhista de som pode explorar a emergência ao manipular elementos sonoros de maneira criativa, permitindo que surjam padrões ou qualidades sonoras que não foram planejados inicialmente, mas que contribuem para a experiência auditiva geral. São os silêncios inesperados que surgem ao acaso e devem ser aproveitados.
4. Diversidade e heterogeneidade	A criatividade como artefato básico na criação sonora com o uso de diversas fontes sonoras, como instrumentos musicais, gravações de campo, sons sintéticos e manipulações eletrônicas, para produzir uma textura sonora rica e variada. Também há a sobreposição de diferentes camadas sonoras, a manipulação de dinâmicas e espacialização do som, e a criação de contrastes tonais e texturais para criar uma experiência sonora que seja dinâmica e envolvente.
5. Adaptação e evolução	A capacidade de adaptação de elementos sonoros de acordo com a cena, ambiente ou experiência que necessita transmitir, através da manipulação de volume, timbre e dinâmicas. Na evolução, trata-se de expandir as técnicas, tecnologias e abordagens criativas, podendo incluir a adoção de novas ferramentas e <i>softwares</i> de produção de áudio, a experimentação com novas formas de manipulação e síntese sonora, e a incorporação de influências e estilos musicais emergentes.
6. Contextualidade	A contextualidade no desenho de som refere-se à influência do ambiente físico, cultural, emocional e narrativo sobre a experiência sonora como um todo. Isso significa que o desenhista sonoro deve levar em conta não apenas os aspectos técnicos do som, como sua qualidade e intensidade, mas também o contexto em que esses sons serão ouvidos e interpretados.

O silêncio, compreendido como complexidade, é sempre múltiplo. O desenhista de som, ao escolher como irá incorporar o silêncio em seus processos de criação, faz uso de suas

características camaleônicas. Assim, em vários dos filmes que escolhemos no processo de cartografia do imaginário, é possível perceber que o silêncio é capaz de controlar o tempo, o ritmo, as emoções e as sensações, as dinâmicas e os contrastes de uma obra fílmica. Para entender suas peculiaridades, pensemos no silêncio como um paradigma, no qual serão analisados os conjuntos de pressupostos, conceitos e métodos que moldarão a maneira como o interpretamos.

O propósito desta pesquisa é mostrar a importância da sonoridade nos processos de criação, nos processos de recepção e de interpretação do cinema. A sonoridade, ao lado da visualidade e da narrativa, são camadas que precisam ser compreendidas em suas complexidades. Além disso, é necessário que a crítica compreenda as múltiplas possibilidades de interpretações de cada filme, momento ou ação, evitando cair em reducionismos e dualidades. Não há certo e errado numa ideia que está sendo representada, o autor é um ser autônomo, que vive das suas próprias experiências e concepções e com seu imaginário particular. O que ele irá transmitir nem sempre será o que ele espera ser recebido pelo espectador. Este receptor irá de apropriar da informação e transformá-la, moldá-la para si. E essa é a grande beleza da arte.

Através de um pensamento rizomático⁷, não linear e múltiplo, e empregando do método de cartografia de imaginários⁸, é possível abranger a visão do que o silêncio pode significar na narrativa da forma pretendida aqui.

A ideia que circunda esta dissertação é reflexionar sobre um ciclo de pensamentos e representações que funcionem como uma somatória de novos conhecimentos sobre o som e o silêncio no cinema:

o cinema é a máquina-mãe geradora de imaginários que não se circunscrevem ao irreal, mas, ao contrário, misturam, confundem o real e o irreal, ao atribuir os encantos do imaginário à realidade bem como as virtudes da realidade ao imaginário. (Morin, 2001a)

É interessante observar como Morin sugere que o cinema desempenha um papel fundamental na criação de mundos imaginários que não estão restritos ao irreal, mas que, ao contrário, fundem e confundem elementos do real e do irreal. É a capacidade do cinema de

⁷ De acordo com Gilles Deleuze e Félix Guattari, o pensamento rizomático, representa uma abordagem anti-hierárquica e não linear para a compreensão do conhecimento e da realidade. Este pensamento rejeita essas estruturas fixas em favor de uma rede interconectada e dinâmica de ideias. “O rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga” (Deleuze; Guattari, 1995, p. 32-33).

⁸ Processo de produção de conhecimento fundado no paradigma da complexidade, composto por procedimentos de seleção de objetos (curadoria) e intenso exercício de propor relações entre as imagens e objetos selecionados (Leão, 2019).

transcender fronteiras entre o real e o imaginário, criando narrativas e experiências que são poderosas e significativas para os espectadores.

O diretor de cinema, quando transforma uma imagem flutuante em estática, nos coloca num lugar além do nosso imaginário comum. Ele nos tem amenos e atentos durante a duração do filme. E, por esse tempo, um universo pode ser criado em nossa mente. Morin, ao discutir sobre os paradigmas da complexidade, explora as multiplicidades geradas a partir de uma ideia impregnada pela ação observadora do homem.

Não se trata de dar todas as informações sobre um fenômeno estudado, mas de respeitar as suas diversas dimensões; assim, como acabo de dizer, não devemos esquecer que o homem é um ser bio-sociocultural e que os fenômenos sociais são, simultaneamente, econômicos, culturais, psicológicos, etc. Dito isto, o pensamento complexo, não deixando de aspirar à multidimensionalidade, comporta no seu cerne um princípio de incompleto e de incerteza. (Morin, 2001, p. 2)

Outra questão que Morin aponta é a visão simplista e redutora da racionalidade e como esse é um mero processo lógico e linear. Segundo o autor, “somos produtores do objeto que conhecemos; cooperamos com o mundo exterior e é essa coprodução que nos dá a objetividade do objeto” (Morin, 2005, p. 111). Assim, de acordo com ele, é preciso considerar todo o universo que nos cerca: ideologias, filosofia, sociedade, psicologia.

Portanto, por meio de uma extensa pesquisa e, principalmente da construção de uma escuta atenta e apurada, foi possível observar como o silêncio é capaz de transgredir suas possibilidades através de uma intensa curadoria.

No desenvolvimento da nossa proposta curatorial, baseamos nosso estudo na fenomenologia de Charles Sanders Peirce (1839-1914), especificamente nas categorias fundamentais universais como foram propostas por ele: primeiridade, secundidade e terceiridade. Para explicitar os princípios que guiaram nossa formulação curatorial, faremos uma breve apresentação a respeito das três categorias de Peirce.

Durante sua jornada, Peirce se dedicou a compreender o raciocínio humano e, nesse processo, construiu a própria estrutura filosófica. Ele estava em busca das bases do pensamento e, para isso, desenvolveu um sistema de investigação com raízes na fenomenologia. A fenomenologia, também conhecida como faneroscopia, deriva da palavra grega *phaneron*, que significa fenômeno. Peirce define fenômeno como tudo que se apresenta à percepção e à mente, abrangendo qualquer coisa. Utilizando-se dessa abordagem, Peirce enfrentou uma das tarefas mais desafiadoras da filosofia: identificar as categorias mais universais da experiência.

Após estudos aprofundados, Peirce chegou à conclusão de que todos os fenômenos perceptíveis pela mente compõem apenas três categorias formais e universais. Essas categorias devem ser analisadas sob três perspectivas distintas: as Qualidades, os Objetos e a Mente, que ele denominou respectivamente de primeiridade, secundidade e terceiridade.

- Primeiridade: refere-se à qualidade puramente interna e imediata da experiência, como sensações, sentimentos e possibilidades.
- Secundidade: diz respeito às relações de oposição, contraste e reação, envolvendo a percepção de algo como diferente de outro ou como uma resposta direta a algo.
- Terceiridade: envolve relações mais complexas que não são imediatamente percebidas, mas são construídas através de interpretações e mediações, como símbolos, linguagem e pensamento.

Essas categorias são fundamentais para a compreensão da semiose e da natureza dos signos, conforme Peirce as desenvolveu em sua teoria semiótica. Elas são uma tentativa de entender como os signos funcionam e como o conhecimento é construído através da interação entre mente, mundo e linguagem.

Além disso, é importante destacar que Peirce desenvolveu uma abordagem complexa para entender a comunicação, que inclui três tipos de signos: ícone, índice e símbolo. Essa abordagem é frequentemente usada para analisar como os signos funcionam na comunicação, em suas diferentes linguagens, como no cinema, tema abordado nesta dissertação por meio do enfoque sobre o silêncio nessa arte.

Esta dissertação está estruturada em três capítulos.

O capítulo 1 apresenta o processo curatorial sobre a presença do silêncio no cinema, observando cenas que contextualizam os diferentes tipos de silêncio e como foram concebidos para cada ação. Organizado em três categorias principais – materialidade do silêncio, silêncio relacional e silêncio simbólico – destaca-se maneiras de interpretação do silêncio e suas complexidades.

O capítulo 2 traz uma análise aprofundada do desenho sonoro do filme *A Chegada* e o impacto do silêncio na construção da personagem principal e, portanto, da narrativa cinematográfica. Nesse capítulo, a intenção foi aprofundar cada tipo de silêncio destacado no capítulo 1, destacando suas variações e possibilidades de arranjos.

O capítulo 3 propõe compartilhar experiências e reflexões sobre os processos de criação do desenho sonoro no audiovisual e sua função multitarefas.

Acreditamos que, com esse estudo, poderemos acrescentar ao estudante e ao profissional do desenho de som uma abrangente visão da importância e de pensar o silêncio de um jeito não convencional, tratando-o de forma exclusiva. Assim, contribuir para o estímulo da construção de um repertório dilatado, fundamental na formação de um (a) cineasta e de um (a) crítico (a).

Entendemos, também, que a formação intelectual do desenhista de som é fundamental para o alimento de ideias e contextos na hora de criar sua obra.

Capítulo 1 – Introdução: Revendo os fundamentos da proposta curatorial

Neste capítulo, propomos um exercício de reflexão crítica e a proposição de um processo curatorial sobre a presença do silêncio em obras cinematográficas, destacando cenas em que o silêncio desempenha papel fundamental na construção da obra. O procedimento de constituir um projeto curatorial está embasado na proposição elaborada por Leão e Salles⁹, a respeito da discussão sobre diferentes estratégias e objetivos da pesquisa em processos de criação (2011). Segundo as autoras, é possível desenvolver três tipos de pesquisa em processos de criação:

A pesquisa em processos de criação nas diferentes mídias se desenvolve a partir de três perspectivas: a) projetos de pesquisa relacionados com processos de criação, ou seja, produção crítica por meio de diferentes expressividades midiáticas; b) pesquisa e acompanhamento crítico dos processos criativos e; c) trabalhos de curadoria que partam de propostas conceituais envolvidas com o processo de criação. Na primeira estão os textos reflexivos que acompanham o processo de criação em mídias variadas. Nesse âmbito, os criadores articulam questões e procedimentos durante o próprio processo criativo. Na segunda, o pesquisador se dedica à aplicação de teorias na observação e análise de processos criativos de outros criadores. A terceira perspectiva prevê o desenvolvimento de um recorte curatorial.

Deste modo, serão observadas cenas em contextos diversos, capazes de elucidar os diferentes tipos de silêncio e como foram concebidos para cada ação, contextualizando não somente a importância narrativa mas também a construção dramática das personagens e seus efeitos.

1.2 O projeto curatorial

Com o objetivo de compreender como o silêncio se faz presente e instiga processos de significação diversos na linguagem cinematográfica, elaboramos uma proposta curatorial que está em consonância com as três categorias Peircianas: primeiridade, secundidade e terceiridade. Assim, organizamos a presença do silêncio no cinema em três categorias principais:

- Silêncio material;
- Silêncio relacional; e
- Silêncio simbólico.

⁹ LEÃO, Lucia I. C.; Salles, Cecília A. A pesquisa em processos de criação: três perspectivas. *In*: 20º Encontro Nacional da Anpap: Subjetividade, utopias e fabulações, 2011. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011. p. 3865-3879.

Visando os objetivos deste mestrado, cada categoria de silêncio remete a uma das categorias Peircianas. Essas categorias formam a base do nosso projeto curatorial:

- a materialidade do silêncio;
- o silêncio nas relações; e
- o silêncio como símbolo.

A **materialidade do silêncio** define-o como algo tangível, uma qualidade sonora que pode ser percebida, representada e experimentada fisicamente, quer seja por seres humanos, quer seja por dispositivos e/ou instrumentos técnicos. Por essa razão, sua interpretação tende a ser mais direta, pois sua presença é facilmente detectada. Para discutir suas características fundamentais, propomos que é possível estabelecer relações e desvendar significados entre a ideia de materialidade do silêncio e a primeira categoria Peirciana, visto que a ausência de som está intimamente ligada às suas características físicas. Exemplos claros incluem a abrupta interrupção do som para dramatizar uma cena, quando o diretor deseja alterar o significado do que está sendo visto, ou, simplesmente, o completo vazio sonoro.

Aqui vale destacar que, quando mencionamos “primeira categoria Peirciana”, estamos nos referindo às escolhas do processo criativo que tecem relações entre o silêncio físico e sua representação na linguagem cinematográfica.

O **silêncio relacional** pode ser comparado ao *chiaroscuro* da arte barroca, em que a relação construída entre o contraste do som e do silêncio é capaz de reproduzir uma nova atmosfera sonora e sensorial, despertando em nós diferentes formas de receber e interpretar uma cena ou ação e nos fazendo acessar diferentes emoções.

Por fim, temos o **silêncio simbólico**, em que o impacto da ausência se faz sentir. Este silêncio possui a capacidade de comunicar-se, de transcender-se. Ele evoca desconforto, é prolongado e ao mesmo controlado. Também pode ser contemplativo como discutiremos no conceito de *Ma*¹⁰, para o qual apresentaremos um tópico único, que significa a ausência que permite que algo se manifeste através dela. Apesar de ser considerado como primeiridade Peirciana¹¹, o *Ma*, quando se refere ao silêncio numa narrativa, pode simbolizar a intencionalidade do silêncio para a quebra do tempo.

¹⁰ O *Ma* origina-se da ideia de um espaço vazio demarcado por quatro pilastras no qual poderia haver a descida e a conseqüente aparição do divino. O espaço seria, assim, o da disponibilidade de acontecer e, como toda possibilidade, o fato poderia concretizar-se ou não.

¹¹ “O *Ma*, semioticamente, pode ser considerado como um estágio pré-sígnico, pertencente à primeiridade Peirciana, isto é, anterior à existência do objeto como fenômeno. Assim, no momento em que ele se manifesta no mundo, e, portanto, adentra o reino da segundidade Peirciana, inúmeras espacialidades são construídas ao se agregarem outras semânticas, como a do entre-espaço [...]” (Okano, 2014).

É evidente que esses pilares não devem ser restritos por regras rígidas, pois, em uma mesma cena, podemos explorar diferentes significados presentes em cada uma das concepções. No entanto, é importante destacar que essas são maneiras de interpretar os silêncios, suas complexidades e como eles influenciam na narrativa cinematográfica.

Para exemplificar melhor esses modos de pensamento e interpretações, este capítulo apresenta cenas de filmes cuidadosamente selecionadas após intensa pesquisa, realizada não apenas durante meus estudos, mas ao longo de anos de apreciação e estudo do cinema. Assim, este capítulo está dividido em três subcapítulos.

1.3 Materialidades do silêncio

No projeto curatorial elaborado para a discussão sobre a categoria **materialidades do silêncio**, selecionamos cenas dos filmes *Raging Bull* (Touro Indomável, Martin Scorsese, 1980), *Drive* (Drive, Nicolas Winding Refn, 2011) e *The Zone of Interest* (Zona de Interesse, Jonathan Glazer, 2023). Nestes três exemplos, podemos perceber a agressividade de um silêncio “visível”, que nos coloca em suspensão, mas também nos avisa que está ali para nos despertar para o que está por vir. Mesmo que o resultado tenha sido algo brutal como em *The Zone of Interest*.

1.3.1 Raging Bull

Raging Bull (*Touro Indomável*), filme de 1980 dirigido por Martin Scorsese, é baseado na autobiografia de Jake LaMotta, um boxeador norte-americano que ganhou o título de campeão mundial, mas cuja vida pessoal era repleta de turbulências. LaMotta era conhecido por seu estilo agressivo no ringue e pela habilidade de resistir aos golpes dos oponentes, porém, enfrentava problemas pessoais nas relações com a esposa e o irmão.

Para discutir as materialidades do silêncio, selecionamos uma cena marcante do filme. Nessa cena, somos transportados para o ringue onde LaMotta enfrenta Sugar Ray. A cena começa com o áudio original da transmissão de rádio, anunciando o 13º *round* da luta, sincronizado com a filmagem que dura breves segundos. O silêncio completo se instaura quando LaMotta é erguido, em completo contraste com a violência dos socos de Ray, que sentimos não só através de LaMotta, mas também como espectadores. O rosto de LaMotta revela apenas provocação, sem expressão emocional visível.

Aos poucos, a cena desacelera e silencia, focando nos rostos dos personagens. Há uma suspensão da ação. Nesse momento, Scorsese nos apresenta uma certa subjetividade sonora, levando-nos para dentro da cabeça de LaMotta e guiando nosso ponto de vista. Quando Ray se aproxima para golpear LaMotta, o som retorna gradualmente através de um filtro que amplifica os sons, intensificando a agressão e os movimentos. Elementos como trovões, ondas estourando e sons de facas e aviões adicionam uma camada de tensão, enquanto o sangue jorra em quantidade exagerada.

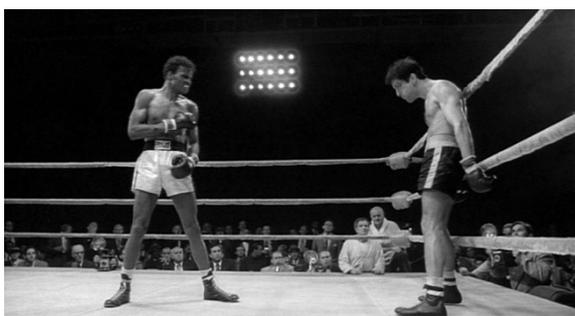


Figura 4. O quadro é constituído pelos lutadores Sugar Ray e Jake LaMotta, um frente ao outro encarando-se. LaMotta está encostado nas cordas, enquanto Ray se prepara para atacá-lo. Fonte: frame do filme *Raging Bull* (1980).



Figura 5. Em plano americano, Sugar Ray é visto de frente avançando em direção a LaMotta através do seu ponto de vista. Fonte: *frame* do filme *Raging Bull* (1980).



Figura 6. Jake LaMotta é visto de frente em plano médio pelo ponto de vista de Ray. Fonte: *frame* do filme *Raging Bull*.



Figura 7. Após Ray ter desferido um soco em LaMotta, podemos ver suor e sangue sendo jorrados. Fonte: *frame* do filme *Raging Bull*.

Destaca-se o uso de um efeito sonoro conhecido como *erie wind*, ou vento estranho, comum em situações de mistério ou suspense, adicionando um tom assustador à cena e transformando Sugar Ray em uma figura monstruosa. Essa composição sonora, combinada com a sequência de sons, que, em seguida, se tornam silenciosos, nos transporta para o meio de uma tempestade, criando um impacto emocional e sensorial no espectador, explorando diferentes caminhos dentro de seu repertório imaginativo.

A escolha da cena da luta entre Sugar Ray e Jack LaMotta se justifica pela clara evidência da materialidade do silêncio, principalmente no momento que antecede todo o

exagero gerado pela composição dos diversos sons que escutamos. Scorsese nos conduz de modo imersivo para dentro do ringue através do silêncio, e é o silêncio que nos conecta com as angústias e as dores de LaMotta. É também o silêncio que nos coloca como espectadores dessa luta, com toda a aflição de quem estava assistindo ao vivo naquele momento, pois é o silêncio que define as sensações dos espectadores ao ver o sangue de LaMotta jorrando no chão.



Figura 8. Neste frame, acompanhamos os juízes e espectadores atingidos pelo sangue de LaMotta. Fonte: frame do filme *Raging Bull*.

O silêncio desta cena demonstra como o som pode ser usado no ritmo da montagem: o que vemos é consequência do que estamos escutando; há uma certa sensação proposital de atraso entre som e imagem. Outra característica marcante é o modo como o silêncio é interrompido bruscamente pelo som. O silêncio é rasgado pela violência dos socos, do sangue jorrando e dos *flashes* das câmeras fotográficas, mesmo sabendo que, ao fundo, é possível escutar a multidão assustada e o narrador extasiado com a luta. O silêncio rompe com violência o extracampo e afunila nosso olhar para a expressão de LaMotta, permitindo que compartilhemos sua frieza mesmo estando encurralado nas cordas do ringue. Scorsese força a audiência a olhar para a tela e a prender a respiração cada vez que LaMotta é golpeado.

Em uma entrevista para a revista *Humanities*¹², em 2013, Martin Scorsese compartilha sua perspectiva sobre a importância do silêncio e do som no cinema. Ele enfatiza como a decisão da câmera em direcionar o olhar do espectador é fundamental para a narrativa visual, mas destaca que essa filosofia também é influenciada pela presença e ausência de música. O diretor enfatiza a importância do silêncio, mencionando especificamente sua experiência ao trabalhar no filme *Raging Bull*. Ele descreve como, durante a produção do filme, eles não deram muita importância aos efeitos sonoros até que o editor de som, Frank Warner, chamou sua atenção para a ausência de som em uma determinada cena. Scorsese relata como eles decidiram remover

¹² Entrevista concedida a Jim Leach. Disponível em: <https://www.neh.gov/humanities/2013/julyaugust/conversation/the-art-martin-scorsese>. Acesso em: 20 abr. 2024.

todos os sons, entrando em um estado meditativo, e então reintroduzir o som de forma impactante para enfatizar o momento dramático em questão – o desmaio no ringue. Essa abordagem ressalta a ênfase de Scorsese na importância do silêncio como uma ferramenta narrativa e na maneira como o som, quando introduzido estrategicamente, pode aprimorar o impacto emocional de uma cena no cinema.

1.3.2 Drive

Em *Drive*, filme de 2011 dirigido por Nicolas Winding Refn, o dublê de cenas chamado de *Motorista* se apaixona pela vizinha, Irene, cujo marido está prestes a deixar a prisão. De modo geral, é um filme com poucos diálogos e trilha sonora minimalista, abstrata e não diegética, composta basicamente por sintetizadores.

A cena selecionada ocorre dentro do elevador, onde o *Motorista*, ao perceber que o terceiro elemento está armado e intencionado a atacar Irene, avança sobre ele e o espanca até a morte. A cena é extremamente violenta, nos faz desviar os olhos para evitar a brutalidade mostrada e prender o ar com agonia. A fotografia e o som trabalham juntos, transitando pela impressão que Refn pretende enfatizar: a imprevisibilidade.

Refn trabalha a fotografia do filme no chamado modo quadrante¹³, em que a tela sempre está dividida em quatro partes – cima, baixo, esquerda e direita. No momento em que o *Motorista* espanca o homem, a tela é dividida em dois: cima e baixo. Quando Irene é focada, a tela é dividida em esquerda e direita, dividindo a ação entre a violência cometida pelo *Motorista* e o espanto de Irene. Enquanto o homem é espancado, o *Motorista* é focado em plano de *contre-plongée*. Nesse momento, a brutalidade da cena é brilhantemente construída com sons que gradativamente vão se somando, como numa orquestra, tornando o ataque o mais real possível.

Numa contraposição brutal, o beijo entre o *Motorista* e Irene acontece no mais absoluto silêncio. É quando a tela, até então dividida em quatro, passa a ser preenchida apenas do lado esquerdo.

¹³ The quadrante system. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wsI8UES59TM>. Acesso em: 28 abr. 2024.



Figura 9. Neste quadro, observamos o terceiro elemento olhando para o Motorista, enquanto Irene olha para baixo. Fonte: *frame* do filme Drive.



Figura 10. Em plano americano, vemos o Motorista afastando Irene para o canto do elevador. Fonte: *frame* do filme Drive.

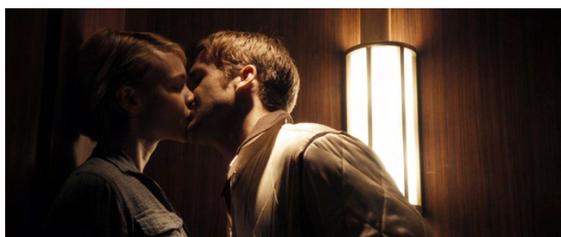


Figura 11. O *Motorista* beija Irene em primeiro plano. Fonte: *frame* do filme Drive.



Figura 12. Em contra-plongée, o *Motorista* agrediu o terceiro elemento. Fonte: *frame* do filme Drive.



Figura 13. Com olhar arrependido, o *Motorista* olha para Irene. Fonte: *frame* do filme Drive.



Figura 14. Irene, já do lado de fora do elevador, olha assustada para o *Motorista*. Fonte: *frame* do filme Drive.

O silêncio imprime peso e dramaticidade à cena, construindo uma percepção de tempo vagarosa, sufocante, de planos próximos – *close-ups* e planos detalhe – dentro de um asfixiante elevador. Quando o *Motorista* afasta Irene do terceiro elemento, a luz diminui e o silêncio rompe de vez com o baixíssimo som do elevador se movimentando. Ele a beija por longos 45 segundos, havendo apenas uma trilha incidental extremamente minimalista, de poucas e longas notas sintetizadas. Quando terminam de se beijar, a luz volta ao normal e todo o silêncio é violentamente interrompido pelo brutal ataque do *Motorista* ao homem ali parado. Nenhuma palavra é dita durante toda a cena. Ao final, Irene sai assustada do elevador sem dizer uma única palavra.

É interessante observar que, durante os momentos de não violência, a cena funcionaria muito bem sem nenhuma trilha diegética ou ruídos, que se tornam indispensáveis. O vazio determina a ação.

Refn consegue paralisar nossa respiração e nos fazer mergulhar profundamente na cena. Por quase quatro minutos somos sugados por várias sensações impostas em tão pouco tempo. O silêncio aqui é o que cadencia todas as emoções construídas pela tensão que permeia a história. O silêncio faz o tempo parar para que prestemos atenção no beijo impulsivo do casal. É também o silêncio que amplia a violência, a agressão e a raiva do *Motorista*. E é o silêncio que externaliza o medo de Irene. É essa construção que nos dá a impressão de uma realidade paralela, quando o tempo e o silêncio paralisam. No silêncio, há proteção e serenidade. O estrondo dos socos é a volta a realidade.

1.3.3 The Zone of Interest

O filme *The Zone of Interest* (Zona de Interesse), 2023, de Jonathan Glazer baseia-se na história do comandante da SS (Schutzstaffel – abreviada como SS –; em português: “tropa de proteção”) Rudolf Höss e se passa em sua casa, que fica ao lado do campo de concentração de Auschwitz, Polônia, no período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Na casa, vivem ele, sua esposa e seus cinco filhos, além dos empregados poloneses. Do lado de fora da casa, podemos escutar todas as atrocidades das forças nazistas contra o povo judeu, o som de gritos e tiros dos soldados da SS, dos trens chegando com novos prisioneiros, dos gritos de dor dos prisioneiros dentro das câmaras de gás, porém nada é mostrado, veem-se apenas os muros e a fumaça que sai pelas chaminés.

As imagens são impactantes e retratam uma casa bem cuidada, cercada por belos jardins e uma piscina. São cenas que aparentam indicar tranquilidade e uma vida perfeita. Contudo, essa visualidade é contrastada pela sonoridade que evoca todo o drama e a tragédia dos campos de concentração: “Existem, na verdade, dois filmes”, elabora Glazer, “o que você vê e o que você ouve, sendo que o segundo é tão importante quanto o primeiro, talvez até mais. Já conhecemos as imagens dos campos a partir de filmagens de arquivo reais. Não há necessidade de tentar recriá-las, mas eu senti que se pudéssemos ouvi-las, de alguma forma, poderíamos vê-las em nossas mentes” (Glazer, 2023)¹⁴.

¹⁴ Entrevista concedida para o *site* Rolling Stone em 26 de dezembro de 2023. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/the-zone-of-interest-jonathan-glazer-interview-holocaust-nazis-1234907233/>. Acesso em: 16 maio 2024.



Figura 15. A esposa de Höss observa o jardim da casa ao lado de sua mãe. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura 16. Höss, apoiado no gradil de sua varanda, observa o jardim da casa. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura 17. Uma mulher varre o chão da câmara de gás. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura 18. Uma mulher limpa o forno do crematório. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.

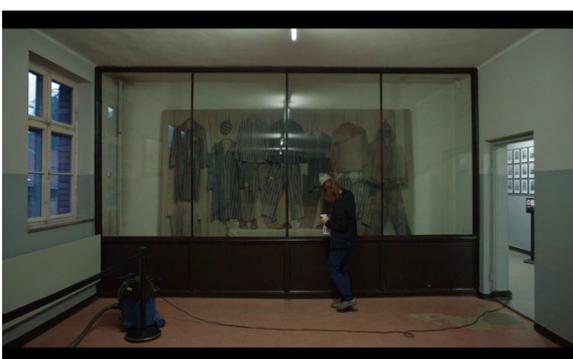


Figura 19. Uma mulher aspira o chão de uma sala. Ao fundo uma vitrine com roupas usadas pelos prisioneiros. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura 20. Mulheres limpam os vidros das vitrines que guardam os objetos usados pelos prisioneiros. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.

De fato, o que escutamos é hediondo, e o fato de vivenciarmos a rotina de uma família “comum”, que ignora tudo que está além dos muros, torna a experiência mais monstruosa. Mas assusta também quando, na metade do filme, tudo o que ocorre no campo de concentração torna-se corriqueiro. O diretor precisa nos lembrar que estamos presenciando o holocausto

judeu. Assim como na vida, nos adaptamos aos ruídos externos que nos incomoda até que nos esqueçamos deles e, assim, desapareçam.



Figura 21. Ao fundo, funcionários limpam um salão com vitrines. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura 22. Através de um vidro podemos ver sapatos que foram usados pelo prisioneiros. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura . Um funcionário aspira o chão de um corredor. As paredes estão repletas de fotos emolduradas das vítimas do campo de concentração. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.



Figura 24. Ao fundo vemos Höss caminhando em um corredor de um prédio. Fonte: *frame* do filme *The Zone of Interest*.

A cena que exploramos aqui não é a dos horrores que acontecem no extracampo sonoro, dentro do campo de concentração – que é o grande destaque do filme: uma ideia brilhante para mostrar as perversidades nazistas. Exploramos a cena final, na qual transitamos pelo que hoje se tornou o Museu do Holocausto. Essa cena nos obriga a lembrar.

A cena começa, na verdade, com o protagonista Höss andando sozinho e em silêncio pelos corredores escuros de um prédio em Berlim após uma festa. Só escutamos seus passos. Quando começa a descer as escadas, Höss sente-se mal e força um vômito. Ali, abrem-se diversas possibilidades de interpretação do que pode significar esse vômito: algum tipo de culpa começa a atormentá-lo ou simplesmente bebeu demais? Será que há espaço para o remorso diante de tanta indiferença com a dor dos judeus? Na sequência, somos transportados para dentro do atual Museu do Holocausto. Ali, acompanhamos a manutenção do espaço: vemos uma mulher varrendo o chão de um grande salão com paredes de pedra e sem janelas, em

seguida, um forno sendo cuidadosamente limpo. Aos poucos, vamos sendo apresentados aos amontoados de objetos pessoais recuperados dos prisioneiros mortos pelos soldados nazistas – sapatos, roupas, malas de viagem, muletas.

O que deve ser relevado é o cuidado com que o lugar está sendo tratado. O modo como são limpos os vidros e como dispuseram os quadros com as fotos de cada judeu que esteve ali. O silêncio toma conta, pois é antagônico aos gritos de dor e desespero. Durante todo o filme, fica clara a diferença entre a reluzente realidade alemã, limpa e colorida, e a obscura realidade do campo de concentração, suas dores e suplícios. O contraste da dor no belo e do alívio no feio.

1.4 Silêncio relacional

O conceito da curadoria de silêncio relacional, conforme apresentamos acima, refere-se a um tipo de silêncio que emerge nas relações entre sonoridades. Para esta discussão, selecionamos três obras com características bem diferentes: *1917* (1917, Sam Mendes, 2019), *Idi i Smotri* (Vá e Veja, Elem Kliomov, 1985) e *Blonde* (Blonde, Andrew Dominik, 2022).

1.4.1 1917

O filme *1917*, do diretor Sam Mendes, 2019, se passa no período da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e narra a história de dois soldados britânicos que saem em uma missão para alertar outra tropa aliada de uma possível emboscada alemã. Thomas Blake e William Schofield partem para o desafio de atravessar trincheiras abandonadas com diversas armadilhas deixadas pelo caminho, além dos riscos de encontrar soldados inimigos. Em um certo momento, Blake é morto por um soldado alemão que havia sofrido um acidente aéreo. A partir daí, Schofield deve seguir a jornada sozinho. Quando é atacado por um franco atirador, Schofield consegue matá-lo, porém a bala ricocheteia e o atinge, deixando-o desmaiado por um tempo. A história é contada em duas tomadas longas, que dividem o filme em dois momentos. O segundo período mostra o soldado Schofield após acordar do desmaio, já de noite. Neste segundo período, percebemos que ele demonstra um estado emocional diferente da primeira parte do filme. Schofield está cansado, sofreu a perda do companheiro e uma quase morte. Parece se sentir embriagado.

A construção sonora do filme é intensa e imersiva. Os *foleys*, diálogos e outros sons, captados no set de forma apurada, possibilitam que cada detalhe de passos, roupas, *props*¹⁵, respiração seja escutado. Cada reação é elevada ao máximo da realidade. O som nos coloca dentro das trincheiras, em um ambiente perverso, ao qual os soldados eram submetidos, além de nos transformar nos ouvidos de Schofield. O que ele vive nós vivemos também.



Figura 25: Foto captada no *set* de filmagem do filme 1917. Crédito: François Duhamel.

Na cena escolhida para a curadoria do silêncio relacional, Schofield acaba de atravessar um violento rio e encontra alguns soldados britânicos sentados escutando um companheiro cantar a canção *I Am a Poor Wayfaring Stranger*. É o momento de quebra do filme. Schofield acaba de viver diversas situações de quase morte, além de perder seu companheiro e precisar concluir sua missão.

A canção *I Am a Poor Wayfaring Stranger* é uma conhecida canção folclórica norte-americana, com origem possível no início do século XIX. Na versão original, escrita pelo alemão Paul Gerhardt, em 1666, a música baseia-se nos Salmos 39:12 (“Ouve, Senhor, a minha oração, e inclina os teus ouvidos ao meu clamor; não te cales perante as minhas lágrimas, porque sou para contigo como o estrangeiro, e peregrino, como todos os meus pais.”) e 119.19 (“Eu sou peregrino na terra; não escondas de mim os teus mandamentos.”). A música narra a jornada de um peregrino que viaja por caminhos árduos enfrentando desafios, mas sempre mantendo a

¹⁵ Objetos e artefatos utilizados na cena.

esperança de encontrar algum tipo de aconchego. Portanto, a escolha desta canção para a cena retrata toda a jornada de Schofield.



Figura 26. Schofield recosta em uma árvore ao lado de seus companheiros enquanto escuta um soldado cantar. Fonte: *frame* do filme 1917.

Ao avistar seus companheiros, Schofield senta-se apoiado em uma árvore e escuta o soldado que canta angelicalmente, enquanto os outros soldados ouvem silenciosamente. A cadência da música faz com que o tempo e o espaço do filme fiquem paralisados. Toda a urgência ou todo o caos são tomados pelo vácuo do silêncio, que domina a atmosfera violenta da guerra e leva o espectador a respirar e descansar junto com William. É o contraste entre a morte e a esperança. E é quando todos os soldados e todos os espectadores silenciam para escutar a voz angelical de quem canta.

1.4.2 Vá e Veja

O filme *Vá e Veja*, dirigido pelo Russo Elem Kliimov, é considerado uma das obras-primas do cinema soviético e um dos filmes mais importantes sobre a Segunda Guerra Mundial. De modo hiper-realista, Kliimov retrata, sem nos poupar, as atrocidades da Segunda Guerra Mundial. Toda a dor e a angústia estampam a tela num grafismo extremo, de cenas escuras e desbotadas, com pouca saturação, planos longos filmados com a câmera na mão, colocando-nos lado a lado com o protagonista, além de cortes bruscos e abruptos. Kliimov é capaz de nos arrastar para dentro da tela.

7.Vi quando o Cordeiro abriu o quarto selo. E ouvi o quarto Ser vivo dizer: “Venha!” 8.Vi aparecer um cavalo esverdeado. Seu cavaleiro era a Morte. E vinha

acompanhado com o mundo dos mortos. Deram para ele poder sobre a quarta parte da terra, para que matasse pela espada, pela fome, pela peste e pelas feras da terra. (Bíblia, Apocalipse de São João, Capítulo 6, versículos 7-8)

A história se passa durante a ocupação da Bielorrússia pelos nazistas e conta a perturbadora trajetória de Florya, um jovem camponês que se junta a uma unidade partidária antinazista. Abandonado pelos guerrilheiros, Florya parte em uma jornada de horror, testemunhando de perto os horrores causados pelo regime nazista.



Figura 27. No quadro, soldados apontam uma arma na cabeça de Florya enquanto posam para uma foto. Florya olha amedrontado para a câmera. Fonte: *frame* do filme *Vá e Veja*.

Propositadamente, já na primeira parte do filme, Florya sofre um bombardeio perdendo boa parte de sua audição, o que faz com que a qualidade sonora da obra vá se perdendo e dando lugar a um ruído que nos ajuda a imergir ainda mais na já hiper-realista narrativa. Outro recurso usado por Kliomov foi filmar em ordem cronológica, dando ainda mais veracidade às mudanças de aparência e expressões de Florya.

A cena selecionada ocorre já nos minutos finais do filme. Florya vê um retrato de Hitler numa poça d'água e atira nele. A partir daí, surgem cenas reais do holocausto que se misturam com a ira do garoto. O som passa a ser perturbador. Alto, ruidoso. A música *A Cavalcada das Valquírias*, de Richard Wagner, se mistura ao barulho de jatos que rasgam os céus, de pessoas gritando, dos discursos de Hitler, de notas musicais desafinadas, enquanto todo o horror volta como numa fita que é rebobinada. É a simbologia de como o mundo seria se Hitler nunca tivesse existido. São quase cinco minutos de um caos concebido. Num filme de poucos diálogos, pouca

música, sem nenhuma beleza, apenas dor e sofrimento e o escancarado do pior mal do século XX, o exagero sonoro, sinestésico e descompassado desta cena é capaz de criar um ruído tão forte que anula tudo o que vimos e nos vinga. São cinco minutos durante os quais Florya e o espectador emudecem e apreciam o silêncio que nasce do contraste do horror. Numa atmosfera inventada, Kliomov também nos provoca a inventar um novo sentimento, não nominado e talvez nunca conhecido, mas extremamente intenso e silenciado. E nos lembra que nada pode ser desfeito e todo o horror ficará em nossa memória.



Figura 28. Vemos quadro com a fotografia de Adolf Hitler caído sobre uma poça d'água. Fonte: *frame* do filme *Vá e Veja*.



Figura 29. Florya encara o quadro que está no chão em plano contraplngée, enquanto lágrimas escorrem no seu rosto visivelmente abatido. Fonte: *frame* do filme *Vá e Veja*.

1.4.3 Blonde

Andrew Dominik, junto com a atriz cubana Ana de Armas, dão vida a Marilyn Monroe no filme *Blonde*, 2022, relatando desde sua infância até sua ascensão em Hollywood.

O filme retrata a difícil relação de Norma Jeane com sua mãe e seu passado, e transita por toda sua carreira, do início como modelo *pin-up*, passando por suas relações, abusos, abortos sofridos e seu fim.

Fotografado em preto e branco e em cores, o filme move-se de forma caleidoscópica, oscilando entre passado e presente, desamparo e prazer. Marilyn era uma mulher intensa, entregue e confusa, e isso é brilhantemente expressado por Armas. O som, assim como a fotografia, move-se constantemente, inquieto, assim como o que rodeia Marilyn.

Algumas de suas famosas aparições foram reproduzidas no filme, dentre elas a icônica cena em que Marilyn, durante as filmagens de *O Pecado Mora ao Lado* (*The Seven Year Itch*, Billy Wilder, 1955), veste um vestido branco e, ao parar sobre uma grade de ventilação do metrô,

o vestido flutua mostrando suas pernas e intimidades. A cena é repleta de fotógrafos que a devoram, animalizados. Num primeiro momento, a trilha sonora toma a cena e podemos ver Marilyn sendo fotografada e se divertindo com o vento e os olhares, tudo em câmera lentíssima. Os homens a aplaudem e a desejam. Em seguida, quando o tempo volta a correr normalmente, um plano zenital revela a quantidade incontável de homens que anseiam avançar em Marilyn. Ao final da cena, podemos notar que há um incômodo em sua expressão.



Figura 30. Vestida de branco, Marilyn está sobre uma saída de ar. Seu vestido voa mostrando parte de sua calcinha. Homens a observam e a fotografam de perto. Fonte: frame do filme *Blonde*.



Figura 31. Em plano zenital, vemos dezenas de homens avançando sobre Marilyn. Fonte: *frame* do filme *Blonde*.

Marilyn sempre foi o modelo de mulher objetificada pela indústria do entretenimento, mesmo sendo uma atriz extremamente talentosa. Essa cena ilustra perfeitamente não só esse movimento de objetificação pelos homens e por Billy Wilder como também o silêncio de Marilyn perante a situação, encaixando-se onde e como a indústria a queria. Esse silêncio que toma a cena nos mostra o que é internalizado por Marilyn em contraponto ao que ela sempre demonstrou publicamente.

1.5 Silêncio simbólico

Para discutir sobre o silêncio simbólico, selecionamos os filmes *Gravity* (Gravidade, Alfonso Cuarón, 2013), *A Princesa e o Guerreiro* (Der Krieger und die Kaiserin, Tom Tykwer, 2000) e *Gritos e Sussurros* (Viskningar och rop, Ingmar Bergman, 1972). Nestes três filmes, passamos por segundos de tensão durante os quais temos de prender nossa respiração para conseguir acompanhar a ação.

1.5.1 Gravity

Gravity narra a história da Dra. Ryan Stone, uma engenheira médica que está em sua primeira missão no espaço, e do astronauta veterano Matt Kowalski. Durante uma atividade no exterior da nave, os dois são atingidos por detritos espaciais que destroem a estação espacial, deixando-os à deriva. Usando um *jetpack*, eles conseguem se aproximar de outra estação, porém Kowalski percebe que não haverá força de propulsão suficiente para alcançá-la, levando Stone ao limite e se colocando novamente à deriva. Assim, Stone se vê sozinha no espaço.

Após diversas tentativas extremas e fracassadas, Stone finalmente consegue alcançar uma cápsula que a levará de volta à Terra. A médica passa por vários momentos de quase morte, chegando a pensar em desistir e acabar com a própria vida. Talvez não haja situação de maior limite do que se ver à deriva em pleno espaço sideral.

Quando finalmente alcança a cápsula chinesa, Ryan consegue abri-la e, com muita dificuldade, entra na cápsula. Toda essa sequência é acompanhada por uma sonoridade bastante particular, uma espécie de ruído que deixa tudo ainda mais tenso e amplificado. O ruído toma conta da cena até Ryan conseguir fechar a porta da cápsula que é tomada por um silêncio absoluto. Quase sem oxigênio, ela retira o capacete e o larga flutuando, assim como seu corpo exaurido, na gravidade zero. Sua respiração dificultosa é o único elemento que escutamos. Ela domina a cena, enquanto Ryan se despe do pesado traje espacial. Aos poucos, Ryan se liberta e se deixa levar pela falta de gravidade, formando a imagem de um bebê ainda na barriga da mãe. Os cabos pendurados simulam o cordão umbilical. Ryan, finalmente está protegida.

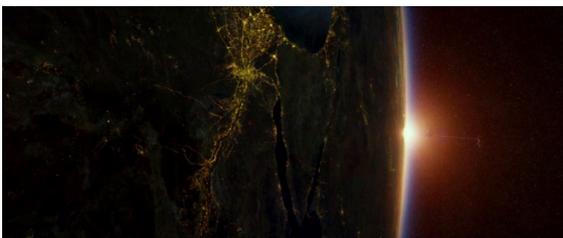


Figura 32. Nesse quadro vemos a Terra e o Sol por trás dela. Fonte: frame do filme Gravity.



Figura 33. Dra. Stone, dentro de uma cápsula, se despe do traje espacial. Fonte: frame do filme Gravity.



Figura 34. Dra. Stone flutuando dentro da cápsula. Um cabo simula um cordão umbilical enquanto ela está em posição fetal. Fonte: *frame* do filme *Gravity*.

Nessas cenas, percebemos quanto o silêncio nos controla diante da imensidão do espaço. Fisicamente, sabemos que o som não se propaga, mas nada disso importa quando queremos mergulhar nas emoções da personagem. O silêncio é o nosso lugar de conhecimento e de sensação de posse do que estamos vendo. É dessa forma que Ryan nos acalma, assim como ela também o faz. É quando Ryan encontra o silêncio que finalmente sente o alívio e renasce. Quando Ryan está sozinha e segura, o silêncio é sereno.

A clara metáfora do renascimento durante sua jornada se dá quando ela finalmente alcança um módulo espacial e se vê protegida do inóspito ambiente em que se encontrava. A partir daí, inicia-se uma imersão dentro de suas aflições. Podemos observar a desconstrução do som nesse caso: de sua respiração ofegante, quase em seu arremate, que preenche a tela e toma conta da cena, até a mais completa calma, um quase silêncio. Aqui, a personagem toma uma forma: a de um bebê dentro do útero. Daí renasce para sua próxima jornada.

O elemento narrativo do som é muito importante também porque faz parte da experiência imersiva. Como os personagens, você acaba quase sendo um terceiro astronauta, seguindo a jornada de nossos outros dois astronautas. Você pode testemunhar os personagens girando e rolando ou, às vezes, a própria câmera, porque é um terceiro personagem que está tendo essas mesmas dinâmicas. (Alfonso Cuarón em entrevista para o canal Dolby)

Gravity tem, talvez, uma das experiências sonoras mais imersivas já trazidas para o cinema. Cuarón entendeu que deveria quebrar as regras ao fazer barulho onde o som não é propagado, porém de forma arquitetada. O que escutamos são os sons dos toques, e o canal é o próprio corpo. Isso nos coloca dentro de trajes espaciais ao lado da Dra. Stone. Nós conseguimos escutar cada respiração, cada asfixia, cada espaço entre inspiração e expiração.

1.5.2 A Princesa e o Guerreiro

Em *A Princesa e o Guerreiro*, obra do ano 2000 do alemão Tom Tykwer, diretor que ficou conhecido pelo inovador *Corra, Lola, Corra*, conta-se a história de Sissi, uma enfermeira que trabalha num hospital psiquiátrico, e Bodo, um ex-soldado que cai na criminalidade.

Nesta fábula de amor, Tykwer, nos moldes de Hitchcock, mantém o suspense nas personagens revelando ao espectador todos os segredos da trama.

Sissi, após receber uma carta de uma amiga, sai numa jornada a fim de ajudá-la, quando é atropelada por um caminhão que fica sobre ela. Bodo, fugindo da polícia após roubar um supermercado, esconde-se debaixo desse mesmo caminhão e depara-se com Sissi agonizando, sem conseguir falar ou respirar. Imediatamente ele busca uma forma de socorrê-la. Faz uma traqueostomia nela e usa um canudo para tirar o excesso de sangue, chupando-o e desobstruindo a passagem de ar.

Antes de continuarmos este conto entusiasmante, faremos uma breve passagem sobre as personagens. Sissi trabalha num hospital psiquiátrico ao qual dedica praticamente toda sua vida e raramente sai para o mundo externo. Assim, o hospital é sua casa e os pacientes sua família. Ela afirma, inclusive, que o próprio pai é um dos pacientes desse hospital. Sissi tem pouca experiência de vida, passando para o espectador a sensação de ingenuidade. Ao longo do filme, somos apresentados aos seus medos e traumas. Bodo é um ex-soldado combatente da guerra do Golfo atormentado pelos impactos do conflito. Constantemente, o vemos sendo assombrado pelo passado, com comportamentos instáveis e autodestrutivos. O encontro de Sissi e Bodo os conecta de tal modo que os fazem se transformar internamente.

Durante toda a cena do acidente, Sissi angustia-se por não conseguir falar e pela dificuldade de respirar. Escutamos as vozes do seu pensamento enquanto Bodo silenciosamente a salva. Bodo não esboça nenhum sentimento diferente além do de atenção. Em certo momento, uma lágrima escorre em seu rosto e, ainda assim, mantém-se frio e concentrado.



Figura 35. Sissi está no meio da rua, paralisado, segundos antes de ser atingida por um caminhão. Fonte: *frame* do filme A Princesa e o Guerreiro.



Figura 36. Debaixo do caminhão, Bobo segura a cabeça de Sissi tentando ajudá-la a respirar. Fonte: *frame* do filme A Princesa e o Guerreiro.

A cena que se inicia com um forte impacto após uma agitada perseguição, com uma trilha sonora extasiante e ritmada de Tykwer, de repente, nos coloca num estado hipnótico. Assim como Sissi, não conseguimos falar ou respirar. Ficamos em silêncio, esperando Bodo salvá-la. Toda a agitação que acontece do lado de fora desaparece. Debaixo do caminhão, num espaço minúsculo e claustrofóbico, Sissi luta para não sufocar e, então, acontece o extremo, o inesperado. Algo que nos deixa estáticos.

Para nos manter no controle, Tykwer deixa Bodo o tempo todo em silêncio, com a respiração inalterada. Escutamos o pensamento de Sissi arrastando-se na cena, mas sem a capacidade de se inquietar. Assim, acompanhamos a angústia da enfermeira pelo seu olhar assustado, ao mesmo tempo que Bodo deixa escorrer uma lágrima de seus olhos. É a única indicação de que algo o acometeu. Bodo improvisa uma traqueostomia em Sissi, salvando-a, e nos deixa sem falar e quase sem respirar por longos 8 minutos. Ali, eles se apaixonam.

1.5.3 Gritos e Sussurros

Gritos e Sussurros, filme de 1973 de Ingmar Bergman, se passa no final do século XIX e conta a história de três irmãs, Agnes, Maria e Karin e da criada Anna.

Numa mansão repleta de carpetes e cortinas vermelhas, Agnes sofre com um câncer enquanto é cuidada pelas irmãs e pela criada. Com o desenvolver da trama, o filme revela a conturbada relação de cada uma delas com a infância, expondo as complexas relações de uma com a outra, as rivalidades e os segredos. Gritos e Sussurros é um filme extremamente denso, marcado pelo vermelho, que simboliza a vida e a morte, a dor e o amor ou, como afirmou

Bergman, o interior da alma¹⁶. O filme, assim com em outras obras do diretor, trata das angústias existenciais, do feminino e das relações familiares.

Na cena inicial, Bergman nos mostra o lugar, ermo e frio. Em seguida, foca apenas nos relógios e objetos da casa, criando um ritmo com as batidas dos ponteiros e o silêncio que assombra a enorme mansão. Os planos detalhes dos relógios se contrapõem à imensidão do lugar. Os tique-taques ecoam no espaço. Na sequência, vemos Maria dormindo numa cadeira e Agnes deitada em sua cama. O quarto é vermelho e preto e elas vestem branco.

A primeira cena evidencia a dor de Agnes. Por longos minutos, somos levados a sentir o que ela sente. Suas angústias estão estampadas na tela. Silenciosamente, Agnes tenta abrir os olhos. A dor é tanta que a voz é incapaz de se manifestar. Vemos apenas seu rosto contraído de dor e aflição.

O silêncio simboliza toda a dor e a angústia de Agnes, nenhum ruído manifestado teria um sentido tão forte. Os tique-taques dos relógios, únicos sons percebidos, perdem a intensidade e o controle do tempo. A dor de Agnes, através de seu silêncio, é o que nos atravessa.

Assim como a angústia de Agnes e sua dificuldade de respirar, o filme é asfixiante. Os enquadramentos, em primeiríssimo primeiro plano, trancam as mulheres dentro daquela casa e as impedem de se mover. Quando há gritos, eles são de flagelo. Os rostos em detalhe nos dão a dimensão da vida de cada uma daquelas mulheres.

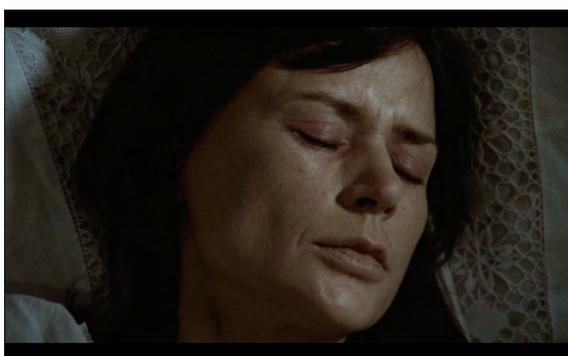


Figura 37. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.



Figura 38. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.

¹⁶ BERGMAN, Ingmar. *Imagens*. Trad. Alexandre Pastor. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.



Figura 39. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.



Figura 40. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.

Nesta sequência, observamos Agnes, em primeiríssimo primeiro plano, contorcer seu rosto em dor.



Figura 41. Agnes está deitada como um bebê no colo de Anna que simula a amamentação. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.

Na cena final, vemos Anna acendendo uma vela no antigo quarto de Agnes. Ela se senta e começa a ler o diário de Agnes enquanto a composição de Frédéric Chopin, Mazurka in A minor, Op.17/4, toma o ambiente de forma extra diegética. Em seguida, passamos a ver o que o diário descreve: as três irmãs e Anna caminhando pelo jardim, todas vestindo branco. Elas se sentam num balanço e Anna as balança vagarosamente. Agnes descreve um momento sonhado, onde não há dor, desordens e conflitos, apenas a brisa que bate em seu rosto. Enquanto acompanhamos a voz de Anna, vemos Agnes silenciosamente olhar direto para o espectador, quebrando os limites da tela.

Cochilei e senti o vento e o sol batendo em meu rosto. Não sentia nenhuma dor. As pessoas que mais amo no mundo estavam comigo, eu podia ouvi-las tagarelando em

torno de mim e sentia a proximidade de seus corpos, o calor de suas mãos. Eu cochilava, queria prender o instante e pensava: – Isto, em todo caso, é a felicidade. Não posso desejar nada melhor. Agora, durante alguns minutos, poderei viver a plenitude. E sinto uma grande gratidão pela minha vida, que me dá tanto. (Agnes, personagem do filme Gritos e Sussurros em seu diário)

A seguir, a angústia de Agnes retorna, ao mesmo tempo que a música para, deixando Anna no vazio. É como se víssemos a vida de Agnes através de seus olhos, testemunhando sua reconciliação com a vida.



Figura 42. A três irmãs caminham pelo jardim de sua casa acompanhadas de Anna. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.



Figura 43. Vemos Agnes sentada no balanço. Fonte: *frame* do filme Gritos e Sussurros.

1.5.4 O silêncio simbólico no *Ma* em A viagem de Chihiro

A obra de animação *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) dirigida pelo incomparável Hayao Miyazaki, do aclamado Studio Ghibli, é ainda hoje considerada uma das melhores animações de todos os tempos. De modo extraordinariamente lúdico, acompanhamos Chihiro numa jornada ao mundo dos espíritos. A obra critica o conflito de gerações na sociedade japonesa, o resgate dos antigos valores anteriores à Segunda Guerra Mundial e o crescimento econômico. Também faz críticas à poluição ambiental.

Chihiro está se mudando com os pais para uma nova cidade, quando eles decidem parar o carro e entrar no que se parece um parque ou um povoado abandonado. Ali, decidem comer. Enquanto isso, Chihiro sai para explorar o local e encontra o jovem Haku, que lhe diz para sair do lugar antes do anoitecer. Aos poucos, o lugar vai ganhando vida, as luzes se acendem e espíritos aparecem. Chihiro corre para os pais e se depara com eles transformados em porcos por terem comido a comida destinada aos espíritos. Haku a encontra e a leva para seu mundo, para que ela encontre uma maneira de quebrar o feitiço que tomou os pais. Ao embarcar nesta aventura, Chihiro se depara com os desafios da autodescoberta e do seu crescimento. Quando

consegue emprego numa casa de banhos termais, Chihiro tem seu nome roubado e passa a ser chamar Sen, simbolizando a morte da criança e o aparecimento da fase adulta. A obra segue a constante busca de autoconhecimento e mudança, com diversas personagens representando as práticas do mundo moderno e o distanciamento das tradições japonesas.

De aventura em aventura, Chihiro passa por situações tensas e amedrontadoras, combinadas com alguns instantes melancólicos e pouca ação. Porém, o ritmo e a narrativa do filme nos mostram vários aspectos que, delicadamente, vão nos colocando num outro estado de atenção, diferente do usual ocidental: os espaços do vazio ou intervalos, ou *Ma*, associados à ideia de equilíbrio e harmonia. Miyazaki tem o costume de entregar cenas extremamente agitadas e rápidas, cheias de ação e movimento. Porém, num dado momento do filme, ele derruba esse ritmo e nos envolve em uma sensação de paz e contemplação.

A palavra *Ma* tem origem na ideia de espaço vazio demarcado por quatro pilastras, no qual poderia haver a descida e a conseqüente aparição do divino. Portanto, a possibilidade de concretizar algo ou não. É representada pela combinação de dois caracteres, um que significa *porta* ou *portão* e outro que significa *sol*. Juntos, eles formam o ideograma do *Ma*, que remete ao entre espaço, ou a uma porta que, ao se abrir, cria um vão e é através deste vão que é possível ver o Sol. Ou seja, é um vazio que se expressa na ausência de algo, é a ausência na ausência.

門 + 日 = 間
(portão + sol)

Quando Chihiro e Kaonashi (Sem-Face) começam a viagem de trem, o filme ganha espaço contemplativo. Há uma longa pausa na narrativa abrindo espaço para a reflexão e a transformação. Numa pausa silenciosa e introspectiva, Chihiro se permite compreender o mundo de outra forma, abrindo lugar para seu desenvolvimento. Podemos acompanhar Chihiro em seu crescimento enquanto ela observa-o de fora para dentro.



Figura 44. Chihiro olha através da janela do trem.
Fonte: *frame* do filme A Viagem de Chihiro.



Figura 45. Quadro de uma paisagem. Fonte:
frame do filme A Viagem de Chihiro.



Figura 46. Chihiro e Kaonashi (Sem-Face), estão sentados no banco do trem. Fonte: *frame* do filme A Viagem de Chihiro.

Diferentemente do cinema ocidental, Miyazaki não tem medo de trazer para suas obras o espaço para o vazio: “As pessoas que fazem filmes têm medo do silêncio, por isso querem encobri-lo. Eles estão preocupados que o público fique entediado. Que se levantem para pegar pipoca” (Miyazaki, 2002).

Ao abusar do realismo impresso nas personagens em contraponto ao universo fantástico, Miyazaki é capaz de criar, em uma simples cena de uma criança comendo ou em uma viagem de trem um significado muito maior do que o que é visto. Ali, naquele momento de introspecção e ausência, é que conseguimos imergir em sua mente. É no vazio do silêncio que compreendemos o que não nos é mostrado.

Capítulo 2 – Análise do filme A Chegada



Figura 47. Dra. Louise Banks, interpretada pela atriz Amy Adams. Fonte: *frame* do filme A Chegada.

“A língua é a base da civilização. É a cola que mantém um povo unido. É a primeira arma sacada em um conflito.” (*Dra. Louise Banks, em A Chegada, 2016*)

Antes da aplicação da ciência, é preciso, primeiro, falar com o interlocutor. É o que afirma a doutora em Linguística, Louise Banks, protagonista do filme A Chegada. Sua missão é estabelecer contato e se comunicar com os seres que estão de passagem na Terra, e a língua é o meio para obter as respostas para as perguntas que todos fazem: “qual é o seu propósito na Terra?”.

A narrativa de ficção científica se concentra na exploração de conceitos científicos, tecnológicos e especulativos dentro de uma história fictícia. Os filmes de ficção científica frequentemente abordam conceitos científicos e tecnológicos avançados, têm a capacidade de criar mundos imaginativos e ambientes futuristas de uma maneira que pode ser visualmente impactante. Geralmente, exploram futuros alternativos e despóticos. Muitos dos filmes de ficção científica incluem elementos de ação e suspense para manter o público envolvido na história, além de incluírem temas universais sobre a natureza da humanidade, o destino, a moralidade, entre outros.

Porém, Villeneuve, ao adaptar o conto literário de Ted Chiang, “História da Sua Vida” (*In: História da Sua Vida e Outros Contos – Story of Your Life and Others, 1998*), opta por manter sua narrativa no campo do real. O que se passa no filme está acontecendo no presente. O pânico gerado pela chegada das doze naves, as notícias que tomam conta dos canais de televisão do mundo todo, as atitudes de cada país dão a sensação de que tudo está acontecendo naquele exato momento. As Conchas, como foram chamadas as naves espaciais, se parecem

com uma rocha gigante e, dentro delas, a tripulação parece estar em uma caverna. Não há elementos tecnológicos ou algo que faça alusão a um universo inventado. Há apenas uma grande câmara vazia e, ao fundo, uma tela branca através da qual vemos os heptápodes¹⁷.

A comunicação é um esforço recíproco; não é apenas um veículo para transmitir nossos pensamentos, mas é também um veículo pelo qual nos expomos aos pensamentos de nossos interlocutores. (Sert, p. 2. *Tradução nossa*)

Assim, podemos compreender a importância da comunicação para a qual Villeneuve chama a atenção em seu filme, em que uma falha pode pôr em risco toda a dimensão da Terra.

2.1 Dados técnicos e descritivos

A Chegada (Arrival, 2016), dirigido pelo cineasta franco-canadense Denis Villeneuve, é um filme de ficção científica baseado no conto de Ted Chiang, acima mencionado. O livro do escritor sino-americano foi vencedor do prêmio Nebula Award de melhor romance no ano de 2000 e do prêmio Theodore Sturgeon Award em 1999. A obra contempla de forma filosófica o destino da humanidade sob a ótica de uma realidade hipotética e tem como tema principal o determinismo, a natureza da comunicação e a hipótese de Sapir-Whorf¹⁸. O conto apresenta a história de uma professora universitária, doutora em Linguística, Louise Banks, que precisa aprender a linguagem dos heptápodes para poder desvendar o motivo de sua visita à Terra. A aprendizagem da linguagem escrita dos heptápodes permite pensar como eles: em vez de ver o mundo no modo de causa e efeito (causalidade), os heptápodes vivenciam todos os eventos simultaneamente, o que significa que não há futuro desconhecido em sua visão. Com o estudo cada vez mais aprofundado dessa linguagem, Louise começa a ver o próprio futuro. Ela vê o nascimento de sua filha e suas memórias até sua morte prematura.

Influenciado pelas teorias da mecânica quântica e da relatividade, Chiang tenta explorar formas alternativas de vivenciar o tempo e o futuro, indagando também sobre o imediatismo

¹⁷ Heptápodes: do grego *hepta*, *sete*, e *podos*, *pé/pata*.

¹⁸ A hipótese de Sapir-Whorf, também conhecida como relatividade linguística, sugere que a estrutura e o vocabulário de um idioma podem moldar a percepção e os padrões de pensamento de seus falantes. Essa hipótese propõe que a linguagem determine a forma como os indivíduos percebem e pensam sobre o mundo. Em outras palavras, os falantes de diferentes idiomas percebem a realidade de maneiras diferentes devido a diferenças linguísticas. No filme, Louise se vê tão envolvida com os heptápodes que chega a sonhar na língua deles.

trazido pela tecnologia, que possibilita vivenciar eventos que acontecem ao redor do mundo instantaneamente, fazendo com que a previsão do futuro não seja apenas uma ilusão.

Denis Villeneuve tem em sua filmografia obras aclamadas pela crítica como *Sicario*, *Blade Runner 2049* e a readaptação do clássico de David Lynch, *Duna Parte 1* (2021), *Duna Parte 2* (2024). A carreira do diretor tem início em 2001 com o filme *Maelström*, exibido em festivais por todo o mundo. Em 2009, lançou o controverso *Polytechnique*. No ano de 2010, dirigiu o premiado filme *Incendies*, chegando a receber indicação ao Oscar de melhor filme estrangeiro. Em 2011, *Incendies* foi nomeado um dos melhores filmes do ano. *Prisoners* teve sua estreia em no ano de 2013, recebendo o prêmio de melhor filme do Festival de Toronto e uma indicação ao Oscar de melhor cinematografia. Porém, foi em 2015 que o diretor lançou seu primeiro grande sucesso comercial *Sicario*, que recebeu indicação para a Palma de Ouro em Cannes. O filme *A Chegada* estreou em 2016, com Amy Adams e Jeremy Renner no elenco, e foi indicado a oito Oscars incluindo de melhor diretor. O longa *Blade Runner 2049*, de 2017, contou com Harrison Ford e Ryan Gosling para a sequência do clássico *Blade Runner* de Ridley Scott, de 1982. Em 2021, Villeneuve lançou a readaptação da obra homônima de Frank Herbert, *Duna Parte 1* e, finalmente, em 2024, a sequência, *Duna: Parte 2*

A Chegada foi lançado do Festival de Veneza em 1º de setembro de 2016. O orçamento para sua realização contou com 47 milhões de dólares e a receita gerada atingiu cerca de 203,4 milhões de dólares. O filme ganhou 70 prêmios entre as 269 indicações que recebeu das principais premiações, destacando-se oito para o Oscar de 2017, levando o prêmio de melhor edição de som para Sylvian Bellemare, oito para o Bafta 2017, com o prêmio de melhor som para Claude La Haye, Bernard Gariépy Strobl e Sylvian Bellemare e dez indicações para o Critic's Choice 2016.

2.1.2 Sinopse

A Chegada apresenta a história de Dra. Louise Banks, professora e doutora em Linguística que, durante uma invasão alienígena em que 12 naves aterrissam em 12 pontos diferentes da Terra, é convidada pelo exército americano a integrar a equipe que irá tentar se comunicar com os seres chamados de heptápodes. Para poder interagir com eles, Louise segue os passos que seu conhecimento em línguas lhe proporciona:

Primeiro: certificar que [os heptápodes] entendem o que é uma pergunta; Segundo: explicar a diferença entre o propósito de alguém e o propósito coletivo – porque queremos saber por que todos eles vieram; Terceiro: eles têm que compreender que ‘propósito’ deve ser entendido como ‘intenção’; Quarto: eles terão que possuir vocabulário suficiente para nós entendermos a resposta. Louise Banks.

Ela sabe que, antes de se tornar um meio de comunicação, a linguagem era uma forma de expressão artística, uma maneira de expressar graficamente sentimentos e ideias abstratas. Deste modo, quando percebe que a forma de se comunicar dos heptápodes é através de logogramas, Louise tenta estabelecer padrões comunicacionais usando palavras simples e elementares. Seu parceiro de jornada, o físico teórico Ian Donnelly, explica a particularidade dos logogramas: *“Diferente da fala, o logograma é livre do tempo. Como suas naves e seus corpos, a linguagem deles [heptápodes] não possui direção. Os linguistas chamam isso de ortografia não linear, o que levanta a pergunta: é assim que eles pensam?”*, Ian Donnelly.

Os heptápodes possuem uma linguagem escrita única chamada “Heptapod B”. Diferente das linguagens humanas, que são lineares e sequenciais, a escrita dos heptápodes é não linear e bidimensional. Isso reflete a maneira como eles percebem o tempo: enquanto os humanos experimentam o tempo de forma linear (passado, presente, futuro), os heptápodes veem o tempo de maneira simultânea, como um todo unificado.

Ao aprender a linguagem dos heptápodes, Louise começa a experimentar o tempo da mesma forma que eles. Então, passa a ter visões do futuro, percebendo eventos como se fossem memórias do passado e do presente. Nesse processo, a Dra. Banks utiliza seu conhecimento da linguagem e sua nova percepção do tempo para tomar decisões que influenciarão eventos futuros, criando um ciclo em que o conhecimento do futuro influencia diretamente suas ações no presente.

2.1.3 A trilha sonora

A trilha sonora, composta pelo islandês Jóhan Jóhannsson (1969-2018), em sua terceira colaboração com o diretor, traz uma gama de timbres novos, mesclando o analógico das orquestras com o sintético dos sintetizadores, porém buscando sempre uma textura que soe o mais orgânica possível. O compositor, durante seu processo de criação, gravou diversos instrumentos que geraram diferentes camadas de *loops*. Dessa forma, foi possível reproduzi-los em diferentes tons e velocidades, chegando a gerar os sons subsônicos utilizados dentro das conchas alienígenas ou os sons que podem facilmente ser confundidos com as hélices dos helicópteros. Dentre as técnicas utilizadas, duas chamam a atenção: a primeira é um glissando usado para criar o som que se assemelha a uma sirene, que “copia” a mesma sirene usada nas quebras de personagem; a segunda é o uso de diversos instrumentos tocando uma mesma nota, porém com intervalos que chegam a ser menores que um semitom, dando a sensação de enxame

de abelhas e sugerindo o efeito quase orgânico que o compositor buscou gerar no ouvinte, algo capaz de mexer internamente com o espectador.

Uma das principais fontes sonoras usadas pelo compositor é a voz humana. Jóhannsson entendeu que, por ser um filme cuja abordagem tratava principalmente da linguagem e da comunicação, a voz deveria ser um dos principais instrumentos da trilha sonora. Assim, trabalhou com vários cantores compondo diversas camadas de vozes capazes de criar uma vocalização excepcional, resultando em uma sonoridade única. Juntamente com o arranjo de instrumentos, as vozes não seguem a lógica básica de composição: elas são tocadas em *staccato*, arritmadas e randômicas. A escolha dessa forma musical dialoga com a não linearidade temporal da narrativa no filme. Jóhannsson, nesse sentido, está em sintonia com a proposta de complexidade do filme e nos oferece uma sonoridade que nos acompanha na jornada de autoconhecimento de Louise.

O compositor, em uma entrevista ao jornal *The Guardian* sobre a liberdade que teve em realizar as composições, ressalta a importância do silêncio: “*No cinema de mainstream, geralmente há muita música. Em A Chegada, o uso do espaço e do silêncio é extremamente importante. Quando a música é necessária, ela está lá e serve a um propósito*”.¹⁹

Ao construir a trilha musical com as técnicas que utilizou, Jóhannsson consegue percorrer a narrativa do filme somando e complementando a obra de Villeneuve. Ele explora a linguagem e as formas de comunicação, as questões do tempo, as sensações e aflições de Louise, sempre em sintonia com os efeitos sonoros e os silêncios dispostos.

2.1.4 Efeitos sonoros

Na história da evolução do áudio no cinema, os efeitos sonoros surgem como um marco de importância ímpar, evidenciando-se pela inovação em sua concepção e pela função crucial de se harmonizar com a trilha sonora, os diálogos, a iluminação, o enquadramento, a fotografia, a montagem e outros elementos essenciais aos processos de criação cinematográfica.

No caso dos efeitos sonoros de *A Chegada*, assim como na trilha sonora, elementos reais foram utilizados a fim de criar sons orgânicos e que não induzissem algo diferente do que os heptápodes transparecem na tela. Em entrevista ao *site* A Sound Effect, Bernard Gariépy Strobl afirmou que a atmosfera do filme é representada de forma natural: “*A ideia era usar sons mais*

¹⁹ THE GUARDIAN. *Arrival composer Jóhann Jóhannsson: People are hungry for new sounds*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2016/nov/26/arrival-johann-johannsson-soundtrack-oscar-nominated>. Acesso em: 25 maio 2024. (Tradução nossa)

*naturais em vez de sons eletrônicos para enfatizar o contraste entre a nossa tecnologia e aquela misteriosa que trouxe aqueles visitantes*²⁰.

O som dos heptápodes foi concebido a partir da visão de Villeneuve de que eles deveriam ser percebidos como sagrados e imponentes, porém, ao mesmo tempo, graciosos, em vez de apenas monstruosos. Ao evocar a sensação de sacralidade, os criadores consideraram a utilização de coros e a aplicação da reverberação espacial.

2.1.5 Composição sonora

No capítulo 1, o foco principal da análise esteve nas cenas e em como a construção sonora pode transmitir, através do silêncio, a intensão que o diretor espera provocar no espectador. O diretor é o grande maestro das nossas sensações.

Para entender melhor o uso do silêncio no filme *A Chegada*, estreitaremos o olhar sobre a protagonista Dra. Louise Banks, a fim de entender como a construção da personagem pode também nos levar a diversas possibilidades de interpretação.

Alguns filmes de ficção científica nos levam a questionar nossa existência, o mundo em que vivemos e o que faremos num futuro desconhecido. Muitos deles exibem um ambiente inóspito, devastado, seja pela ação humana, seja pela própria degradação natural do tempo e do Universo. Em *Interestelar* (*Interstellar*, Christopher Nolan, 2014), o homem se depara com as consequências da escassez dos recursos naturais. Já *Sunshine: Alerta Solar* (*Sunshine*, Danny Boyle, 2007) mostra como o homem lida com os efeitos da Terra se tornando congelada em decorrência de o Sol estar perdendo sua potência: a solução é reativar sua força jogando uma bomba atômica no astro, levantando ao questionamento de qual é o limite do homem. *Wall-E*, animação dos estúdios Pixar de 2008, dirigida por Andrew Stanton, nos mostra uma Terra devastada e inabitável por conta da poluição e da degradação ambiental desencadeadas pelo excesso de consumo. Toda a população que restou passa a viver numa estação espacial, deixando para trás sua memória. Em *A Chegada*, quando os 12 objetos não identificados pousam na Terra, o filme nos apresenta um ambiente de caos e medo e, conseqüentemente, as más decisões do homem que podem levar ao fim da humanidade ou da vida como conhecemos.

A Dra. Banks é o contraponto desse caos. Ela age de forma controlada e paciente, ditando o ritmo do filme e das personagens que a cercam. Os heptápodes também agem de modo a não precipitar qualquer ação humana que saia do controle. O diálogo entre a professora

²⁰ A SOUND EFFECT. Entrevista com Bernard Gariépy Strobl. Disponível em: <https://www.asoundeffect.com/arrival-sound/>. Acesso em: 25 maio 2024. (*Tradução nossa*)

e os seres é calmo, de perguntas e respostas. Para saber o que perguntar, deve-se pensar, e a resposta vem após um longo silêncio, através de um jato de tinta que ecoa dentro da concha.

O filme tem início com a trilha sonora do compositor Max Richter, *On The Nature of Daylight*, composta para o álbum de protesto à invasão do Iraque em 2003, *The Blue Note*, lançado em 2004. Vale comentar que o compositor, em entrevista ao *The Guardian* sobre seu trabalho, descreve o álbum como uma meditação sobre a violência: “*tanto a violência que experimentei pessoalmente ao meu redor quando criança, quanto a violência da guerra, diante da total futilidade de tantos conflitos armados*”²¹. Na primeira cena, a música de Richter e a narração da personagem principal, Dra. Louise Banks, falando sobre o tempo e sua ordem cronológica indicam qual será o pulso proposto na obra. Apesar de o ambiente ser preenchido por ruídos sonoros, são poucos os elementos que pontuam as cenas. A trilha sonora é minimalista, tocada por um quarteto de cordas em que apenas o violino conduz a melancólica melodia principal. Junto, vê-se a fotografia em tom azulado, escura, com o foco levemente adocicado, enquadramentos que vão de primeiro plano ao plano detalhe e a câmera em movimento ou pouco estática, em que notamos a delicadeza da relação entre a mãe, Louise, e a filha, Hannah, e sua breve jornada de vida. Durante esta sequência, podemos escutar reações de risadas, gritos e choros, conforme acompanhamos seu crescimento desde bebê até sua adolescência, quando descobre uma doença incurável e vem a falecer. Essa primeira parte termina com a Dra. Banks andando sozinha por um corredor de hospital escuro e vazio. É a representação do luto.



Figura 48. Dra. Louise Banks cuida de sua filha. Fonte: *frame* do filme *A Chegada*.



Figura 49. Num corredor vazio de hospital, Louise caminha. Fonte: *frame* do filme *A Chegada*.

²¹ THE GUARDIAN. *Millions of us knew the Iraq war would be a catastrophe. Why didn't Tony Blair?* Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/jul/08/iraq-war-tony-blair-creativity-chilcot-inquiry>. Acesso em: 25 maio 2024. (Tradução nossa)

Na sequência, podemos perceber a diferença com relação à cor, que passa do azulado frio para o sépia, “esquentando” a tela e trazendo o filme para o real. Agora, os planos são gerais, e o foco é preciso. Louise encontra-se na universidade onde leciona. Apesar de ser um ambiente universitário, os murmúrios são discretos e não barulhentos como se espera.



Figura 50. Louise está numa sala de aula.
Fonte: *frame* do filme A Chegada.

Toda essa sequência inicial é marcada por uma atmosfera contida, com sonoridades abafadas, apresentadas em um volume baixo. Após a descoberta da invasão alienígena, o silêncio é quebrado com o som de uma sirene que rasga a tela. Essa ruptura espelha uma quebra da personagem para o desconhecido. A partir daí, escutamos jatos dando rasantes, alarmes de carros e buzinas, batidas de carros; é a composição sonora do caos.

Na cena seguinte, Louise chega a sua casa, um lugar afastado, sem interferência sonora da cidade. Apenas um lago e a natureza ao seu redor. Interessante perceber que, apesar do caos trazido pela invasão alienígena, Louise não aparenta estar com medo ou aflita com a situação. É como se, com o luto, ela estivesse vivendo de forma mecânica, anestesiada. Tudo é corriqueiro, e encarando o real externo, ela terá que encarar o real interno.



Figura 51. Louise está em sua casa olhando pela porta de vidro. Fonte: *frame* de A Chegada.

Os primeiros dez minutos do filme demonstram o caminho escolhido pelo diretor quanto à pulsação da narrativa: entendemos que Louise será sempre o respiro nas ações. De certo modo, pode-se dizer que é ela quem conduz a trama e ancora o equilíbrio entre a tensão e a desordem do momento.

Quando Louise é levada para uma base do exército próxima a uma das naves, ela novamente se vê imersa no caos de um lugar desconhecido e alvoroçado, mas ainda tem o controle do externo. Interessante observar que, no helicóptero, durante o percurso até a base, quando ela conhece o Dr. Ian Donnelly, o diálogo entre eles é bastante tumultuado, ocorrendo por meio de rádio e fones de ouvido. Na cena, percebemos como está sendo difícil a compreensão entre eles.



Figura 52. Uma das 12 naves (conchas) pousa numa cidade norte-americana. Fonte: *frame* de *A Chegada*.

Ao chegarem à base, os cientistas encontram um ambiente carregado de ruídos. Além dos homens que circulam por todos os lados, há também o excesso de telas com notícias de todos os lugares do planeta e conversas por teleconferências. O som espalha-se por todos os lugares construindo a imagem de um ambiente hostil e estranho.

A materialidade do silêncio vai ser apresentada em momentos de ruptura, quando Louise é cercada por sons que estão fora não só do seu controle, mas também do seu estado cognitivo. São os espaços que ela encontra nos “entres” de cada diálogo, de cada exagero.

No segundo fragmento do filme, Banks e Donnelly se preparam para entrar na nave, apelidada de concha, pela primeira vez. Trajando uma roupa protetora, desconfortável, e, junto de uma equipe, os cientistas dirigem-se para a concha. Dentro da nave, a perspectiva, as cores e os sons são confusos, causando desorientação na tripulação.

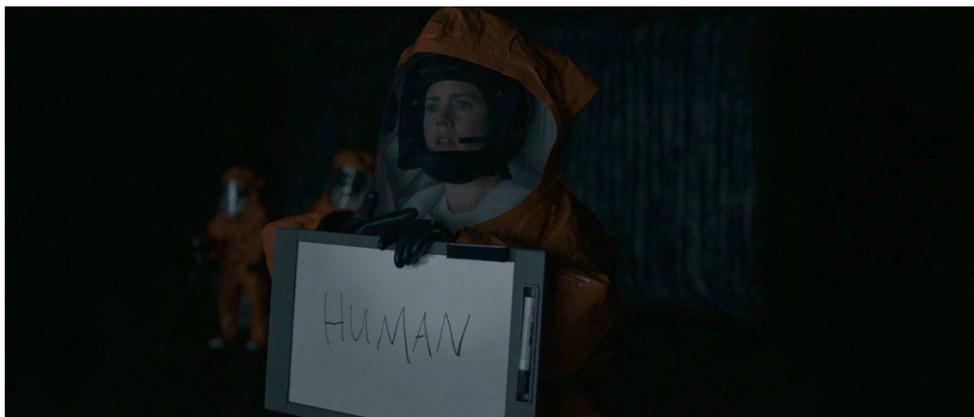


Figura 53. Dra. Louise ensina a língua inglesa aos heptápodes. Fonte: *frame* do filme *A Chegada*.

O filme nos apresenta uma construção sonora do ambiente que é preenchida por um ruído que ressoa por toda a câmara, indicando a imensidão de um lugar completamente vazio. Há apenas um vidro que separa os heptápodes dos seres humanos. O lado onde ficam os heptápodes lembra um aquário preenchido por uma água turva, embranquecida, lembrando também uma grande tela de cinema.

Porém, é na segunda tentativa de comunicação entre Banks, Donnelly e os heptápodes, que parece haver um resultado mais concreto. A doutora, ao escutar o som do canário que está numa gaiola, percebe que o ambiente é seguro para que ela retire sua vestimenta de proteção com o propósito de se deixar ser vista pelos seres. É a forma de aproximação que ela vê como essencial para criar um diálogo. Os heptápodes, confiantes na abordagem de Louise, se exibem mais e mantêm-se por um longo tempo tentando dialogar com Louise e Ian. É então que somos apresentados aos dois seres apelidados de Abbott e Costello, uma dupla de comediantes norte-americanos conhecidos como “os reis da comédia” nos anos 1940.

Nessas cenas, podemos observar a mistura de elementos sonoros que compõem os ruídos dos heptápodes. Seus movimentos nos remetem às ondas do mar, suas falas são compostas por um conjunto de sons. Em pesquisa sobre o processo de criação dessas sonoridades, descobrimos que são constituídas por vários elementos como um pássaro da região da Nova Zelândia chamado Kōkako, cujo canto é oitavado para baixo, um didgeridu, instrumento de sopro dos aborígenes da Austrália, uma gaita de fole, diferentes flautas, que misturados e processados formam um som único e indescritível.

O som de suas escritas é como ondas que quebram na areia. Através dos sons construídos para esses seres, podemos perceber, assim como a trilha sonora, a organicidade dos elementos sonoros utilizados.

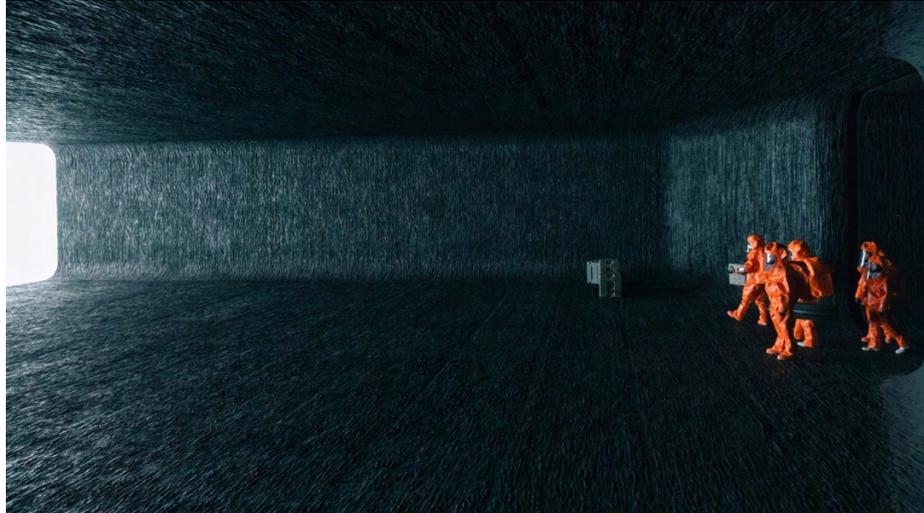


Figura 54. Uma equipe ocupa o espaço da concha. Fonte: *frame* do filme A Chegada.

Chama a atenção como os heptápodes são capazes de controlar os tempos dos diálogos através do silêncio. A cada tentativa de contato entre Louise e os seres, há o tempo da escuta (no sentido colocado por Barthes, conforme indicado na introdução desta dissertação), em que há a decodificação do que é obscuro para, ao final, chegar-se a uma resposta oculta.

O modo de se comunicar é simples: Dra. Louise tenta ensinar sua língua e sua escrita aos heptápodes, ao mesmo que tempo que eles tentam ensinar sua escrita aos humanos.

O silêncio é relacional: sinestésico, agonizante. O silêncio controlado por algo desconhecido e inesperado nos leva a um estado de aflição sem saber qual será a próxima sensação que iremos sentir.

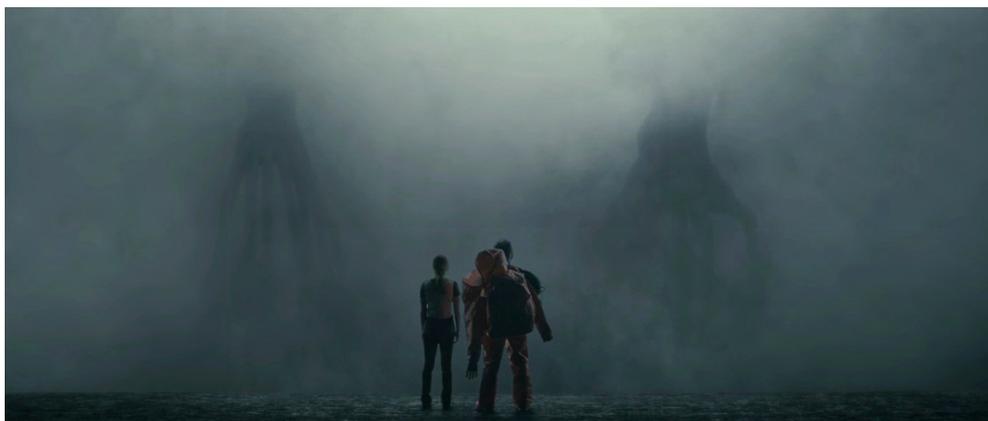


Figura 55. Louise e Ian tentam contato com o heptápodes. Fonte: *frame* do filme A Chegada.

O ponto principal da narrativa, conforme mencionamos anteriormente, é, portanto, a importância de se criar um sistema de comunicação com os seres visitantes, em meio a um ambiente de caos e constante ameaça.

No momento determinante do filme, Banks é capturada pelos heptádodes e passa para o lado de dentro da concha, um lugar que se assemelha a um útero materno, viscoso e, ao mesmo tempo, tranquilo. Nesta cena, observamos comportamentos excepcionais dos objetos. Como no fundo do mar, a Dra. Banks flutua num lugar enevoado, onde não é possível reconhecer o ambiente, mas que não apresenta hostilidade. O tempo parece congelar e Louise, apesar de assustada, sabe que é ali que encontrará suas respostas. O som do fundo do mar toma conta do ambiente, aludindo ao mergulho num imenso profundo. Sua voz e os ruídos dos heptápodes são abafados. Apesar da proximidade com Costello, ela não se intimida. E nem ele. Louise percebe que Abbott não está presente e descobre que ele está doente.

Louise começa a ver sua filha que ainda não nasceu. Quando Costello afirma que Louise pode ver o futuro, a cena se desmancha em névoa. A arma é, na verdade, a linguagem: a linguagem não linear que tem a capacidade de alterar a percepção do tempo dos que a compreendem é o que os seres oferecem em troca de uma futura cooperação de que virão a precisar. Portanto, é a habilidade de comunicar-se de uma maneira que permite aos humanos ver o futuro e o passado de forma simultânea, mudando fundamentalmente a forma como entendem o tempo e a causalidade.



Figura 56. Louise está dentro da concha, conversando com Costello. Fonte: *frame* do filme A Chegada.



Figura 57. Neste *frame*, conseguimos ter a dimensão do heptápode e seu ambiente. Fonte: *frame* do filme A Chegada.

Esta cena nos coloca diante de sensações de paz mesmo num ambiente inóspito. O “engolimento” de Louise para dentro da concha coloca-a de volta ao ventre materno, à viscosidade líquida, ao sagrado, ao que está oculto, secreto. Ao maternal e ao renascimento. Aqui, o silêncio simbólico nos domina e nos acalma. Assim como no útero materno, é o silêncio que reconhecemos e nos conforta.

A Chegada nos dá a oportunidade de nos aprofundar num universo comunicacional em que, apesar do desafio da descoberta de uma nova língua, pouco é dito. O silêncio é elemento fundamental para o entendimento do tempo, do espaço e da narrativa do filme. O som, quando necessário, excede-se de forma proposital. A escuta é fundamental para decodificarmos as novas possibilidades de comunicação. Quando Louise se tranca numa câmara para telefonar para o líder chinês, ela busca o mais absoluto silêncio, aquele que parece criar um vácuo a ponto de isolá-la do mundo exterior. Só assim, será escutada e só assim o líder do outro país a escutará.

As diversas camadas utilizadas para a construção do sonoro transforma toda e qualquer finalidade do silêncio num sistema complexo, emergencial e imprevisível, porém pensado e intencionado.

Capítulo 3 – Processos de criação sonora

A proposta deste capítulo é compartilhar experiências e reflexões sobre os processos de criação do desenho sonoro no audiovisual e suas peculiaridades.

A função multitarefa do desenho sonoro no contexto audiovisual abrange uma variedade de desempenhos essenciais, incluindo a gravação de produção, a edição de som, a produção do *foley*²² e a mixagem final; em suma, o desenho sonoro é responsável por cada aspecto do áudio, desde o início até o término da produção audiovisual.

Porém, não devemos estreitar esse ofício tão sublime e fundamental a simples realizações de tarefas. O desenhista sonoro é como um poeta, declamando nos ouvidos do espectador toda a beleza do som.

Mas afinal, qual é a tarefa do desenhista sonoro? Randy Thom, em seu artigo *Designing a Movie for Sound*, de 1998, chama a atenção para a dificuldade de definição. Para ele, dizer que é alguém que fabrica efeitos sonoros de ficção científica não descreve precisamente alguns artistas como Walter Murch e Ben Burtt. Afinal, ao experimentarem brincar com o som como um todo – efeitos sonoros, trilha sonora e diálogos, eles descobrem como o som também é capaz de moldar a imagem. Thom também destaca o fato de o som ser apenas algo que aprimora a imagem, correndo o risco de ser menos complexo e interessante.

A música, o diálogo e os efeitos sonoros devem ser considerados no contexto de todas as outras decisões criativas que estão sendo feitas no filme, e vice-versa. O resultado é que cada elemento do filme influencia todos os outros elementos do filme, e o filme adquire uma vida própria. (Thom, 1998. *Tradução nossa*)

O desenhista sonoro realça o que está na tela, mas, principalmente, ele pode remodelar as interpretações possíveis criadas no espectador.

3.1 Processo de criação

Não se pode pensar que o momento de começar a conceber ideias será apenas na pós-produção de um conteúdo. O som é um organismo vivo e mutável que dialoga com todos os elementos de uma produção. Em geral, o processo de criação de um desenho sonoro

²² *Foley*, também conhecido como sonoplastia, é a reprodução dos efeitos sonoros sincronizados com a imagem em produções audiovisuais. São sonoridades como passos, movimentos de roupas, manipulação de objetos, sons ambientes e uma variedade de outros sons como porta abrindo ou fechando, socos ou gelo derretendo, ajudando a criar uma sensação de realismo e imersão para o público. Se manipulados, podem se tornar o zumbido de um sabre de luz, uma nave espacial, a voz de um robô ou um ruído de um alienígena.

compreende várias etapas, que variam dependendo do projeto de audiovisual como um todo e do contexto em que será aplicado. As etapas são:

I. Briefing e conceituação:

Definir o propósito e objetivo do desenho sonoro.

Compreender o contexto e o público-alvo.

Estabelecer o estilo e a atmosfera desejados.

II. Pesquisa e coleta de materiais:

Pesquisar referências sonoras relevantes.

Coletar e gravar sons necessários para o projeto.

Adquirir ou criar trilhas sonoras e efeitos sonoros.

III. Pré-produção:

Organizar e categorizar os materiais sonoros.

Criar um plano de estruturação e uso dos sons.

Desenvolver esboços e protótipos do desenho sonoro.

IV. Produção:

Editar e manipular os sons conforme o plano estabelecido.

Criar transições suaves entre os elementos sonoros.

Mixar os diferentes elementos para garantir uma experiência sonora coesa e equilibrada.

V. Implementação:

Integrar o desenho sonoro ao projeto final (como em filmes, jogos ou peças teatrais).

Ajustar a sincronização e o volume dos sons conforme necessário.

Realizar testes e ajustes finais para garantir a qualidade e eficácia do desenho sonoro.

VI. Avaliação e *feedback*:

Revisar o desenho sonoro com base em *feedbacks* e testes de audiência.

Fazer ajustes finais para otimizar a experiência auditiva.

É importante observar, no entanto, que essas etapas não são estanques. Elas podem se sobrepor ou variar dependendo da complexidade e natureza específica do projeto de desenho sonoro.

3.2 A importância do repertório na formação do desenhista sonoro

Neste tópico, discorreremos sobre a primeira competência na formação de um desenhista sonoro: o repertório cultural em linguagem audiovisual. Vale iniciar destacando que a formação de um repertório rico e variado é um processo que leva anos e envolve vários momentos da vida do profissional. A importância do repertório na formação do desenhista sonoro pode ser justificada de várias maneiras:

- **Variedade de referências:** um amplo repertório expõe o desenhista sonoro a diferentes estilos, técnicas e abordagens utilizadas em diversas produções audiovisuais. Isso permite uma compreensão mais profunda das possibilidades criativas e estéticas no campo do desenho sonoro.
- **Desenvolvimento de criatividade:** ao conhecer e estudar um vasto repertório de obras sonoras, o desenhista sonoro expande sua capacidade de criar e inovar. A exposição a diferentes contextos e soluções sonoras estimula a criatividade e a capacidade de pensar de forma original.
- **Aprendizado contínuo:** um repertório diversificado oferece oportunidades de aprendizado contínuo. O desenhista sonoro pode analisar e aprender com o trabalho de outros profissionais, identificando técnicas eficazes e explorando novas possibilidades para aprimorar suas habilidades.
- **Adaptação a diferentes projetos:** o conhecimento de diferentes estilos e gêneros sonoros capacita o desenhista sonoro a se adaptar a uma ampla variedade de projetos, desde filmes de diferentes gêneros até produções audiovisuais experimentais. Isso aumenta sua versatilidade e valor no mercado de trabalho.
- **Compreensão do contexto narrativo:** um repertório diversificado ajuda o desenhista sonoro a compreender melhor o contexto narrativo de uma obra. Isso inclui a capacidade de escolher sons que complementem e aprimorem a narrativa, contribuindo para uma experiência audiovisual mais imersiva e significativa para o público.

Em resumo, um repertório amplo e variado é fundamental para a formação do desenhista sonoro, pois oferece conhecimento, inspiração e habilidades necessárias para criar experiências sonoras de alta qualidade e impacto.

Em minha trajetória profissional, alguns pontos de formação de repertório merecem destaque. Como alguém obcecada por cinema, cresci passando as madrugadas acordada assistindo à série de televisão Alfred Hitchcock Apresenta (Alfred Hitchcock Presents, 1955-1962) de Alfred Hitchcock (1899-1980). Eram episódios de suas obras adaptados para a televisão que foram exibidos na TV brasileira na década de 1980. Lembro-me da abertura do programa com a silhueta do diretor de perfil em preto e branco. Na apresentação, ele conversava diretamente com o telespectador com o seu humor peculiar, pendurado numa teia de aranha, ou com um punhal fincado nas costas, ou jogando bilhar. Sempre pego de surpresa, ele brincava com o que estava por vir. Ali, presenciávamos o absurdo antes de testemunhar os crimes mais engenhosos que ele era capaz de arquitetar. Também houve outra série, esta em cores, na Rede Globo, com o mesmo formato, no final dos anos 1980. Quando o videocassete passou a ser um componente essencial nas salas das residências, as videolocadoras começaram a aparecer. O difícil acesso aos filmes, até então disponíveis nos poucos canais de televisão, com longos meses de atraso, ou nas poucas salas de cinema, transformaram as videolocadoras em uma espécie de oásis para os cinéfilos.

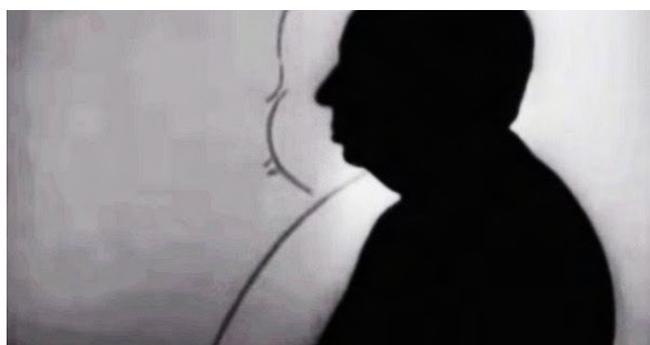


Figura 58. Imagem da sombra de Alfred Hitchcock em perfil, sobre uma tela branca com seu desenho em caricatura também em perfil. Fonte: *frame* da série Alfred Hitchcock Apresenta.

A importância de obter facilmente o acesso aos filmes, séries de TV e, principalmente, aos *streamings*, como é atualmente, possibilita construir um repertório e, através dele, moldar nosso olhar e ouvidos. É somente acessando todos esses conteúdos que seremos capazes de entendê-los, interpretá-los e, quem sabe, reproduzi-los. Não pode haver distinções ou preconceções. Tudo é, de alguma forma, válido. Dos programas de televisão “enlatados” aos mais eruditos dos filmes, em todo lugar há o que absorver e aprender.

Em *The Birds* (Os Pássaros, Alfred Hitchcock, 1963) aprendemos que é possível nos manter apreensivos por duas horas sem uma nota musical sequer. Porém, como seria

acompanhar a jornada de Luke Skywalker (Star Wars, George Lucas, 1977-) sem o tema musical do compositor e maestro John Williams? Deste modo, precisamos entender e avaliar o que é ideal para cada filme, cena ou personagem.

3.3 A tarefa do desenhista de som

A designação ‘designer de som’ tem sido usada para descrever o indivíduo que é encarregado de planejar o som geral de um filme e gerenciar as tarefas administrativas do departamento de som. Um designer de som também foi definido como um indivíduo que cria efeitos sonoros especiais usando gravações originais ou combinações de faixas de biblioteca como base para construir um som totalmente novo e único para um determinado veículo, personagem ou momento dentro de um filme. Em terceiro lugar, um designer de som foi postulado como uma combinação desses dois papéis: um agente criativo responsável pelos projetos arquitetônicos de uma trilha sonora, sua administração e seus enfeites decorativos. (WRIGHT, p. 138 *apud* Whittington, 2007, p. 27)

O conhecimento geral do audiovisual é peça fundamental na criação. Entender os métodos de montagem e por que foram utilizados, ou as estruturas de roteiro, aspectos da fotografia, atuação, tudo isso influi numa boa construção da narrativa, que é o objetivo final da obra. Um bom filme ou série ou mesmo um filme comercial de 30 segundos só cumpre sua missão se conseguir contar uma história, mesmo que fragmentada sem um começo meio e fim no sentido óbvio e comum. *Accossado* (À bout de souffle, Jean-Luc Godard, 1960) transformou a história do cinema apresentando a Nouvelle Vague ao mundo, com sua estética inovadora. Ao mesmo tempo, em Hollywood, Alfred Hitchcock aproveitava o fim do Código Hays²³ e lançava um de seus maiores clássicos, o filme *Psicose* (Psycho, 1960), uma obra transgressora que lançou uma das trilhas sonoras mais incríveis da história do cinema e, sem dúvida, a mais brilhante e mais conhecida composição de Bernard Herrmann, compositor e maestro norte-americano, responsável por trilhas de alguns filmes memoráveis como *Cidadão Kane* (Citizen Kane, Orson Welles, 1941) e *Taxi Driver* (Taxi Driver, Martin Scorsese, 1976).

Dois filmes igualmente lendários e antagônicos, cada um conta uma história de um jeito único.

²³ O *Código Hays* foi um conjunto de normas morais aplicadas aos filmes lançados nos Estados Unidos entre 1930 e 1968 pelos grandes estúdios cinematográficos.



Figura 59. Em primeiro plano, a personagem Michel Poiccard, interpretado por Jean-Paul Belmondo, fuma um charuto enquanto dirige. Fonte: *frame* do filme *Acessado*.



Figura 60. Marion Crane, interpretada por Janet Leigh, no chuveiro do hotel Bates, após ser assassinada. Fonte: *frame* do filme *Psicose*.

Ao analisar profundamente uma obra, é possível entender as escolhas do diretor e por que foram feitas. Nada é à toa e nada é por acaso. Um bom filme é pensado do começo ao fim, e é feito em equipe. Cada profissional tem capacidade para contribuir e criar uma experiência excepcional para o espectador.

O desenhista de som que compreende as técnicas além da sua área, consegue dialogar com outros profissionais e aplicar suas próprias técnicas de modo muito mais sábio e criativo. Mas o mais importante para um desenhista de som é saber escutar. Saber diferenciar os sons, por que foram escolhidos, suas dinâmicas de volume, o emprego da edição na montagem, de maneira a favorecer a cena, entender o roteiro, a história, ajudar a contá-la.

3.4 Diferentes formas de composição

Para ilustrar formas distintas de composição sonora, analisamos duas cenas de ação igualmente impactantes, porém distintas entre si: a cena da luta entre *A Noiva* e Ellen Driver em *Kill Bill 2* (*Kill Bill 2*, de Quentin Tarantino, 2004) e a cena da invasão à Praia Ohama em *O Resgate do Soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998).

Kill Bill, uma saga dividida em dois volumes, acompanha a protagonista conhecida apenas como *A Noiva*, uma ex-assassina de elite que é deixada à beira da morte no dia de seu casamento pelo grupo de assassinos Deadly Viper Assassination Squad, liderado por Bill ou Snake Charmer. Após quatro anos em coma, ela desperta determinada a se vingar de todos que a traíram. Ao longo dos filmes, *A Noiva* embarca em uma jornada sangrenta, enfrentando todos que a traíram, em busca de vingança.

A luta entre *A Noiva*, revelada como Beatrix Kiddo e que tem o codinome Black Mamba, e Ellen Driver, ou California Mountain Snake, marca o filme por suas peculiaridades. Tudo se passa num trailer apertado e bagunçado após Bud, irmão de Bill, ser morto por uma mordida mortal da serpente mamba negra, estrategicamente colocada numa mala de dinheiro por Ellen. Em seguida, quando Ellen está indo embora, é surpreendida por uma voadora de Kiddo em seu peito.

A escolha dessa cena se dá pela composição exagerada dos sons, expondo características que beiram a farsa²⁴. Não sabemos de fato se essa era a intenção de Tarantino, mas o importante é entender que a escolha pelo exagero nos proporciona a sensação de um impacto marcante, expondo sua vontade de ostentar a violência.

O que faz essa cena ser tão impactante, afinal? A morte de Bud, mesmo aflitiva e agitada, mantém Ellen inabalada. Ela liga para Bill para dar a notícia da morte do irmão, enquanto devolve o dinheiro para a mala calmamente. Nesse diálogo, não escutamos Bill. Ao desligar, ela pega a mala e a espada de Beatrix, roubada por Bud, abre a porta e é surpreendida por Beatrix que a ataca com uma voadora no peito. A partir daí, uma luta épica acontece, com sons extremante altos e exagerados. Nada ali nos dá a impressão do real. O tempo todo somos lembrados que estamos vivenciando uma fantasia. As longas pausas entre um soco e outro, um chute ou uma queda brusca destacam ainda mais o som. A quantidade de *whooshes* e *swiches* e a mistura de sons da estética dos filmes de *kung fu* e dos filmes de *western* elevam os planos fechados e a montagem frenética da cena. Quando Beatrix se depara com a espada de Bud, a cena se acalma e segue outro ritmo. Pela primeira vez, podemos escutar a trilha sonora e finalmente há o diálogo entre as duas, revelando que Ellen envenenou o mestre de Beatrix, Pai Mei. Quando o duelo entre elas retorna, a trilha se intensifica e o som de metal da espada ressoa. Beatrix ataca Ellen arrancando seu único olho. A partir daí, todo o propósito da cena muda, ficando caótica com os gritos de dor e raiva de Ellen. Beatrix pisa no olho de Ellen e vai embora, amedrontando a serpente mamba negra, que, afinal, é ela própria. Ela guarda sua espada na bainha e sai do trailer batendo a porta fortemente.

²⁴ Uma farsa no cinema geralmente se refere a um filme que usa elementos exagerados, absurdos ou cômicos para criar uma narrativa humorística. Esses filmes muitas vezes satirizam convenções do cinema ou da sociedade em geral, utilizando humor físico, situações absurdas ou diálogos hilariantes para entreter o público. As farsas cinematográficas podem abordar uma ampla gama de gêneros, desde comédias pastelão até paródias inteligentes de filmes populares.



Figura 61. Beatrix Kiddo e Ellen Driver lutam em Kill Bill 2. Fonte: *frame* do filme Kill Bill 2.



Figura 62. Ellen Driver tem a cabeça mergulhada em um vaso sanitário. Fonte: *frame* do filme Kill Bill 2.



Figura 63. Em primeiríssimo primeiro plano, Ellen Driver encara Beatrix Kiddo. Fonte: *frame* do filme Kill Bil 2.



Figura 64. Em primeiríssimo primeiro plano, Beatrix Kiddo encara Ellen Driver. Fonte: *frame* do filme Kill Bil 2.



Figura 65. Em plano geral, Ellen Driver empunha sua espada contra Beatrix Kiddo. Fonte: *frame* do filme Kill Bil 2.



Figura 66. Beatrix Kiddo segura a espada que Bud havia roubado. Frame do filme Kill Bil 2.

Na contramão de todo o faz de conta criado por Tarantino, Steven Spielberg reproduz seu olhar de um dos eventos mais importantes e violentos da Segunda Guerra Mundial, o desembarque na Normandia, em 6 de junho de 1944, França, na praia de Omaha, que ficou conhecido como o Dia D.

O diretor eleva o realismo nessa cena, colocando a câmera como mais um elemento, acompanhando de forma viva o combate. Em alguns momentos, o sangue dos combatentes é jorrado na tela.

O papel do som é fundamental para imprimir o tom de realismo. Ele é o ouvido da câmera, desse elemento a mais que funciona como mais um combatente. Quando os soldados são alvejados, o som rasga a tela e passa do nosso lado. As estruturas de metal usadas como barreiras nos indicam onde elas estão sem nem precisarmos olhar. A mixagem ocupa todos os lugares da sala. Por todos os lados, na frente, atrás de nós, escutamos tiros, gritos e dor.

Quando a câmera troca de função, ela passa a ser o ponto vista do capitão John. H. Miller, interpretado por Tom Hanks. É quando ocorre a quebra brusca do tempo: a imagem passa a ser lenta e o som, um ruído abafado. Por pouco mais de um minuto, o capitão Miller para e observa os horrores que acontecem à sua frente.

Spielberg, ao optar pelas câmeras frenéticas que se movimentam como se fossem um soldado em luta e transformar o som em algo tão imersivo, expandindo o campo sonoro para todos os lados da sala, nos transporta até o campo de batalhas. Por quase 5 minutos, vivenciamos de perto a invasão da praia de Omaha e a violência da guerra.



Figura 67. Soldados se aproximam da praia de Omaha e são alvejados por inimigos. Fonte: *frame* do filme Saving Private Ryan.



Figura 68. Dentro d'água, um soldado mergulha no próprio sangue. Fonte: *frame* do filme Saving Private Ryan.



Figura 69. Um soldado grita na intenção de atacar o inimigo. Fonte: *frame* do filme Saving Private Ryan.



Figura 70. Em primeiro plano, observamos o capitão Miller, atônito, enquanto ao fundo vemos um barco e soldados com o corpo em chamas. Fonte: *frame* do filme Saving Private Ryan.



Figura 71. Através da mira de uma arma, vemos os soldados sendo atacados enquanto tentam passar pelas trincheiras. Fonte: frame do filme Saving Private Ryan.



Figura 72. Em plano médio, um soldado se esconde atrás de uma trincheira junto de seus companheiros. Fonte: *frame* do filme Saving Private Ryan.

A escolha desses dois filmes nos ajuda a entender estilos distintos de criação da composição sonora induzindo o espectador a mergulhar nas cenas e a se emocionar ou ser profundamente impactado. Em Kill Bill, somos apreciadores do que vemos, em O Resgate do Soldado Ryan, somos componentes.

Então, o que faz um desenhista sonoro? Ele ou ela pode cortar diálogos, gravar música, executar *foley*, editar o filme, dirigir o filme ou executar qualquer um dos cem outros trabalhos. Mas qualquer pessoa que molda o som, edita o som, ou mesmo considera o som ao tomar uma decisão criativa em outro ofício, está projetando o som para o filme e projetando o filme para o som. (THOM, 1998)

Em Alien, o Oitavo Passageiro (Alien), filme de 1979 de Ridley Scott, em uma das cenas em que o monstro aparece, a suspensão da cena é criada através do som da chuva batendo nas correntes. Em seguida, um grave preenche o espaço da tela, algo que lembra um coração batendo. Com poucos elementos, testemunhamos a atmosfera de medo criada por Scott.



Figura 73. Ellen Ripley, interpretada por Sigourney Waeve, veste um traje espacial. Fonte: *frame* do filme Alien, O Oitavo Passageiro.

O desenhista de som deve ser criativo e propor, ao entender a necessidade de cada cena, caminhos para que o diretor perceba as diferentes possibilidades de criação. O trabalho é sempre conjunto. Como vimos no capítulo 2, a criação sonora do filme *Arrival* teve toda a equipe de som e trilha em conversas constantes, o que possibilitou um som tão bem mesclado que chegamos a confundir o que é cada elemento. Reforçando, a função do som não é apenas “copiar” o que está na cena e sonorizar, mas criar construções de sentido permitindo ao espectador diferentes perspectivas de interpretação.

3.5 Composição sonora na publicidade

No universo publicitário, o processo de concepção de uma peça também exige diferentes formas de leitura e criação, afinal o objetivo é se comunicar de forma direta com o consumidor e aproximá-lo da mensagem que está sendo transmitida.

O filme *Doritos Wasabi*²⁵, do anunciante PepsiCo., produzido pela agência AlmapBBDO, apresenta uma estética das antigas séries japonesas como *Jaspion* (1985), misturada com os programas de auditório locais e *animes*. Para adaptar a linguagem oriental, foram usados elementos em excesso que pontuam o universo fictício que estamos vendo. Um monstro ataca uma cidade, e então uma garota come um Doritos, com a força do seu hálito, produz uma poderosa arma sônica capaz de destruir o monstro. A trilha é composta por elementos de 8 bits e um coro grave e a locução é em japonês.



Figura 74. Uma menina segura na mão um Doritos Wasabi mágico. Fonte: *frame* da propaganda Doritos Wasabi.



Figura 75. Um monstro ataca uma cidade. Fonte: *frame* da propaganda Doritos Wasabi.

²⁵ Disponível em: <https://youtu.be/1nF6CsQy6Og?si=wEL39q6v34aFDbC6>. Acesso em: 18 maio 2024.



Figura 76. Um Doritos sabor Wasabi nada sobre outros Doritos. Fonte: *frame* da propaganda Doritos Wasabi.



Figura 77. Uma menina representada na estética de mangá segura um pacote de Doritos.

Contrariamente ao filme do Doritos, cujo objetivo é atrair o público-alvo para consumir o produto, a publicidade também tem sua função colaborativa e educacional, que visa conscientizar o público sobre questões importantes como saúde, segurança, meio ambiente, direitos humanos e diversidade.

Em 2020, a agência The Bloc, de Nova York, lançou um curta-metragem de sete minutos com o intuito de agradecer à classe médica pelos atendimentos da área da saúde durante a pandemia de covid-19. O filme *Instant Doctor*²⁶ conta a história de um futuro próximo, quando algoritmos substituem médicos, causando nos pacientes a sensação de insegurança. O CCO e sócio brasileiro Bernardo Romero destacou:

Apesar de termos escrito o filme bem antes da pandemia – o *briefing* chegou em janeiro –, ele nunca esteve tão atual. Em um cenário onde médicos estão arriscando suas próprias vidas e sendo obrigados a ficar longe de suas famílias para salvar pessoas, precisamos valorizar e enaltecer o que nenhuma máquina pode nos oferecer: humanidade e empatia.²⁷

O filme se passa em um futuro em que a tecnologia dos algoritmos e da inteligência artificial já dominou diversos meios. Quando o paciente, que tem uma tosse persistente, está dentro de uma capsula médica, que fica no corredor de uma estação de trem, ele recebe o diagnóstico e é tratado ali mesmo. Satisfeito com o resultado, ele continua na cápsula e recebe mais um diagnóstico. Desta vez, a máquina informa que ele está com câncer e tem apenas oito meses de vida. O impacto sobre o paciente o faz ficar em silêncio sem saber como reagir. Ao sair da cápsula e olhar em volta, percebe que não há ninguém com quem possa interagir.

²⁶ Disponível em: <https://www.instantdoctorfilm.com>. Acesso em: 18 maio 2024.

²⁷ Entrevista disponível em: <https://www.clubedecriacao.com.br/ultimas/instant-doctor/>. Acesso em: 18 maio 2024.

O desenho sonoro foi pensado e criado para deixar o ambiente o mais verdadeiro possível, trazendo o público para próximo da personagem e da realidade vivida por ele. Quando o paciente recebe o diagnóstico de câncer, ele fica em silêncio, parado, enquanto um ruído grave toma conta da cena. Em seguida, sons de falha se confundem com seu pensamento ruidoso. Aos poucos, o *jingle* da empresa médica responsável pela cápsula toma conta da cena.



Figura 78. O paciente está parado em frente a uma tela que indica o tempo de chegada do próximo trem. Fonte: *frame* do filme Instant Doctor.



Figura 79. O paciente para em frente à cápsula médica, curioso. Fonte: *frame* do filme Instant Doctor.



Figura 80. O paciente recebe o diagnóstico de câncer pela máquina. Fonte: *frame* do filme Instant Doctor.

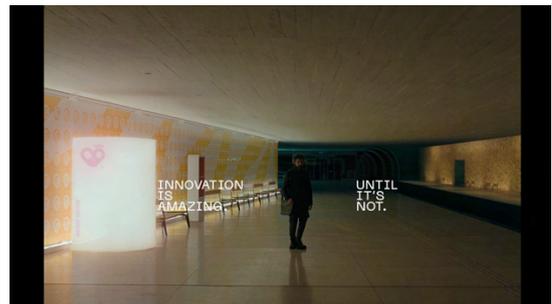


Figura 81. Em plano geral, o paciente está distante e sozinho na estação. Um *lettering* na tela diz: “A inovação é incrível. Até que não seja”. Fonte: *frame* do filme Instant Doctor.

Essa narrativa não causaria o impacto esperado se, no som, fossem usados elementos tecnológicos e inexistentes. O contraste entre som, imagem e a realidade apresentada pelo filme é que o torna especialmente chocante.

3.5 Pensando as etapas de produção e criação

Existe, portanto, um processo fundamental para a produção e criação do som para um conteúdo audiovisual, passando por diversas etapas que vão desde o roteiro até a distribuição do filme, série, comerciais, *podcasts* e outros produtos. O desenhista sonoro está presente em muitas dessas etapas e deve estar atento a suas contribuições. Essas etapas podem variar de

acordo com o processo e a exigência de cada trabalho. Um filme que irá para o cinema passa por procedimentos diferentes de um audiodrama ou *podcast*. Uma das maneiras que sugiro para dividir essas etapas é:

- a) Leitura de roteiro;
- b) *Briefing*;
- c) Reuniões com a equipe geral;
- d) Reunião com a equipe de som;
- e) Pesquisa;
- f) Testes;
- g) Produção;
- h) Versões;
- i) Ajustes;
- j) Envio.

A primeira etapa é a de leitura de roteiro. É importante ter uma leitura precisa e anotar todos os pontos de dúvidas e sugestões para trocar informações com o diretor, momento em que ele irá *briefar-lo*, ou seja, explicar suas referências, ideias, a estética pretendida e as vontades e expectativas com relação à direção de som.

Na reunião de equipe, o desenhista de som irá dialogar com os outros diretores de equipe: produção, fotografia, arte e pós-produção. Esse momento é crucial para a etapa seguinte, em que haverá a reunião com a equipe de som: técnico de captação de som, microfonista, editor de som, desenhista de som, diretor musical ou maestro e mixador.

A etapa de pesquisa é talvez uma das mais importantes do processo, pois é aquela em que o desenhista sonoro irá construir e atualizar seu repertório, assistindo filmes recém-premiados, propagandas recém-lançadas, séries atuais, entrevistas com profissionais renomados e outros conteúdos que julgar essenciais. Na minha experiência com publicidade, a principal fonte, além do cinema e das séries, é atualizar o repertório através dos principais festivais publicitários como Cannes e Clio, além das propagandas exibidas nas finais do campeonato de futebol americano Super Bowl, que oferece uma plataforma para os anunciantes capaz de alcançar um público global.

Após a pesquisa, o desenhista de som poderá testar diversas formas de obter diferentes resultados e escolher o mais interessante a ser usado, tendo como base a leitura de roteiro, as referências sugeridas pelo diretor e as conversas com os outros diretores de equipes.

Daí, parte-se para produção. Nessa etapa, já se deve estar com a montagem em mãos. Alguns diretores gostam de fechar a montagem na ilha antes de mandar para o som, outros gostam de trabalhar no paralelo, cena a cena. É significativo pensar em trabalhar possibilidades com o diretor para obter um resultado que seja satisfatório para ambos. Durante esse processo, haverá idas e voltas de versões que receberão os ajustes pedidos pelo diretor. Por mais que achemos que o resultado do que fizemos está incrível, devemos entender que o grande maestro do produto é o diretor. É ele quem acompanha todas as etapas criativas de cada equipe, portanto, é ele que tem em mente o resultado esperado.

Por fim, o material de diálogos, efeitos sonoros e trilha sonora vão para as mãos do mixador que irá juntar tudo numa faixa de duas saídas, estéreo, ou de 6 saídas, 5.1.

3.6 A realidade do mercado audiovisual brasileiro

A captação de verba para o cinema brasileiro pode ocorrer de diversas formas, e geralmente envolve uma combinação de recursos públicos e privados²⁸, como indicado a seguir.

- I. Leis de Incentivo Fiscal: o governo brasileiro oferece leis de incentivo fiscal que permitem que empresas invistam uma porcentagem de seu imposto de renda em projetos culturais, como filmes. Essas leis incluem a Lei do Audiovisual (Lei Rouanet) e a Lei do Audiovisual para TV por Assinatura (Lei 12.485/2011). As empresas podem patrocinar projetos cinematográficos e, em troca, receberem abatimento fiscal.
- II. Fundo Setorial do Audiovisual (FSA): o FSA é um fundo público destinado ao desenvolvimento e financiamento de projetos audiovisuais no Brasil. Ele é gerido pela Agência Nacional do Cinema (Ancine) e financia tanto a produção quanto a distribuição e exibição de conteúdo audiovisual brasileiro.
- III. Editais Públicos: tanto órgãos governamentais quanto entidades privadas podem lançar editais públicos para financiar projetos cinematográficos. Esses editais geralmente estabelecem critérios específicos para os projetos elegíveis, como tema, formato, público-alvo, entre outros.
- IV. Investimento Direto de Empresas e Investidores Privados: além dos incentivos fiscais, algumas empresas e investidores privados podem optar por investir diretamente em projetos

²⁸ ANCINE. *Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA)*. Fonte: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca>. Acesso em: 26 maio 2024.

cinematográficos como forma de diversificação de investimentos ou como parte de sua estratégia de responsabilidade social corporativa.

V. Coproduções Internacionais: coproduções com outros países também podem ser uma fonte de financiamento para filmes brasileiros. Essas coproduções podem ser viabilizadas por meio de acordos bilaterais entre governos ou por meio de acordos entre produtoras de diferentes países.

VI. Financiamento Bancário e Empréstimos: algumas produtoras podem recorrer a empréstimos bancários para financiar parte de seus projetos cinematográficos. No entanto, esse tipo de financiamento geralmente requer garantias e pode estar sujeito a juros e condições específicas.

Porém, devemos entender que essas formas de captação não são tão simples e requerem experiência e profissionais especializados. Assim, creio que seja fundamental apresentar as diversas formas com que o mercado funciona. É importante ter em mente a capacidade de multitarefas empregadas no desenhista de som, além da escassez de materiais bibliográficos que abrangem nossa realidade. Pode haver também redução de equipe, orçamento menor e prazo curto. Por isso, é preciso entender que há possibilidade de acúmulo de tarefas. O desenhista de som poderá ter que editar os diálogos, captar as ADR (*additional dialogue recording*), montar os efeitos e até mesmo mixar o filme.

Na publicidade, apesar de termos uma cultura forte no mercado internacional, nem sempre todas as etapas conseguem ser seguidas. Muitas vezes, os prazos acabam atrapalhando o processo criativo, ou a verba não possibilita que o produtor de som vá a campo captar sons diferentes para a produção, ou contrate prestadores de serviço como músicos, cantores ou locutores.

Na minha experiência, já passei por todas as etapas de produção. Edição de diálogos, captação e direção de ADR, captação de diálogo em *set*, direção de *voice over* (ou locução), direção de atores em dublagens ou voz original, *foleys*, edição de som, desenho de som, edição musical, mixagem de trilha sonora, mixagem final e, até mesmo, composição da trilha sonora. De fato, não há o que não tenha feito!

As perspectivas do mercado, hoje, são imensas. Além dos conhecidos mercados do cinema e da publicidade, o desenhista de som tem também a possibilidade de trabalhar com criação e programação de som para jogos, desenho de som para séries de televisão e *streamings*, edição de som para *podcasts*, que incluem diferentes formatos como entrevistas, histórias de ficção e documentários narrados, Outra novidade no mercado é o audiodrama, em que histórias

são contadas através das personagens, ambientadas nos cenários, além dos audiolivros educacionais e narrativos.

Considerações finais

O cinema é uma imagem do mundo, não é o mundo.
Inês Gil

Durante a pesquisa realizada para esta dissertação, o silêncio foi o fio condutor. No processo, explorei diversas abordagens sobre o som na narrativa no audiovisual, porém o silêncio sempre se destacou como elemento fundamental e necessário para a construção do som no cinema.

Destas abordagens algumas se destacaram e me auxiliaram a construir a questão de pesquisa, como indicado a seguir

Abordagem diegética vs. não diegética

São conceitos fundamentais da teoria do cinema e da narrativa audiovisual, referem-se à origem e à função dos elementos presentes em uma obra audiovisual, como sons e música, dentro ou fora do universo da história.

- Som diegético: refere-se ao som cuja fonte é visível na cena ou está implícita pela ação, como diálogos entre personagens, sons de objetos presentes na cena e música proveniente de instrumentos visíveis. Esses elementos existem “dentro” da história e são reconhecidos pelos personagens.
- Som não diegético: inclui sons cuja fonte não é visível na cena, como trilhas sonoras, narrações externas e efeitos sonoros adicionados para intensificar a emoção.

Abordagem funcional

Refere-se à análise e ao uso do som com base em suas funções e propósitos dentro da narrativa e da experiência do espectador.

- Som descritivo: utilizado para descrever o ambiente e estabelecer o contexto espacial e temporal da narrativa.
- Som narrativo: contribui diretamente para a progressão da história, ajudando a desenvolver a trama e os personagens.
- Som emocional: visa evocar e intensificar as emoções do público, criando uma atmosfera específica ou reforçando sentimentos dos personagens.

Abordagem estética

Considera como os sons contribuem para a experiência sensorial e emocional do espectador, incluindo composição sonora, desenho sonoro, harmonia e contraponto, ritmo e tempo, textura e timbre, espaço sonoro.

- Realismo sonoro: objetiva criar um som que seja o mais natural e realista possível, simulando a experiência auditiva do mundo real.
- Som expressionista: utiliza sons de maneira estilizada e exagerada para expressar estados emocionais internos dos personagens ou atmosferas surrealistas.

Abordagem técnica

- Desenho de som: envolve a criação e manipulação de efeitos sonoros para adicionar profundidade e textura à narrativa.
- Mixagem de som: processo de equilibrar diferentes elementos sonoros, como diálogos, música e efeitos sonoros, para criar uma experiência auditiva coesa e harmoniosa.

Abordagem semiótica

- Som como significante: estuda o funcionamento dos sons como signos que comunicam significados específicos dentro da narrativa.
- Análise dos códigos sonoros: examina os códigos e convenções sonoras que são utilizados para transmitir informações e significados ao público.

Abordagem psicocognitiva

- Percepção auditiva: investiga como o público percebe e processa os sons e como esses sons influenciam a compreensão e a interpretação da narrativa.
- Memória sonora: explora a maneira com que os sons podem evocar memórias e associações pessoais, contribuindo para uma experiência narrativa mais rica e pessoal.

Abordagem cultural

- Contexto cultural: analisa como diferentes culturas interpretam e valorizam sons específicos dentro de uma narrativa.

- História e evolução: estuda a evolução do uso do som no audiovisual ao longo do tempo e em diferentes contextos culturais.

As abordagens podem ser utilizadas isoladamente, mas, nos filmes selecionados nesta pesquisa, verificamos que as abordagens foram utilizadas em combinação para criar narrativas sonoras complexas no audiovisual.

Reverendo a questão de pesquisa que construí, um dos desafios foi escolher como debater o tema do silêncio sem me limitar a questões técnicas ou preestabelecidas. Alguns autores já faziam parte das minhas referências, como Michel Chion e Walter Murch; no entanto, foi através do conceito das complexidades de Edgar Morin que consegui avançar em minha investigação. A partir da proposta curatorial sugerida pela minha orientadora Lucia Leão, desenvolvemos uma forma de categorizar os tipos silêncio pensando nos princípios básicos da semiótica de Charles Sanders Peirce.

O fenômeno comunicacional escolhido para o estudo de caso, o filme *A Chegada*, já me acompanhava desde o pré-projeto, devido à complexidade da composição sonora e às várias possibilidades de observação que o filme proporciona.

Como cinéfila, no entanto, percebi que manter-me em um filme apenas não seria desafiador o suficiente. Além disso, a curadoria permitiu que pudesse compreender como os silêncios são aplicados por diferentes diretores e desenhistas sonoros de diferentes estilos e escolas. Deste modo, observar e analisar esses diversos filmes me fez compreender a real importância do que Chion chama de escuta atenta: apurar nossa escuta, apura nosso conhecimento.

De maneira prática, ressaltar a importância da escuta eleva a questão da construção de repertório e, portanto, desenvolve a técnica da observação fílmica. É dessa forma que penso na formação intelectual de um profissional. Creio que nos atermos a construir novas gerações de desenhistas sonoros técnicos, trará um decréscimo qualitativo nas produções do audiovisual. É importante entender que as *Daw's* são apenas ferramentas nas mãos dos profissionais do áudio, ou seja, dominar programas de edição os tornam mais um “cumpridor de tarefa”. O posicionamento dos microfones e as consequências sonoras geradas nas gravações são itens essenciais ao conhecimento, assim como noções técnicas dos processadores de áudio. O desenhista sonoro ou os profissionais de áudio em geral devem ser criativos. Saber que a arte é plural e que o melhor modo de aprender é consumir.

Trazer o debate não só das questões do silêncio, mas também para a realidade profissional do desenho sonoro do Brasil é essencial. Vivemos em uma época repleta de produções audiovisuais. Nunca se consumiu tanto conteúdo nessa linguagem, quer seja via *streaming* quer seja nas plataformas sociais de vídeos. Assim, é necessário que a academia se abra para refletir sobre os processos de criação no audiovisual.

Hoje é comum vivenciarmos nas produtoras de som o acúmulo de tarefas, verbas baixas e prazos apertados, havendo profissionais que trabalham o dobro de horas num ambiente de incertezas e inseguranças.

Expandir os estudos do silêncio no cinema através de diferentes pontos de vista não é tarefa simples. Requer tempo e dedicação, visto que, a partir das complexidades, é possível expandir visões criativas e construções de significado. Assim, a possibilidade de ampliar a pesquisa se faz necessária. Também precisamos pensar em como acompanhar as novas tecnologias que a inteligência artificial (IA) tem gerado e como aproveitar e ampliar nosso conhecimento.

Portanto, pensar no desenhista de som como um criador de conteúdo no audiovisual é pensar em alguém cuja vida é dedicada a estudar o cinema e seus derivados e estar sempre construindo um repertório contemporâneo. É também pensar em alguém cuja criatividade deve estar além da técnica.

Existe, hoje, uma disputa dupla, envolvendo o produtor que não só deve tentar construir sua jornada num mercado inconstante, mas também considerar a incerteza da expansão da inteligência artificial e até onde ela será capaz de influir no trabalho de um criador.

Esperamos que esta dissertação possa contribuir nesse sentido, despertando a percepção acurada para os fenômenos da comunicação.

Referências

Filmes

ALIEN, O Oitavo Passageiro. **Alien**. Direção: Ridley Scott. Produção: Estados Unidos; Reino Unido: 20th Century Fox, 1979. 117 min.

APOCALYPSE Now. **Apocalypse Now**. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Estados Unidos: American Zoetrope, 1979. 147 min.

BANDE à Part. **Bande à Part**. Direção: Jean Luc Godard. Produção: França: Columbia Films, 1964. 97 min.

BLONDE. **Blonde**. Direção: Andrew Dominik. Produção: Estados Unidos: Plan B Entertainment, 2022. 166 min.

CHEGADA, A. **Arrival**. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Estados Unidos: Lava Bear Films, 2016. 116 min.

GRITOS e Sussurros. **Cries and Whispers**. Direção: Ingmar Bergman. Produção: Suécia: Cinematograph AB, 1972. 91 min.

DRIVE. **Drive**. Direção: Nikolas Winding Refn. Produção: Estados Unidos: FilmDistrict, 2011. 100 min.

GRAVIDADE. **Gravity**. Direção: Alfonso Cuarón. Produção: Reino Unido; Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2013. 91 min.

KILL Bill 2. **Kill Bill 2**. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Estados Unidos: Miramax Films, 2004. 137 min.

1917. **1917**. Direção: Sam Mendes. Produção: Reino Unido; Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2019. 119 min.

PÁSSAROS, Os. **The Birds**. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Estados Unidos: Alfred J. Hitchcock Productions, 1963. 119 min.

PSICOSE. **Psycho**. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Estados Unidos: Shamley Productions, 1960. 109 min.

PRINCESA e o Guerreiro, A. **The Princess and the Warrior**. Direção: Tom Tykwer. Alemanha: X-Film Creative Pool, 2000. 135 min.

RESGATE do Soldado Ryan, O. **Saving Private Ryan**. Direção: Steven Spielberg. Produção: Estados Unidos: Amblin Entertainment, 1998. 169 min.

TOURO Indomável. **Raging Bull**. Direção: Martin Scorsese. Produção: Estados Unidos: Chartoff-Winkler Productions, 1980. 129 min.

VÁ e Veja. **Come And See (Idi i smotri)**. Direção: Elem Klimov. Produção: União Soviética: Belarusfilm, 1985. 142 min.

VIAGEM de Chihiro, A. **Spirited Away**. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Japão: Studio Ghibli, 2001. 125 min.

VIOLÊNCIA Gratuita. **Funny Games**. Direção: Michael Haneke. Produção: Áustria: Filmfonds Wien, 1997. 108 min.

ZONA de Interesse. **The Zone of Interest**. Direção: Jonathan Glazer. Produção: Estados Unidos; Reino Unido; Polônia: A24, 2023. 106 min.

Obras impressas e *on-line*

ALVES, Bernardo M. **Os estudos do som no cinema: evolução quantitativa, tendências temáticas e o perfil da pesquisa brasileira contemporânea sobre o som cinematográfico**. 2013. Dissertação (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

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

BAZIN, André. **O que é o cinema?** Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BELTON, John (Org.). **Film sound: theory and practice**. New York: Columbia University, 1985.

BENJAMIN, Walter *et al.* **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BERGMAN, Ingmar. **Imagens**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2023.

BÍBLIA Sagrada. **Novo Testamento**. São Paulo: Paulus, 2017.

CARRIÈRE, Jean Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

CARVALHO, André C. **Imaginário e narrativas arquetípicas: como criamos heróis e histórias que marcam a humanidade**. São Paulo: Criativo, 2021.

CERETTA, Fernanda M. **O design de som de monstros do cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens**. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2018.

CESPEDES, Fernando. Ser sonoro: da fogueira à rave. 9 jan. 2021. **Podcast**. Disponível em: <https://podcasts.apple.com/br/podcast/ser-sonoro/id1514494866>. Acesso em: 5 abr. 2023.

- CHIANG, T. Story of your life. **Stories of your life and others**. [1998]. [s.l.]: Picador, 2015.
- CHION, M. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2016.
- COULTHARD, Lisa. Listening to Silence: The Films of Michael Haneke. **Sound on Screen**, v. 6, n. 1, 2010. Disponível em: <https://ojs.library.ubc.ca/index.php/cinephile/issue/view/183107/351>. Acesso em: 23 mar. 2024.
- DA COSTA, Fernando Morais. **O som no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- DA COSTA, Fernando Morais. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos? **Logos**, v. 17, n. 1, p. 94-106, 2010. Acesso em: 15 nov. 2022
- DA COSTA, Fernando Morais. Se pouco se diz sobre o som, quem fala sobre o silêncio nos filmes? **Gragoatá**, v. 9, n. 16, 7 jul. 2004.
- DELEUZE, G. **Cinema II: A imagem-tempo**. Trad. Eloisa De Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Trad. Ana Lúcia de Oliveira; Aurélio Guerra Neto; Trad. Célia Pinto Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. v. 1.
- DOLBY Atmos. Interview: Gravity: Director Alfonso Cuarón. **Dolby**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c7dKt80o0qE>. Acesso em: 23 mar 2024.
- DOLBY. Director Jonathan Glazer and the sound of The Zone of Interest. **Dolby Institute Podcast**, 16 dez. 2023. https://www.youtube.com/watch?v=R_TZTCQ53ss. Acesso em: 19 fev. 2024.
- DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- EBERT, Roger. **Hayao Miyazaki interview**. 12 sep. 2002. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 19 fev. 2024.
- ENTREPLANOS. **Hayao Miyazaki: A importância do vazio**. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kyp3YV2t0gQ&feature=youtu.be>. Acesso em: 8 fev. 2024.
- EVERY Frame a Painting. **Martin Scorsese: The Art of Silence**. 14 de junho de 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NUrTRjEXjSM>. Acesso em: 23 mar 2024.
- FEAR, David. 'It's Not a History Lesson, It's a Warning': Inside the Making of 'the Zone of Interest'. **Rolling Stone**, 26 dez. 2023. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/the-zone-of-interest-jonathan-glazer-interview-holocaust-nazis-1234907233/>. Acesso em: 23 mar. 2024.

FERREIRA-SANTOS, M.; ALMEIDA, R. **Aproximações ao imaginário: bússola de investigação poética**. 2. ed. São Paulo: Képos, 2020.

GIL, Inês. **O som do silêncio no cinema e na fotografia**. 2011. Disponível em: <https://sesc.digital/conteudo/cinema-e-video/cinema-em-casa-com-sesc/making-waves-a-arte-do-som-cinematografico>. Acesso em: 4 maio 2022.

HULLFISH, Steve. Art of the Cut: Tales from the Mixing Desk of Skywalker Sound. **Art of the Cut, Sound**. Disponível em: <https://blog.frame.io/2021/07/14/art-of-the-cut-audio-design-skywalker-sound-randy-thom/>. Acesso em: 23 mar. 2024.

INDEPTH Sound Design. “**Arrival’s otherworldly sound design deconstructed**”. 21 nov. 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=xAg6V8jleMU>. Acesso em: 4 maio 2022.

ISAZA, Miguel. **Designing Silence**. Designingsound.org. 28 de junho de 2014. Disponível em: <https://designingsound.org/2014/06/28/designing-silence/>. Acesso em: 4 maio 2022.

LAZZARETI, Angelene. No entre, à escuta. **Repertório**, v. 1, n. 37, 2021.

LEÃO, Lucia I. C. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEÃO, Lucia I. C. Pensar o método e a produção de conhecimento. **Virus**, v. 20, p. 1-12, 2020.

LISTENING In. **What’s the Musical Language of Arrival?** 20 maio 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sb8fj01USlo>. Acesso em: 23 mar 2024.

LOBRUTTO, Vincent. Walter Murch. *In: Sound-on-film: interviews with creators of film sound*. Westport: Praeger, 1994.

LUCERO, Jonathan. Lenguaje, realidad e imágenes a través del filme Arrival, de Denis Villeneuve. **Uru: Revista de Comunicación y Cultura**, n. 6, p. 107-124, 2022.

MAKING Waves: A arte do som cinematográfico. EUA. 2019. 94 min. Documentário. Direção: Midge Costin. Disponível em: <https://cinema10.com.br/filme/making-waves-a-arte-do-som-cinematografico>. Acesso em: 20 mar. 2024.

MAMULA, Tijana. Denis Villeneuve, film theorist; or, cinema’s arrival in a multilingual world. **Screen**, v. 59, n. 4, p. 542-551, 2018.

MANZANO, Luiz Adelman Fernandes. **O som no cinema: da edição de som ao sound design**. 2005. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

MEDINA, Nicolás; KISS, Miklós. The Role of Experimenting with the Human Voice in Film Music in the Representation of the Human/Alien Divide: the Case of Arrival, 2016. *In: Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, v. 20. p. 1-19, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.2478/ausfm-2021-0011>. Acesso em: 20 mar. 2024.

METZ, C. **A Significação no cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MOREIRA, Carlos A. A Chegada, dirigido por Denis Villeneuve, e a ficção científica como espelho do imaginário social. **Interfaces Brasil/Canadá**, v. 17, n. 1, p. 195-199, 2017.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica**. São Paulo: É realizações, 2014.

MORIN, Edgar. Os desafios da complexidade. In: MORIN, E. (org.) **A religião dos saberes: os desafios do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

MURRAY, L. **Sound design theory and practice: working with sound**. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2019.

O'HAGAN, Sean. Jonathan Glazer on his Holocaust film *The Zone of Interest*: 'This is not about the past, it's about now'. **The Guardian**, 10 dez. 2023. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2023/dec/10/jonathan-glazer-the-zone-of-interest-auschwitz-under-the-skin-interview>. Acesso em: 16 fev. 2024.

O'CONNEL, Sharon. **Arrival composer Jóhann Jóhannsson: 'People are hungry for new sounds'**. 26 nov. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2016/nov/26/arrival-johann-johannsson-soundtrack-oscar-nominated>. Acesso em: 23 out. 2022.

OKANO, Michiko. *Ma* – a estética do “entre”. **Revista USP**, São Paulo, Brasil, n. 100, p. 150-164, 2014. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i100p150-164. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76178>. Acesso em: 19 mar. 2023.

PIRES, Y.; VILLA, A. A representação do silêncio no cinema sonoro. **Visualidades**, Goiânia, v. 17, p. 25, 2020. DOI: 10.5216/vis.v17.50269. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/50269>. Acesso em: 13 mar. 2024.

PUDOVKIN, V. I. Asynchronism as a principle of sound film. In: WEIS, Elizabeth; BELTON, John. **Film Sound: Theory and Practice**. Nova York: Columbia University, 1985.

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

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. 2. ed. São Paulo: Cengage, 2018.

SANTOS, Bernardo Q. S. **Cinema reloaded: uma cartografia dos processos de criação, produção e pensamento cinematográficos no início do século XXI**. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017.

SCHAEFFER, Pierre. **Tratado de los objetos musicales**. Madri: Alianza, 1996.

SERT, Selvi. **A Linguist Revolution: Incommunicability in Denis Villeneuve's Arrival**. 2020. Disponível em: https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=undergradawards_2020. Acesso em: 26 mar. 2024.

SILVA, Iury M. C.; DAS MERCÊS SALVADOR, Lílian. Análise narrativa na perspectiva dos ecossistemas comunicativos no filme Arrival. **Revista Livre de Cinema, Uma Leitura Digital Sem Medida** (super 8, 16, 35, 70 mm,...), v. 5, n. 1, p. 31-44, 2018.

SONG EXPLODER. Episode 89: Arrival. Jóhann Jóhannsson – ‘Heptapod B’ from ‘Arrival’ (original score). Podcast, 17 nov. 2016. Disponível em: <https://songexploder.net/arrival>. Acesso em: 23 out. 2022.

SONNENSCHNEIDER, D. **Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema**. Studio City, CA.: Michael Wiese, 2001.

SPRITZER, Mirna. Poética da escuta. **Voz e Cena**, Brasília, v. 1, n. 01, p. 33-44, 2020.

STRATEGIES of film minimalism and the transcendental in the science fiction film Arrival by Denis Villeneuve. **Kultura**, n. 155, p. 192-210, 2017.

TARKOVSKI, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

THE SOUND OF ARRIVAL: Dolby Institute. **Podcast**. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WJfRTEGnZow&t=0s>. Acesso em: 14 out. 2022.

THOM, Randy. **Designing a Movie for Sound**. Disponível em: https://www.filmsound.org/articles/designing_for_soundelder.htm. Acesso em: 4 maio 2022.

TRUFFAUT, F.; SCOTT, H. **Hitchcock / Truffaut: entrevistas, edição definitiva**. Trad.: Rosa Freire D’Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

WHITTINGTON, William. **Sound Design & Science Fiction**. Austin: University of Texas Press, 2009.

WRIGHT, Benjamin. What do we hear? The Pluralism of sound design in Hollywood sound production. **The New Soundtrack**, 3: 2. p. 137-157. Disponível em: <https://doi.org/10.3366/sound.2013.0043>. Acesso em: 4 maio 2022.