

A convergência contemporânea do score com o *sound design* no cinema em *O som ao redor* e *Mother!*

RICARDO CÉSAR CAMPOS

MAIA JÚNIOR

FACULDADES INTEGRADAS BARROS MELO

PALAVRAS-CHAVE

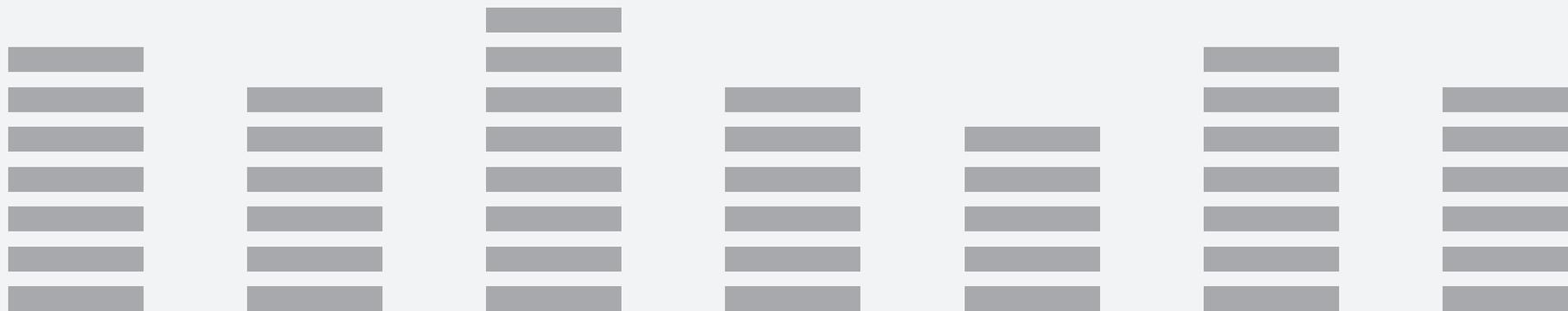
SCORE

SOUND DESIGN

CINEMA

RESUMO

Este artigo promove a discussão a respeito do *sound design* enquanto ponto de convergência criativa entre os elementos da trilha sonora de um filme e dos profissionais pertencentes ao departamento de som de uma realização audiovisual, especificamente entre a música e os ruídos cinematográficos. Para tal análise, estão sendo acionadas teorias e correntes artísticas que problematizam os lugares estabelecidos de escuta e de composição das sonoridades, botando em questão os sons musicais e os não-musicais. E por fim, esses questionamentos servirão de alicerce teórico a fim de debater como essas proposições podem ser aplicadas em duas obras cinematográficas de referência: *O som ao redor* e *Mother!*.



APRESENTAÇÃO

A ligação entre a música do filme e o desenho de som – que envolve toda a ruidagem de uma realização audiovisual: *Background Sounds*¹, *Foley*², *Hard Effects*³ e *Sound Effects*⁴ – pode ser arquitetada como acontece nas peças desenvolvidas por músicos eruditos para orquestras sinfônicas, sem haver a distinção entre os instrumentos musicais e os ruídos.

1 O *background*, comumente chamado BG, nada mais é do que o som ambiente de determinada cena, sempre denso e contínuo, sem eventos sonoros pontuais que possam se destacar [...] Quanto os sons usados como BG-FX (*background effects*), Flores (2006, p. 115) os denomina de “ruídos-sinal”, por serem indiciais. São sons isolados e específicos que exercem a função de situar o espectador em determinada sequência (OPOLSKI, 2018, p. 199-200).

2 Definindo *foley* como os sons resultantes da ação do ser humano, esses movimentos sonoros são divididos em três grupos: (*steps*) passos, (*clothes*) roupas e (*props*) objetos de cena. Juntos os sons formam um contraponto, criando a ambiência sonora da ação principal e auxiliando na construção da ficção (OPOLSKI, 2018, p. 194).

3 Os *hard effects* são todos os efeitos que não são produzidos diretamente pelo homem, como os de máquina, automóveis, armas de fogo, aviões ou elementos difíceis de serem criados em sincronismo pela equipe de *foley* (OPOLSKI, 2018, p. 204).

4 A criação de *sound effects* é baseada em outra concepção. Esses efeitos não remetem a nada real nem a nenhum objeto de cena. Eles são concebidos para serem efeitos dramáticos e não significantes – no sentido de representar algo físico. São criados pelo *sound designer* a partir do processamento e síntese digital. O *sound effects* são sons não literais, pois não estão diretamente associados a ações, situações ou objetos físicos. Dessa forma, ocupam a mesma função que a música: são sons criados com objetivo dramático e narrativo para determinada montagem de imagens (OPOLSKI, 2018, p. 206-207).

O músico e o *sound designer* podem trabalhar em parceria a fim de promover convergências sonoras em que a simbiose entre a imagem e o áudio seja mais penetrante e conseqüentemente mais envolvente também, no que se refere à narrativa audiovisual da obra fílmica enquanto um conjunto de contribuições dos diversos departamentos envolvidos em sua realização.

Por dentro de cada segmento do departamento de som de um filme e da dinâmica de uma produção audiovisual com um todo, torna-se difícil ocorrer esse tipo de troca no processo de criação entre a música e a ruidagem. Pois, são setorizados por profissionais distintos em suas concepções criativas e formação técnica, o que pode distanciar uma relação de complementação – mesmo falando de matéria-prima análoga: o som. Essa tarefa de juntar todos esses elementos da trilha sonora cai, na maioria das vezes, para o mixador do filme junto ao diretor, no processo de finalização do audiovisual. O que não quer dizer que os dois não possam desempenhar essas tarefas com maestria. Mas, o mixador além das

decisões criativas tem que resolver questões técnicas que envolvem a mixagem para audiovisual (endereço no sistema multicanal, uso de equalizadores, *reverbs*, compressores e redutores de ruídos, distintos *deliveries* para os diversos dispositivos reprodutores de audiovisual, etc.), por não ter participado da ideia, da pré-produção, da produção do desenho de som desde o princípio da realização audiovisual até a implementação dos efeitos sonoros e da criação da música, a atuação do mixador se limita também por esse aspecto. Já o diretor, apesar de ter participado de todas as etapas da produção cinematográfica, precisa ter conhecimento sobre a área de áudio para externar o que deseja a respeito da obra no sentido da linguagem sonora. O que não impede que o diretor musical e o *sound designer* – se houver essas funções na produção audiovisual – possam também participar desse processo de criação em convergência e junto ao diretor e ao mixador. Então, quando ocorre de os ruídos e a música conseguirem ter um diálogo criativo, a despeito de quem vai e de quantos da equipe vão imprimir essa troca, resulta em cenas ou obras por completas em

que são perceptíveis as decisões criativas compartilhadas entre a ruidagem e a trilha musical a ponto de ser – em alguns casos – complicado distinguir as diferenças do que seja ruído e do que seja música. Esse tipo de resultado beneficia em muito a imersão do receptor na trama fílmica, com certeza.

Após essa explanação inicial breve sobre a convergência do *score* com o *sound design* no cinema, vamos apontar como está organizado o texto que segue a fim de elucidar ainda mais essas questões levantadas. Primeiramente, está sendo tratado no texto sobre a relação histórica e teórica da música e os ruídos. Na sequência, os dois filmes selecionados vão ser acionados a fim de explanar ainda mais, a partir de obras emblemáticas do cinema contemporâneo, como ocorre essa troca entre música e ruidagem na linguagem audiovisual. E para encerrar o artigo, as considerações finais serão dissertadas com o intuito de acionar algumas conclusões a respeito desse percurso ofertado através da análise promovida e de apontar outras possibilidades de abordagem sobre o assunto a partir do ponto de vista do autor, obviamente.

A MÚSICA E OS RUÍDOS

Luigi Russolo no manifesto futurista, de 1913, no texto intitulado *A Arte dos Ruídos*⁵ argumentava que a música deveria assimilar os fundamentos dos ruídos, do barulho e do maquinário industrial em sua estruturação. Dessa maneira, ele vai propor uma ruptura aos preceitos formais provenientes dos instrumentos clássicos usados nas composições, nas elaborações e nas execuções de obras musicais e também com relação aos registros de notação feitos através das partituras, vigentes no universo musical. Esses primeiros movimentos artísticos do início do século XX apontaram para a apreciação e o manuseio do som de forma não-musical, de seu uso como objeto de estudo e também da sua utilização enquanto elemento composicional, o que aciona toda

5 Uma carta do artista e fabricante de instrumentos Luigi Russolo ao músico Francesco Balilla Pratella escrita em 11 de março de 1913. Texto que faz parte de uma coleção de documentos futuristas mantida pela Biblioteca da Universidade de Pádua. Disponível em: <<https://www.wdl.org/pt/item/20037/>>. Acesso em: 30 jan, 2019.

uma variedade de sonoridades classificadas desde então como barulho – escanteadas da escuta e dos processos de concepção artística.

A arte musical procurou e conseguiu primeiro a pureza, a limpeza e a doçurado som, para depois unir sons diversos, preocupada porém em acariciar o ouvido com suaves harmonias. Hoje, a arte musical tornando-se cada vez mais complexa, pesquisa as combinações de sons mais dissonantes, mais estranhas e mais ásperas ao ouvido. Nos aproximamos assim cada vez mais do som-ruído. Esta evolução da música é paralela à multiplicação das máquinas, que colaboram por toda parte com o homem. Não somente na atmosfera estrondosa das grandes cidades, mas também no campo, que até ontem era normalmente silencioso, as máquinas hoje criaram tanta variedade e concorrência de ruídos, que o som puro, na sua exiguidade e monotonia, não suscita mais emoção. Para excitar e exaltar nossa sensibilidade, a música desenvolveu-se rumo à mais complexa polifonia e rumo à maior variedade de timbres ou coloridos instrumentais, pesquisando a mais intrincada sucessão de

acordes dissonantes e preparando paulatinamente a criação do RUÍDO MUSICAL. Esta evolução rumo ao “som ruído” não era possível até então. O ouvido de um homem do século XVIII não conseguiria suportar a intensidade desarmônica de certos acordes produzidos por nossas orquestras (triplicadas no número de executantes em relação àquelas de então). Nosso ouvido, no entanto, se compraz, porque já foi educado pela vida moderna tão pródiga dos mais variados ruídos. O nosso ouvido porém não se contenta, e exige sempre emoções acústicas mais amplas. Por outro lado, o som musical é limitado demais no que diz respeito à variedade qualitativa dos timbres. As mais complexas orquestras reduzem-se a quatro ou cinco classes de instrumentos, diferentes no timbre do som: arco, cordas pinçadas, sopro em metal, sopro em madeira, percussão. Por isso a música moderna debate-se dentro deste pequeno círculo, esforçando-se em vão para criar novas variedades de timbres. É preciso romper este círculo estreito de sons puros e conquistar a variedade infinita dos “sons-ruídos” (RUSSOLO, 1913).

A ideia de trabalhar com o som, independente de ser musical ou não, pode ter sido acionada esteticamente pelo futurista Russolo com seu manifesto, com seus novos instrumentos musicais chamados *intonarumori* (então-ruídos, ou instrumentos geradores de ruídos) e também com sua orquestra de ruídos⁶, mas só vai ganhar força de concretização especialmente na metade do século XX por diversos fatores e agentes. Pierre Schaeffer foi um desses atores importantes que podemos destacar nesse processo geracional. O músico e pesquisador francês, no final da década de 1940, desenvolveu um exercício de escuta (reduzida⁷e/ou acusmática⁸) e de produção de áudio a partir dos ruídos que estão ao nosso redor com

6 Eis as 6 famílias de ruídos da orquestra futurista que em breve realizaremos, mecanicamente: 1. Estrondos, trovões, explosões, rajadas de sons, quedas, ribombos; 2. Silvos, sibilos, sopros; 3. Cochichos, murmúrios, sussurros, cicios, borbotões; 4. Rangidos, estalidos, roçaduras, zumbidos, crepitações, fricções; 5. Ruídos obtidos com percussão sobre metais, madeiras, peles, pedras, terracostas etc.; 6. Vozes de animais e de homens, gritos, berros, gemidos, bramidos, risadas, estertores, soluços. Disponível em:<http://www.asasdaalva.com/Textos/Texto4_A_Arte_dos_Ruidos.php>. Acesso em: 30 jan. 2019.

7 Pierre Schaeffer designou por escuta reduzida a escuta que trata das qualidades e das formas específicas do som, independentemente da sua causa e do seu sentido, e que considera o som – verbal, instrumental, anedótico ou qualquer outro – como objeto de observação, em vez de o atravessar, visando através dele outra coisa (o adjetivo “reduzida” foi tomado de empréstimo à noção fenomenológica de redução Husserl) (CHION, 2011, p. 29-30).

8 Schaeffer sublinhava o quanto a situação acusmática, definida mais à frente como aquela onde ouvimos o som sem percebermos a sua causa, pode modificar a nossa escuta a chamar a atenção para características sonoras que a visão simultânea das causas nos esconde, porque esta reforça a percepção de certos elementos do som e oculta outros. A acusmática permite verdadeiramente revelar o som em todas as suas dimensões (CHION, 2011, p. 31-32).

o intuito de fazer o som ser desvinculado de seu contexto a fim de organizá-lo e, principalmente, articulá-lo segundo um discurso musical de encadeamento sonoro independente das estruturas musicais tradicionais e da instrumentação estabelecida (SCHAEFFER, 2012). Outra importante contribuição dada para essa interação entre música e ruído é do estadunidense John Cage e, principalmente, com seu conceito a respeito do silêncio e da escuta (CAGE, 2011).

A musique concrete de Pierre Schaeffer inaugurou uma perspectiva então nova em relação ao som, na medida em que acrescentava uma concepção mais objetiva do som em relação a suas características físicas e perceptivas, buscando uma apreensão experiencial das qualidades sonoras, instaurando uma prática fundada na pesquisa de sons, na busca de novos materiais sonoros que tradicionalmente não faziam parte do repertório musical e de novas possibilidades de manipulação desse material por meio da gravação e edição, tudo isso mediado por um exercício de escuta desse material. Por sua vez John Cage, em 4'33" por exemplo, permitiu ao público guiar sua

própria experiência artística, sua composição individual, a partir da escuta dos sons que estão ao seu redor (CAMPESATO, 2010, p. 1391).

Além da música concreta francesa de Schaeffer desenvolvida junto a Radiodiffusion Francaise (RF) e dos experimentos musicais do pensador John Cage, também há outro agente relevante nesse mesmo período que é o alemão Karlheinz Stockhausen e os estúdios de música eletrônica da Alemanha, Westdeutscher Rundfunk na cidade de Colônia, onde deu início às experiências com síntese de som. A eletrificação sonora e o uso de sintetizadores na música e no cinema mudou consideravelmente o panorama de possibilidades com relação ao processamento de som e seu uso dramático na música e no cinema. Outro elemento transformador nesse contexto é o papel do estúdio e do engenheiro de som – como já deve ter disso percebido na apresentações desses agentes emblemáticos – com os processos de edição e de mixagem expandidos em uma pós-produção minuciosa com longas horas de trabalho por parte de vários profissionais de áudio e de fases de reali-

zação sonora na etapa pós-produtiva. Hoje em dia, com todas as possibilidades alcançadas e todo o acesso propiciado através do universo digital e dos dispositivos cibernéticos contemporâneos, o tempo de trabalho na pós-produção de áudio pode ser tão extenso que depende mais do orçamento, do cronograma e do tempo de trabalho dos envolvidos na realização audiovisual com relação a essa etapa mencionada – pois, as limitações técnicas, tecnológicas e mesmo criativas de outrorano existem mais na atualidade.

Além desse panorama contextual encontrado no final da década de 1940 e no início de 1950, outros pilares desse processo relacional entre música e ruídos podem ser citados, como os conceitos de Paisagem Sonora desenvolvidos por Murray Schafer e demais membros da Simon Fraser University em Vancouver

no Canadá⁹, no final da década de 1960, além das proposições de *ambiente music* (ENO, 1996) desenvolvidos pelo músico inglês Brian Eno, no final da década de 1970, também são importantes para percebermos as ligações sinestésicas entre as visualidades e os sons. É possível citar muitos mais atores e contextos importantes nesse percurso convergente entre a música e os ruídos, como os projetos de Arte Sonora (LICHT, 2009) que ganharam força a partir do século XXI, principalmente – produções audiovisuais que envolvem instalações, performances, *happenings* e uma forte troca entre as artes visuais e as sonoridades, sem restrição entre o que é musical ou ruídos –, mas vamos ficar por aqui pois, não é possível estender mais, talvez em outra oportunidade de análise textual.

9 Mais sobre os conceitos fundamentais de Paisagem Sonora podem ser encontrados nos livros *A afinação do mundo* (SCHAFFER, 2011) e *O ouvido pensante* (SCHAFFER, 1992) e, sobre o processo criativo composicional em *Soundscape, acoustic communication and environmental sound composition* (TRUAX, 1996) e *Soundscape composition: Linking inner and outer worlds* (WESTERKAMP, 1999).

Por fim, depois dessa apresentação teórica, é possível fazer ligações entre as correntes musicais e de estudos de áudio com os segmentos de som que envolvem uma realização cinematográfica, por exemplo: a música concreta de Pierre Schaeffer com toda a ruidagem presente na trilha sonora de um filme e, especialmente, com o *foley* e os *hard effects*, a música eletroacústica dos alemães com os *sound effects* e os conceitos de silêncio de John Cage, de Paisagem Sonora de Murray Schafer e de música ambiente de Brian Eno com os *backgrounds sounds* e os *hard effects* – todos eles com o intuito de efetuar uma troca criativa entre os ruídos e as práticas musicais em uma realização audiovisual pois, os elementos da trilha sonora podem ser sons criados com objetivo dramático e narrativo para determinada montagem de imagens.

O SOM DO REDOR E MOTHER!

Os dois filmes selecionados para acionar esse encontro entre música e *sound design* são: o pernambucano *O som ao redor*¹⁰ (2012), primeiro longa metragem do diretor Kleber Mendonça Filho e *mother!*¹¹ (2017) do diretor estadunidense Darren Aronofsky.

10 Em *O Som ao Redor*, há a observação do cotidiano de uma vizinhança recifense, com todas as diferenças existentes entre seus moradores. Na verdade, o foco se estreita sobre uma rua que passa a ser monitorada por determinado serviço particular de vigilância, conseqüência da necessidade de proteger-se contra a violência urbana desenfreada das cercanias e do próprio vandalismo de alguns moradores. Mesmo calcado num choque social evidenciado por alguns (e reveladores) planos aéreos que delineiam na tela os limites entre a classe média amedrontada e a vida pobre crescente no entorno dessas propriedades duramente supervisionadas, *O Som ao Redor* passa ao largo do mero choque, até por que não se restringe formalmente ao contraponto social. Então não espere algo como “ricos versus pobres”, pois a observação dos desníveis dessa natureza apenas sublinha a construção, não a definindo inteiramente. Disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/o-som-ao-redor/>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

11 [...] o que *mãe!* é fica claro logo em seus primeiros minutos: um exemplar do gênero “horror”. Isto se torna patente através da maneira como Aronofsky abre a projeção, que salta rapidamente entre uma mulher em chamas, um diamante que parece ressuscitar um casarão e uma mulher acordando sozinha e

Uma característica sonora que une esses dois filmes é a integração entre ruído e trilha musical em algumas passagens, mas cada um ao seu modo opera o uso dos elementos da trilha sonora como um todo. Em ambas realizações, há cenas de interação entre os compositores musicais e seus *sound designers*, mixadores e também diretores no que diz respeito à linguagem sonora. Alguns desses trechos vão ser destacadas enquanto casos emblemáticos para elucidar a análise a respeito dessa convergência contemporânea do *score*¹² com o *sound design*¹³ no cinema, dentre outros trechos das mesmas obras elencadas que poderiam

sua cama e percorrendo vários aposentos escuros em busca do marido enquanto estalos na madeira sugerem presenças ocultas nas sombras. Vivida por Jennifer Lawrence, a protagonista (que os créditos identificam apenas como “Mãe”) reside em uma casa isolada com o poeta interpretado por Javier Bardem (identificado como “Ele”), que enfrenta um bloqueio criativo desde que seu antigo lar foi destruído em um incêndio. Certa noite, porém, eles recebem a visita inesperada do Homem (Harris), um médico que parece ter ido parar ali por acaso e que logo chama também sua esposa, a Mulher encarnada com intensidade alarmante por Michelle Pfeiffer. A partir daí, as coisas se tornam cada vez mais perturbadoras, trazendo ecos de *O Bebê de Rosemary*, *O Anjo Exterminador* e, em seu clímax, de uma mistura surpreendente entre *A Noite dos Mortos-Vivos* e *Filhos da Esperança* (VILLAÇA, 2017).

12 [...] o termo que melhor representa a música especialmente composta para determinado filme é *música original do filme*, ou no inglês, o *score*. A tradução literal de *score* é *partitura*. Alguns autores de língua portuguesa usam o termo *partitura* quando se referem ao *score*. Porém, como ainda em nossos dicionários a *partitura* musical não tem nada a ver com o sentido cinematográfico, prefiro usar o termo *música original* ou o termo *score* para descrever a música exclusivamente composta para os filmes (BERCHMANS, 2006, p. 19-20).

13 A primeira vez que o termo *sound design* apareceu nos créditos de um filme foi em *Apocalypse Now* (1975), do diretor Francis Ford Coppola, graças às emergentes possibilidades técnicas da época e à busca de novos caminhos para o som do cinema, este filme

também servir como objetos de estudo – assim como outros filmes de diferentes épocas e localidades que também podem auxiliar ao campo de pesquisa sonora audiovisual, há que se considerar a respeito.

Outro elo entre os dois filmes é a proximidade com as linguagens audiovisuais próprias do cinema de horror. E para tal é preciso primeiro entendermos o que é próprio desse gênero.

Para Noël Carroll (1999), dois elementos são fundamentais para demarcar as fronteiras do horror. Em primeiro lugar, para ser considerado como tal, um filme precisa provocar na plateia o afeto que empresta seu nome ao gênero. Em outras palavras, as pessoas devem ficar

arcou uma fase em que o som ganhou uma importância especial no cinema. De lá pra cá, houve uma evolução sonora absurda, e hoje temos *sound design* em todo tipo de comunicação audiovisual além do cinema, como televisão, videogames, internet etc. Conceitualmente, *sound design* (ou desenho de som, como em português pode-se chamar) é a criação, manipulação e organização de elementos sonoros. É o processo que reproduz o rugir de uma tiranossauro rex, ou o som de uma arma-laser, o tiroteio de uma sangrenta batalha, ou ainda, a voz de um computador futurista (BERCHMANS, 2006, p. 161-162).

horrizadas (ou seja, experimentar um sentimento de rejeição ou repugnância em relação a algum ser, fenômeno ou experiência) ao assistir a um filme de horror. Esse critério nos parece fundamental, uma vez que a maioria dos recursos estilísticos recorrentes no cinema de horror é acionada pelos cineastas com o objetivo de provocar na plateia sensações relacionadas ao sentimento do horror (CARREIRO, 2011, p. 44-45).

Com relação aos elementos da trilha no cinema de horror, é possível destacar primeiramente o grito que é um dos mais emblemáticos desse tipo de filmes. Para irmos mais à fundo, o termo “horror” tem origem na combinação do “latim horrere (ficar em pé) com o termo em francês antigo orror (arrepia). A tradução literal, portanto, seria “cabelo em pé”. O termo está ligado a um estado fisiológico e cognitivo anormal” (CARREIRO, 2011, p. 47). Por isso, os realizadores de cinema de horror precisam estimular respostas afetivas que conduzam a plateia a esse estado fora da normalidade ou mesmo alterado. Efeitos sonoros (principalmente, com o uso de sons fora de quadro para despertar suspense e surpresa) e

música (essencialmente, no uso de dissonâncias harmônicas, de escalas menores, do atonalismo, de timbres estridentes, de graves densos etc.) mobilizam emocionalmente os espectadores “porque eles normalmente dirigem sua atenção à progressão narrativa (diálogos e imagens), sem pensar sobre os demais sons que compõem a trilha sonora” (Idem).

Em *O som ao redor*, o medo é um núcleo emocional marcante em toda trama audiovisual, apesar disso, o filme não adere definitivamente em seus recursos narrativos com o horror pois flerta com outros gêneros cinematográficos, tornando-se assim um misto de referências audiovisuais.

O som ao redor se aproxima do horror sem, no entanto, se “filiar” ao gênero. Nele, nada de extraordinário irrompe o cotidiano dos personagens. O medo existe no filme como uma presença, uma atmosfera, mas não como um problema concreto diante do qual os personagens são confrontados: o filme instaura o medo, mas não cria condições para o seu apaziguamento (LIMA & MIGLIANO, p. 203).

Já em *mother!* ocorre uma adesão mais forte com as características do gênero horror do que em *O som ao redor*, pois há todo um padrão de intenções com relação aos recursos técnicos e criativos que ratificam essa escolha de gênero cinematográfico. Porém, ambos apostam na tensão psicológica enquanto estado de medo, o que os aproxima da proposta cinematográfica das obras de Alfred Hitchcock e o que os distanciam, num esforço classificatório: *mother!*, tende para o universo onírico dos filmes de David Lynch e *O som ao redor* para o caráter *multi plot* de Quentin Tarantino.

Os dois filmes fazem uso de maneira exemplar das sonoridades como os clássicos do gênero de horror fizeram, além das liberdades poéticas e de estilos que cada uma das duas obras faz, ao seu modo. Portanto para longe das linguagens próprias dos filmes de horror, *mother!* aborda questões bíblicas e filosóficas e *O som ao redor* puxa reflexões sociológicas e políticas, de forma resumida. Então, o que fica latente nessa proposta convergente de análise é como os dois audiovisuais atingiram momentos rele-

vantes em que a não literalidade da música também aciona elementos comuns à ruidagem com tamanha permeabilidade em que na fluidez da narrativa fica difícil distinguir o que é próprio de cada um deles e, a escuta para a ser desprendida das fontes referenciais em favor de uma proposta afetiva de recepção sonora das músicas e dos barulhos.

O som ao redor contou em sua equipe de som com 11 profissionais, dentre eles, o diretor do filme Kleber Mendonça Filho. Seguem os créditos: trilha Sonora – Dj Dolores; som direto – Nicolas Hallet e Simone Dourado; assistente de som direto – Guma Farias; desenho de som – Kleber Mendonça Filho e Pablo Lamar; técnico de foley e off – Carlos Montenegro; montagem de som – Carlos Montenegro, Catarina Apolonio e Pablo Lamar; mixagem no estúdios Carranca com Gera Vieira e Carlos Montenegro; consultor da *Dolby*, Carlos Klachquin; e, mixagem final e masterização no estúdio de mixagem Megacine,

no Rio de Janeiro, com Ricardo Cutz¹⁴ (que não aparece nos créditos do filme, mas o mesmo revelou que fez o trabalho de finalização do áudio).

Nessa listagem técnica do filme fica evidente a participação de poucos profissionais envolvidos no departamento de som, do acúmulo de funções e da participação do diretor como desenhista de som – dados que revelam a integração da equipe de produção do audiovisual nos diversos departamentos e também as limitações por parte do orçamento. O filme carrega em seu título a marca da proposição de John Cage de que a música é composta por todos os sons que estão à nossa volta e, faz do som elemento essencial para compor o medo envolvente da narrativa audiovisual.

14 Disponível em: <<https://br.linkedin.com/in/ricardocutz>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

Numa determinada cena, por exemplo, vemos a dona de casa (Maevie Jinkings) no quarto, sozinha, olhando o espelho, e ao mesmo tempo podemos escutar uma discussão feita ao telefone entre uma garota e um provável namorado. Quisemos transmitir a ideia de que as coisas aconteciam no primeiro plano do filme, mas outras pessoas, outras situações estavam presentes ali perto. Buscamos esse efeito pelo som: ele é uma prova de vida, e é um elemento mal-educado, que entra pela janela e o incomoda (MENDONÇA FILHO, 2013, p. 4).

A abertura, que tem aproximadamente quarto minutos, é o trecho escolhido para salientar a correspondência eficaz entre música e ruídos no filme *O som ao redor*. É uma cena exemplar da confluência entre o *score* e o *sound design*. Já nos créditos, o filme começa com sons ambientes que surgem dando a impressão de uma paisagem sonora urbana misturando sons de pássaro e de carros passando pelas ruas, logo após uma nota grave similar a um instrumento como o bumbo da bateria ou o surdo da percussão dá o ritmo da montagem, em seguida sons de sin-

tetizadores entoam uma melodia dissonante dando a tônica misteriosa do filme. A sequência inicial nos apresenta uma série de fotografias em preto e branco que mostram um pouco da vida de alguns trabalhadores rurais nos latifúndios nordestinos de um passado não muito distante – nesse momento, os sons ambientes param e o grave da percussão volta junto com uma castanhola que nos remete às narrativas audiovisuais *dowestern spaghetti* de Sergio Leone tendo o tratamento musical de Ennio Morricone. Mais elementos percussivos vão compondo a trilha sonora que vai assumindo uma atmosfera polirrítmica e caótica.

Em seguida, há um corte da montagem fotográfica e também dos sons percussivos e um plano-sequência mostra algumas crianças brincando de patins e de bicicleta no estacionamento de algum edifício, o espectador é levado para uma quadra poliesportiva localizada dentro de um prédio isolado por grades e muros das ruas e, a presença daquele que será o personagem principal da história – o som – começa a ser percebida de forma mais evidente. Nesse mo-

mento, as ambiências assumem a trilha sonora, o desenho de som nesse trecho é pensado de modo estratégico com efeitos sonoros que remetem aos inúmeros sons da cidade passando pela tela no caminho feito pelos movimentos de câmera e pelos cortes propostos pela montagem – desde o barulho de uma ferramenta de construção civil operada por um homem que mais parece um solista no momento em que algumas crianças observam o manejo do objeto na habitação ao lado até o som de um bate-estaca que mais parece um instrumento grave marcando o tempo dentre outras sonoridades que não conseguimos distinguir em meio à poluição sonora urbana e aos sons musicais produzidos pelo DJ Dolores, que se confunde em muitos momentos com o *sound design* no sentido de uma permeabilidade consentida.

Todas as sonoridades indiciais passam pelas profundidades dos planos e pelos enquadramentos dentro e fora da tela que a câmera percorre, assim como os elementos da trilha sonora que nos remetem a uma escuta não representativa. O som ambiente é produzido cuidadosamente mesclando realismo com outras sonoridades próximas das criações sonoras realizadas através da síntese de som dos profissionais de *sound effects*. Dessa maneira, associando os sons que ouvimos diariamente no cenário urbano às sonoridades de um arranjo musical que nos dá a sensação de liberdade não literal e subjetiva entre o *score* e o desenho de som presentes na abertura de *O som ao redor*. A soma de todas essas pistas de áudio, principalmente, dos *background sounds* nesse trecho na área urbana trazem uma continuidade sonora com a proposta estética executada pelas percussões na sequência anterior das fotografias antigas.

Por isso que a trilha sonora é muito importante nesse trecho, pois ela é inserida apenas quando necessária, revezando-se com o silêncio – como acontece na pausa dos *hard effects* e dos sons ambientes quando as crianças estão assistindo o operário com sua máquina que além dos sons ambientes de construção imobiliária e do vozerio, a trilha sonora também é acrescida de um *loop* que vai num crescente de intensidade até silenciar de vez, e nesse desfecho da abertura do filme, vemos frases escritas nas ruas por uma fotografia aérea, um casal de adolescente se beijando até a finalização desse trecho quando dois carros batem numa encruzilhada, nesses momentos, o som ambiente de uma área domiciliar urbana assume as pistas acústicas junto ao grave do bate-estaca que está somado com outras sonoridades na mesma faixa de frequência a fim de permear o constante clima de suspense e de tensão que vai percorrer todo o longa metragem. A batida ritmada com notas graves que aparece em determinados momentos do filme – não só nesse trecho de abertura – deixa o espectador em estado emocional de

alerta e de tensão constante e, em simbiose com o que acontece aos personagens, ou seja, aos moradores do bairro que passam por uma onda de medo por conta da violência na vizinhança – e, que nos é transmitida afetivamente através dos sons que estão ao redor dos personagens com o que faz parte da diegese mas também a partir de sonoridades que estão fora do universo diegético dos personagens ou mesmo meta-diegéticas¹⁵.

15 Da primeira categoria, fariam parte todos os sons existentes no universo ficcional onde se passa a ação, a diegese, ou seja, são diegéticos todos os sons que os personagens da ficção conseguem escutar. Do mesmo modo, os sons não diegéticos são aqueles que existem apenas na instância narrativa, da qual os personagens não têm consciência, isto é, no nosso mundo, do lado de cá da tela. [...] Na definição original de Gorbman, são sons que transitam entre as duas outras categorias, sendo muitas vezes de difícil definição. Em alguns casos, a narração em voz *off* ou *over* pode se configurar como um monólogo interior, casos que podem ser incluídos na categoria meta-diegética. Já na explicação de Álvaro Barbosa, o som meta-diegético em geral “traduz o imaginário e uma personagem normalmente com o seu estado de espírito alterado ou em alucinação” (BARBOSA, 2000, p. 2) (CARREIRO, 2018. p. 100).

Já *mother!* contou com 23 profissionais em sua equipe de som¹⁶ – dados que indicam a diferença significativa de orçamento entre os dois filmes elecados para a análise, o filme estadunidense tem mais do que o dobro de profissionais no departamento, sem acúmulo de funções e sem participação do diretor na equipe de áudio. É um filme que não tem *score* pois, o compositor musical do filme, Jóhann Jóhannsson, depois de ter composto os temas para a obra cinematográfica e assistido com os demais elementos desenvolvidos para a trilha sonora do au-

16 Sound Department: Coll Anderson – sound designer; Steve Baine – foley artist; Norman Bernard – boom operator; Noyan Cosarer – re-recording mixer; Paula Fairfield – sound designer; Brody Gillman – sound playback operator; Evan Gillman – boom operator; Brian Gogarty – foley assistant; Gina Gyles – foley assistant; Craig Henighan – re-recording mixer/ sound designer/ supervising sound editor; Jóhann Jóhannsson – music and sound consultant; Skip Lievsay – re-recording mixer; Chris Navarro – adr mixer; Igor Nikolic – first assistant sound editor; Rob Nokes – sound effects recordist; Perter Persaud – foley recordist; Simon Poudrette – sound mixer; Jill Purdy – supervising sound editor; Tyler Rambie – adr recordist; Lee Salevan – sound recordist; Steve F. B. Smith – sound consultant; Dolby; Giulio Wehrli – adr recordist; Kathie Talbot – vocal sound design: trailer (uncredited). Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5109784/full-credits>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

diovisual acabou conversando com o diretor Darren Aronofsky e, ambos desistiram de utilizar as músicas desenvolvidas pelo músico islandês – apesar disso, Jóhannsson é creditado no filme enquanto consultor de música e de som. Essa decisão foi relatada pelo próprio Jóhann Jóhannsson em entrevista para a imprensa internacional sobre o assunto:

mother! é um filme onde meias medidas não têm lugar e depois de Darren e eu termos explorado muitas abordagens diferentes, meu instinto foi de eliminar totalmente o *score*. Apagar é uma grande parte do processo criativo e, nesse caso, sabíamos que precisávamos levar essa abordagem ao extremo¹⁷ (TRADUÇÃO LIVRE).

17 “*mother!* is a film where half measures have no place and after Darren and I had explored many different approaches, my instinct was to eliminate the score entirely. Erasure is a big part of the creative process and in this case, we knew we had to take this approach to its logical extreme”. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2017/09/mother-score-eliminated-johann-johannsson-darren-aronofsky-sound-design-1201874404/>>. Acesso em: 30 jan. 2019.

Portanto, os efeitos sonoros em *mother!* atingiram níveis de dramaticidade na maioria das vezes encontrados somente no *score*. O desenho de som em *mother!* assim como ocorre em *O som ao redor* cria contrastes entre o silêncio e os ruídos, mas o caso do filme estadunidense foi mais radical, sem a inserção costumeira de um *score* clássico com *leitmotifs*¹⁸ pontuando os tons emocionais da trama – o que corresponde, de certa forma, em uma tentativa do filme em não entregar facilmente os núcleos afetivos que permeiam a obra em questão.

Para entendermos mais sobre o *sound design* de *mother!*, faz-se necessário analisar alguns trechos da obra. As cenas em que a atriz Jennifer Lawrence vai ao banheiro tomar um pó amarelado – que localiza-se dentro de um frasco de remédio – diluído em água quando a mesma ofegante está a passar mal são bons exemplos de como a ruidagem pode ser estruturada como uma peça musical. A primeira vez que ocorre essa cena é no final dos 18 minutos iniciais do filme – por assim dizer o primeiro rolo. A quietude que no início do filme está bem marcante aos poucos passa para o caos que os ruídos vão representar do meio para o final do

18 A função de preparar o espectador para o tom emocional de alguma cena é mais complexa, mas também bastante utilizada. É para desempenhá-la que se cria um tema-assinatura, conhecido também como *leitmotiv*. O *leitmotiv* é um tema repetido diversas vezes no filme e associado a um personagem, uma ideia, um espaço físico, uma sensação (CARREIRO, 2018, p. 29).

longa. Mas, essa mansidão não pode ser confundida com tédio ou mesmo tempo lento pois apesar da ausência do *score*, os ruídos ocupam os espaços sonoros de forma dramática, principalmente, com os barulhos da casa (reverberação e ecos do ambiente acústico, passos, ranger do piso de madeira, de portas e de outros mais objetos de cena tocados pelos atores) disputando muitas vezes o primeiro plano junto às vozes – a habitação pulsa, respira e se comunica pois também é personagem da obra fílmica.

Aos nove minutos do filme quando a atriz Jennifer Lawrence começa a passar mal na cozinha logo após a chegada do homem – o ator, Ed Harris –, ela derruba uma xícara e o barulho do objeto se quebrando é somado a fim de aguçar a sonoridade literal com uma nota senoidal aguda de um sintetizador ou de um sino pois, com o uso desse tipo *sound effect*, a trilha sonora ajuda a dar força dramática aos *foleys* e aos *hardeffects*. A partir desse ponto do longa metragem são renunciados os efeitos sonoros que vão

acompanhar a mãe quando a mesma for tomar esse medicamento no banheiro. Da mesma forma ocorre aos 17 minutos do filme quando a atriz derruba o isqueiro do ator Ed Harris e assim que o objeto cai no chão mais uma vez o estalo da queda é acompanhado de uma senoide aguda e também de sonoridades graves – provavelmente de sintetizadores – que remetem ao movimento da casa se contorcendo. A mãe começa a se sentir mal e vai para o banheiro para tomar o remédio, tudo que ela pega tem a sonoridade destacada em primeiro plano sonoro pela mixagem – seja o pó amarelo esfervecendo na água seja o copo tocando na superfície da pia –, todos os sons são acompanhados do tilintar das notas senoidais finas que amplificam o estado onírico e o horror da personagem, além de apresentarem uma estrutura próxima de um arranjo musical com ritmo, melodia e harmonia o que supre, de certa maneira, a falta de um *score* no filme e imprimi uma marca peculiar no uso criativo do desenho de som.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dois audiovisuais selecionados para a análise apontaram questões relevantes sobre pontos de troca criativa entre as abordagens formais da estruturação musical junto às sensações subjetivas impressas afetivamente por sua não-literalidade e os ruídos enquanto variedade timbrística fundamental para a construção dos *scores* e dos *sound designs* na contemporaneidade. O percurso teórico desenvolvido com a finalidade de elucidar questionamentos essenciais a respeito dos marcos históricos que chamaram a atenção para o assunto da ruidagem em consonância com as práticas musicais – que excluíam os barulhos da escuta, da análise e da criação sonora – também apresentou resultados pertinentes.

Portanto, a proposta analítica desenvolvida nesse artigo cumpriu suas intenções de pesquisa dentro das limitações enfrentadas pelo autor ao longo do processo de criação e da proposta textual assumida pela publicação. Muito mais poderia ser dito sobre a relação entre música e ruído seja através das realizações audiovisuais ou em meio ao universo musical ou a partir dos projetos de arte sonora ou mesmo mediante outras abordagens acústicas em que essa questão relacional seja levantada. Os dois filmes elencados, *mother!* e *O som ao redor*, também poderiam ser discutidos com mais densidade e com mais detalhes assim como outras obras que representam significativamente a problemática da convergência criativa do *score* com o *sound design* no cinema. **IIIJSMA**

REFERÊNCIAS

- BERCHMANS, Tony. *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.
- CAGE, John. *Silence: lectures and writings*. Middletown: Wesleyan University Press, 2011.
- CAMPESATO, Lílian. *Dialética do Ruído*. Anais do XX Congresso da ANPPOM, 2010.
- CARREIRO, Rodrigo. *Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo*. Ciberlegenda- Revista do Programa de Pos-Graduação em Comunicação - UFF, v.1, n.24, 2011. p. 43-53.
- CARREIRO, Rodrigo. *História e teoria do som no cinema*. Organização Rodrigo Carreiro. Curitiba: Ed. UFPR: Ed. UFPE, 2018.
- CHION, Michel. *A audiovisualização: som e imagem no cinema*. Portugal: Editora Texto e Grafia, 2011.
- ENO, Brian. *A Year With Swollen Appendices: Brian Eno's Diary*. London: Faber and Faber, 1996.
- LIMA & MIGLIANO, Cristina da Silveira; Milene. *Medo e experiência urbana: breve análise do filme O som ao redor*. In: Revista brasileira de estudos de cinema e audiovisual (Rebeca), ano 2, número 3, 2013.
- LICHT, Alan. *Sound art: Origins, development and ambiguities*. Organised Sound, v. 14, n. 01, p. 3-10, 2009.
- MENDONÇA FILHO, Kléber. *Os personagens não baixam a cabeça*. Entrevista concedida a Marcelo Miranda. *Jornal Estado de Minas, Caderno Cultura*, 13 de Janeiro de 2013, p. 4.
- OPOLSKI, Débora. *O som na pós-produção cinematográfica*. Organização Rodrigo Carreiro. Curitiba: Ed. UFPR: Ed. UFPE, 2018.
- RUSSOLO, Luigi. *A Arte dos Ruídos*. 1913. Disponível em: <http://www.academia.edu/8891205/_A_arte_dos_ru%C3%ADdos_Luigi_Russolo_tradu%C3%A7%C3%A3o_>. Acesso em: 30 jan. 2019.
- SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: Unesp, 1992.
- SCHAFER, R. Murray. *A afinação do mundo*. São Paulo: UNESP, 2ª ed., 2011.
- SCHAEFFER, Pierre. *In Search Of a Concrete Music*. Berkeley: University Of California Press, 2012.
- TRUAX, Barry. *Soundscape, acoustic communication and environmental sound composition*. Contemporary Music Review, v. 15, n. 1-2, 1996.
- VILLAÇA, Pablo. Mãe!. Disponível em: <<http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/critica/filme/8404/m%C3%A3e>>. Acesso em: 30 jan. 2019.
- WESTERKAMP, Hildegard. *Soundscape composition: Linking inner and outer worlds*. Soundscape Newsletter, Amsterdam, Holland, 1999.