

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE MÚSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

Marina Marcon Moreira

Silêncios Diegéticos e a Composição Musical Audiovisual

Belo Horizonte

2024

Marina Marcon Moreira

Silêncios Diegéticos e a Composição Musical Audiovisual

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Música da Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Música.

Linha de Pesquisa: Processos Analíticos e Criativos.

Orientador: Rogério Vasconcelos Barbosa.

Belo Horizonte

2024

M838s Moreira, Marina Marcon.

Silêncios diegéticos e a composição musical audiovisual [manuscrito] / Marina Marcon Moreira. - 2024.
142 f. : il.

Orientador: Rogério Vasconcelos Barbosa.

Linha de pesquisa: Processos analíticos e criativos.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música.

Inclui bibliografia.

1. Música - Teses. 2. Silêncio. 3. Composição (Música). 4. Cinema e música. 5. Música eletroacústica. I. Barbosa, Rogério Vasconcelos. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Música. III. Título.

CDD: 782.01



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE MÚSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

FOLHA DE APROVAÇÃO

Tese defendida pela aluna **Marina Marcon Moreira**, em 21 de março de 2024, e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos Professores:

Prof. Dr. Rogério Vasconcelos Barbosa
Universidade Federal de Minas Gerais
(orientador)

Profa. Dra. Débora Regina Opolski
Instituto Federal do Paraná

Prof. Dr. Eduardo Campolina Vianna Loureiro
Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Dr. Oílliam José Lanna
Universidade Federal de Minas Gerais

Prof. Dr. Ulisses Quadros Galetto de Moraes
Universidade Estadual do Paraná



Documento assinado eletronicamente por **Eduardo Campolina Vianna Loureiro, Professor do Magistério Superior**, em 23/03/2024, às 19:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rogério Vasconcelos Barbosa, Presidente de comissão**, em 24/03/2024, às 13:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ulisses Quadros Galetto de Moraes, Usuário Externo**, em 25/03/2024, às 11:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Oíliam Jose Lanna, Professor do Magistério Superior**, em 27/03/2024, às 14:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Débora Regina Opolski, Usuária Externa**, em 18/04/2024, às 14:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3075464** e o código CRC **F5D61706**.

Os materiais de música são som e silêncio. Integra-los significa compor.

John Cage

RESUMO

Com a intenção de despertar alguns questionamentos sobre os silêncios no audiovisual, essa pesquisa pretende considerar o termo silêncios diegéticos como sendo os ruídos presentes nas cenas com papel fundamental para a construção narrativa. Iniciaremos essa jornada com uma investigação dos estudos sobre os silêncios. Desse modo, a partir das definições do termo e trabalhos de autores como John Cage, abordaremos os silêncios compostos por ruídos, pois o mundo – assim como nós – é repleto deles. Transferindo essa percepção para o universo audiovisual, essa categoria será interpretada aos olhos das teorias de Som-Imagem de Michel Chion e Claudia Gorbman que trazem a ideia de que o silêncio pode ser criado de diferentes modos. Ao relacionar os conceitos apresentados com exemplos filmicos, o texto discorre reforçando a ideia de que, enquanto no mundo real as sonoridades intrínsecas aos silêncios já estão prontas, no audiovisual os silêncios são criados através da fabricação dos ruídos. Esses ruídos, que na pesquisa englobam todos os efeitos sonoros, possuem diferentes papéis na história e quando projetados especificamente para a cena com sentido narrativo dão origem aos silêncios diegéticos – silêncios presentes na diegese. Portanto, compreendemos que os silêncios diegéticos ao se comunicarem com os demais elementos sonoros presentes na trilha, como a música, criam a imersão na história. E para exemplificar essa investigação a pesquisa propõe cinco categorias de silêncios diegéticos que se relacionam de diversas maneiras com a trilha musical: silêncio como personagem, silêncio como elemento musical, silêncio como marcação narrativa, silêncio híbrido e silêncio criando música eletroacústica. Por fim, com a intenção de realizar testes composicionais em que os silêncios diegéticos interagem com a música em diferentes níveis, o capítulo final apresenta quatro estudos e detalhes de suas produções.

Palavras-Chave: Silêncios Diegéticos. Composição Musical. Música Eletroacústica. Audiovisual.

ABSTRACT

In an attempt to raise questions about silences in audiovisual media, this research considers the concept of diegetic silences as noises present in scenes with a fundamental role in narrative construction. We will begin this journey with an investigation of studies about silences. Based on definitions of the term and works by authors such as John Cage, we will address silences composed of noises, as the world – just like us – is full of them. Transferring this perception to the audiovisual universe, we will interpret this category through the lenses of Michel Chion and Claudia Gorbman's Sound-Image theories, which bring the idea that silence can be created in various ways. By relating the concepts presented with filmic examples, the text reinforces the idea that, while in the real world the sounds intrinsic to silences are already ready, in the audiovisual world silences are created through the manufacture of noises. These noises, which in the research encompass all sound effects, have different roles in the story. When designed specifically for the scene with narrative intent, they give rise to diegetic silences – silences within the diegesis. Therefore, we understand that diegetic silences, when interacting with other sound elements present in the track, such as music, create immersion in the story. The study proposes five categories of diegetic silences that connect to music in various ways to illustrate this interaction: silence as a character, silence as a musical element, silence as a narrative marker, hybrid silence, and silence creating electroacoustic music. Finally, to apply these definitions of diegetic silence in practice, the last chapter concludes with four studies and production details, all of which are intended as compositional tests in which diegetic silences interact with music at various levels.

Keywords: Diegetic Silences. Musical Composition. Electroacoustic Music. Audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Roteiro de <i>The Lighthouse</i> (2019)	24
Figura 2: <i>Oppenheimer</i> (2023)	27
Figura 3: Sistemas Sonoros <i>Dolby</i>	31
Figura 4: <i>Psycho</i> (1960)	39
Figura 5: <i>Saving Private Ryan</i> (1998)	40
Figura 6: <i>Bande à Part</i> (1964)	41
Figura 7: <i>A Beautiful Day in the Neighborhood</i> (2019)	42
Figura 8: <i>4 months 3 weeks and 2 days</i> (2007)	43
Figura 9: <i>Get Out</i> (2017)	45
Figura 10: <i>Dahmer</i> (2022)	47
Figura 11: Gráfico dos Silêncios Diegéticos	52
Figura 12: Poster de <i>Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring</i> (2003)	54
Figura 13: <i>The Lighthouse</i> (2019)	55
Figura 14: <i>Pig</i> (2021)	56
Figura 15: <i>It's Okay Not to be Okay</i> (2020)	58
Figura 16: <i>Gravity</i> (2013)	63
Figura 17: <i>Once upon a Time in the West</i> (1968)	65
Figura 18: <i>House of Flying Daggers</i> (2004)	68
Figura 19: Centróide espectral em <i>Once upon a Time in the West</i> (1968).	78
Figura 20: Gráfico de Intensidade Sonora em <i>Once upon a Time in the West</i> (1968) ..	80
Figura 21: <i>Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring</i> (2003)	87
Figura 22: Mestre em <i>Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring</i> (2003)	90
Figura 23: Kim Ki Duk em <i>Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring</i> (2003)	91
Figura 24: Partitura do Motivo da Porta em <i>Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring</i> (2003)	93
Figura 25: Acordes presentes na música <i>Sick Girl</i>	94
Figura 26: Letra da música <i>Arirang</i>	98
Figura 27: Andamentos das músicas em <i>Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring</i> (2003)	100
Figura 28: Querida <i>Konbini</i>	112
Figura 29: <i>DAW</i> da Música <i>Irasshaimasê</i> (Teste I)	114

Figura 30: Silêncios no Fundo do Mar (Teste II).....	115
Figura 31: Ruídos em Silêncios no Fundo do Mar	116
Figura 32: Silêncios Diegéticos em Silêncios no Fundo do Mar	116
Figura 33: <i>DAW</i> da Composição Musical de Silêncios no Fundo do Mar.....	118
Figura 34: Versão Final de Silêncios no Fundo do Mar	120
Figura 35: <i>DAW</i> da Composição de Lugarejo (Teste III).....	121
Figura 36: Música e Silêncios Diegéticos de Lugarejo.....	122
Figura 37: Plugin Ambisonics de 3º ordem em Lugarejo.....	123
Figura 38: Tema I de Vidas Passadas (Teste IV)	125
Figura 39: Tema II de Vidas Passadas (Teste IV)	126
Figura 40: <i>DAW</i> de Vidas Passadas	128

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
Contexto Histórico.....	16
A Pesquisa.....	23
CAPÍTULO I.....	27
Silêncios Diegéticos: Relação entre os ruídos da cena e a música.....	33
Silêncios no Cinema.....	34
Silêncios se relacionando e criando narrativas.....	46
Silêncios como eventos sonoros: Relação entre os ruídos – efeitos sonoros – e os silêncios diegéticos.....	49
Silêncios Diegéticos compondo músicas.....	52
Relação entre as categorias 1,2,3,4 e 5 presentes no filme <i>House of Flying Daggers</i> (2004).....	66
Considerações Finais do Capítulo I.....	69
CAPÍTULO II.....	71
Som e Música como elementos narrativos em <i>Era uma Vez no Oeste</i> (1968): análise da primeira sequência do filme.....	71
Resumo.....	71
Introdução.....	72
Som e Música.....	73
Descrevendo a Sequência.....	74
Composição Sonora.....	77
Reflexões Finais.....	81
CAPÍTULO III.....	82
O Silêncio e a Música como elementos de construção da narrativa em <i>Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera</i> (2003), de Kim ki Duk.....	82
Resumo.....	82
Introdução.....	82
Silêncios.....	84
Som: Ruídos.....	86
Músicas.....	91
Considerações Finais.....	101
CAPÍTULO IV.....	104
Ruídos ou Barulhos?.....	104

Incorporação do Ruído na Música.....	107
Estudos Compositivos	110
Processos Compositivos dos Testes Criativos	111
Teste I: <i>Irasshaimasê</i>	112
Teste II: Silêncios no Fundo do Mar	115
Teste III: Lugarejo	112
Intenção x Prática na Composição de Lugarejo	112
Teste IV: Vidas Passadas	115
Considerações Finais do Capítulo IV	128
CONCLUSÃO.....	131
REFERÊNCIAS	135

INTRODUÇÃO

Vamos assistir ao filme em silêncio e então o assistimos novamente com olhos e ouvidos

D.W Griffith

Antes de mais nada, a motivação dessa pesquisa é o trabalho criativo. Aborda reflexões sobre processos de criação musical para imagens em movimento e propõe o conceito teórico de silêncios diegéticos como base para os estudos composicionais audiovisuais. Essa inquietação sobre os silêncios presentes nas cenas originou-se das observações fílmicas e definições da categoria de silêncio encontrada nas teorias de Som-Imagem dos autores Michel Chion e Claudia Gorbman em suas respectivas obras *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema* (original de 1994, tradução de 2011) e *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (1987). Em seus trabalhos, os autores apresentam diversas interpretações sobre como a música e o som são aplicados ao cinema e, desse modo, caracterizam diversas técnicas encontradas no audiovisual.

Para Chion, no cinema o silêncio comumente surge através do contraste entre intensidades sonoras, dessa forma, somos conscientizados dos ruídos sutis. Por sua vez, para Gorbman o silêncio pode ser criado através de três modos, sendo o primeiro chamado de silêncio total, que ocorre quando a pista sonora está mutada ou vazia – categoria entendida aqui como intencional, pois sabe-se que ele não é realizável, já que o meio em estamos é composto por diversas sonoridades. “O silêncio se torna outra coisa – nada silencioso, mas sonoro, os sons do ambiente” (CAGE, 2019, p. 22). O segundo é chamado de estrutural, criado por uma música previamente apresentada que se ausenta em um momento correspondente na história e o terceiro modo abordado por ela é o silêncio musical na diegese, criado por ruídos tênues presentes na cena. Relacionando-se com a última categoria de silêncio abordada por essa autora, Michel Chion expõe que o efeito de silêncio, sem depender do contraste de intensidade, ou seja, independentemente do som anteriormente apresentado, pode ocorrer quando os ruídos da cena, que geralmente estão em segundo plano, se destacam.

Assim, a partir dos conceitos vindos das teorias de Som-imagem são levantados questionamentos sobre a intenção de silêncio, sensação de ausência, quietude e nuances sonoras, e, explorando a concepção de silêncio musical na diegese, categoria que deu

origem a essa pesquisa, compreendemos que ela é constituída pelos ruídos das cenas que ganham destaque através do calar de sons em primeiro plano como por exemplo a música.

Sentindo falta de uma categoria que aborde os silêncios como protagonistas, em que eles se relacionem em um nível profundo com os demais elementos sonoros e desse modo possam contribuir ativamente com a narrativa, essa pesquisa propõe o termo silêncios diegéticos, como sendo os ruídos fundamentais para a compreensão de uma cena.

Percebendo o potencial expressivo desses ruídos em destaque na cena, fez-se necessário compreender as suas propriedades sonoras. Seu processo de criação remete aos estudos sobre os efeitos sonoros. Dependendo de sua fonte, gravação, manipulação e organização sonora, bem como eles são empregados na cena – qual o melhor efeito para determinado momento – os efeitos sonoros expressivos podem ser pensados como silêncios.

Nós precisamos desenhar uma distinção entre os efeitos sonoros que apenas estão divertindo pela virtude de sua novidade (que logo se desgasta) e aqueles que nos ajudam a entender a ação, e que estimulam emoções que não poderiam ser despertadas apenas pela visão das imagens (CLAIR: 1985, p.93).

Ao notar que nem todos os efeitos sonoros, são criados com a intenção de produzir significado extras à imagem, a distinção entre silêncio musical na diegese – Gorbman – e os silêncios diegéticos se dá no fato que os silêncios diegéticos são composto pelos ruídos da cena que assumem um papel significativo na narrativa, ou seja, os silêncios diegéticos se relacionam com os demais componentes sonoros da sequência – o diálogo e a música – através do roteiro, com uma urgência sonora descrita pelo diretor para uma função na narrativa.

Muitos diretores de longa-metragem tendem a oscilar entre dois estados de consciência muito diferentes sobre o som em seus filmes. Por um lado, tendem a ignorar qualquer consideração séria do som (incluindo a música) ao longo de todo o planejamento, a filmagem e a edição antecipada. Então, de repente, obtém uma dose temporária de religião

quando eles percebem que há buracos na história, cenas fracas e edições ruins para disfarçar. Agora eles desenvolvem uma fé enorme e efêmera no poder e valor do som para tornar seu filme assistível (THOM, 2019).

No artigo do desenhista de som Randy Thom *Designing a movie for Sound* (1999) constamos que a edição de som comumente é pensada como umas das últimas etapas do projeto, desse modo, nem todos os efeitos sonoros presentes na narrativa possuem a intenção narrativa, por vezes são utilizados para encobrir algumas faltas. A importância dos efeitos serem pensados anteriormente, interfere no resultado final da produção. Como citado por Thom, para uma obra funcionar de modo que o som interfira na imagem, os ruídos não devem ser meramente colocados nas cenas.

O que proponho é que a maneira de um cineasta tirar proveito do som não é simplesmente tornar possível gravar um bom som no set, ou simplesmente contratar um talentoso designer de som / compositor para fabricar sons, mas em vez disso, projetar o filme com o som em mente, para permitir contribuições sonoras para influenciar decisões criativas nos outros ofícios. Filmes tão diferentes como "Star Wars", "Citizen Kane", "Raging Bull", "Eraserhead", "The Elephant Man", "Never Cry Wolf" and "Once Upon A Time In The West" foram completamente "sonorizados", embora nenhum designer de som tenha sido creditado na maioria deles (THOM, 1999).

Portanto, nessa pesquisa, interpretamos a trilha sonora sendo composta por diálogo, música, ruídos e silêncios. O diálogo constrói a articulação com a cena, com o texto verbal e é responsável pelo desenvolvimento da história. A música, por sua vez, constrói a ambientação e os climas diretamente associados aos efeitos emocionais das cenas. Os efeitos sonoros são utilizados para a conexão entre o público e as cenas, fazendo com que nos sintamos participando da ação cinematográfica. Por sua vez, os silêncios constroem expectativa através da 'continuidade' do som que fica em suspensão, ou seja, os silêncios são carregados de sentido. Esses quatro elementos formadores da trilha sonora produzem imersão nas imagens em movimento ao nos colocar diante do ponto de vista apresentado pelos personagens.

No cinema, comumente os efeitos sonoros dão uma perspectiva realista da cena, ouvimos o que vemos e, mesmo que a origem desse som, não seja a do objeto retratado, pela associação, entendemos como sendo. Por outro lado, percebemos a música apresentando características de evocação dos sentimentos, criando vínculos emocionais com a história através da retratação de emoções vividas pelos personagens.

Quando imaginamos os silêncios em cena, existe a possibilidade de criar intencionalmente significados sensoriais para suas aparições que não necessariamente se relacionam com as referências de realidade ou perspectiva de um personagem. Esses ruídos ou a ausência deles, podem manipular diversas sensações no audiespectador¹ conforme o objetivo da narrativa, pois os silêncios possibilitam a atenção aos detalhes, a escuta atenta. Desse modo, os silêncios são maleáveis e dependendo de sua construção sonora e de como são empregados na obra audiovisual, eles podem se relacionar com a trilha musical e produzir um resultado singular. Como por exemplo no filme *Oppenheimer* (2023) que será abordado no capítulo I.

A partir dessa investigação teórica, notou-se que os ruídos podem se comportar como silêncios – quando pensados como elemento chave de determinadas sequências. Dessa forma, para perceber como esse conceito é aplicado na prática, foram elaboradas diversas análises filmicas. A partir dessas, observou-se que os silêncios se portam de diversas maneiras e assim, criam efeitos díspares no receptor ao se relacionar com a música.

Contexto Histórico

A origem do cinema está ligada aos irmãos Lumière, que em dezembro de 1895 projetaram os filmes, com duração de 1 minuto cada, *A sortie de l'usine Lumière à Lyon* e *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, no Grand Café em Paris. Entretanto, para alguns autores este não foi o marco inicial dessa arte. Os também irmãos Max e Emil Skladanowsky

¹ Audiespectador é o espectador que percebe um filme não apenas através da imagem visual, mas também através do componente sonoro. Para Chion, o espectador não só vê o filme, mas também o ouve, e ambos os aspectos estão interligados para criar uma experiência completa (CHION, 2011).

fizeram uma exibição pública e paga utilizando o *bioscópico*, em um teatro em Berlim dois meses antes dos irmãos Lumière apresentarem o cinematógrafo².

Previamente, Tomas A. Edson, retomando o trabalho do astrônomo Jassen Marey com o cronógrafo – primeiras filmagens sobre a película apresentadas à academia de ciências em 1888 – desenvolveu experimentos que acarretaram o filme moderno com 35mm e o emprego de películas fabricadas com celulóide (1882). Esse dispositivo, que era um cinema individual, chamava-se *Cinetoscópio*.

Edson não consentiu que se projetassem em público e sobre a tela os seus filmes, julgando que isso seria matar a galinha dos ovos de ouro, pois segundo ele não havia possibilidade de que o público se interessasse pelo cinema mudo. Tendo fracassado em sua pesquisa sobre o cinema falado, projetando figuras de tamanho natural, resolveu pôr à venda, em 1894, os seus Cinetoscópios, aparelhos construídos por grandes caixas contendo filmes perfurados, de 50 pés, vistos com lunetas (SADOUL: 1963, p.13).

Como o *cinetoscópio* – cinema individual – havia sido vendido principalmente nos Estados Unidos, em 1895 diversas projeções foram realizadas no país. Dentre elas as feitas em maio por Dickson Latham e seus filhos em Nova York e em setembro por Armat e Jenkins em Atlanta³.

Por outro lado, há autores que defendem a ideia de que esse aparelho, não pode ser considerado cinema, pois exibia o filme para uma pessoa por vez.

O cinema realmente não surgiu até filmes serem projetados. No que diz respeito ao *Cinetoscópio* patenteado por Thomas Alva Edison e W.K.L

² Em 1º de novembro de 1895, os irmãos Max e Emil Skladanowsky fizeram uma exibição de 15 minutos do *bioscópico*, seu sistema de projeção de filmes, num grande teatro de vaudeville em Berlim (COSTA: 2006, p.19).

³ Segundo Georges Sadoul (1963, p.13) “Em 1895, multiplicaram-se as primeiras representações do cinema. Os seus realizadores quase sempre eram desconhecidos entre si, fato que provocou intermináveis controvérsias sobre a invenção do cinema. Os EUA, onde haviam sido vendidos os primeiros *cinetoscópios*, conquistaram facilmente o primeiro lugar, com Acme Le Roy e Eugene Lauste (representações isoladas e sem repercussão), Dickson Latham e os filhos (série de representações em NY) e Armat e Jenkins (sessões realizadas em Atlanta)”.

Dikson em 1891 e comercializado a partir de 1893, não pode ser considerado cinema, desde que esse consiste apenas em um dispositivo de *peepshow* através do qual curtas-metragens podiam ser vistos por uma pessoa de cada vez (SMITH: 1996, p.7).

Não podemos negar essa trajetória de grandes construtores, no entanto, identificamos que foram os excelentes comerciantes Auguste e Louis Lumière que possibilitaram a inserção do cinema no meio comercial.

Além do percurso cinematográfico, outro fato por vezes esquecido, é que no início do cinema tiveram grandes contribuições femininas, como mencionado no documentário *The Women Who Run Hollywood* (2016) onde é revelado que existiam mais mulheres nos bastidores dos filmes antes dos anos 20, do que nos dias atuais. Elas produziram metade dos filmes feitos até 1925, pois, o cinema não era visto como “profissão de verdade”. Assim sendo, mulheres e judeus – que na época não tinham muitas opções de trabalho – eram bem-vindos para dedicar-se a essa forma de arte experimental, em que a tecnologia ainda estava sendo desenvolvida. As mulheres que queriam ser atrizes eram comumente recrutadas como roteiristas e além de escreverem interlúdios e criar as histórias, iam até as salas de edição para unir as partes do filme, porque quem sabia costurar juntava os filmes.

Dentre tantas personalidades, a diretora Lois Weber ganhou destaque ao se tornar a primeira mulher a criar um estúdio com o próprio nome. Dessa forma, ela apoiou outras mulheres como Francis Marion, primeira pessoa a ganhar dois óscares⁴. Marion escreveu mais de 300 roteiros e trouxe grandes contribuições como utilizar locações reais e escrever diálogos para os personagens, pois, muitos espectadores conseguiam ler os lábios dos atores. Outra figura muito importante, mas pouco comentada é Alice Guy Blaché. Ela é considerada a pioneira em criar uma história narrativa e a fazer os filmes sonoros com o *Chronophone Gaumont* ainda em 1906.

Percebendo assim que o cinema pretendia ser sonoro antes de 1927, nota-se a importância dos sons para essa arte, pois, não foi intencional o início do cinema não conter

⁴ Oscar ou Prêmio da Academia (*Academy Awards*) é considerada a maior cerimônia de premiação do cinema, foi fundado em 1927 e teve a primeira cerimônia em 1929. Francis Marion ganhou dois prêmios por melhor roteiro nas obras *The Big House* em 1930 e *The Champ* em 1931.

trilha sonora na película. Isso somente ocorreu pela inexistência da tecnologia que possibilitaria a sincronização dos elementos audiovisuais.

Os filmes silenciosos foram um acidente tecnológico, não uma escolha estética. Se Edison e outros pioneiros tivessem os meios, a música provavelmente teria sido uma parte integrante do cinema desde o início. Mas, como faltavam tais meios, um novo tipo de música teatral desenvolveu-se rapidamente; a grande variedade de filmes e condições de exibições na Europa ou na América entre 1895 e o final da década de 1920 desenvolveram uma gama igualmente ampla de prática musical e materiais musicais (MARKS: 1996, p.183).⁵

Nessa época a música era comumente utilizada para encobrir os ruídos dos projetores. Porém, mesmo não sendo a principal razão para inserção sonora no filme, alguns diretores já queriam controlar as emoções que os sons e músicas deveriam passar ao espectador. Diversas projeções eram acompanhadas por sonoplastia⁶, através de sons produzidos atrás da tela, mimetizando ruídos característicos como a porta abrindo, trovões, automóveis etc..., bem como por improvisos musicais, com sugestões sobre os temas, *cue sheets*.

A popularidade das *cue sheets*, que se sofisticaram (chegando a indicar não apenas fragmentos de obras que deveriam ser tocadas, mas também, a sua duração), motivou o mercado editorial a publicar compilações de partituras - separadas por “categorias”. Melodias do repertório erudito, peças originais, temas populares e folclóricos eram organizados de acordo com possíveis situações dramáticas: romance, tensão, perseguição, melancolia e assim por diante. Dezenas destas compilações circulavam nos países europeus por volta de 1910 e, em 1913 o primeiro volume do The Sam Fox Moving Picture Music foi

⁵ Cinema com o som não sincronizado.

⁶ A música era às vezes acompanhada por efeitos de ruído. Esses eram usualmente obtidos por performers equipados com uma matriz de objetos reproduzindo sons naturais e artificiais. Mas alguns dos mesmos efeitos poderiam ser produzidos por máquinas, dos quais um particularmente famoso e elaborado exemplo era o que estava em uso no cinema *Gaumont Hippodrome*, em Paris (USAI: 1996, p.10).

lançado nos EUA, contendo apenas peças originais de John S. Zamecnik, um ex-aluno de Dvorák (MIRANDA: 2011 p.21)

Em alguns casos, demonstrando o apreço ao som que acompanharia seus filmes, diretores, como Charles Émile Reynaud⁷ e D.W. Griffith encomendavam músicas originais para seus filmes. A saber, a primeira obra musical escrita para o cinema é de Camille Saint-Saëns para o filme *L'assassinat du duc de Guise* (1908, 15:00).

A primeira experiência com música autoral a chamar a atenção foi a peça escrita por Joseph Carl Breil para o épico *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*, D.W. Griffith, 1915). Supervisionada pelo próprio diretor, a trilha musical composta para o filme foi uma das pioneiras a adaptar para o cinema o conceito de leitmotiv, instituído por Richard Wagner desde o século anterior para espetáculos de ópera (CARREIRO: 2018, p.42).

Porém, os diretores só passaram a ter controle total sobre seus filmes a partir da chegada do *vitaphone*, aparelho que possibilitou a sincronização entre som e imagem. Com ele, estudos sobre como o som pode nos conectar às imagens em movimento passaram a ser feitos, dentre eles surgiram teorias de Som-Imagem que exemplificam usos composicionais no audiovisual.

As teorias de Som-Imagem inicialmente questionaram o papel da música dentro do filme. Um dos primeiros manifestos foi *Statement on Sound* de S.M.Eisenstein, V.I. Pudovkin e G.V. Alexandrov (1928) que afirmava que a música não deveria funcionar apenas como um elemento complementar, mas sim apresentar um uso polifônico. A música deveria expressar novas ideias às imagens e não apenas reforçar o seu movimento – observado em muitos desenhos animados, como *Fantasia* (1940) em que, através da

⁷ Charles Émile Reynaud foi responsável pelo *praxinoscópio* e pelos primeiros filmes de animação projetados, dentre eles, o filme *Poor Pierrot* estreou em 28 de outubro de 1892 em Paris (*Pauvre Pierrot* (Curta 1892) - IMDb).

técnica nomeada por Michel Chion *síncrese*⁸, a música descreve a atividade física do personagem.

Nos primeiros anos do cinema, a montagem era feita mediante o contraste entre planos, a partir da chegada do *vitaphone* ela também poderia ser feita através do contraponto entre som e imagem. Desse modo, os autores desse primeiro manifesto, defendiam o contraponto orquestral audiovisual que se dá pela *assincronia* dos elementos sonoros do filme.

Um exemplo primitivo da utilização do som para revelar o conteúdo interior pode ser visto na expressão do homem citadino, no meio do deserto. No filme silencioso nós teríamos que fazer um corte na tomada da cidade, enquanto no filme sonoro podemos transportar os sons associados à cidade para dentro do deserto e editá-los os colocando no lugar dos sons naturais do deserto (PUDOVKIN: 1985, p.87).

Antes, o conflito se dava entre dois elementos opostos (planos), enquanto no filme sonoro é possível com o mesmo fotograma não apenas montar diferentes pontos no espaço, mas salientar o caráter de cada um.

O assincronismo apresenta uma tríplice possibilidade, tanto para os ruídos, como para a música, como para o diálogo, de ouvir-se o som antes de ver-se sua fonte, de ouvi-lo vendo-lhe a fonte (sincronismo), e de ouvi-lo quando não se vê mais a fonte (BARBARO: 1983 p.127).

Desse modo o som *assincrônico* pode ocorrer em uma situação simples. Por exemplo, quando o som precede a imagem num diálogo – ouvimos a voz da resposta do interlocutor antes de enxergarmos a sua imagem. Ou como os canhões em *October* (Eisenstein, 1927: 0:06:06) em que ouvimos os sons e só após, no plano seguinte, sua fonte é revelada. De forma mais complexa, esse efeito é alcançado quando a música

⁸ *Síncrese* (combinação de sincronismo e síntese), que é o amálgama entre o fenômeno sonoro e visual onde a imagem e som são percebidos como um só evento.

parece ser indiferente à cena. Quando ela é associada a um personagem e não coincide com a expectativa do público, o que se tem como consequência não é a suspensão da emoção, mas pelo contrário, o elemento surpresa. Isso é chamado por Michel Chion de música *anempática* e pode ser observada majoritariamente em filmes que retratam psicopatas, como *A Clockwork Orange* (1971, 00:11:03) e *The Silence of the Lambs* (1991, 1:17:35). Esse efeito vem de um contraste entre a imagem e a música – no primeiro exemplo ouve-se uma música feliz *Singin' in the Rain* cantada pelo protagonista para apresentar uma cena trágica de estupro, e no segundo, *Aria da Capo* de Johann Sebastian Bach – associada à religiosidade – acompanhada pela regência de Hannibal após ter cometido um assassinato enquanto está coberto de sangue de suas vítimas.

Seguindo esse pensamento de que a música pode acrescentar informações extras às cenas, Michel Chion (*Audiovision*) e Claudia Gorbman (*Unheard Melodies*) apresentam diversas categorias sonoras que investigam como os elementos sonoros nos filmes moldam nossa percepção. Dentre essas, algumas das mais famosas são: música diegética e não diegética que é a música dentro e fora da cena (*ecrã* e *fosso*); efeito empático que ocorre quando a música condiz tanto com o sentimento dos personagens quanto a expectativa do público; *stinger* que ilustra a tensão dramática através do aumento da intensidade; *sforzando* que são tipos de melodias características de determinados gêneros – como *Western* –; e *leitmotiv*, ou seja, motivos identificáveis que evocam determinado personagem, lugar ou objeto.

No momento em que reconhecemos em que grau a música do filme modela nossa percepção da narrativa, nós não poderemos mais considerá-la incidental ou “inocente” (GORBMAN: 1980, p.183). Repensando essa frase, podemos ampliá-la para incluir outros sons presentes no audiovisual, como os ruídos, que devido as particularidades vindas de seu processo de criação e aplicabilidade no filme auxiliam o espectador em sua imersão na narrativa.

Destarte, o som pode alterar percepções de tempo das imagens em movimento. Conforme as emoções vão sendo incorporadas à cena, o tempo do mundo (cronológico) é modificado. Enquanto, os efeitos sonoros muitas vezes representam a realidade, tornam a cena palpável e geram profundidade nos ambientes retratados, a música pode influenciar na sensação de pausa em uma sequência com ritmo frenético, ou produzir mobilidade a uma imagem estática.

A Pesquisa

A pesquisa possui um caráter qualitativo e busca desenvolver um trabalho criativo em que a composição musical surge através da relação entre ruídos e a música.

O propósito da investigação qualitativa não é descobrir a realidade, uma vez que isso resulta impossível através da argumentação fenomenológica (BRESSLER, 2006 p.61 aput FREIRE: 2010, p.22). Obras de um compositor, por exemplo, em uma investigação subjetivista, podem ser particularizadas em uma pesquisa, desde que não se perca de vista o processo maior em que a criação dessas obras está inserida, pois, elas servem como pontos de apoio para uma reflexão mais ampla, sem objetivo de alcançar generalizações (FREIRE: 2010, p.22).

Sendo assim, essa pesquisa que surgiu de um interesse pessoal pela relação entre música, ruídos e silêncios no audiovisual procura levantar questionamentos sobre o potencial criativo dos silêncios diegéticos e como eles podem ser imaginados como materiais para a composição musical.

Compreendendo que essa tese pertence aos estudos do som⁹, as primeiras etapas consistiram em levantamentos bibliográficos sobre as teorias de som-imagem, com o propósito de apurar a concepção de silêncio mais apropriada para essa investigação. Após essa busca, foram selecionadas as definições de Michel Chion e Claudia Gorbman, pois suas teorias conversam com a ideia de que os ruídos quando colocados sobre uma perspectiva relevante dentro da narrativa, podem ser pensados como silêncios.

A fim de compreender as propriedades sonoras desses silêncios, que vêm da forma como os sons são construídos e processados, estudos sobre os efeitos sonoros e suas categorias *foley*, *hard effects*, ambientação e *sound design* foram elaborados. De forma prática, realizaram-se gravações de campo e de objetos em estúdio para explorar as

⁹ Estudos do Som é uma área interdisciplinar emergente que estuda a produção material e o consumo da música, som, ruído e silêncio, e como eles mudaram ao longo da história e dentro de diferentes sociedades, mas o faz de uma perspectiva muito mais ampla do que outras disciplinas padrão como etnomusicologia, história da música e sociologia da música (PINCH e BIJSTERVELD: 2004, p.636).

múltiplas diferenças entre os efeitos sonoros. Desse modo, a primeira etapa consistiu em uma pesquisa teórica sobre as teorias de som-imagem, a definição de silêncios abordadas nessas teorias e a relação entre efeitos sonoros – ruídos – e os silêncios diegéticos.

Sob a perspectiva dessa pesquisa, os ruídos englobam todos os efeitos sonoros, pois o objetivo central é a criação composicional que pode vir de diferentes processos de gravação e manipulação sonora. Esses ruídos – efeitos sonoros – se diferenciam dos silêncios diegéticos devido ao grau de importância que possuem para a narrativa. Por exemplo quando estão descritos no enredo, como em *The Lighthouse* (2019) que encontramos a buzina de farol – *Foghorn* – sendo interpretado aqui como um personagem do filme, temos um ruído pensado e construído como silêncio diegético.

The rumble of a lonely **FOGHORN**. Low. Faint.

TITLE: T H E L I G H T H O U S E

EXT. ATLANTIC OCEAN - DAY

EXTREMELY WIDE SHOT: Fog. Nothing else in sight. Slowly, a SMALL STEAM BOAT emerges: A LIGHTHOUSE TENDER. It chugs along, a tiny blip in a vast ocean. Black smoke puffs from its crooked chimney. Its old engine sputters softly.

Hold.

The **FOGHORN** again, louder now. Closer.

EXT. LIGHTHOUSE TENDER. PROW - LATER

CLOSE ON: The rotten, rusty prow carves through the waves. The third-rate engine rumbles.

Hold.

EXT. LIGHTHOUSE TENDER. DECK - SUNSET

WIDE: SHADOWS stand on the bow of the boat (back to CAMERA). They might be men, but they could just as easily be ghosts.

THE **FOGHORN** BLASTS. It's close enough to feel.

A FLASH OF LIGHT breaks through the fog, revealing...

The silhouette of a bleak stone island, no bigger than an acre: PILOT ROCK. A few ramshackle outbuildings cling to the surface like barnacles. On the highest point of the island stands a tall, crumbling LIGHTHOUSE TOWER. An ominous flock of SEAGULLS screech and caw around it.

THE **FOGHORN** and LIGHT bellow and flash again.

THE ISLAND itself seems to draw the boat and the men closer.

Figura 1: Roteiro de *The Lighthouse* (2019). Fonte: <The Lighthouse (2019) Screenplay - Script Slug>.

A intenção do trabalho é a criação musical a partir dos ruídos com relevância para a narrativa, ou seja, os silêncios diegéticos. Se relacionando com a dimensão expressiva apontamos que não é necessário haver uma ligação entre essa categoria e a ideia de baixa

intensidade sonora. Entretanto, à medida em que possuem relevância para a história, os silêncios diegéticos precisam se destacar e assim eles podem ser amplificados.

No segundo momento, foram desenvolvidas análises filmicas para compreender como esses conceitos são aplicados na prática, qual a relação entre os silêncios e os demais componentes sonoros do filme, como por exemplo os ruídos em segundo plano – que não interferem na narrativa – e a música. Observação: já que o cinema é *vococêntrico*¹⁰, por se tratar de cenas em que o enfoque está nos ruídos, as cenas selecionadas não apresentam diálogos.

Partindo dessas análises, foram selecionados trechos de filmes que possuem abordagens temáticas globais e apresentam estilo de gravação sonora realística – por exemplo, *Gravity* (2013), que faz uso de gravações de toques dos personagens em objetos para simular o som desses na atmosfera. Assim, foram estabelecidas cinco categorias em que os silêncios são elementos centrais da sequência e interferem ativamente na percepção do audioespectador no momento em que se relacionam com a música. São essas: silêncio agindo como personagem, silêncio como elemento musical, silêncio como marcação rítmica, silêncio híbrido e silêncio criando música eletroacústica.

Com essa base formada, alguns testes envolvendo criação e manipulação sonora estão sendo fabricados. Como a finalidade é a composição eletroacústica – aqui referindo-se a técnica e não a gênero musical –, a possibilidade de criar relações entre os silêncios diegéticos e a música se ampliam.

Música eletroacústica refere-se a qualquer música na qual a eletricidade tenha algum envolvimento no registro e/ou produção de som que não seja o da simples gravação ou amplificação do microfone. Embora o termo se refira mais precisamente a uma transferência de sinal da forma elétrica para a acústica ou vice-versa, também é frequentemente usado de forma mais flexível para referir-se a qualquer processo de geração eletrônica e/ou manipulação de sinais sonoros, incluindo técnicas de síntese sonora para a eletrônica ou digital geração de tais sinais. Quando

¹⁰ Afirmar que no cinema, o som é maioritariamente *vococêntrico* significa lembrar que, em quase todos os casos, favorece a voz, evidencia-a e destaca-a dos outros sons (CHION: 2011, p.13).

o propósito de tal manipulação é artístico, o resultado é comumente chamado de música eletroacústica (LANDY: 2007, p.13).

Com isso, o objetivo da pesquisa é elaborar estratégias composicionais para o audiovisual a partir do uso de silêncios diegéticos, pois, passando por procedimentos de manipulação sonora e uma lógica organizacional, esses ruídos podem gerar música eletroacústica que ao se relacionar com as imagens em movimento podem ajudar a construir a narrativa.

CAPÍTULO I

Silêncio não é a ausência de som, mas o começo da escuta. Esta é a escuta como um processo gerador não de ruídos externos a mim, mas de dentro, onde minha subjetividade está no centro da produção de som¹¹



Figura 2: *Oppenheimer* (2023). Disponível em <230723-bomb-oppenheimer-tease_gxribx (1566×881) (thedailybeast.com)>.

Acompanhamos durante 1:48:00 a história do cientista J. Robert Oppenheimer e no auge do filme dirigido por Christopher Nolan, momento tão esperado em que a bomba atômica será explodida pela primeira vez na história e ouvimos o som ambiente que se instaura através de um moinho de vento feito de metal, indicando que o tempo está mudando. Esse ruído ganha pulso e ouvimos ventos e uma tempestade que dispara a música, violinos que estão na mesma taxa de amostragem que os ruídos de cena. Um minuto após, uma enorme massa sonora guiada pelo contrabaixo em sintonia com violinos e metais apresenta um crescendo na dinâmica e em ritmo energético vamos sentindo a tensão construída até a contagem regressiva. De repente, 4,3,2... Tudo para! Assistimos a explosão na tela e, para acompanhar esse momento, ouvimos o que? Silêncios.

¹¹ VOEGELIN 2010, p.83.

Durante 48 segundos ouvimos silêncios¹². Através do contraste de intensidade causada pela retirada da música, ouvimos ruídos tênues vindos de respirações dos personagens que são apresentados em diferentes quadros. Logo após, nos atentamos aos ruídos vindos de sons do motor de um veículo e do atrito causado pela roupa ao contato com o chão dos cientistas que estavam deitados acompanhando a explosão. Após quase um minuto de silêncios diegéticos, sons que nos conectam com *Oppenheimer* e os demais cientistas da experiência *Trinity*, ouvimos bem ao fundo uma música. Ela segue, muito singela e quase inaudível por aproximadamente um minuto (1:56:34 – 1:57:29) até que subitamente ouvimos a explosão e todos os elementos sonoros ocasionados por ela, camadas sonoras formadas por sons de chamas, ventos, gases e estrondos. Desse modo a percepção de silêncio¹³ dura aproximadamente 00:1:43 e quando o som finalmente atinge nossos ouvidos temos a sensação de sentir a explosão.

O som é uma vibração. Por isso, é algo invisível que chega aos ouvidos, chega à pele - é tátil. Essa qualidade tátil do som é uma coisa privilegiada. No cinema há a possibilidade de estar tocando todo o corpo, diferente do papel ou de qualquer outra arte. O cheiro, tudo que é tátil, tudo que é físico, é mudado pela percepção do som (MARTEL, 2008 apud BARRENHA, 2011, p. 54).

Por ser um elemento físico o som pode ser sentido no corpo, como por exemplo a cena descrita acima da explosão atômica. Após o tempo “parar” para contemplarmos a imagem da explosão através de uma longa sessão de silêncios diegéticos formado por ruídos que nos colocam diante da percepção dos personagens, o som da bomba surge, e desse modo podemos experimentar os batimentos sonoros graves causando tremores no chão e gerando respostas fisiológicas. Quando ouvimos o som da bomba, é como um ar acompanhado por uma nuvem de areia vindo em nossa direção, sentimos os tremores no

¹² De 1:55:46 a 1:56:34 minutos não há presença de música e diálogos, ouvimos apenas ruídos tênues que representam os silêncios diegéticos pois constroem as reações dos personagens à explosão.

¹³ A percepção de silêncio pode ser alterada dependendo do enredo, pois o silêncio dirigido ao espectador é carregado de significado. Por exemplo no Ato III de *Wozzeck* (Alban Berg), quando a cortina se fecha, o público é envolvido por um silêncio opressivo. Este silêncio não é apenas uma pausa entre os atos, mas sim uma parte intrínseca da experiência da ópera representando a angústia e solidão enfrentadas pelos personagens neste ponto da história.

chão referentes a bomba atingindo o alvo e estamos imersos à cena, como se estivéssemos participando do teste Trinity junto com os personagens.

O som é um meio imersivo por excelência. Tridimensional, interativo e sinestésico, percebido no aqui e agora de um espaço corporificado, o som retorna ao ouvinte as mesmas qualidades que a mídia medeia: a sensação de estar inserido fisicamente na ficção, de experimentar a si mesmo como um indivíduo imerso em um ambiente... Imerso no som, o sujeito se perde e, em muitos sentidos, se deixa perder. Porque a audição não é um sentido isolado dos demais, ouvir também é se deixar-se tocar de forma tanto física quanto emocionalmente. Sentimos um som baixo vibrar em nosso estômago e o pânico aparece, um agudo súbito nos faz estremecer involuntariamente, um grito estridente é emocionalmente doloroso. O som tem efeitos fisiológicos imediatos. Na audição, estamos envolvidos em uma sinergia com o mundo e com os sentidos, numa audição/toque que é a essência do que entendemos por reação instintiva – uma resposta que é simultaneamente fisiológica e psicológica, corpo e mente (DYSON, 2009, p. 4).

O som é capaz de modificar a percepção da narrativa ao produzir a imersão, pois ao nos depararmos com o efeito psicológico de ser transportado para o mundo cinematográfico e nos sentir presente nas cenas, nosso corpo produz respostas fisiológicas como sentir o impacto de explosões através de tremores, nos emocionarmos com uma cena de choro através de sons agudos, sentirmos os pontos sonoros viajando através da espacialização a partir da subjetividade dos personagens e nos aproximar da tela para ouvir sussurros que podem nos causar arrepios¹⁴.

O estímulo dos cinco sentidos (audição, visão, olfato, paladar e tato) pode ser atingido no audiovisual. Inclusive através de uma experiência multissensorial o audioespectador pode entrar em uma experiência imersiva através de silêncios diegéticos

¹⁴ Em relação ao horror artístico, algumas das sensações – ou agitações fisicamente sentidas, ou respostas automáticas, ou sentimentos – são contrações musculares, tensão, encolhimento, tremores, recuo, entorpecimento, enregelamento, paradas momentâneas, calafrios (portanto, “frios na espinha”), paralisias, estremecimentos, náusea, um reflexo de apreensão ou um estado de alerta fisicamente incrementado (uma resposta ao perigo), talvez gritos involuntários, etc... (CARREIRO 2023, p. 129 apud CARROLL, 1999, p. 41).

em que o espectador/ouvinte pode ter a sensação de estar dentro do quadro, participando da ação.

Essa manipulação sonora, em que elementos podem nos colocar diante do ambiente retratado, aliada à percepção das imagens em movimento, pode construir a sinestesia que segundo Laura U. Marks (2000, p.213) “é a percepção de uma sensação por outra modalidade, como a habilidade de distinguir cores através do sentir”. Analisando a cena composta pelos silêncios diegéticos de *Oppenheim* (2023), os elementos visuais e sonoros presente no momento da explosão da bomba atômica (1:57:29) ativam a visão e audição, mas também o tato – através da sensação de areia sendo jogada no nosso rosto e os tremores no chão –, o olfato – através da sensação de cheiro de queimado – e o paladar – pela garganta seca, sensação de tensão provocada pelo medo da explosão somada ao ambiente de deserto.

Para causar esse efeito sinestésico, o potencial imersivo do cinema passa pela construção do ambiente, salas com isolamento acústico que impedem os sons externos de serem projetados no espaço, bem como o aparato tecnológico de reprodução de imagem e som que causa a sensação de estar participando do mesmo espaço da ação. A reprodução sonora pode ser expressa em diversas tecnologias de som *surround* como por exemplo o sistema *Dolby Atmos* que permite que os sons sejam percebidos como tridimensionais através da disposição de até 128 canais de áudio que traz a verticalização sonora através de monitores no teto e a individualização dos sons ao poderem ser distribuídos em monitores de áudio específicos.

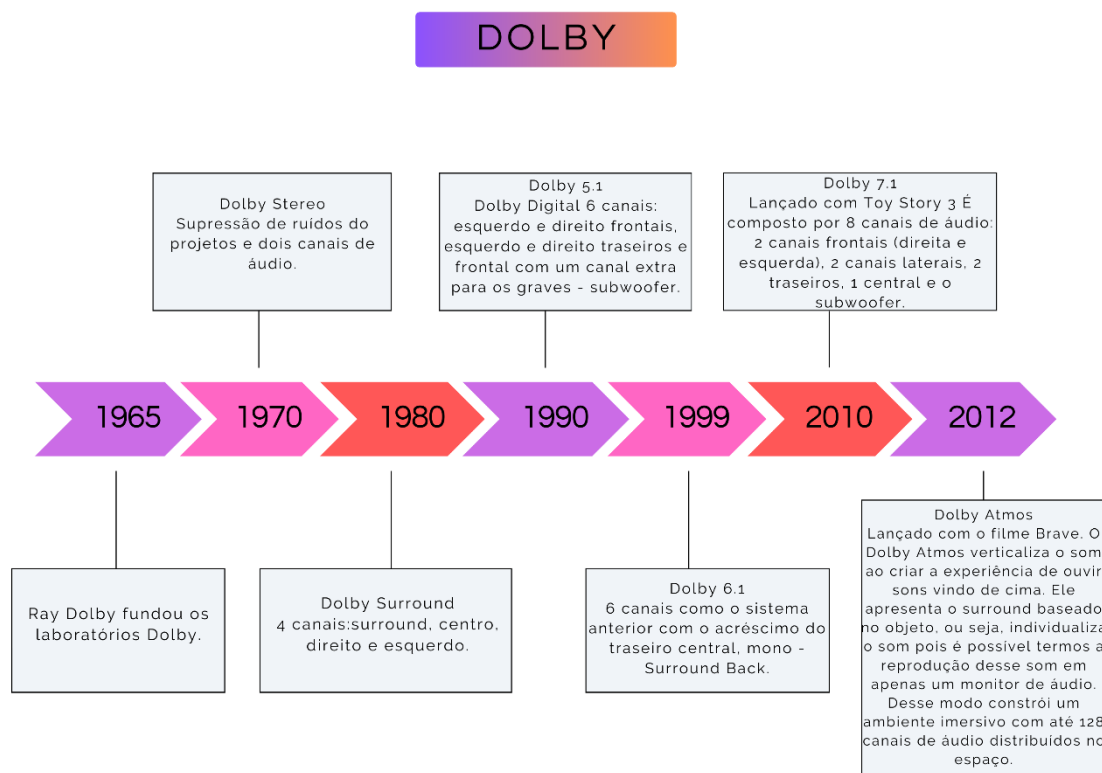


Figura 3: Sistemas Sonoros *Dolby*. Fonte: Elaborado pela autora.

Segundo Michel Chion (2003), algumas mudanças feitas pelo sistema Dolby desde os anos 1970 trouxeram mudanças significativas sobre as percepções sonoras do audiospectador. Sendo que uma das maiores contribuições é a sensação do silêncio.

O cinema Dolby introduz assim um novo elemento expressivo: o silêncio dos alto-falantes, acompanhado por seu reflexo, o silêncio atento do público. Qualquer silêncio nos faz sentir expostos, como se estivesse expondo nossa própria escuta, mas também como se estivéssemos na presença de um ouvido gigante, sintonizado com nossos menores ruídos, não estamos mais apenas ouvindo um filme, é como se estivéssemos sendo ouvidos por ele também (CHION, 2003, p.151).

Com a supressão dos barulhos¹⁵ do projetor, nos anos 1970 o silêncio dos altofalantes resultou no silêncio do público do cinema, que ao se sentir exposto, sente-se ouvido e presta mais atenção aos ruídos que produz, bem como os ruídos da projeção. Desse modo, a partir de então até mesmo os ruídos com baixa intensidades puderam ser percebidos.

Ainda no texto *The Silence of the Loudspeakers, or Why With Dolby Sound it is the Film That Listens To Us* (CHION, 2003) é possível perceber através de exemplos filmicos, que os silêncios podem apresentar diversos significados dependendo do contexto em que são colocados. Por exemplo, os silêncios podem ser sublinhados pelos movimentos de um personagem ou pelos ruídos produzidos por meio do ambiente em que estão inseridos e causar sensação de medo, bem como os silêncios podem ser suspensos – quando sons de fundo natural que fazem parte da situação, como a música de uma cena desaparece e outros sons como as vozes dos personagens, som dos seus passos, continuam a ser ouvidos – e causar efeito de despedida.

Anteriormente ao sistema Dolby, diversas técnicas de aprimoramento sonoro, bem como uso do silêncio já eram observados no cinema, porém com esse sistema que possibilita a diminuição de ruídos e a espacialidade sonora, a atmosfera necessária para a imersão foi criada. Aliado a isso, componentes criativos como o uso de silêncios diegéticos – uso de ruídos fundamentais para a narrativa –, propiciou ao público o meio necessário para que possa vivenciar a realidade projetada.

Em *Oppenheimer* (2023), os silêncios diegéticos vindos do corpo do protagonista – como a respiração e batimentos cardíacos – ouvidos antes da explosão da bomba atômica são elementos fundamentais para a sequência pois demonstram a perspectiva do personagem, que é valorizada pelo roteiro, escrito em primeira pessoa.

A materialidade sonora é outro aspecto dos silêncios diegéticos que contribui para a sensação de estar presente na cena. Tanto os sons provenientes de gravações vindas do som direto¹⁶ quanto os sons construídos para a simular o objeto retratado, quando aliados às cenas possuem o poder de nos dar a sensação de participar da narrativa. Para causar esse efeito são utilizadas algumas técnicas como a de hiper-realismo que é a correlação entre os sons e as imagens, onde a sonoridade do objeto retratado muitas vezes é “mais fiel à realidade do que a própria realidade” (COSTA, 2011, p 85), e a técnica de hiper

¹⁵ Definição de barulho na página 98.

¹⁶ O som direto consiste sobretudo na gravação de elementos sonoros do filme no set de filmagem (HURBIS- CHERRIER, 2007, p. 200).

amplificação, em que a intensidade sonora do objeto pode ser muito superior àquela do mundo real, como por exemplo os ruídos de passos, que no cinema são comumente amplificados. Aliada aos sistemas de projeção em multicanais, a espacialização¹⁷ esses elementos auxiliam a imersão audiovisual.

Desse modo, a relação entre os silêncios diegéticos e as imagens em movimento criam a manipulação da realidade. Somos transportados para diversas narrativas, inclusive podemos experimentar as sensações de explosão de uma bomba atômica sentados em uma sala de cinema sem algum risco de contaminação com poeira radioativa.

Silêncios Diegéticos: Relação entre os ruídos da cena e a música

Em 1927 com o advento do *vitaphone*, aparelho que possibilitou a sincronização entre Som e Imagem, questões sobre o uso do som começaram a surgir. A preocupação sobre qual áudio seria exibido ao público, fez com que, ainda em 1928, Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov escrevessem *A Statement on Sound* que defendia o pensamento de que o som é um elemento tão importante quanto a imagem e, desse modo, não deveria apenas imitá-la, mas sim acrescentar informações extras à cena. Esse manifesto, tornou-se inspiração para diversas teorias de Som-Imagem subsequentes. No entanto, segundo Suzana Reck de Miranda (2011) o campo de estudos que está entre os estudos de cinema e a musicologia ganhou mais interesse acadêmico após os anos 1970 através do conceito de *sound design*/ salientado por editores de som como Walter Murch e Ben Burtt.

Assim, dentre tantas teorias abordadas durante os anos, duas das mais conhecidas são as criadas por Claudia Gorbman em *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (1987) e Michel Chion no livro *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema* (1994 / 2011) que apresentam ideais e análises filmicas que se associam. Algumas categorias abordadas pelos autores apresentam nomes diferentes, porém o mesmo significado, enquanto outras, com o mesmo nome se complementam, como é o caso da categoria “silêncio”. Desse modo, nesse capítulo serão abordadas definições de silêncio dadas por Michel Chion e

¹⁷ Sistemas como Dolby Stereo alteraram a percepção do espaço, permitiram a existência de matérias sonoras definidas e alteraram o equilíbrio dos sons, introduzindo nomeadamente um acréscimo sensível na reprodução dos ruídos. O som vibra, se funde, treme e bate em um Renoir de Scorsese em Dolby dos anos 1980, o que talvez soasse sem esse efeito em um Renoir de Bresson dos anos 1950 (Chion, 2011, p. 118 e 119).

Claudia Gorbman, bem como definir a percepção de silêncios diegéticos e a sua relação com a trilha musical a fim de apresentar as categorias em que os silêncios podem substituir, conversar, moldar, se misturar e até mesmo fazer parte da composição musical.

Silêncios no Cinema

O Dicionário Oxford define silêncio como “ausência completa de som”. No Cambridge Dictionary, o silêncio também é descrito como “um período sem nenhum som, completamente silencioso”, mas com a explicação adicional “um estado de não comunicação” (MOTTE-HABER 2021, p.63).

No entanto, investigando a definição da palavra, o silêncio só tardiamente adquiriu o sentido de “ausência de som”, pois a etimologia, do latino *silere* e do proto indo-europeu *seyl*, indicam a quietude e a imobilidade.

Na linguística a definição de silêncio é associada a uma ausência de conversa, o que não indica falta de comunicação, pois através do silêncio é possível comunicar diversas questões. Desta forma, “o silêncio nem sempre é sinal de falha comunicativa, mas pode ser muito comunicativo (BONACCHI, 2021, p. 42)”, pois ao interpretarmos a intenção desse, podemos desvendar o que ele está revelando. Com relação ao audiovisual, ao explorar o silêncio nos deparamos com os sons que não estão em evidência e percebemos o quanto esse universo sonoro é rico, cheio de ruídos expressivos que transmitem diversas sensações e informações. Portanto, o silêncio é o calar de alguns sons para que possamos perceber outros elementos comunicativos.

Os silêncios – plural porque são infinitos, assim como os sons – podem ser associados com diversos campos de estudo, como a fenomenologia, religião, psicoterapia e música.

Na música, uma linguagem que não necessariamente faz uso da comunicação verbal e mesmo assim podemos compreender os sentimentos transmitidos, o uso de silêncios pode ter esse papel de condutor de significados.

Na música contemporânea, o descanso e a espera (pausa) são os elementos que mais se aproximam da natureza essencial da arte... O silêncio tenso entre dois movimentos – em si a música neste ambiente – deixa um escopo mais amplo para a intuição do que para a determinação (BUSONI 1911, p.49).

Os silêncios são diretamente representados pelas pausas que não significam oposição ao som, podem por exemplo ser um período de ressonância – sonoridades remanescentes. Comumente quando há pausas longas e fermatas, associamos esses silêncios a respirações das frases musicais, portanto, esses silêncios intencionais são responsáveis por interromper ou finalizar uma ideia¹⁸.

No decorrer das épocas, podemos observar os silêncios sendo utilizados em diferentes perspectivas. No artigo do *The New York Times* intitulado *How The Silences Make the Music* somos introduzidos a alguns conceitos de silêncio por Corinna da Fonseca- Wollheim, como o silêncio místico, observado nos cantos dos monges que faziam pausas no meio de versículos e criavam uma sincronicidade e coerência em que todos cantavam juntos. Silêncio como pintura sonora observado na obra *Oblivion Soave* de Monteverdi em que os silêncios retratam o sono e a morte através de pausas feitas nas melodias vocais. Silêncio dramático, oriundo do século XVIII em que pausas delineiam diferentes afetos como observado em Haydn no último movimento de *Joke*, momento em que uma melodia que se repete constantemente, após alguns minutos de repetição apresenta pausas que dão o ar de piscar, transmitindo a sensação de contar uma piada. Por fim, em Beethoven na Sinfonia *Eroica* temos o silêncio explosivo, aquele que prepara o ouvinte para o apogeu, mas surpreende ao dar o vazio – como a explosão em *Oppenheimer* (2023) – ao invés da resolução dos acordes dissonantes temos o silêncio, que significa o todo.

No século XX, mudanças nas concepções de mundo – como a teoria da relatividade – afetaram artistas e o pensamento sobre a abstração, e desse modo os silêncios além de representarem o repouso, foram explorados intensamente como elementos musicais. Eles passaram a ter a mesma relevância que o sons pertencentes a obra, pois ao explorar essa ausência de melodias e harmonias definidas, percebeu-se um

¹⁸ Finalizar uma ideia não necessariamente implica em uma cadência perfeita, podemos por exemplo ter uma pergunta, pausa, e essa será sucedida pela resposta.

outro universo sonoro de escuta em que ouvimos a peça, nós mesmos e o mundo ao nosso redor como observado na ópera *Pelléas et Melisandre* de Debussy que reflete uma visão do mundo onde a realidade se mescla com o fantástico. Através de personagens enigmáticos o público pode interpretar e refletir sobre os significados ocultos por trás dos silêncios prolongados que nessa obra são utilizados para intensificar a profundidade das emoções dos personagens em momentos de confronto e paixão, além de retratar a paisagem sonora da peça ao evocar a sensação de um ambiente sombrio e enigmático, onde os sons são raros e distantes.

O silêncio atento, vindo dessa exploração dos espaços vazios na partitura, como observado em Webern com suas miniaturas, deu a liberdade para os compositores investigarem possibilidades sonoras trazidas pelo público e pelo espaço em que suas peças seriam executadas.

Investigando a ideia de silêncio utópico, John Cage em 1951, ao visitar a câmara anecoica da Universidade de Harvard afirmou ter ouvido sons vindos de seu próprio corpo – sons agudos produtos do seu sistema nervoso e sons graves provenientes de sua corrente sanguínea. Desse modo, ele levantou a questão sobre o silêncio não poder ser a ausência total de sons¹⁹ e um ano após (1952) com a peça *4:33* ofereceu algumas perspectivas sobre o silêncio estar repleto de ruídos acidentais.

O silêncio de 4'33" é um silêncio musical, não um silêncio sonoro. O interesse de Cage pelo silêncio reside em estabelecer cada som dentro do contexto musical. Não convida a uma escuta do som como som, mas a todos os sons como música (VOEGELIN: 2010, p.80).

Os silêncios ao serem utilizados como meio expressivos – observado na peça de Cage – deixam de ser uma simples ausência de som para tornar-se parte inerente da ação.

Partindo da noção de que silêncios, ruídos e som estão ligados a aspectos culturais que se desenvolveram ao longo do tempo e que se entrelaçam e entre si podemos perceber que ao longo dos anos, seu conceito vai se relacionando com diversos significados.

¹⁹ There is no such thing as silence. Get thee to an anechoic chamber and hear there try nervous system in operation and hear there thy blood in circulation (CAGE, 1961 p.50).

Até o século XIII (atributo divino no ocidente) ele era sinônimo de quietude e poderia ser encontrado em contato com a natureza, nos santuários ou igrejas, locais que estariam preservados dos sons e dos ruídos (VILLA, 2020, p.4).

No século XVII, Galileu Galilei sugere a infinitude do universo. Mediante essa ideia, o filósofo Blaise Pascal considerou temeroso: “o silêncio eterno desses espaços infinitos me assusta” (SCHAFER, 2011, p. 357). Nessa perspectiva o silêncio representa a ausência de atividade humana, e torna-se inerente à noção de desconhecido, de obscuridade, bem como a ideia de que a morte (a não existência) é silenciosa, e a vida é ruidosa.

Já na modernidade, o silêncio passou novamente por processos históricos de ressignificação. Luigi Russolo compunha obras para os *intonarumori*, “instrumentos ruidosos”, construídos sob a inspiração e a necessidade de reproduzir os ruídos da vida moderna – o que existia antes da ascensão das máquinas e seus ruídos era silêncio, ou seja, caracterizava-se pela ausência dos sons industriais inerentes ao cenário moderno. (RUSSOLO, 1916, p. 9).

Com a inserção das máquinas em nosso cotidiano, nós nos habituamos a um novo limiar de tolerância de ruídos, reconfigurando assim a nossa ideia de silêncio. Assim como para os futuristas e os diversos artistas, músicos e pesquisadores do séc XX (Halim El-Dabh, Pierre Schaeffer, Robert Beyer e Herbert Eimert, Luening, Ussachevsky, John Cage) o ruído não se caracterizava como um som indesejável, algo que nos incomoda na vida cotidiana.

Desse modo, podemos pensar os silêncios como material para a composição musical como observado na peça citada acima, 4’33 de John Cage (1952), em que mesmo o intérprete permanecendo estático, percebemos os ruídos vindos da performance e da plateia.

Cage transporta o silêncio para o patamar artístico de forma ativa, ao mesmo tempo que desconstrói o dualismo e as barreiras existentes entre som/ruído e silêncio (FORGET, 1995, p. 2). Logo, a única distinção que deveria existir no âmbito sonoro se daria entre o que produzimos de forma intencional ou não.

Traduzindo para o audiovisual, os silêncios podem ser compostos por ruídos vindos da própria projeção do filme, da interação vinda do local de exibição, bem como

podem ser construídos no processo de edição. Assim, podem ser utilizados para preencher as lacunas durante as gravações ou agregar valor à narrativa ao expressar sentido à cena.

Para Michel Chion, silêncio é uma falta necessária para o pleno funcionamento do filme sonoro. Segundo o autor, o silêncio pode ser criado pelo contraste. Por exemplo, em uma cena em que há o aumento da intensidade sonora e após esta, o som é interrompido:

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. Por outras palavras, o silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos; é o produto de um contraste (CHION: 2011, p.50).

Esse contraste é encontrado em diversos gêneros cinematográficos, desde *blockbusters* como os super-heróis da *Marvel* e *Dc Comics*, em situações em que há uma grande explosão e essa é seguida por sons ambientes, até filmes cults de suspense, como *Psycho* (1960).



Figura 4: *Psycho* (1960). Fonte: < 7 cenas no banheiro que entraram para a história do cinema – Fatos Desconhecidos >.

Podemos observar o silêncio através do contraste na cena do banheiro em que ocorre o assassinato da senhorita Marion Crane. A trilha musical – elemento em primeiro plano – destaca-se do ruído ambiente da água do chuveiro caindo e escorrendo pelo ralo – segundo plano. Esse ruído *anempático*²⁰ da água que se mantém o mesmo do início ao fim da sequência gera a sensação de silêncio, pois mesmo sendo o único elemento sonoro da cena após o assassinato, como foi precedido pelos agudos do violino, passa despercebido devido a esse contraste de intensidade.

Quando algum som em destaque – geralmente a trilha musical –, é retirado da cena, outros elementos são ressaltados. Portanto, a partir dessa ideia de confronto de intensidade, qualquer som diegético pode ser considerado silêncio. “Ruídos utilizados como sinônimo de silêncio no cinema são: os apelos longínquos dos animais, os pêndulos do relógio num quarto ao lado, os roçares e todos os ruídos de vizinhança muito íntimos” (CHION: 2011, p.50).

Além do contraste, o autor aponta que o silêncio que pode ser construído através dos ruídos em segundo plano, que geralmente estão associados à ideia de calma, pois não acionam a nossa atenção no primeiro momento e só são audíveis no momento em que

²⁰ Ruído *Anempático*: ocorre quando os sons presentes no ambiente não são alterados, independentemente da ação ocorrida em cena.

os outros – circulação automóvel, conversa, vizinhança ou ruídos do trabalho – se calam (CHION: 2011 p.51).

Corroborando com essas definições, Claudia Gorbman em seu livro *Unheard Melodies* publicado em 1987 apresenta três possíveis silêncios intencionais presentes no cinema clássico Hollywoodiano: estrutural, não diegético e silêncio musical na diegese.

Silêncio estrutural ocorre quando uma determinada música apresentada no filme se ausenta em pontos estruturalmente correspondentes, ou seja, no momento em que a música desaparece, sentimos sua falta. Gorbman retrata o filme *Inimigo Público* (1931) que inicia com um plano contendo apenas o ano 1909 acompanhado de uma música em tonalidade maior, após apresenta os dois jovens protagonistas. A cena seguinte inicia-se com o plano apresentando o ano 1916 sem o acompanhamento musical. Para a autora (1987:19) "Esse silêncio sugere o fim da inocência e o início de suas vidas como criminosos".

Expandindo esse pensamento exibido pela autora podemos transferir esta ideia de silêncio estrutural ocasionado pela carência da música para o som. Ou seja, uma cena pode intercalar a presença e ausência sonora, como no filme *Saving Private Ryan* (1998), no trecho da praia de *Omaha* onde os ruídos característicos da batalha desaparecem assim que o capitão Miller sai da água, provocando a sensação de estranheza causada pelo contraste das cenas de guerra e o silêncio estrutural.



Figura 5: *Saving Private Ryan* (1998). Fonte: < 13.jpg (543×373) (bp.blogspot.com)>

A privação do som se chama silêncio não diegético. Portanto é quando a trilha sonora está completamente mutada, o que segundo a autora é encontrado principalmente em sequências de sonhos ou de representações de intensa atividade mental.

Esse conceito de silêncio absoluto na prática é algo impossível, pois, no próprio ambiente em que assistimos ao filme há ruídos. No entanto, interpretamos essa categoria exclusivamente como produto final cinematográfico, que pela edição – deixando o som mutado, ou até mesmo deixando a faixa sonora em branco – segue esse conceito. Um exemplo é a cena da mesa da lanchonete no filme *Bande à Part* (1964) de Jean Luc Godard em que os personagens decidem fazer 1 minuto de silêncio.



Figura 6: *Bande à Part* (1964). Fonte: < Ian Nathan, Author: Image (wordpress.com)>

Em *A Beautiful Day in the Neighborhood* (2019), dirigido por Marielle Heller, temos uma cena bastante similar ao exemplo de Godard. O drama que é baseado em um programa de TV infantil *Mister Rogers' Neighborhood* popular na década de 60 apresenta a cena na lanchonete com os personagens Fred Rogers (Tom Hanks) e Lloid Vogel (Matthew Rhys). Ouvimos a frase *Just one minute of silence* (1:12:36) e todos os personagens presentes nesta lanchonete se calam. A diferença com Godard é que a pista sonora não está mutada ou vazia, ao escutarmos com fones de ouvido percebemos que há sons na cena. Todos os personagens se calam, aos poucos os ruídos das cenas vão

diminuindo e quando a contagem desse minuto começa ouvimos a trilha musical ao oboé que vem desde a cena anterior e os talheres dos clientes serem deixados sobre a mesa. Após, percebemos o ruído similar a vento, este é interrompido por um papel voando ao fundo e a respiração de Lloyd Vogel. Por fim, com o agradecimento de Fred Rogers pelo tempo de silêncio, a trilha musical, os diálogos e ruídos do restaurante são restituídos à cena.



Figura 7: A Beautiful Day in the Neighborhood (2019). Fonte: <beautiful-day-in-neighborhood-2.jpg (600×397) (moviequotesandmore.com)>

Por fim, a terceira categoria é o silêncio musical na diegese, que são os silêncios em que apenas os efeitos sonoros são ouvidos, ou seja, não há presença de música. Assim, se relacionando com a definição de ruídos em segundo plano dada por Michel Chion, a ênfase está no ambiente, tornando a cena tangível. Desse modo, o audioespectador pode sentir-se dentro da atmosfera filmica que é experimentada pelos personagens, e assim, ter empatia por eles a ponto de se envolver na narrativa e construir suas próprias interpretações a partir do que lhe é apresentado.

Um silêncio musical na diegese pode consistir nos personagens seguindo seu caminho ao longo da estrada ao som único de pedais e

engrenagens rangendo. Nesse tipo de cena, que convencionalmente exige música de fundo, o som diegético sem música pode funcionar efetivamente para tornar o espaço diegético mais imediato, mais palpável, na ausência daquela sobreposição de Musak tantas vezes imposta à consciência do espectador. (GORBMAN: 1987:18).

Um filme que traz como recurso o silêncio musical na diegese em muitos pontos da sequência é *Four Months, Three Weeks, Two Days* (2007), de Cristian Mungiu. A história se passa na Romênia de 1987. Possui um estilo de filmagem documental em que acompanhamos a personagem principal Otília e temos sua perspectiva sonora. A trilha musical surge em apenas uma cena curta, ela é diegética e está como plano de fundo para a conversa entre as estudantes (00:6:45). Para sublinhar os sentimentos da protagonista, os sons produzidos pelos efeitos sonoros com potencial expressivo, são utilizados como recurso para dramaticidade.



Figura 8: *4 months 3 weeks and 2 days* (2007). Fonte: < 4months2.jpg (600×271) (bp.blogspot.com)>

Uma das cenas que podemos destacar é a sequência de *plot twist* que revela o tópico central do filme, o aborto ilegal. Acompanhamos Otília e um fulano indo a um quarto de hotel, surpreendentemente para conhecer a colega de quarto da protagonista, Gabita que está grávida. Nessa cena (00:30:47) percebemos uma ausência de som

incômoda que é intensificada ao passo que os sons dos ruídos são os únicos sons que ouvimos. Esses ruídos ganham importância para a narrativa e se transformam em silêncios diegéticos quando nos colocam diante da situação trágica e perigosa de observar a organização do material para o procedimento de indução de aborto (00: 55:20). Notamos que esses sons produzidos pelos materiais possuem intensidade exagerada – são hiper amplificados – e trazem à tona o enredo de aborto e a frieza de como esse fato é tratado.

A hiper amplificação traz a possibilidade de colocar em perspectiva amplificada os ruídos.

A hiper amplificação perceptiva do objeto confere-lhe, sem prejuízo de caráter ilusório, um realismo de acuidade quase alucinatória: a colisão entre uma gota de água e uma folha adquire o impacto de uma explosão atômica, transportando o espectador para uma dimensão macrofônica e microscópica da tempestade em que “a irrealidade absoluta se oferece como presença real”. O som contrapõe-se aqui à imagem não porque lhe conteste o sentido ou a atualidade – como nas experiências com o som assíncrono – mas justamente porque acentua e amplifica seus efeitos ilusionistas ao máximo, sua “presença real” (CAPELLER: 2008, p. 65-66).

A partir de um contexto específico, a hiper amplificação é uma das técnicas que possibilita a percepção dos silêncios, pois a intensidade sonora coloca em perspectiva sons que possivelmente passariam despercebidos pelo audioespectador.

Diferentemente da categoria abordada pela autora, silêncio musical na diegese – em que não há presença de música – algumas cenas possuem a hiper amplificação somada à música, como por exemplo cenas de *The Queen's Gambit* (2020) em que em diversas sequências acompanhamos a protagonista caminhando, em especial o episódio 3 *Peões Duplos* (23:04) que nos deparamos com quase 1 minuto de caminhada amplificada somada à música *Comin' Home Baby* – Quincy Jones.

Outro exemplo muito recorrente de incorporação dessa técnica no audiovisual ocorre quando o ruído se torna indispensável para o filme. Em *Get Out* (2017), o ruído da colher de chá raspando na xícara tem tanta importância para a narrativa que age como

personagem²¹, dessa forma pode ser percebido como silêncio diegético. Os silêncios produzidos por esse movimento de colher batendo na xícara começam transmitindo um desconforto, se transformam em incômodo, que dão lugar ao sentimento de angústia e paranoia. Durante cerca de 4 minutos e 8 segundos (00:31:11 – 00:35:19) estamos presentes em um diálogo que é acompanhado por uma trilha musical e por essa sonoridade hiper amplificada que possui papel de hipnotizar Chris Washington, o protagonista. Esses silêncios diegéticos conseguiram manipular a mente do personagem para que permaneça na casa da família Armitage. Mesmo sabendo que há algo estranho acontecendo, ele permanece nesse ambiente.



Figura 9: *Get Out* (2017). Disponível em: <corra15-cke.jpg (685×347) (culturagenial.com)>.

Silêncio Musical na Diegese e Silêncios Diegéticos

A partir dessas definições e a interpretação dessas, percebeu-se que os silêncios também podem ser pensados como elemento sonoro central da cena. Assim, o conceito de silêncio diegético instaurado nesse texto refere-se aos ruídos – efeitos sonoros generalistas – responsáveis por interferir na narrativa.

²¹ Categoria silêncio como personagem que será explorada mais detalhadamente na página 47.

O silêncio musical na diegese, categoria descrita por Claudia Gobman na década de 80, foi interpretado como ruídos presentes nas cenas. Como não há a presença de trilha musical na cena, naturalmente nossa atenção é colocada diante dos ruídos. Esses, não necessariamente possuem função narrativa.

Por sua vez, nos silêncios diegéticos, intencionalmente os ruídos das cenas ganham destaque intencionalmente, eles são protagonistas sonoros e dão pistas sobre o enredo do filme. Independentemente de serem ruídos com características musicais ou estarem dialogando com a trilha musical, esses silêncios são imprescindíveis para a narrativa.

Desse modo, diferentemente da categoria de Gorbman, a categoria de silêncios diegéticos proposta nessa pesquisa consiste em ruídos de cena hiper amplificados que interferem diretamente na narrativa fílmica. A percepção dos ruídos não surge apenas devido à ausência de música na cena, pois eles são pensados como elementos sonoros centrais dela. Logo, os silêncios diegéticos são construtores de significado da história.

Silêncios se relacionando e criando narrativas

Para exemplificar os silêncios definidos pelas categorias de som-imagem e o silêncio diegético se relacionando em uma longa sequência, vamos analisar o episódio 6 da série *Dahmer: The Jeffrey Dahmer Story*.²², lançada em setembro de 2022, que nos apresenta o protagonista interagindo com Tony, sua futura vítima que é surda.

²² Série baseada na história do assassino em série Jeff Dahmer, produzida pela Netflix e lançada em 21 de setembro de 2022 e dirigida por Ryan Murphy.



Figura 10: *Dahmer* (2022). Fonte: < Silenced (2022) (imdb.com)>

O silêncio criado por contraste é observado em diversas cenas, pois durante o episódio somos colocados diante da perspectiva dos personagens, assim percebemos o som através do ponto de escuta dos ouvintes, bem como de Tony – surdo. Logo no início do filme (3:29) temos a cena da boate que se inicia com um *fade in* e desencadeia a música “*Everybody, Everybody – Black Box*” com grande intensidade sonora. Percebemos o ambiente e, minutos depois (3:29), há um *fade out* que resulta em um som quase inaudível, grave e abafado, nos apresentando a percepção de Tony. Esse contraste sonoro causa a primeira sensação de silêncio.

O silêncio estrutural pode ser observado na segunda sequência da boate. Ao contrário da primeira vez, ela inicia sem música, inicia com o som praticamente mutado grave, mas com um pulso, e observamos os personagens dançando (17:03), o que acentua a sensação de falta da música que na primeira sequência foi apresentada.

A trilha musical entra em momentos pontuais para criar o clima de tensão, ao contrário do silêncio, que apresenta a sensação de normalidade e calma. Ela também é utilizada para criar conexão entre diferentes planos. Durante alguns minutos com a música “*All Around the World* (Lisa Stansfield) somos levados à cenários diferentes e percebemos a transição entre música não diegética (24:00) para diegética (25:24). No início dessa longa tomada, que apresenta três cenários diferentes ligados pela mesma

música, acompanhamos Tery modelando. Atrás da câmera percebemos Jeff encantado com ele, Jeff substitui o lugar do fotógrafo, tira algumas fotos e os personagens interagem. A seguir, somos levados a uma cena em que Jeff está experimentando roupas – sendo modelo para Tery. Ao fim da sessão na loja, onde a música não diegética esteve presente o tempo todo, eles vão a uma lanchonete. Ao receber as bebidas, a música que estava fora do quadro anteriormente passa sutilmente a ser diegética. Percebemos essa transição através das intervenções do espaço, a música torna-se ambiente para conversa entre os dois personagens.

O silêncio não diegético está presente no episódio ao escutarmos as cenas em que somos colocados sob a perspectiva de Tony – personagem surdo – sem fones de ouvido. Com o fone percebemos que a faixa sonora não está vazia, ela contempla um ruído grave muito sutil, com extrema baixa intensidade. Desse modo, esse efeito acontece dependendo do meio que estamos utilizando para a escuta. Como inicialmente ao assistir sem fones de ouvido não percebemos nenhum som, podemos interpretar como silêncio total, porém sabendo que essa não é a intenção do diretor.

O silêncio musical na diegese é amplificado no episódio pela constante presença de silêncios formados por sons ambientes que vem da percepção do personagem surdo. Uma cena que demonstra os ruídos da cena de forma crua é quando Tony vai à casa de Dahmer (32:20) e notamos que há o som de água em movimento vindo do aquário como base para os ruídos que seguem, como som de geladeira e armários abrindo e fechando, bater de latas e gelo sendo despejado no copo. Esses ruídos são interrompidos por intervenções musicais que anunciam o perigo, enquanto esse é amplificado pelo som de sirenes de polícia ao fundo.

Por fim, os silêncios diegéticos – categoria abordada nessa pesquisa – podem ser representados a partir de 00:50:46 minutos, no momento em que o protagonista abre a geladeira, retira uma vasilha que possui o coração de Tony, ele prepara esse órgão e come. Todos os ruídos envolvidos nesse trecho, possuem hiper amplificação. Especialmente os ruídos produzidos no momento em que Dahmer está cortando e mastigando o coração de seu parceiro (00:51:45) percebemos os silêncios diegéticos como protagonista sonoro na cena, não são apenas ruídos que ganham espaço pela projeção de intensidade, mas eles agem na narrativa, pois momentos após, é revelado que o personagem está comendo o coração de Tony – assim como comia partes de outras vítimas – para mantê-lo dentro de si, mantê-lo para sempre consigo. Essa cena, que envolve os silêncios – ruídos

fundamentais para a história – revela o argumento dado pelo personagem para cometer esses crimes.

Essa alternância de perspectivas dos personagens gera os silêncios formados por ruídos, sons quase inaudíveis com caráter grave e formado por gestos, principalmente sons de toque, roupas e sons que caracterizam o ambiente da cena – como o apartamento de Dahmer. Esses ruídos se comunicam com a trilha musical através de frases musicais curtas, com ritmo lento em ostinato e frequências na região médio-grave. Através desse contraponto entre os silêncios tênues e a trilha musical não diegética temos o clima do episódio, o mistério.

Silêncios como eventos sonoros: Relação entre os ruídos – efeitos sonoros – e os silêncios diegéticos.

Todo o material sonoro de um filme passa por uma equipe técnica responsável pela criação artística dos efeitos sonoros²³. Os materiais sonoros desses vêm de diversas fontes, desde gravações no local das cenas (som direto), bancos sonoros pré-existentes, gravações não sincrônicas, e manipulação sonora. Assim, essa narrativa construída através de sons se torna responsável por criar imersão à cena ao enfatizar gestos, bem como ambientar o filme.

Os efeitos sonoros no filme foram criados desde o início do processo de regravação no final da década de 1920 por três procedimentos principais: foram gravados diretamente no set, coletados na natureza (ou seja, não sincronizados) ou criados por um artista de *foley*. Durante a era clássica de Hollywood, a maioria dos filmes era produzida dentro do ambiente de estúdio. A prática levou a uma mudança onde os efeitos sonoros passaram a ser produzidos principalmente na pós-produção (FLÜCKIGER: 2009, p.151)

²³ Efeito Sonoro: qualquer som, que não seja música ou fala, reproduzido artificialmente para criar um efeito de uma apresentação dramática, como o som de uma tempestade ou uma porta rangendo [origem 1925-1930] (*Unabridged Dictionary* apud VIERS: 2008, p.22).

A história pode ser contada através de tipos de efeitos sonoros. Dentre esses, encontram-se o *foley effects*: são os sons responsáveis por trazer realismo às cenas, sons sutis comumente produzidos através da interação entre o personagem e o meio. Assim “a intenção de um efeito *foley* é sempre criar um som em sincronia com a imagem” (CHERRIER: 2013, p.478). Por geralmente representarem sons com baixa intensidade – como os passos do personagem – esses, são amplificados para se fazerem audíveis.

Por outro lado, os *hard effects* “são todos os efeitos que não são produzidos diretamente pelo homem, como máquinas, automóveis, armas de fogo, aviões (...)” (OPOLSKI: 2013, p.43) Esse efeito pode vir de uma gravação sonora não síncrona à imagem e ser inserida no filme na edição, podendo vir de banco de sons, bem como ser formados pela sobreposição dessas fontes.

Ainda dentro dos efeitos sonoros encontramos a ambientação, que consiste dos ruídos de fundo da cena, que caracterizam o local onde a história está se passando. Esses sons dão a sensação de presença, trazendo o audioespectador para o ambiente da ação. Usualmente são sons contínuos, com baixa frequência e que podem vir de gravações de locais reais.

É importante notar que “silêncio” no cinema, assim como na vida real, não significa “totalmente sem som.” Durante passagens “silenciosas”, devemos ser capazes de ouvir os sons ambientes do local, os ruídos de fundo que ocorrem naturalmente. O que isso significa em nenhum momento uma trilha sonora não tem uma trilha de áudio. No mínimo, conterà um som ambiente muito silencioso que só parece silêncio (CHERRIER: 2013, p.480).

Interpretando as definições dessas categorias sonoras, consideramos a ambiência como sinônimo do *background* que segundo Ric Viers (p.25), consiste dos efeitos de fundo que preenchem o vazio na tela e dão uma sensação de localização, ou seja, a mesma definição dada anteriormente. Segundo Michel Chion, esses sons que envolvem uma cena – sendo eles pertencentes ao quadro ou não, também podem ser chamados de sons território, porque servem para marcar um lugar, um espaço particular com a sua presença contínua (CHION: 2011, p.64). Dentro dessa categoria, um efeito específico é o *walla-*

walla que surge através de uma massa sonora formada de conversas incompreensíveis e criam a sensação de espaços cheios de pessoas, sendo que nem sempre essa é a realidade da filmagem.

A última categoria que pertence aos efeitos sonoros é a de *sound design*. Esse termo teria sido criado na década de 70 por Walter Murch para descrever o trabalho sonoro da música e efeitos sonoros em *Apocalypse Now*²⁴ e envolve sons que normalmente não ocorrem na natureza, originados de criação ou manipulação sonora computacional. Normalmente são encontrados em cenas futuristas ou retratam criaturas, armas e até mesmo mundos irreais. Segundo Vesna Dakic (2007, p.6) “este tipo de efeitos sonoros foi inaugurado com o filme *King Kong* (1933), e mais tarde desenvolvido no campo do gênero cinematográfico de FC”.

Todos os efeitos sonoros formados por elementos específicos que se distinguem pela fonte, sincronicidade e processos de gravação – *foley*, *hard effects*, ambientação – nessa pesquisa, são interpretados como ruídos.

O trabalho com os ruídos – categoria que engloba todos os efeitos sonoros – permite elaborar a ideia de silêncios. No entanto, nem todo ruído é silêncio. Para serem considerados silêncios diegéticos, os ruídos precisam ter um componente expressivo que agregue valor para a história, eles precisam estar em destaque na cena e afetar de modo específico o audioespectador, evocar a imaginação. Não são efeitos construídos para preencher espaços vazios, mas pertencem à narrativa como observado nos exemplos anteriores – *Four Months, Three Weeks, Two Days* (2007) e *Dahmer: The Jeffrey Dahmer Story* (2022).

Além disso, os silêncios diegéticos quando trazem valor para a narrativa podem ser pensados como materiais sonoros que se relacionam com a música em diversos níveis, podendo até mesmo fazer parte de seu processo de construção.

²⁴ Eu tinha um mapeamento detalhado dos efeitos sonoros e da música no papel - onde cada um deles estaria em mono, onde cada um deles seria em estéreo simples, onde cada um deles usaria som quadrifônico... que é na verdade de onde o conceito de *sound design* surgiu (WHITTINGTON apud Murch p.23). Os componentes sonoros de um filme, os elementos auditivos do *sound design*, podem ser bastante organizados dentro de três grandes categorias: fala, efeitos sonoros e música (...) O *sound design* consiste apenas em uma faixa de música e alguns efeitos sonoros (CHERRIER: 2013, p,472).

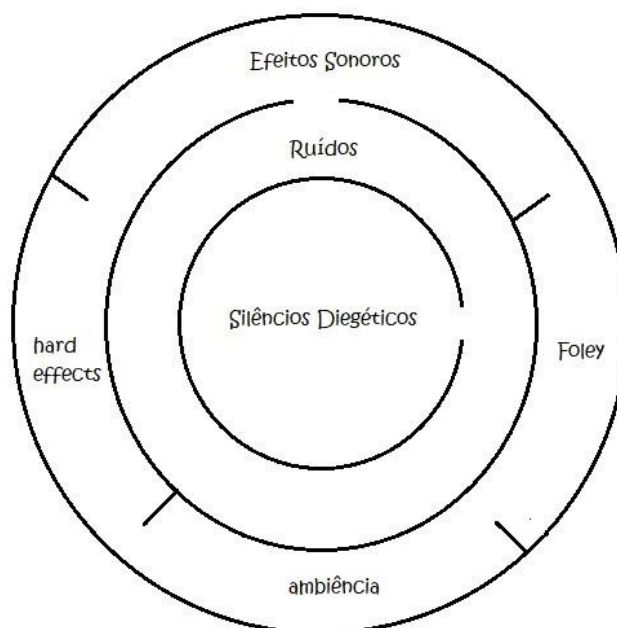


Figura 11: Gráfico dos Silêncios Diegéticos. Todos os efeitos sonoros são considerados ruídos e quando esses possuem importância para a narrativa são considerados silêncios diegéticos. Fonte: Elaborado pela autora.

Silêncios Diegéticos compondo músicas

Os silêncios possuem potencial expressivo e podem ser formados a partir de qualquer sonoridade, eles transmitem quaisquer sentimentos dependendo da articulação em que se revelam e em que contexto são colocados. Desse modo, não precisam necessariamente preencher lacunas ou ser somente associados a tranquilidade e calma devido a intensidade baixa, pois juntamente com o diálogo, a música e efeitos sonoros – ruídos – eles constroem o som no cinema, a trilha sonora²⁵.

Enquanto isso, os silêncios diegéticos, categoria pertencente aos silêncios, podem ser criados pelos ruídos presentes na cena com potencial expressivo narrativo e interagir com a música tanto apresentando diversas perspectivas sonoras inusitadas quanto desenvolvendo a trilha musical de toda uma sequência. Algumas das interações entre os silêncios diegéticos e música podem se dar através de:

²⁵ Tecnicamente falando, trilha sonora é todo o conjunto de sons de uma peça audiovisual, seja ela um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico. Ou seja, a trilha sonora não se limita à música, mas compreende também todos os outros sons presentes nessa peça audiovisual. Em termos de organização interna, uma trilha sonora se divide em três conjuntos sonoros: os diálogos, ou seja, a fala; os efeitos sonoros, que no passado eram chamados de ruídos no jargão técnico e compreendem os sons de ambiente, de objetos, de pessoas, etc, e, por fim, a música. Assim, aquilo que em nosso dia a dia chamamos de trilha sonora é o que chamamos, na terminologia da área, trilha musical (CARRASCO: 2010 p.2).

1. Silêncio como personagem. Quando um determinado silêncio diegético possui função na narrativa ao ter um papel de destaque na história que dá pistas sobre o decorrer do filme.

Um exemplo do silêncio diegético agindo como personagem pode ser observado através das mudanças climáticas ocorridas no lago em *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003). A cada estação percebemos que há mudanças na vida do jovem monge – personagem principal. Ouvimos durante todo o filme a porta do templo flutuante se abrir e os ruídos do lago anunciar a mudança das estações. Na primavera os silêncios produzidos pelo lago são suaves, refletindo a juventude; no verão é tempestuosa, agitada – representando o amadurecimento e descoberta do amor –, no outono, percebemos a mudança dos ventos criando correnteza no lago e notamos que os ruídos são mais densos – como se pudessemos perceber que a água está fria –, no inverno o lago está congelado, assim a textura sonora muda, ouvimos a água congelando e passos sobre o gelo – indicando que a vida adulta chegou e com ela a dureza das responsabilidades –, e por fim, a primavera retorna indicando que outro ciclo irá se iniciar com a introdução de uma criança, o futuro jovem mestre. Portanto, o lago acompanha as transformações da vida do personagem principal e auxilia na compreensão da metáfora presente no título do filme sobre as mudança das estações e as mudanças no ciclo da vida²⁶.

²⁶ Análise mais detalhada do filme está presente no capítulo III.

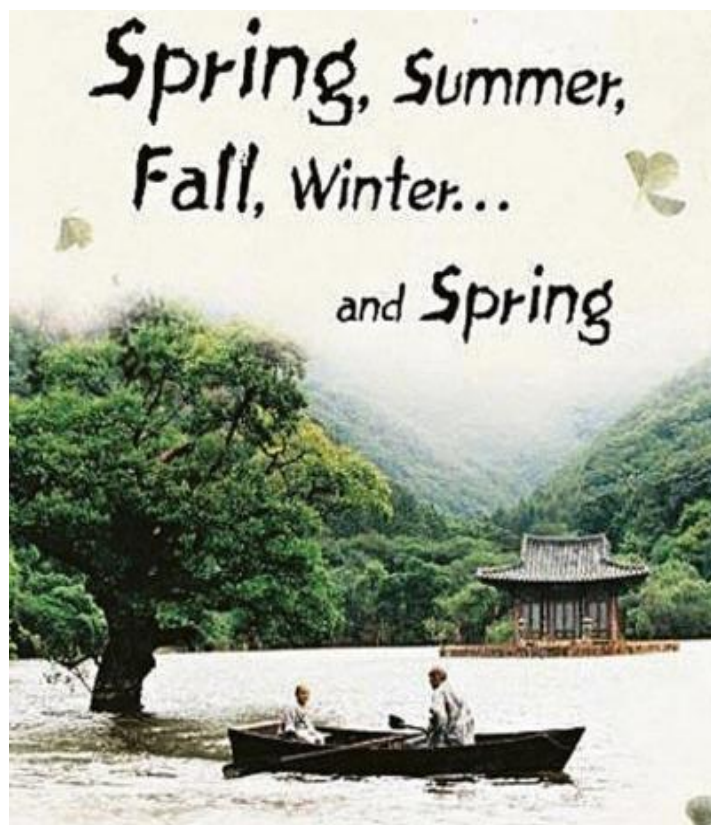


Figura 12: Poster de *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003). Cartaz do filme com os três personagens O jovem Monge, O mestre e o lago. Disponível em: < Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera (2003) (imdb.com)>.

Ampliando a noção de que um silêncio precisaria ser um ruído ténue, em segundo plano, no filme *The Lighthouse* (2019) temos o ruído da buzina de nevoeiro com presença marcante se transformando em silêncio diegético. Diferentemente de um ruído pontual que muda uma cena, neste filme o som da buzina de nevoeiro coordena os eventos do filme, ele é sempre presente e é um dos poucos elementos que se mantém fixo, caracterizando o ambiente e contrastando com o desfecho da história. Esse filme com estética preto e branco que se passa em 1890, retrata uma história de dois cuidadores do farol que são afetados pela solidão e começam a desenvolver alucinações. Segundo o diretor Robert Eggers em entrevista (2019, minutagem 00:19:47) a atmosfera sonora é construída através do acúmulo dos sons de “tábuas do assoalho, os botões, as barbas, a linguagem, a buzina, as ondas (...)” a que podemos acrescentar o som de ventos, pássaros, dentre tantos outros elementos. Segundo o Damian Volpe – *sound designer* da produção –, tudo parte do som da buzina de nevoeiro, localizada no farol.

Deadline: A sirene de nevoeiro torna-se um motivo sônico central para este filme. Para obter esse som preciso, você consultou J.J. Jamieson, um artesão em Shetland, Escócia, que é um especialista em buzinas de nevoeiro. Damian Volpe: Foi um processo real. Na verdade, passei cerca de um mês antes mesmo de começarmos a fazer qualquer som para o filme, apenas pesquisando a história, como funcionam e onde estão as buzinas de nevoeiro movidas a vapor (...) acontece que não são muitas, mas existem algumas. No final, gostamos muito do som desse lindo diafhone. Os grandes chifres que você vê no filme - chifres gigantes, longos, às vezes 12, 14 pés de comprimento - são buzinas de nevoeiro diaphone. Eles produzem som de frequência extremamente baixa que pode ser ouvido bem longe no mar (GROBAR e VOLPE, 2019).



Figura 13: *The Lighthouse* (2019). Fonte: < el-faro-final-explicado-1578493083.jpg (980×653) (hearstapps.com)>

Uma característica para essa categoria é que os silêncios diegéticos estão presentes no filme constantemente, pois assim como os protagonistas eles passam por toda a jornada filmica.

2. Silêncio como elemento musical. O ruído da cena pode substituir a trilha musical, ele pode surgir da natureza, através da combinação de sons complexos formado por texturas de sons da floresta, riachos... ou sons com melodias definidas, como sons de pássaros. Geralmente são sons diegéticos – muitas vezes vindos de gravações de som direto – que possuem uma disposição musical.

Um exemplo dessa categoria pode ser observado na primeira cena do filme *Pig* (2021) em que somos apresentados ao ambiente pelo som da água, no plano seguinte, a correnteza do rio se alia aos sons ambientes que conta com diversos pássaros. Conhecemos o personagem principal Rob – um homem que mora em uma pequena cabana no meio da floresta do Oregon com sua estimada porca – e o acompanhamos andando sobre a terra preenchida por folhas secas. A renúncia da música nessa cena, para ter enfoque no ambiente, produz a imersão na história, ouvimos a ambientação preenchendo os espaços da música criando profundidade através dos diversos sons de pássaros que, em camadas, se relacionam com a floresta.



Figura 14: *Pig* (2021). Fonte: <nic-cage-pig.jpg (1000×563) (geekvibesnation.com)>

Ainda fazendo uso dos sons de pássaros para preencher o espaço da música, o filme turco *Keeping the Bees* (2020) nos apresenta a protagonista fazendo uma escuta ativa, interagindo com esses sons ao andar e procurar sua fonte (00:4:35).

Empregando esse recurso de utilizar os silêncios como elemento musical ao extremo, encontramos o trabalho do diretor sul coreano Kim Ki Duk. Nos seus filmes a natureza ganha voz e é tratada como elemento sonoro construtivo do filme. Em entrevista o diretor revela que “Eu sempre começo com um certo sentimento. Por instinto, determino um espaço, mas uma vez decidido, procuro não me desviar dele.” (HEE, 2001 apud CHUNG, 2012 p.135, tradução nossa). Destacando o trabalho sonoro do filme *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003), percebemos a importância dos silêncios criados pela metamorfose do ambiente, já que foi gravado durante 12 meses, com o objetivo de acentuar as nuances particulares de cada estação do ano. Reconhecemos as mudanças no processo de transição de um jovem monge para fase adulta, não somente através das modificações físicas, mas também das alterações da paisagem, do lago flutuante cercado por uma floresta, onde a história ocorre.

O contrário – a música representando os sons diegéticos da cena – também pode ocorrer. Como em *Taxi Driver* (1976), na sequência que inicia com a trilha musical *Betsy's Theme* (00:50:50) e acompanhamos o protagonista Travis – veterano de guerra que, por não conseguir dormir, decide trabalhar como motorista de taxi – conduzindo o taxi até a noite. Ao deixar um passageiro, ainda acompanhado pela música, ele quase atropela Iris – personagem central para a trama – e outra moça. Ao frear o carro, o som da buzina é simulado pelos sons de instrumentos de metais, que estavam fazendo a melodia da música presente na sequência. A trilha musical, nesse caso, diferentemente de *Pig e Keeping the Bees* é utilizada para representar os sons da cena, pois nesse caso a buzina do taxi (00:51:44) é feita pelos instrumentos de sopro que dialogam com a trilha musical presente até esse momento.

3. Silêncio como marcação rítmica²⁷. Na interação entre música e silêncios diegéticos em que os ruídos das cenas são distintos da música, eles não simulam a trilha musical, mas sim conversam com ela. Por vezes, um ruído pontual participa da cena de modo ativo e se relaciona com a música, porém mantendo-se distinto da mesma. Nessas situações, os

²⁷ O cinema sonoro pode ser então considerado cronográfico. Os planos do cinema mudo não tinham uma duração interna exata, um frêmito temporal fixo: a projeção deixava a cada sala ou projetorista uma certa margem para o ritmo de desenrolar da película. (...) Por conseguinte, o som temporalizou a imagem não só pelo efeito do valor acrescentado, mas também impondo uma normatização e uma estabilização da velocidade do desenrolar do filme (CHION: 2011, p.21).

silêncios da cena podem descrever fatos e assim determinar a marcação rítmica da trilha musical, bem como construir pontes entre cenas.

Percebemos esse processo, no episódio 2 *The lady in red shoes* da série *It's Okay Not to be Okay* (2020), em que a cena final do episódio começa com os sons dos badalos do relógio de pêndulo com intensidade sonora amplificada e, em primeiro plano – visível na cena, ou seja, diegético –, como introdução da OST²⁸ não diegética *Wake Up*²⁹. Assim, identificamos o potencial expressivo que os elementos da cena possuem no momento em que ouvimos a música original e observamos que essa se apropriou do elemento sonoro – badalos do relógio – advindo da cena como introdução da música na versão original³⁰. No decorrer da sequência, percebemos a sincronicidade entre os efeitos sonoros, os passos da protagonista e os sons de relâmpagos interagindo com a trilha musical, porém como abordado anteriormente, esses efeitos não são considerados silêncios, pois não interferem na narrativa, só complementam a ação. Diferentemente do som do relógio que além de introdução, dita o ritmo da música (1:10:45).



Figura 15: Episódio 2 da série *It's Okay Not to be Okay* (2020). Fonte: <its-okay-to-not-be-okay-netflix-korean-drama-mentioned-the-red-shoes-christian-andersen-fairy-tale-symbolising-meaning-2.jpg (1230×820) (popbee.com)>

²⁸ OST: *Original sound track*, ou trilha sonora original, termo comumente utilizado em k-dramas.

²⁹ A pessoa responsável por interpretar a música é Elaine (Wake Up de Elaine em Apple Music)

³⁰ Na versão da música disponíveis nas plataformas digitais como *Spotify*, ou seja, mesmo sem as imagens em movimento a música manteve a introdução feita pelos ruídos do toque do relógio.

Uma outra amostra desta categoria, onde os ruídos da cena são nítidos e utilizados tanto como introdução quanto conexão entre duas cenas não sequenciais é observada no filme *The Shining* (1980). Acompanhamos essas duas cenas – não contínuas– em que Danny está passeando pelos corredores do hotel no triciclo. Na primeira cena (00:41:13), os silêncios vindos desse veículo produzem sonoridades díspares conforme o meio em que ele anda, sobre o chão com e sem tapete. Esses ruídos, além de sublinhar o clima de suspense presente no enredo, são elementos bases da trilha musical, que aos poucos vai sendo introduzida ao filme através de um tema com cromatismos e ritmo lento, que ao final da frase desencadeia um trinado e produz um acúmulo de massa sonora. Essa sequência finaliza com os sons dos pedais do triciclo novamente sobre o tapete. Momentos após, (00:49:15) sob o piso bruto, soma-se à música um som contínuo e gestos musicais pontuais, enquanto Danny passa pelo corredor do hotel e vê as gêmeas. Nesse momento, a música possui diversas intervenções como glissandos, e assim que as meninas somem, temos uma pausa para o enfoque no diálogo entre o personagem e Tony (dedo). Mesmo não sendo apresentadas de modo contínuo, percebemos que são os ruídos vindos do triciclo que conectam essas duas cenas e é essa ligação entre elas que causa o efeito do suspense e terror, elemento central da narrativa. Ao ouvirmos somente a música, compreendemos que ela teve um corte abrupto, ou seja, a trilha musical foi composta integralmente como uma seção única. Porém, na montagem, quando foi aplicada ao filme, pela inserção de planos entre essas cenas, a segunda sequência, que é continuação da primeira, fez uso dos silêncios diegéticos vindos do triciclo, o elemento sonoro de ligação sonoro entre as partes. Então, esses silêncios tornam-se a introdução e base – como nota pedal – de todo o trecho, e constroem uma relação com a música que intensifica o suspense.

Com a proposta de ser uma sequência de *The Shining*³¹, o filme *Doctor Sleep* (2019) recriou essa sequência que depois se revela ser um sonho. Logo no início do filme observamos e ouvimos a cena em que Danny está andando com seu triciclo pelo mesmo corredor hotel, com a mesma relação sonora entre o chão (00:3:35) porém, dessa vez, a porta do quarto 237 – que no filme dos anos 1980 não se abre – agora é aberta e revela

³¹ *The Shining* (1980) e *Doctor Sleep* (2019) são filmes baseados em histórias de Stephen King. Sendo o segundo uma continuação, acompanhamos no início do filme Danny revivendo momentos no *Overlook Hotel*. Alguns eventos, como andar de triciclo possuem a função de *fan servisse* e criam uma conexão visual com *The Shining*.

uma criatura saindo dela. Desse modo, os silêncios concretos articulam o desenrolar do filme.

Essa relação entre silêncios e música, em que os ruídos ditam ou enfatizam o ritmo da música, também se dá em outros formatos audiovisuais, como por exemplo em clipes musicais. Em diversos vídeos de grupos de *Kpop*³² podemos observar os efeitos sonoros em primeiro plano – silêncios diegéticos– utilizados como elementos que marcam a transição de cena, bem como acentuam a troca de tema musical, como na música *HeartBreack* (2:28), de Minho. Por vezes, esses ruídos são incorporados nas músicas originais, ou seja, podemos ouvir eles sem estar assistindo ao clipe, reforçando essa ideia de interação entre a construção de vídeo e música, como em *Back Door* (2020), de *Stray Kids*. Nesse exemplo, há sons que fazem parte de todo processo criativo, envolvendo a música, coreografia e a diegese. Ouvimos o som do bater na porta e ela se abrindo no início do refrão da música, que se repete três vezes. No vídeo vemos a coreografia incorporando esse efeito que é central para a música, mas não vemos uma porta real na cena, apenas seu gesto. Cenas após, no momento de transição de tema, ouvimos o som de um toque em um sino e novamente observamos a coreografia se apropriando dessa ideia. Desse modo, mesmo a fonte sonora não estando presente dentro da cena, o som mimético junto à coreografia da música cria a sensação de um elemento gráfico presente na diegese. E reforçando a ideia de silêncio como marcação rítmica percebemos que esses ruídos se comportam de modo diferente dos demais simulados na coreografia, como um relógio, ou interruptor, pois a porta e o sino são utilizados como elementos narrativos, há pausas antecedendo esses sons e eles estão presentes em momentos de mudanças temáticas, gerando quebras rítmicas.

4. Silêncio Híbrido. Diferentemente da categoria anterior, onde os ruídos da cena são reconhecíveis, há casos em que os silêncios e a trilha musical se relacionam de tal forma que não sabemos distinguir um do outro. Quando há uma simbiose entre esses elementos do filme, percebemos que a noção de categorias definidas, bem como o material sonoro tangível se altera. Assim, para representar realidades não acessíveis, bem como mundos desconhecidos, muitas vezes os ruídos da cena aliados à música são empregados no filme

³² *Kpop* (uma abreviação para pop coreano) é um gênero musical da Coreia do Sul... Mais do que somente música, é também sobre moda e estilo, alegria e futuro de uma nova onda de atitude vinda de um velho mundo (RUSSELL, 2017).

como elementos inerentes à narrativa, pois criam sonoridades específicas para aquele ambiente e personagens. Devido a essa aplicação, a categoria silêncio híbrido está presente majoritariamente em filmes de ficção científica, como em *Gravity* (2013).

Não há som no espaço, então se você está no vácuo, o som não pode ser transmitido à atmosfera. No entanto, o som é transmitido através da interação entre os elementos, significando que se nossos personagens pegarem, tocarem coisas a vibração disso irá viajar para os ouvidos deles, e dessa forma, eles vão ter uma representação abafada daquele som (CUARÓN: 2013, transcrição nossa).

Pela opção de representar os sons das cenas na atmosfera através de uma perspectiva mais realista, em *Gravity* (2013) os sons que ouvimos fora da estação espacial vêm da vibração transmitida através do toque de objetos e sistema nervoso dos personagens – similar aos sons ouvidos por Cage na câmara anecoica. Esses ruídos são amplificados e ganham espaço na narrativa, ao passo que dialogam com a trilha musical responsável por dar o tom emocional das sequências. Sendo assim, os ruídos presentes na atmosfera, que possuem característica de sons abafados, dialogam com a música experimental. Essa, procede de técnicas expandidas, gravações, manipulação sonora, instrumentos modificados e os próprios ruídos em primeiro plano, ou seja, os silêncios diegéticos.

Essa relação entre silêncios e trilha musical pode ser observada minuciosamente na segunda aparição dos destroços – *Debris* (00:50:53). No início da sequência ouvimos os silêncios produzidos pela Dra Ryan Stone, ouvimos sua respiração e batimentos cardíacos, além de sons pontuais – com caráter abafado – vindos do contato de uma peça com parafusos. Esses ruídos, são considerados silêncios pois eles estão demonstrando o estado emocional da personagem, nos fazem sentir empatia por ela. Através de pequenas intervenções sonoras a trilha musical vai se manifestando. Quando essa ganha um ritmo criado através de um pulso marcado, somados à tensão vinda do sistema nervoso da personagem, percebemos que algo está prestes a acontecer. Nesse momento, a trilha musical torna-se o acompanhamento para os silêncios que estão em primeiro plano. Entretanto, cerca de 1 minuto depois dessa cena, os destroços vão se aproximando e com

eles, os gestos sonoros unem-se à textura. Essa é criada pela música e os sons vindos do sistema nervoso da personagem que são ligados através da espacialização. Quando a chuva de meteoros atinge a estação *Soyuz*, os elementos sonoros se confundem e a partir de então, não sabemos distinguir os ruídos da música.

Schweiger: Há muitos "efeitos sonoros" musicais na faixa "Debris".
PRICE: Isso foi algo que me foi aberto pela ideia de que não existia um design de som tradicional. Você vê alguns filmes espaciais e as explosões são muito audíveis e com um design muito sonoro. Alfonso queria que eu tentasse expressar coisas que normalmente poderiam ser som de uma forma musical. Portanto, a composição serve a um propósito duplo dessa forma (SCHWEIGER e PRICE, 2013).

A trilha sonora é construída por texturas e gestos sonoros – toque de objetos, respiração, batimentos cardíacos, corrente sanguínea, sintetizadores, sons sintéticos de orquestra, principalmente das cordas, manipulação de notas longas através de aceleração e desaceleração métrica, – e o elemento de ligação entre os sons vem da proximidade da tessitura e da espacialização, que traz a sensação de um som circular, orbitário. Assim, os silêncios resultantes do contato entre os detritos e a estação (explosões) são utilizados como protagonistas, eles são eventos que mudam a direção do som, assim como a dinâmica e se misturam com a música. Não sabemos mesmo se esses efeitos foram criados pela trilha musical ou por ruídos da cena. Resumidamente, percebemos que silêncios e trilha musical se complementam, pois ao ouvirmos separadamente das imagens a música original, essa não parece ser a mesma aplicada ao filme. Nessa obra, os silêncios constroem uma nova trilha musical, onde essa ligação entre os dois elementos é responsável pela imersão no espaço.



Figura 16: Cena *Debris* do filme *Gravity* (2013). Fonte: < <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-ed6ada4335e0fea98a834365545cd6c7-lq>>

O oposto disso ocorre quando há sobreposição de música e silêncios, criados pelos sons ambientes, e esses não dialogam. A sensação de estranhamento produzida pela colagem de duas músicas, uma não diegética, para representar os sentimentos da cena, e outra diegética, para definir um local, pode ser observada em uma cena presente no filme japonês *Mother* (2020)³³. Acompanhamos a cena em que a Akiko (mãe), após usar seu filho Shuhei para conseguir dinheiro, revela a ele que acha que está grávida, assim ordena que o menino recolha o dinheiro do chão – jogado pela tia que mesmo após uma briga com a irmã, com dó da criança cede ao pedido. No momento dessa revelação (00:34:46), uma trilha musical construída sobre o arpejo de sol menor com sexta, em instrumentos de cordas e com caráter lento, surge para enfatizar o sentimento de tristeza do menino, pois, a música durante o filme é um dos elementos utilizados para representar as falas dele. Na transição dessa cena para a seguinte a trilha musical se mantém. Com a mesma intensidade, ouvimos essa trilha e agora no plano atual, assistimos à mãe, no que parece ser um salão de *pachinko*³⁴, sentada em frente a uma máquina, olhando apática para o

³³ É um filme baseado em uma história real que retrata o relacionamento abusivo de uma mãe com seu filho. Acompanhamos Akiko em uma vida errática em que vê o filho como seu próprio alter ego e observamos a trama onde a visão habitual sobre o laço materno é deturpada.

³⁴ *Pachinko* são grandes salões onde há jogos eletrônicos. Os jogos de azar são ilegais no Japão, porém como as máquinas dos *Pachinkos* não recompensam em dinheiro, mas sim em fichas, esses jogos são considerados como lazer. Trata-se de uma brecha na lei, já que após o jogador ganhar moedas na máquina, que se assemelha ao pinball ou fliperama, ele pode trocar por prêmios.

jogo que traz suas próprias sonoridades que contrastam com a trilha musical de cordas, pelo ritmo acelerado e timbre metalizado resultado da construção sonora dos jogos de 8-bits. Essa sobreposição sonora, em que as músicas são díspares, faz com que os sons do jogo sejam pensados como um elemento musical, similar à categoria 2, porém nesse caso não substituem a trilha musical, e sim possuem a função de ambientação. A música, que permaneceu da cena anterior, amplifica o drama, retratando assim, sem falas, que a mãe perdeu o dinheiro dado pela irmã no jogo, ao invés de ter usado para benefício do filho.

5. Silêncio criando música eletroacústica. De modo diferente dos silêncios híbridos, em que temos os silêncios e a música, os ruídos das cenas quando pensados através de uma lógica musical podem produzir a composição audiovisual. Por derivar dos efeitos sonoros com destaque na cena – silêncios –, no momento em que não há diálogos presentes na sequência, essa peça, além de trilha musical, pode ser pensada como trilha sonora. Assim, esses sons diegéticos organizados, interferem de modo ativo na narrativa, pois são eles os responsáveis por criar a imersão às imagens em movimento. Um método para desenvolver a obra audiovisual, onde os ruídos são pensados como música, se dá através das técnicas de manipulação sonora vindas da eletroacústica.

A música eletroacústica é caracterizada por uma nova sensibilidade no “fazer musical”. Os seus elementos construtivos não se baseiam nos mecanismos utilizados na música tonal, como relação de alturas e harmônicas, entre outras. Basicamente, essa música lida com o som em si, com as suas características tímbricas. O que importa é o som por ele mesmo, as suas associações com outros sons e a construção temporal desse novo discurso musical (FONTENELE: 2003, p.82 e 83).

Um exemplo desse procedimento, os silêncios criando música eletroacústica, pode ser observado na primeira sequência *Once upon a time in West* (1968), em que toda a composição musical do trecho foi construída através da técnica – advinda da música concreta – de gravações sonoras manipuladas, em que os ruídos das cenas, pensados através de uma lógica musical criam a narrativa sonora do trecho. Acompanhamos os três personagens Stony (Woody Strode), Knuckles (Al Mulock) e Snaky (Jack Elam) à espera

da chegada do trem na estação. Sem diálogos, o som é responsável por nos auxiliar a perceber detalhes, como aspectos da personalidade dos personagens, características climáticas do deserto e o período em que a história é contada – por meio do uso do telégrafo, moinho de vento e da locomotiva a vapor.

A sugestão de Ennio Morricone em utilizar padrões rítmicos a partir da mixagem dos sons diegéticos (CARREIRO: 2011, p.363) tornou possível a criação da música eletroacústica presente na sequência. Essa, aliada a técnicas convencionais, como uso de ostinato – proveniente do moinho de vento e presente em quase todo o seguimento – e técnica de montagem como o assincronismo, onde primeiro ouvimos a fonte sonora e só após essa é revelada permitiu a imersão na narrativa. Além de gerar unidade musical, esses procedimentos produzem continuidade nos planos, ou seja, os sons criam mistério a respeito de sua natureza, mantendo a expectativa do público durante todo o trecho.

No capítulo seguinte será apresentada uma análise detalhada da construção dessa sequência inicial de *Once upon a time in West* (1968), que segundo nossa investigação, possui três seções e uma *coda* baseadas nas relações de intensidades e propriedades sonoras. Em suma, essas associações enfatizam o pensamento musical por traz da construção dos elementos narrativos da sequência e esse é, para nós, o conceito que está norteando os testes de criação sonora através dos sons diegéticos.



Figura 17: Cena da sequência inicial *Once upon a Time in West* (1968). Fonte: < Pin on Farwest (pinterest.com)>

Relação entre as categorias 1, 2, 3, 4 e 5 presentes no filme *House of Flying Daggers* (2004).

A fim de fazer uma análise comparativa apresentando as categorias apresentadas nessa pesquisa, o filme *House of Flying Daggers* (2004) foi selecionado. Dirigido por Zhang Yimou conta a história que se passa na China em 859 A.C. quando a dinastia Tang começa a ruir. Com a corrupção generalizada, uma sociedade secreta – o Clã das Adagas Voadoras (*House of Flying Daggers*) – manifesta sua insatisfação com o governo, começa a ganhar força e, por isso, começa a ser investigada. Ao descobrir Xiao Mei, suspeita de fazer parte do clã, os capitães Jin e Leo elaboram um plano para segui-la até a sede. Porém no decorrer do filme há um romance entre os três personagens que acarreta o desfecho trágico da morte de Mei. O que torna o filme um bom exemplo das categorias é a presença constante de silêncios diegéticos, pois durante todo o filme passamos por diversos ambientes repletos de ruídos responsáveis por transmitir informações sobre o roteiro.

A primeira categoria, o silêncio como personagem pode ser observada logo no título do filme, através dos silêncios diegéticos das adagas. Por vezes visíveis na tela, por vezes anunciados antes de seu aparecimento. A sonoridade dos silêncios diegéticos está associada a confiança, amor, batalhas por salvação e ao sacrifício, pois sempre que ouvimos os ruídos da adaga notamos que algo surpreendente – uma mudança na história – está para acontecer. Como percorre toda a história, característica necessária para esse silêncio ser o protagonista, foram selecionados alguns momentos de sua aparição. No início do filme (19:30), a captura das adagas no quarto da personagem principal dá início à jornada do filme, pois descobrimos que ela é membro do clã das adagas voadoras. Representando a confiança, ouvimos o toque sutil das adagas que foram recuperadas por Jin (00:25:30) e desse modo a protagonista, enganada por um plano do capitão, aceita levá-lo à sede do clã. No meio do filme, nas cenas em 00:46:20, Jin muda de lado, se apaixonada por Mei e, ao matar seus colegas para salvá-la as adagas da personagem que estão associadas ao amor, muda a história. Em 1:09:55, quando os protagonistas capturados por uma batalha contra os soldados começam a se despedir um do outro e ouvimos os silêncios diegéticos das adagas cortando ao ar, são os membros do clã das adagas voadoras os salvando. Se direcionando ao desfecho do filme, em 1:38:18 há um confronto de adagas e o capitão Leo, ao ver sua amada escolhendo Jin, lança duas adagas em direção ao coração de Mei, uma delas a protagonista consegue desviar lançando a sua

própria, porém a outra a atinge. Por fim, ao tentar salvar seu amor Jin, a protagonista se sacrifica e morre ao retirar a adaga do coração (1:38:18).

O silêncio como elemento musical – categoria 2 – pode ser observado em diversas cenas do filme, pois a conexão com a natureza é refletida na substituição da trilha musical por ruídos vindos dela³⁵. Isso acontece, por exemplo, em 00:34:05, em que os soldados estão se levantando ao som de pássaros e retirando as flechas que, intencionalmente, foram disparadas para não ferir. A cena é cortada e nos deparamos com os protagonistas, os sons dos pássaros são os mesmos, indicando que eles estão próximos do local anterior. Com isso, ao se manter os silêncios como elementos musicais, não há necessidade de uma trilha de suspense.

A categoria 3 nesse filme – silêncio como marcação rítmica – torna-se palpável durante o Jogo do Eco, aos 00:12:00 minutos. Nessa cena, conhecemos a habilidade auditiva da protagonista Mei que precisa tocar com o tecido das mangas os tambores que o feijão jogado por Leo acertou. Em uma espécie de dança, ela dá as batidas nos tambores que guiam o ritmo da música. Essa música cessa e novamente é jogado o feijão que ressoa em vários tambores e, assim como uma forma de eco, a protagonista reproduz todos os sons ouvidos em um ritmo próprio que é imitado pela música.

³⁵ A categoria silêncio como elemento musical em que os sons naturais criam uma atmosfera imersiva e evocativa também pode ser observada em diversas cenas do filme *Derzu Uzala* (1975) dirigido por Akira Kurosawa em que os ruídos da floresta transmitem a solidão e a vastidão da paisagem siberiana, onde a história se passa.



Figura 18: *House of Flying Daggers* (2004). Cena do jogo dos ecos. Disponível em: <<https://www.cinepipocacult.com.br/2024/01/o-cla-das-adagas-voadoras.html>>.

A categoria 4 – silêncio híbrido – pode ser observada no trecho em que os personagens principais estão fugindo (00: 28:08). Inicia-se com Mei falando que perdeu as adagas e Jin indo encontrá-las. Ao ouvi-lo correr, ouvimos interferências sonoras que são tanto de instrumentos musicais quanto de pássaros. Ao ser vista pelos soldados, Mei começa a correr e assim percebemos que há uma simbiose entre silêncios e música, pois os cavalos produzem um som que dialoga com o ritmo e não conseguimos diferenciar se há percussão ou se são essas sonoridades que estão produzindo as batidas. Ainda no mesmo trecho, as respirações e relinchar dos cavalos se confundem com trechos musicais.

A categoria 5 – silêncio criando música eletroacústica – pode ser refletida na composição musical através de gravação dos silêncios diegéticos. Diferentemente da categoria 2 em que os silêncios diegéticos substituem a música, sendo pertencente à ambientação do cenário, na categoria 5, esses silêncios são manipulados e apresentam a clara intenção de serem considerados obras musicais. A diferenciação pode ser observada numa sequência de cenas de *House of Flying Daggers*. Especificamente, um trecho com silêncios diegéticos marcantes é observado na cena no bambuzal (1:02:53) em que identificamos os ruídos de uma floresta, com riacho ao fundo, som de pássaros ao longe e vento intenso. Essa ambientação, é interrompida por ruídos de folhas caindo, indicando

que haverá uma batalha – categoria 2 – Em seguida ouvimos o som do bambu – planta da família das gramíneas – sendo dobrado, quebrado e atirado contra Mei. Ao mesmo tempo, as folhas agem como um acompanhamento para os gestos vindos da luta com bambus. Portanto, percebemos que os elementos da natureza estão sendo pensados com uma lógica musical de gestos e texturas, remetendo à categoria 5.

Considerações Finais do Capítulo I

A partir das definições das categorias de Som-Imagem, observamos que o silêncio total no cinema, assim como no mundo real, não existe. A recepção desses sons, sempre contará com interferências do meio, ou seja do ambiente, bem como do nosso próprio corpo como observado por John Cage. Entretanto, é possível em uma sequência, termos a intenção de silêncio, que pode ser construída através dos efeitos sonoros ou de silêncio absoluto na faixa sonora.

Nessa pesquisa, os efeitos sonoros ou ruídos que apresentam potencial expressivo, ou seja, quando têm destaque na cena e produzem um impacto particular no audioespectador, são interpretados como silêncios diegéticos. Desse modo, entendendo que nem todos os ruídos são silêncios diegéticos, compreendemos que esses precisam agregar valor à narrativa³⁶. Uma das maneiras de influenciar na história é interagindo com a música. Portanto, nesse capítulo consideramos cinco categorias onde as interações entre os silêncios diegéticos e música são exploradas de modo criativo.

A primeira categoria, silêncio como personagem, é encontrada quando um determinado ruído diegético possui função de destaque na história. Diferentemente de um som pontual em uma cena, nesse caso, o silêncio, que pode possuir uma característica musical – como a buzina de nevoeiro em *The Lighthouse* (2019) –, é interpretado como um personagem no filme, pois interage com os demais e interfere ativamente na narrativa, sendo inclusive um dos elementos responsáveis pelo desfecho na trama.

A segunda categoria, silêncio como elemento musical, necessariamente revela ruídos que possuem potencial musical prontos encontrados naturalmente, como por

³⁶ Valor Acrescentado: o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre naturalmente daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem (CHION: 2011, p.12).

exemplo sons de pássaros. São ruídos vindos da ambientação que substituem a trilha musical.

A terceira categoria apresenta o silêncio como marcação rítmica e revela uma presença mais pontual, presente em uma situação específica. É um ruído característico, que interfere na música, podendo ser um evento sonoro de introdução – batidas do relógio ditando o ritmo da música *Wake Up* (2020) – ou ser um elemento de ligação entre cenas, bem como transição entre temas musicais.

Diferentemente da categoria anterior em que identificamos claramente os ruídos e a música, os silêncios híbridos (quarto tópico) apresentam uma simbiose entre esses componentes, onde a interação entre eles gera um novo resultado sonoro, como retratado na cena dos destroços em *Gravity* (2013).

Por fim, a quinta categoria, silêncios criando música eletroacústica, consiste em apresentar uma técnica composicional em que os ruídos da cena em evidência – silêncios diegéticos –, são pensados como material com potencial criativo para desenvolver a trilha musical, como acontece em *Once upon a time in West* (1968).

Observação

No link a seguir encontram-se vídeos dos principais exemplos abordados no capítulo:

<https://youtube.com/playlist?list=PLXXAizvUbIlsfZRmNJV1OP8yLMbM6T6I5>.

CAPÍTULO II

*Eu sempre senti que a música é mais expressiva que o diálogo. Eu sempre disse que meu melhor diálogo e roteirista é o Ennio Morricone. Porque muitas vezes, é mais importante uma nota ou uma orquestração do que uma linha dita*³⁷

Som e Música como elementos narrativos em *Era uma Vez no Oeste* (1968): análise da primeira sequência do filme³⁸.

Resumo. A partir da investigação sonora da primeira sequência de *Era Uma Vez no Oeste* (LEONE, 1968) percebeu-se o potencial do som dentro processo de construção narrativa do filme. Os elementos sonoros da cena são quem constroem a música, bem como a trilha sonora da sequência. Assim, são as gravações de ruídos advindos de técnicas provenientes da música concreta e ambientação derivada do *sound design* os responsáveis pela imersão no filme. Analisando a construção narrativa a partir do som, o artigo visa apresentar dados que demonstrem como essas relações entre ruídos e música são estabelecidos e geram essa composição musical fílmica.

Palavras-chave. Era uma vez no Oeste, Música Concreta, *Sound design*, Composição musical.

Sound and Music as Narrative Elements in *Once Upon a Time in the West* (1968): analysis of the first sequence.

Abstract. From the sound investigation of the first sequence of *Once Upon a Time in the West* (LEONE, 1968) the potential of sound within the film's narrative construction process was realized. The sound elements of the scene are what build the music, as well as the soundtrack of the sequel. Thus, those responsible for the immersion in the film are the recordings of diegetic noises resulting from techniques derived from concrete music and ambience derived from sound design. Analyzing the narrative construction based on sound, the article aims to present data that demonstrate how these relationships between diegetic noises and music are established and generate this filmic musical composition.

Keywords. Once upon a time in West, Concrete music, Sound design, Musical composition.

³⁷ Sergio Leoni- Disponível em <“I’ve always said that my best dialogue and screenwriter is Ennio Morricone” • Cinephilia & Beyond (cinephiliabeyond.org)>.

³⁸ Artigo aceito e comunicação apresentada no XXXII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em música (ANPPOM). Disponível em: <anppom.org.br/anais/anaiscongresso_anppom_2022/papers/1156/public/1156-5673-1-PB.pdf>.

Introdução

Era uma Vez no Oeste é um filme de 1968 (Paramount Pictures) que se tornou uma referência do gênero *Western* por implementar elementos da cinematografia, como o uso de sons concretos nas sequências e técnicas de filmagem como *close-up* extremo – permitindo que o audioespectador entre no espaço íntimo do personagem, onde ele revela certas características e emoções que de outra forma passariam despercebidas. Outra característica que foi seguida em filmes do gênero é o roteiro apresentar mais de um protagonista. Encontramos nesse filme, as histórias de Jill McBain (Claudia Cardinale), o pistoleiro Frank (Henry Fonda), o bandido Cheyenne (Jason Robards), e Harmonica (Charles Bronson), que como sugere o nome sempre leva consigo uma gaita, responsável por seu *leitmotiv*. Apresentando tantas inovações técnicas e estilísticas o filme de Sergio Leone faz parte da trilogia sobre a América e inspirou grandes diretores como Quentin Tarantino.

Mesmo que os filmes de Leone fossem vistos como surrealistas, eles tinham uma aparência realista que não era possível encontrar em títulos dos anos 1950 e 1960. (...) Leone e Morricone formaram a melhor parceria diretor-compositor da história do cinema. Não dá nem para imaginar os filmes de Leone sem a música de Morricone (...) *Era uma vez no Oeste* foi como uma escola de cinema para mim. Eu o vi na TV quando criança, e foi uma grande experiência porque dava para apreender da experiência um novo estilo de direção. (...) Com *Era uma vez no Oeste*, foi como se ele [Leone] dissesse: este aqui é o seu faroeste norte-americano, OK? Agora vou subvertê-lo (TARANTINO 2003, apud CARREIRO: 2011, p. 291).

Na primeira sequência do filme, com duração de aproximadamente 7 minutos, encontramos uma introdução à história e somos apresentados aos três personagens: Stony (Woody Strode), Snaky (Jack Elam) e Knuckles (Al Mulock), que estão à espera da chegada do trem por onde chegará Harmonica, um dos protagonistas do filme. Nesta sequência, percebemos o ambiente em que a trama irá decorrer através do cenário e nos deparamos com o assunto central da narrativa, “a chegada do progresso” e suas implicações. Sem diálogos, o som nos revela detalhes da personalidade dos personagens

– como a teimosia –, características climáticas do deserto e a época em que a história é contada – com o uso do telégrafo e da locomotiva a vapor.

Som e Música

O som pode ter inúmeras funções dentro da narrativa, desde representação real da imagem, dar pistas sobre o desfecho da história, ligar as cenas, apresentar características psicológicas dos personagens, trazer emoção e imersão, dentre outras... Portanto, assim como o efeito de montagem *Kuleshov*³⁹ altera o significado da cena, o som pode moldar a percepção da imagem.

Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre “naturalmente” daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de reforçar um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê (CHION: 2011, p. 12).

Seguindo esse conceito de valor acrescentado, percebemos que é possível estabelecer uma relação entre o que ouvimos e vemos através de sugestões pontuais. Uma forma imaginativa de explorar o som dentro dessa perspectiva corresponde ao pensamento proposto por Eisenstein, Pudovikin e Alexandrov no primeiro manifesto *A Statement on the Sound-Film* (1928), que defende a ideia de assincronismo entre som e imagem, ou seja, primeiro ouvimos o som e somente posteriormente sua fonte é revelada.

³⁹ Lev Kuleshov fundou o Instituto de Cinematografia Estatal da União Soviética, no qual realizou vários experimentos buscando demonstrar que a narrativa cinematográfica era principalmente formada pela justaposição de imagens. Assim, o Efeito Kuleshov “consiste numa sequência tripartida onde é apresentado um plano com uma expressão neutra de um ator, unido seguidamente com um plano de um prato de sopa, uma criança morta e uma atraente mulher. Verificou que, apesar da expressão facial neutra do ator não se modificar, o espectador acrescenta inconscientemente as suas impressões às expressões do ator, sentindo fome, tristeza/dor e atração, respectivamente a cada plano” (comunidadeculturaarte.com).

Relacionado com a teoria de assincronismo na narrativa cinematográfica, segundo Michel Chion (2011 p. 61), “em um filme o som pode ser imediatamente visualizado e depois acusmatizado, ou pode ser inicialmente acusmático e só depois ser visualizado”, ou seja, podemos associar imediatamente o som a uma imagem, ou podemos construir um mistério acerca da imagem e dar a oportunidade ao público de criar sua própria cena. A técnica de assincronia entre som e imagem gera espaço para interpretação dos fatos, aguça a expectativa do público e serve ao propósito de criar imersão. Além disso, permite também continuidade entre planos sucessivos que podem trazer reflexos do som disparado no plano anterior.

A exploração das técnicas de contraponto/assincronia entre som e imagem tornou-se possível a partir do momento em que o filme se tornou sonoro.

Os planos do cinema mudo não tinham uma duração interna exata, com a projeção deixando a cada local de exibição ou projetorista certa margem para o ritmo de desenrolar da película. O monitor que controla e regula a velocidade de desenrolamento do filme só apareceu com o cinema sonoro (...) assim, o som temporalizou a imagem, impondo uma normatização e uma estabilização da velocidade do desenrolar do filme (CHION: 2011, p.21).

Vamos analisar como as relações entre som e imagem norteiam o ritmo de toda a primeira sequência do filme *Era Uma Vez no Oeste* (1968).

Descrevendo a Sequência

Começamos a sequência com Woody Strode andando sobre a plataforma. Podemos ouvir sua bota com espora tocar o assoalho de madeira e é através de sua percepção que conhecemos o cenário. Nele, destaca-se o moinho de vento – apresentado 7 segundos após o início da cena – com características rítmicas repetitivas (ostinato) vindas das engrenagens e das hélices. Enquanto a caminhada prossegue, observamos que a intensidade sonora do moinho se altera, segundo sua presença ou ausência no plano visual.

Em seguida, somos apresentados a Jack Elam, que acrescenta o som pontual da cadeira de balanço a essa construção musical.

Strode para ao chegar no local desejado e então ouvimos o som de água, que logo se revela sendo produzido por Knuckles. Observamos o personagem mexendo na água e olhando para frente, acompanhado pelo som intenso de vento, ele nos revela sua visão e assistimos ao trilho de trem. Ao voltar ao plano anterior, em um gesto furioso, o personagem retira o chapéu e, nesse momento, através da síncrese entre imagem e som, percebemos que a intensidade sonora está ligada à importância narrativa do objeto.

O movimento na água conduz ao som da cadeira de balanço, anunciando a troca de planos. Revelando a fonte sonora, assistimos Jack Elam na cadeira de balanço e logo somos apresentados a outro protagonista sonoro, o telégrafo, que novamente surge através de antecipação sonora e faz um contraponto sonoro com o ostinato proveniente do moinho de vento (presente em toda a sequência, até então).

O arrancar dos fios do telégrafo (1:55) introduz uma nova seção da música que vem sendo construída pelos elementos diegéticos da cena. Percebemos o som do ambiente, a corrente de ar em uma espécie de crescendo e decrescendo que resulta no *fadeout* do moinho de vento. Assim, ao cessar o som do moinho, inicia-se uma parte silenciosa que possui foco em sons ambientais – como o som de pássaros ao longe (gerando profundidade espacial) – e sons pontuais, como o vento produzido pelo abanar do chapéu de Strode e sua relação de teimosia com a goteira – que está caindo em sua cabeça – a qual ele primeiro ouve e somente após direciona o olhar.

Trocando novamente o plano, ouvimos o som de água e voltamos a atenção para a melancolia de Knuckles, que se depara com o som de um cachorro chorando próximo ao trilho de trem. Em resposta ele gira o corpo em direção ao animal e novamente percebemos a intensidade sonora do vento nesse plano. Essa é sobreposta pelo som de estalar os dedos do personagem.

Somente acompanhados pelo som do vento, voltamos à Jack Elam que vai nos apresentar o terceiro protagonista sonoro (2:59): a mosca. Primeiro, a ouvimos e logo ela surge no pescoço de Jack que inicia uma batalha com o inseto através do sopro. Esse trecho, construído por três camadas – som ambiental e os dois sons pontuais, é intercalado com o plano que reflete o estalar os dedos de Knuckles.

Ao retornar à batalha, Jack provoca a volta do moinho de vento ao se balançar (4:11). Nesse momento, camadas de sons vão sendo construídas e contrapostas. Ouvimos o ambiente, o sopro, a mosca, a cadeira de balanço e o moinho de vento no plano de Jack. Ele é alternado com o plano de Strode que apresenta os sons ambientes quase imperceptíveis e o som do moinho de vento no mesmo ritmo e intensidade como base para os gestos sonoros da água caindo no chapéu.

Retornamos para Jack e a mosca e percebemos um foco no movimento da mosca, seus passos possuem tanta importância na narrativa que sua intensidade é quase a mesma dos passos de Strode. Assim, ao ser presa no revólver (5:05), há um crescendo sonoro que desencadeia uma nova seção, em que a mosca se torna a protagonista, possuindo um volume muito mais alto que os demais elementos sonoros presentes na cena.

Interrompendo essa sequência, ouvimos o apito do trem ao longe (5:39) e logo o vemos através de uma câmera posicionada nos trilhos. A intensidade sonora do trem aumenta e o som do moinho de vento se cala novamente. Na sequência – quase como uma coda – temos o som trem freando e a aparição dos três personagens, Strode tomando a água acumulada em seu chapéu e engatilhando a arma, enquanto Jack Elam e Knuckles caminham em direção à locomotiva.

Após essa investigação, é possível notar a presença da técnica de assincronismo/antecipação como elemento composicional, bem como observar que material sonoro é derivado dos ruídos presentes na sequência. Sendo assim, o som constrói a música – a trilha sonora do trecho –, sendo também o elemento narrativo que conduz a história da sequência.

Inicialmente essa seção foi pensada com o acompanhamento de música orquestral, porém Leone ao ouvir a trilha desaprovou o resultado. Então por sugestão do próprio compositor Ennio Morricone o trecho foi criado com a intenção de acentuar a monotonia dos três personagens através de padrões rítmicos a partir da mixagem dos sons diegéticos (CARREIRO, 2011)

Para obter essa simbiose entre ruídos e música, técnicas advindas da música concreta, entre elas, a exploração de sonoridades similares geradas por fontes sonoras diferentes, assim como sua superposição em camadas simultâneas foram utilizadas. Analisando as possibilidades, seu processo de composição sonora pode ter-se iniciado

através da captação de som direto⁴⁰, como base para a escolha dos sons implementados na cena. Esse é um procedimento em que envolve a recriação dos sons na etapa de pós-produção do filme. Pensando que os sons dos diferentes objetos possuem semelhanças acústicas, acreditamos que o catálogo sonoro que gerou a peça foi criado através de proximidades texturais e tímbricas. Na pós-produção, o catálogo teria sido explorado de modo criativo. Morricone manifestou-se sobre sua intenção de utilizar técnicas provenientes de diferentes escolas - no caso tanto a concepção tradicional da trilha musical do cinema quanto a experiência da música concreta - a fim de proporcionar identidade ao filme.

Morricone viu a possibilidade de incorporar o conceito básico da música concreta – qualquer som pode ser música – sem abandonar totalmente o estilo neorromântico que caracterizava o período clássico do cinema. (...) “Essa inclusão de ruídos dentro das composições musicais era uma inovação bastante grande, em relação às trilhas sonoras orquestradas dos westerns norte-americanos, e resultava da influência direta da musique concrète. Leone aprovou o resultado final sem restrições. Daí por diante, todas as composições de Morricone para filmes de Leone incorporavam, em maior ou menor grau, sons oriundos da diegese” (CARREIRO: 2011, p. 85, 86).

Composição Sonora

A sequência sonora de 7 minutos presente na introdução de *Era uma Vez no Oeste* (1968) é narrada pelos sons presentes no ambiente da ação e pela interação dos três personagens com este meio. Assim, é possível dizer que a coesão estrutural da peça se dá pelos contrastes de intensidade, assim como pelas semelhanças tímbricas e texturais dos eventos sonoros.

Poderíamos considerar esses vários eventos sônicos como uma espécie de zoológico sonoro que nos apresenta diferentes tipos, diferentes

⁴⁰ Som direto são gravações dos elementos sonoros produzidos no local das filmagens, envolvem gravações de sons que são resultado da ação dos personagens e os sons ambientes que fazem parte dessa locação.

espécies, adequadas para preencher algumas das células da “tipologia” de Schaeffer. Há sons com uma massa complexa (ou seja, sem afinação precisa), como a gota de água. Há outros que são “tônicos”, com uma altura que poderia ser cantada, como a mosca ou o moinho de vento, ainda que neste último as notas sejam um pouco vagas e escorregadias. Há um contraste semelhante do ponto de vista da duração: certos sons, tomados um de cada vez - as gotas ou o estalar os dedos - são impulsos, sons instantâneos, como pontos no tempo (CHION: 2016, p.84).

É possível observar que alguns sons pontuais presentes na peça possuem espectros sonoros semelhantes. Por exemplo, a gota no chapéu (4:18) e o som dos passos no início do filme, que também se assemelham com o bater a mão na água (0:50). Outros sons familiares ouvidos são o sopro produzido por Jack (3:12) e o som ambiente das correntes de ar (principalmente quando o som do moinho cessa), bem como o som do telégrafo (1:18), que remete ao estalar dedos de Knuckles (2:50).

Com isso em mente, os sons curtos – gota no chapéu, gota na cabeça, ranger da cadeira, passos, sopro, mão na água, estalar dedos, golpe do revólver na parede e engatilhar a arma – são parecidos do ponto de vista acústico e agem como gestos que estabelecem uma relação de contraponto musical no decorrer de toda a sequência, porém se diferenciam através dos registros sonoros, que são responsáveis por tornar as seções mais diversas e coloridas. Na figura 19 podemos observar que cada tipo de som tem valorizada uma diferente região espectral.

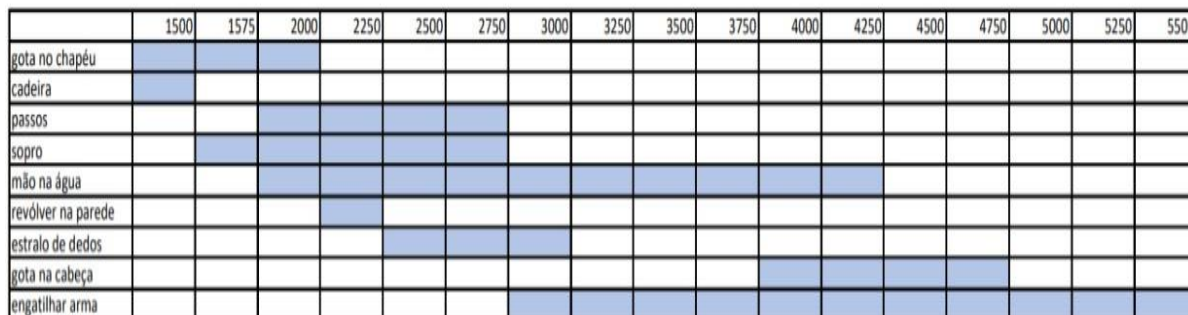


Figura 19: Centróide espectral em *Once upon a Time in the West* (1968). Eixo do x em segundos. Fonte: Elaborado pela autora.

Exercendo tanto funções de mudanças de seções, quanto gerando interesse através do contraponto feito pelo contraste de registros, os sons curtos provenientes dos comportamentos dos personagens são caracterizados como sons de altura indefinida e intensidades diversas, associadas ao grau de importância do som para a narrativa. Eles podem ser pensados como elementos que direcionam a ideia e a expressividade musical.

De outro lado encontramos sons com alturas definidas, provenientes do moinho de vento, telégrafo, mosca e o apito do trem. Esses sons que podem ser pensados como protagonistas em seus respectivos planos, sendo utilizados como elemento de ligação entre as cenas e assim, base para o desenvolvimento das ideias. Em especial destacamos o moinho de vento que está presente em quase toda a sequência e dita o desenrolar dos acontecimentos através do ostinato rítmico-melódico de sua engrenagem.

Outros elementos sonoros que possuem característica de regularidade rítmica são o telégrafo e o trem em movimento. Seus movimentos ordenados contrastam com a monotonia da paisagem representada pela ambientação e possuem a função de atentar-se a mudanças significativas na narrativa. Por exemplo, o caso do telégrafo que, ao ser arrancado, inicia a terceira grande seção da música; ou ainda o trem em movimento que conduz toda a *coda* da sequência.

Outros sons são o que Schaeffer chama de iterações, isto é, sons estendidos pela repetição próxima de impulsos. Estes, em suma, são o equivalente a uma linha pontilhada, e tal é a tagarelice da máquina de telégrafo que um dos bandidos interrompe com um golpe forte - é neste momento que o som do moinho, que será retomado mais tarde, também desaparece - como se para ele estivesse muito perto de falar (CHION: 2016, p. 84).

A figura 2 mostra a curva de intensidade sonora de toda a sequência e permite dividir toda a forma em três grandes seções.

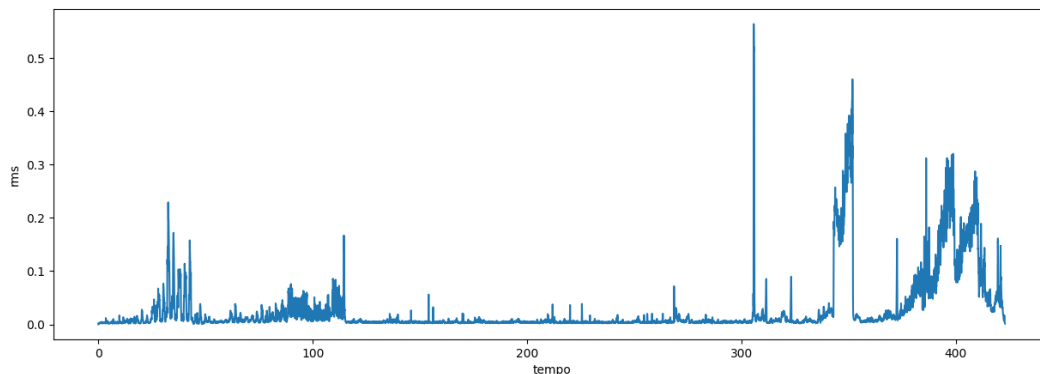


Figura 20: Gráfico de intensidade sonora da primeira sequência do filme *Once upon a Time in the West* (1968). Fonte: Elaborado pela autora.

A primeira seção nos apresenta o ambiente e os personagens Strode, Jack Elam e Knuckles. Encontramos como protagonista o ostinato do moinho de vento que é apresentado em diferentes intensidades conforme o ponto de vista dos personagens. Os sons pontuais ligam os planos e o telégrafo possui função de cadência, pois a partir do momento em que seus fios são arrancados há um decrescendo e interrupção do som do moinho.

Na segunda seção (1:55), trecho silencioso da sequência, o foco está na ambientação e em gestos com sons curtos. Apesar da pequena intensidade sonora, a mosca ganha destaque na narrativa, pois seus movimentos são intensificados e é ela quem conduz o trecho. Como uma forma de antecipação da terceira seção, agora não somente como elemento de ligação de planos, o moinho de vento retorna e fecha essa seção.

Na terceira seção (5:05), desencadeada pela arma em contato com a parede com grande intensidade, percebemos que há um caos gerado por elementos dissonantes: o moinho com ritmo constante, a mosca aparecendo em trechos aleatórios e o som do trem chegando com seu próprio pulso sobrepondo-se a esses outros sons mais desconexos.

A *coda* (6:25) se inicia com o som da arma engatilhando, e se caracteriza pela presença do pulso do trem, que ralenta progressivamente no final. Observamos os três personagens encerrando a sequência ao som da buzina do trem indicando que a história irá mudar.

Reflexões Finais

Ao introduzir elementos da música concreta no cinema, Ennio Morricone, criou um estilo próprio de compor para *Western*. A utilização de gravações sonoras como material composicional permitiu ampliar as possibilidades de imersão no audiovisual – nos colocando diante da perspectiva do personagem, inserindo-nos no mesmo ambiente dele –, assim como conduzir a narrativa visual através do som.

Uma vez que qualquer som diegético passa a ter importância na narrativa, as alterações de intensidade moldam a articulação da sequência, construída por planos sucessivos, frequentemente relacionados por antecipação sonora – quando o som é revelado antes de sua fonte. A concepção musical vai além do trabalho com as cenas isoladas e pode-se pensar na forma de toda a sequência de um modo consistente. A trilha sonora é organizada em três seções e uma coda, cada uma com protagonistas que determinam a direção dos eventos sonoros.

Por outro lado, mesmo que os ruídos sejam a base para a construção sonora da sequência, sem um pensamento musical por trás do trabalho, os elementos sonoros em si mesmos não teriam a expressividade necessária para gerar interesse no filme. É fundamental a presença de uma lógica musical, responsável por orientar o pensamento fílmico, para se chegar a um resultado expressivo no tratamento dos sons diegéticos utilizados como material composicional.

CAPÍTULO III

Os personagens em meus filmes não são silenciosos pela incapacidade de falar, mas pela incapacidade de acreditar nas palavras.

O Silêncio e a Música como elementos de construção da narrativa em *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera* (2003), de Kim ki Duk

Resumo: Partindo de uma investigação sobre o processo criativo de Kim ki Duk em *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera* (2003) percebemos que a construção sonora do filme se dá através de duas perspectivas; por um lado a relação entre as estações do ano e os silêncios feitos de ruídos; por outro, a relação entre a música e os sentimentos do personagem principal, o jovem monge. Por haver poucos diálogos na trama, as sonoridades, além de criar a ambientação, ganham destaque ditando o ritmo das cenas e por vezes substituem as falas dos personagens. Assim, essa atmosfera criada pelo som, que é abordada de forma orgânica, nos propicia compreender o tópico central do filme, o ciclo da vida. Pela importância do som no filme, o artigo visa uma análise dos silêncios e da música como elementos de construção da narrativa.

Palavras-chaves: Kim ki Duk; *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera*; Silêncio; Música.

Introdução

Martin Scorsese uma vez disse: “O mais pessoal é o mais criativo”⁴¹. No cinema do sul coreano Kim Ki Duk podemos observar como esse pensamento de traduzir experiências de vida norteou sua trajetória fílmica.

Kim Ki Duk, que não teve uma educação formal por imposição de seu pai, começou a trabalhar em diversas áreas a partir dos 15 anos de idade. Teve diversas experiências profissionais, com passagens por fábricas, marinha e o voluntariado em uma igreja batista. Em suas atividades exercidas na igreja, ele pode nutrir seu amor pela pintura

⁴¹ Bong Joon-Ho apud Scorsese (discurso no 92º *Academy Awards*).

e, graças à sua dedicação, teve a oportunidade de ir à Paris. Lá, trabalhando como pintor, conheceu o cinema e acabou se encantando pelas imagens em movimento⁴².

Após voltar para a Coreia do Sul, inspirado pelo universo fílmico – especialmente por *The Silence of the Lambs* e *Les Amants du Pont Neuf* – iniciou sua jornada ao criar roteiros, e, através do concurso *Film Council* (KOFIC), entrou no mercado cinematográfico abordando críticas sociais, políticas e culturais. A maneira peculiar como o cineasta retrata essas questões e nos apresenta personagens que estão à margem da sociedade se dá através de poucos diálogos. Segundo o crítico francês Cédric Lagandré, seus filmes giram em torno da "impossibilidade da própria linguagem: impossibilidade, conseqüentemente, de se adaptar ao mundo social, de polir seus vícios, de amenizá-los por meio de relações com outros humanos" (LANGANDRÉ, p.60, apud CHUNG: 2012, p.45, tradução nossa).

Já que seus filmes não recorrem ao diálogo verbal como elemento principal de narrativa, esse texto busca compreender como os elementos sonoros foram empregados no filme *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera* (2003), onde os silêncios feitos de ruídos descrevem a passagem do tempo através das estações do ano, e a música representa os sentimentos do personagem principal.

O filme foi construído em cinco atos, como as estações observadas no título. Uma nova fase de vida do protagonista se inicia a cada estação do ano, anunciada pelo som do abrir da porta que conduz ao cenário onde a história ocorre – um templo budista dentro de um lago, cercado pela natureza. Assim, acompanhamos a vida do protagonista, um jovem monge que se torna mestre no decorrer das estações do ano e ciclos da vida.

Portanto, pensando que o som gera valor acrescentado ao filme, será feita uma investigação sobre os silêncios e a música, a fim de perceber como esses elementos são explorados e de que modo contribuem para a compreensão da narrativa.

⁴² “Sempre pensei que o cinema era um tipo de cultura que só poderia ser apreciada por quem se formou na faculdade. Pessoas como eu, que trabalhavam em fábricas, não seriam capazes de entender esse nível de cultura sofisticada. Acho que, antes de chegar a Paris, eu achava que o cinema era uma diversão sem sentido. De qualquer forma, para mim o mundo do cinema era muito distante, muito distante, e um reino diferente da minha realidade naquela época” (KURLAT, 2009, p. 9, tradução nossa).

Silêncios

O que é silêncio no cinema de Kim Ki Duk? O trabalho do diretor recebeu o título “o cinema do silêncio” por apresentar poucos diálogos em seus filmes. Como ele próprio afirmou:

Os personagens em meus filmes não são mudos, eles apenas não acreditam na comunicação verbal. Não é que eles não possam falar, é que eles não querem falar. Eles não são silenciosos pela incapacidade de falar, mas pela incapacidade de acreditar nas palavras (LAGANDRÉ, 2006, p.67, apud CHUNG: 2012, p. 46, tradução nossa).

Ao investigar a obra de Kim Ki Duk podemos perceber que essa falta de interlocução oral vem da opressão que seus personagens vivenciam. Sofrem discriminação social e apresentam traços de ressentimento por terem sofrido ou cometido atos de violência, sendo que muitas vezes esse fato torna-se a razão da transformação de sua realidade.

Dessa forma, se as interações e sentimentos não são expressos através do principal elemento encontrado no cinema clássico, o diálogo, no cinema do diretor sul coreano a narrativa possui enfoque na interpretação e no som que circunda as cenas, ou seja, na atmosfera fílmica que envolve o público através do sentimento de estar presente na cena.

Essa imersão causada pelos ruídos advindos da cena, demonstra que o silêncio nem sempre é a ausência de som como pode ser observado na cena do filme de *Bande à Part* de Godard (1964)⁴³, – quando os personagens resolvem fazer um minuto de silêncio e o som é totalmente mutado. No audiovisual, os silêncios pensados enquanto compostos por ruídos condizem com as definições de Claudia Gorbman e Michel Chion. Dentre os três tipos de silêncios descritos pela autora⁴⁴, a categoria silêncio musical diegético – que

⁴³ Ausência total de som aqui pensada com intenção do diretor ao mutar a pista sonora, pois, sabe-se que o próprio projetor assim como o ambiente produzem ruídos.

⁴⁴ Em *Unheard Melodies* (Gorbman, 1987) apresenta três tipos de silêncios: silêncio estrutural, que ocorre quando um som é apresentado e em um ponto estruturalmente equivalente se ausenta, causando a sensação de falta; silêncio não diegético, quando a pista sonora é vazia, ou seja, corresponde ao silêncio total, descrito acima, e silêncio musical diegético que ocorre quando os efeitos sonoros ganham destaque.

“ocorre em contextos sonoros sutis onde os efeitos sonoros são ouvidos e o enfoque pode estar no ambiente” (Gorbman 1987:19) – conversa com o descrito por Chion, de que o silêncio musical, independente da fonte sonora anterior, ocorre quando há a ausência dos sons que geralmente estão em primeiro plano, fazendo desse modo com que o enfoque esteja nos sons sutis, “sons que só são audíveis quando outros se calam” (2001: 51).

Em alguns filmes de Kim Ki Duk podemos observar a presença dos silêncios carregados de significado, compostos por ruídos.

Silêncio soando é um conceito teorizado por Matilde Nardelli, que - em sua leitura de *La notte de Michelangelo Antonioni* (1961) - se refere ao comentário autorreflexivo trazido pela heroína subjugada Valentina (Monica Vitti). Em um ponto do filme, Valentina reflete: “O parque está cheio de silêncio feito de ruídos”. Isso leva Nardelli a enfatizar que o silêncio é sonoro no cinema de Antonioni, pois amplia “um espectro de sons [não-diálogos]”, como ruídos ambientais (NARDELLI, 2010, p. 19,21 apud CHUNG, 2012, p. 51, tradução nossa).

Esse conceito de silêncio soando é essencial para compreender o universo dos alguns filmes do diretor. *A ilha* (2000), *O arco* (2005) e *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera* (2003) apresentam os sons da natureza ditando o ritmo dos longas-metragens, pois, ao mesmo tempo em que há mudanças climáticas, essas geram oscilações no percurso da história e assim conduzem a narrativa.

Esses ruídos ambientes, fazem parte da construção do cenário e em *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera* (2003) são advindos de gravação de sons diretos. O filme foi gravado durante um ano, com o intuito de abordar realisticamente o cenário e assim os ruídos presentes nas quatro estações. Assim, percebemos que nesse filme a natureza ganha voz pois as quatro estações do ano foram retratadas não somente nas imagens em movimento, mas também na construção sonora do filme.

A trama, que se passa em um templo budista, utiliza as gravações de som direto – composto pelos silêncios carregados de transformações climáticas da natureza – como elemento principal para criação deste universo espiritual. Pode-se dizer que o realismo

sonoro vindo das gravações produzidas no ambiente de filmagem valoriza a imersão ao filme.

O realismo obviamente pode ser alcançado através do som direto, que é o uso de sons gravados no local real (geralmente em sincronia). Esse “realismo” é também alcançável através da adição cuidadosa e criteriosa de outros sons não diretos, que são motivados pela escala de um plano (close-up que exigem sons “mais próximos” e planos mais longos exigindo sons remotos), pela magnitude dramática das ações, ou pela psicologia do personagem. (...) Na maioria das vezes filmes que empregam um design de som realista geralmente utilizam essa estilização para elevar certos momentos dramáticos. (CHERRIER: 2013, pág. 487).

Esses ruídos, vindos das gravações, transmitem a sensação de um lugar antigo inalterado pelo mundo contemporâneo e nos trazem ideias de tranquilidade e paz. No filme, essa serenidade trazida pelo ambiente que possui poderes de restauração pode ser observada pela personagem da jovem mulher – moradora de algum centro urbano, característica dada através do figurino – que vai até o templo em busca de cura para sua alma.

Som: Ruídos

Jusan Pond - em Cheongsong, cenário em que a história é construída – é um dos personagens do filme pois nos revela a relação entre o fixo vindo do periódico das estações do ano e os repentinos acontecimentos que decorrem no processo de maturidade do jovem budista que cresceu nesse cenário, o templo. Ao longo da história, essas transições temporais são apresentadas através do som. Toda vez que ouvimos o ranger da porta se abrindo, além da indicação das mudanças climáticas no cenário, percebemos que se inicia uma nova fase de vida para o jovem monge.



Figura 21: *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003). Cena com o jovem monge e o mestre – apresentação do cenário dos personagens (minutagem da sequência 4:50). Capa do filme Fonte: PVOI_P2b.jpg (1280×720) (obviousmag.org).

Logo no início do filme, somos apresentados ao ambiente em que a história irá se desenrolar através do ruído da porta, seguido por sons de pássaros, água, vento e do monge tocando o *moktak*. Durante toda primavera, os sons ouvidos são inebriantes, transmitem a tranquilidade do local e, quando falas e música surgem, sentimos que estes elementos emergem para perturbar o silêncio.

Enquanto esses silêncios passam a sensação de calma, temos o princípio confucionista do *Jen* – que ensina que todo ser humano é bom se bem assistido – sendo contestado pela música, que reforça as brincadeiras cruéis feitas pelo jovem monge com os animais, mesmo sendo zelado pelo mestre. Dessa forma, logo no início do filme, percebemos que seu som é composto pela estabilidade do local – cenário – e pelo contraste com a impermanência dos personagens ressaltada pela música.

Vê-se a mesma porta abrindo, nos indicando que o verão chegou. Encontramos agora o personagem na juventude, por volta de 17 anos, onde se encanta pela jovem mulher que vai ao templo budista em busca de saúde e paz para sua alma. A relação entre os dois é retratada pela constante presença da música e do som da água corrente que, nesta estação, recorre à imprevisibilidade da chuva para representar a paixão.

Quando estou filmando, fico feliz quando estou na água. No entanto, essa sensação de bem-aventurança também é acompanhada por ansiedade. Tranquilidade, sem direção e fuga ilimitada... além disso, a água representa um movimento contínuo, como a própria vida (HEE, 2001 apud CHUNG: 2012 p.135, tradução nossa).

O afeto dos jovens faz com que o monge abandone seu lar para ingressar na sociedade ao lado da jovem mulher que se curou devido aos poderes místicos do vale. O uso dos ruídos feitos pela água nesta estação antevê o destino do jovem que é alertado pelo mestre: “Luxúria leva ao desejo por posse, e, posse leva ao assassinato” (fala em 47: 39).

Assim como a percepção de Kim Ki Duk sobre a imprevisibilidade da água, os sons do verão que estão retratando os sentimentos do jovem monge ao descobrir a paixão são repletos de turbulências. Notamos que há momentos em que a ambiência transmite o sentimento de ternura, mas logo esse é interrompido pelo som intenso das águas que traz a sensação de medo e angústia, reflexo dos sentimentos do jovem monge que não quer se afastar de seu primeiro amor. Os sons de água, muito explorados na narrativa, no início do verão se apresentam de forma serena, porém no decorrer da estação, com as intervenções de chuva que coincidem com a mudança climática representada pelo movimento das árvores e a intensificação dos sons de ventos. Essas pistas sonoras indicam o deslocamento do jovem monge para a cidade.

Nesse contexto, é perceptível que o sentimento de paixão na obra não é visto como algo leve e agradável, mas sim um evento conturbado repleto de mistérios e paranoia. Desse modo, tanto os silêncios compostos por ruídos quanto a música são elementos responsáveis para nos preparar para a sequência seguinte.

Seguindo esse princípio da importância do som na compreensão da narrativa, o outono se apresenta e encontramos o mestre se deparando com a notícia que seu pupilo, o jovem, matou a esposa. Logo, o personagem principal sem ter para onde ir, volta para seu lar, o templo budista. Perturbado com o crime, o jovem tenta se suicidar com papel de arroz e acaba sendo punido pelo mestre. Essa seção emaranhada por tensão e culpa contrasta com a tranquilidade do cenário que permanece estático, equivalendo à beleza do outono. Nesse trecho, a interação entre a música e os silêncios advindos do cenário

nos ajuda a compreender as emoções do personagem, transportando-nos para o caos onde o jovem está preso.

Nessa sessão os silêncios são apresentados inicialmente pela indicação da mudança dos ventos através dos sons do sino, assim como pelo movimento das águas e de um gato que mia constantemente. A cena que representa o ápice do desespero do jovem novamente renuncia ao uso da música. Quando ele volta ao local onde passou vários momentos com sua amada e começa a jogar pedras e bater as mãos na água do lago como uma criança, ouvimos o som concreto, como se estivéssemos ao lado do mestre o observando. O som direto da cena sublinha o sentimento de melancolia e o vazio retratado pelo personagem. Sendo assim, sem se apropriar da fala ou música vivenciamos essa dor.

Além dessas indicações explícitas, no outono o som ganha papel fundamental quando os policiais chegam no templo. O mestre, auxiliado pela tranquilidade do cenário, convence os oficiais a deixar o jovem terminar a prática espiritual *Prajnaparamita Sutra* (filosofia budista Mahayana). Pela calma e sensação de mundo paralelo que o vale transmite os policiais em alguns momentos são tolerantes e prestativos com o assassino – ao segurar a vela para o jovem continuar a talhar a madeira à noite, bem como lhe ceder agasalho. Assim, sem precisar de comunicação verbal, os silêncios criados pelo ambiente tornam-se um personagem aliado do jovem, que após esculpir os textos do sutra do coração tem o equilíbrio restaurado e parte para cumprir sua punição social.

Esse momento de tristeza na despedida entre mestre e jovem é amplificado quando o mestre decide se suicidar utilizando a mesma técnica apresentada anteriormente pelo jovem. Através de papel de arroz com o caractere chinês “porta”, ele cumpre sua jornada, pois assim seus poros, comunicação com o mundo se fecha e sua alma se abre para o mundo espiritual.



Figura 22: Mestre em *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003). Cena em que o mestre deixa esse mundo (min: 1:18:00). Fonte: Spring-Summer-Fall-Winter-and-Spring-203 (screenmusings.org)

Chegamos no inverno. Novamente ouvimos o som da porta se abrindo, porém desta vez, somos surpreendidos pelo diretor que atua como personagem principal, transformando-se no jovem monge, mas agora adulto e já tendo cumprido sua pena. Ele retorna ao templo budista e busca a remissão para sua alma.

Diversamente das ondulações da água presentes até então, ouvimos passos andando sobre o vale congelado junto ao sutil som do vento e da neve caindo. Identificamos que esses sons representam a condição emocional do personagem. Ele atingiu o autocontrole e é capaz de aceitar o ciclo da vida, pois, com a morte do mestre, ele precisará assumir essa função.

O sino toca suavemente e indica que um novo ciclo se iniciará. Novamente, sem nenhuma fala, somos apresentados a uma criança que será um novo habitante do templo, futuro jovem monge.

O trecho, em que há uma colisão entre início e fim de etapas, encontramos o personagem principal – como mestre – subindo a montanha com uma pedra amarrada em sua cintura. Pela primeira vez no filme, a música que acompanha a cena ganha mais destaque do que o silêncio, causando um *fade out* nos ruídos, pois neste momento, para representar a trajetória do personagem, faz sentido o uso de palavras na canção.

Dessa maneira, do alto da montanha, ouvimos o ranger da porta se abrindo para anunciar a primavera. Como no início do filme, ela surge e ouvimos os sons de água correndo. Observamos o menino, futuro jovem mestre agindo como seu antecessor maltratando o peixe, o sapo e cobra. Logo, esse espelhamento entre o início e fim do filme nos revela que assim como as estações, a vida também é cíclica.



Figura 23: Kim Ki Duk em *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003) interpretando o jovem monge na fase adulta que se torna mestre. Sequência final do filme (3: 23: 27). Fonte: ssfws61.jpg (800×450) (wordpress.com)

Músicas

Na entrevista feita com Kim Ki Duk em 2001 (Seoul: LJ Film) o diretor respondeu a uma pergunta sobre sua seleção de música para os filmes, a qual deu origem a essa pesquisa. De maneira direta sua resposta confirma a forma particular de pensar a música em seus filmes. Pois, observamos que mesmo a história se passando em um templo budista, com exceção do uso do *moktak*, não há referências musicais específicas relacionadas a essa doutrina, porém há uma ligação entre música, silêncios e o

personagem principal, bem como uma conexão com as ideias de variações de *leitmotiv*⁴⁵ encontradas nos filmes clássicos.

Eu não sou muito confiante neste campo. Além disso, a maneira como uso música é um pouco diferente da normal. Por exemplo, eu queria usar música árabe na cena mais triste de *Address Unknown*. Eu encontrei muita oposição, como as pessoas não conseguiam entender por que eu queria usar tal música para uma trágica história coreana. Mas, na minha opinião, havia uma semelhança entre as dores mentais das mulheres árabes que suportam uma sociedade que pratica poligamia e as dores internas de uma mulher que vive na Coreia com seu filho de herança mista (HEE, 2001 apud CHUNG: 2012 p.135, tradução nossa).

Esse pensamento de interligar sentimentos similares entre diferentes culturas através da música, em *Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera* pode ser observada na construção do motivo do jovem mestre – música *Farewell*. Assim como em *Um Corpo Que Cai* (1958)⁴⁶, onde o *leitmotiv* aparece com diferentes arranjos e humores, neste filme ele também sofre alterações conforme a trajetória do personagem. Percebemos o motivo da música *Farewell* sendo apresentado com variações tímbricas – música *Mercy* – e variações rítmicas – música *Frustration*.

Analisando a declaração de Kim Ki Duk percebemos que o processo musical empregado neste filme é sinérgico, pois os elementos juntos alcançam sentidos que separadamente não seriam possíveis. As músicas e os silêncios – provenientes do próprio cenário – são compostos pela proximidade das texturas, desse modo, não há um processo de antagonismo entre esses elementos mais sim de complementação.

⁴⁵ *The Harvard Brief Dictionary of Music* define *leitmotiv* como um motivo curto ou ideia musical consistentemente associada a um personagem, um lugar ou um objeto, uma certa situação ou uma ideia recorrente da trama. Esses motivos são usados, não como melodias rigidamente fixadas, mas de uma maneira muito flexível (Appel e Daniel 1960, p. 56 apud Anahid Kassabian: 2001, p.50, tradução nossa).

⁴⁶ O *leitmotiv* se transforma e através dessas transformações ele é capaz de revelar um aspecto do personagem que não está transparente na ação [...] Em *Um Corpo Que Cai* o desenvolvimento dos *leitmotivs* expressam as impressões que Scottie está tendo a cada momento, bem como de seus sentimentos por Madeleine (CARRASCO: 1993, p.110 e111).

Como os silêncios, que sofrem modificações através das mudanças climáticas, as músicas apresentam características que condizem com os sentimentos do personagem principal. O compositor da trilha musical, Ji Bark, renomado músico que adentrou ao universo fílmico através deste trabalho, criou trilhas que são empáticas aos sentimentos do jovem/adulto monge. Ao elaborar motivos e temas que circundam a narrativa, a música ajuda na compreensão da história. Ela é transparente como a água, sempre presente, porém ganha destaque em momentos pontuais. Por apresentar um retrato fiel das cenas, no decorrer do texto usaremos os nomes das trilhas musicais originais.

Logo na primeira cena, somos apresentados ao motivo da porta. Este é presente em todo o filme, ao longo das estações ouvimos seus fragmentos nos dando a ideia de coesão na narrativa.

A porta é aberta e junto ao seu ranger, nos deparamos com o motivo em movimento ascendente e retorno à fundamental. Estamos na primavera, e podemos ouvir o motivo em três oitavas diferentes através dos instrumentos virtuais que representam os instrumentos de corda (violoncelo e viola) enquanto o som de piano reproduz a nota *dó*⁴⁷. O motivo é apresentado em compasso ternário e percebemos a presença de rubato, que dá flexibilidade temporal à interpretação. Ele é quase transparente ao público, pois há uma simbiose entre o silêncio feito de ruídos e a trilha, de modo que quando a porta é aberta ela é utilizada como instrumento musical.



Figura 24: Partitura do Motivo da Porta em *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003).
Fonte: Elaborado pela autora.

⁴⁷ Os sons instrumentais da trilha são todos sampleados.

Esse motivo é caracterizado pelos arpejos e a marcação de um evento sonoro no último tempo do compasso. Ele sofre variações e é apresentado em momentos pontuais do filme.

Na primavera, a música se faz presente através do mestre tocando *moktak* e, cenas após, uma trilha extra diegética que faz uso deste mesmo instrumento junto à voz. Em sua primeira aparição acompanhamos esse instrumento sendo utilizado como parte do ritual de prece religiosa budista e na segunda vez com a finalidade de enriquecer a cena em que o jovem está amarrando uma pedra nos animais. Como lição, o mestre faz o mesmo com o menino que agora vai desfazer sua brincadeira. As músicas ao piano *Dead Fish* (18:27) e *Sadness* (19:39) surgem. Dessa forma, na primavera a música é empregada como símbolo de advertência ao sublinhar as más atitudes do jovem personagem e sentimento de arrependimento, pois ao perceber que prejudicou esses animais ele sente uma profunda tristeza, representada pela música aliada ao seu choro descomedido.

Adentramos o verão e novamente o motivo da porta é apresentado. Ele é o mesmo da estação anterior, no entanto, os sons que o acompanham são criados através da interação com a água – remos na água. Esse é interrompido pelos silêncios advindos da ambiência que suscita *Foggy Mountain* (22:02), música ao piano em movimento descendente e padrão rítmico de notas repetidas.

A partir do momento em que o jovem monge conhece a moça – que vai ao templo junto a sua mãe em busca de cura – há breves intervenções sonoras, seja do sino, do *moktak*, ou do uso de pequenas frases melódicas que tomam o lugar da fala do personagem principal. Essas manifestações culminam na música *Sick Girl* (26:12) que surge quando a mãe da jovem começa a rezar no templo, e, persiste após sua partida. Seu tema apresenta constantes arpejos feitos sobre os acordes (f#3 c#4 f#4) (e3 c#4 g#4) (d3 c#4 f#4). Ele remete ao motivo da porta pela semelhança da instrumentação escolhida – cordas –, bem como à interação que possui com os ruídos do cenário.



Figura 25: Acordes presentes na música *Sick Girl*. Fonte: Elaborado pela autora.

No decorrer dessa estação, acompanhamos pequenos movimentos descentes ao piano (*solb, mib, solb, réb*) representando o início da paixão do jovem monge pela jovem mulher (28:19). Logo após nos deparamos com a moça rezando acompanhada por *Lonely Prayer* (29:55) uma música sutil que possui movimento de pêndulo onde o baixo é construído por *sib láb sol láb* enquanto a melodia em movimento paralelo é alternada entre *dó réb* e *dó fá*).

No decorrer da trama os jovens se envolvem e, para conduzir o romance entre os dois, ouve-se *Love Theme* (32:23) uma melodia acompanhada com o motivo feito através de intercalação de notas em oitavas distintas ao piano e *strings*⁴⁸ e acordes seguidos de seus arpejamentos em movimento ascendente no violão. Observamos a distância entre baixo e melodia, gerando profundidade na textura. Essa música que possui cromatismos e atmosfera misteriosa, graças ao uso incessante do pedal e a escolha harmônica, nos revela de modo subliminar o futuro do relacionamento dos personagens.

Nessa estação há muitos trechos com ruídos ambientes, principalmente sons envolvendo água. Percebemos sons de água corrente, chuva, interação entre os personagens e o lago e o movimento do barco. Essa constante presença dos sons da natureza se dá até o mestre descobrir o envolvimento dos jovens. Assim, ele afirma que a moça já pode partir, pois está curada. Ela parte – em direção a sua antiga vida – escoltada pela música *Farewell* (47:50), melodia feita pela flauta acompanhada por acordes arpejados ao violão que apresenta o mordente como novo elemento. Ao som repetido desta canção, somado aos sons dos sinos de vento, observamos o jovem monge partir.

O outono desperta e o motivo principal manifesta-se com variação, em movimento descendente (51:32) e intervenções da natureza e instrumento de percussão gerando um ritmo que se dissipa. O motivo principal apresenta-se encurtado, com duas notas e é intercalado com uma frase melódica descendente. Notamos que anos se passaram e após o mestre ler a notícia sobre seu pupilo ter assassinado a esposa, ele percebe a mudança dos ventos através da sonoridade do sino e a música *Mercy* (53:48) anuncia o retorno do jovem ao templo. Essa música que é uma variação de *Farewell* apresentada em outra

⁴⁸ Timbre do teclado, é a combinação das sonoridades: piano e cordas – violino, viola, violoncelo e contrabaixo –, sendo que o timbre presente nos instrumentos de cordas varia conforme a tessitura.

instrumentação, possui uma melodia que ganha destaque, e pode ser comparada ao lamento do personagem.

Ao enfrentar o fato de ter caído na armadilha que o mestre havia alertado – “A luxúria desperta o desejo de possuir. E isso desperta a vontade de matar” – sua angústia não pode ser expressa por palavras. Assim, ela é traduzida por meio da música *Frustration* (58:48), que traz um efeito de eco ao lembrar o bater as mãos, ou jogar pedras na água – ação que será realizada pelo protagonista ao visitar os locais que esteve com sua esposa. O gesto repetido – um arpejo – apoia-se em uma nota aguda e possui elementos cromáticos que, aliadas às atitudes do jovem monge, remetem ao caos e desespero.

Na tentativa de aliviar seu sofrimento, o jovem monge tenta o suicídio e, ainda com essa sensação de asfixia, a música *Frustration* (1:02:35) retorna, reforçando essa ideia de desespero do protagonista. Salvo pelo mestre, ele é castigado. Acoplada a essas imagens, a atmosfera enigmática é intensificada quando há sobreposição desta música e os miados do gato, que tem seu rabo usado como pincel para o mestre escrever o sutra no chão do templo.

Por um breve período acompanhamos o jovem esculpindo os caracteres desenhados pelo mestre, e de repente os policiais chegam ao vale, e assim, com esses novos personagens, encontramos uma mudança no padrão das frases musicais. Desta vez essas se apresentam frases curtas pontuadas nos instrumentos de percussão. Transigindo com a lógica do mestre, as autoridades concordam em permanecer no local até o jovem terminar sua tarefa. Durante esta, *Main Theme* (1:09:47) manifesta-se e sublinha a melancolia seguida pela contemplação decorrente do sutra do coração entalhado pelo jovem monge como forma de restauração de sua alma. A música possui um caráter de abertura, ela age como um *close-up* mostrando o jovem monge, passeia pela paisagem e retorna ao personagem principal, de modo muito sincrônico percebemos que ela transmite a ideia de recomeço.

Seguindo uma variação sutil deste tema, como uma cadência *Last Breath* (1:15:33) promove a despedida entre o mestre e seu discípulo – que está sendo preso – e sem necessidade de diálogos percebemos que esse será o último encontro entre os dois. Entretanto, diferentemente das pistas deixadas até este momento, quem está deixando o mundo temporal é o mestre, assistido pela presença constante da música e dos ruídos da natureza.

O inverno emerge e o motivo musical some, acompanhamos a porta se abrir e os sons de passos sobre o lago congelado nos conduzem ao processo do jovem monge, agora adulto, se tornar mestre. De feitiço comedido, observamos o personagem de meia idade interpretado pelo próprio diretor Kim ki Duk sendo humanizado aos olhos do público através de sua arte – esculpindo gelo – bem como pela música *Marcial Art Training* (1:23:32) que se desenrola ao mesmo tempo que o protagonista pratica exercícios *qigong*⁴⁹. A música que está reforçando esse clima da prática dos exercícios possui marcação rítmica, um tema que se repete enquanto sons o circulam. Na segunda parte da música há instrumentos de percussão, sinos e sons que possuem textura que remetem a sons de ventos.

Enquanto mestre, presenciamos o templo sob seu cuidado e somos expostos ao lamento de uma mulher velada deixando um bebê aos seus cuidados ao som da música *Heavenly Tear* (1:27:49) que possui uma melodia em caráter lento e textura criada pelo uso de *sample* de vozes sobrepostas, além de pontuais notas pedais. Ao abandonar a criança, como consequência do carma, a mulher acidentalmente escorrega no vale congelado. Assim uma seção de sons etéreos que remetem a sons de vento junto ao silêncio feito pelos ruídos da água correndo demarcam outro fim de ciclo da vida (1:30:42).

Ainda no inverno, chegamos ao clímax do filme, único momento em que a música ganha mais destaque que os silêncios, com a canção tradicional coreana *Jungsun Arirang*⁵⁰, interpretada por Kim Young-im. A canção que foi construída com o tempo pode expressar “a tristeza de um amor perdido, separação da família ou da aldeia natal, confusão e desorientação durante tempos de mudanças rápidas, ou tratamento injusto de pessoas comuns pelas elites políticas” (MURRAY e NADEAU: 2016, pág. 7, tradução nossa).

⁴⁹ A arte de *Qigong* (chi gung ou chi kung) se originou há mais de 5.000 anos e é baseada nos princípios usados na acupuntura e na medicina taoísta tradicional chinesa. É uma forma de exercício leve que envolve movimentos repetidos, respiração praticada, alongamento e aumento do movimento de fluidos dentro do corpo. Ao fazer isso, o qigong restaura o fluxo de energia no corpo e nos ajuda a tomar consciência do fluxo de nossa própria energia da força vital, ou chi (Fonte: What Is Qigong And How Can It Benefit Me?).

⁵⁰ Trata-se do hino não oficial da Coreia e foi considerada pela UNESCO em 2012 como herança cultural asiática. É tão significativa que foi executada nos Jogos Olímpicos de 2000 na entrada dos atletas que pela primeira vez teve a Coreia do Sul e República Popular Democrática da Coreia na mesma delegação.

Arirang, arirang, arariyo
I go over the Arirang hills.
There are no stars in the clear sky,
In my breast are many thoughts.
 [Refrain]
The one who abandoned me
Will be footsore before s/he goes ten li [5,000 meters].
 [Refrain]
There are many stars in the clear sky,
And many griefs in life in this world.

Figura 26: Letra da música *Arirang*. Fonte: Pop Culture in Asia and Oceania - Entertainment and Society around the World (2016, pág. 9).

Dentre as mais de 50 variações, a canção possui sempre a mesma letra na primeira estrofe. Ela conta a história de uma pessoa que encontrou o caminho entre as montanhas. O nome desse caminho é *Arirang*. Essa correlação entre a letra e as ações do personagem, – caminhar sobre a montanha – contribuem para a poética do filme, pois além de realçar traços da cultura coreana, representa a jornada do personagem.

Novamente a primavera regressa. Ouvimos *Love Theme Reprise* (1:38:47) junto ao som das ondulações da água e observamos a história se repetir: o bebê se tornou menino e age prejudicando os animais, assim como o personagem principal no início do filme. Acompanhado por trechos da música *Mercy* junto aos seus risos, desta vez não assistimos o mestre o observando, mas sim a montanha, que como o templo permanece fixa, diferentemente da vida e das estações, que possuem ciclos. Ainda com a mesma música, agora com acompanhamento feito pelo violão somado à imagem do cenário, o filme se encerra nos trazendo a sensação de que a história irá se repetir.

Dentre as curiosidades encontradas no filme, a música *Farewell 2* que é uma variação de *Farewell I* possuindo andamento acelerado e acordes arpejados, não aparece na trama, ela dá seu lugar a *Frustration* – que apresenta os mesmos elementos encontrados em *Farewell 2*, como uso da mesma instrumentação, acordes arpejados e andamento; com a diferença de transposição harmônica e um acréscimo de melodia no agudo. Essa trilha aparece em dois momentos pontuais do filme, sendo separada por uma longa pausa em que o foco está nos ruídos ambientes. Assim, ao optar por utilizar *Frustration* no lugar de

Farewell 2 percebemos uma coesão entre as duas cenas que se ligam pelo sentimento de tristeza, raiva e culpa do personagem principal. Essa repetição e variação do material musical ajuda na construção do filme bem como sua unidade narrativa. Desse modo, *Farewell I* torna-se o tema do protagonista. Pois ele é apresentado e variado (*Mercy*, *Frustration*) durante a transição do jovem monge para adulto.

A música *Love Theme* e *Love Theme Reprise* são iguais. Possuem caráter misterioso e aparecem em momentos de mudança, primeiramente refletindo o início do amor dos jovens – jovem monge e jovem mulher – e depois dando a entender que a história irá se repetir com a criança que também maltrata os animais. Ao invés de amarrar a pedra no peixe, sapo e cobra, ele a coloca na boca desses, assim percebemos que não é a mesma história, mas que a criança está seguindo os mesmos passos do protagonista.

Por fim, a música *Stars are Shinning* que seria empregada junto aos créditos finais deu lugar a *Mercy*, que já se apresenta desde a segunda aparição da primavera.

A ordem das músicas originais criadas por Ji Bark para o filme é 1. *Dead Fish*, 2. *Sadness*, 3. *Foggy Mountain*, 4. *Sick Girl*, 5. *Lonely Prayer*, 6. *Love Theme*, 7. *Farewell*, 8. *Mercy*, 9. *Frustration* – ela surge, há uma grande pausa e retorna – 10. *Main Theme*, 11. *Last Breath*, 12. *Marcial Art Training*, 13. *Heavenly Tear*, 14. *Love Theme Reprise*. *Mercy* retorna no final do filme.

Compreendendo que a música é utilizada em momentos pontuais para sublinhar os sentimentos do protagonista, percebemos que as trilhas musicais são construídas através de continuidade, em que os elementos sonoros se ligam a partir de características similares advindas das sonoridades anteriores. Assim, a impressão ao assistirmos o filme é de que as músicas foram compostas de forma ininterrupta para enfatizar momentos simbólicos na vida do jovem monge. Elas estão conectadas pela instrumentação (*Dead Fish*, *Sadness* e *Foggy Mountain*), elementos harmônicos (*Lonely Prayer* e *Farewell*), frases melódicas utilizadas em variações (*Farewell* e *Mercy*), e os andamentos.

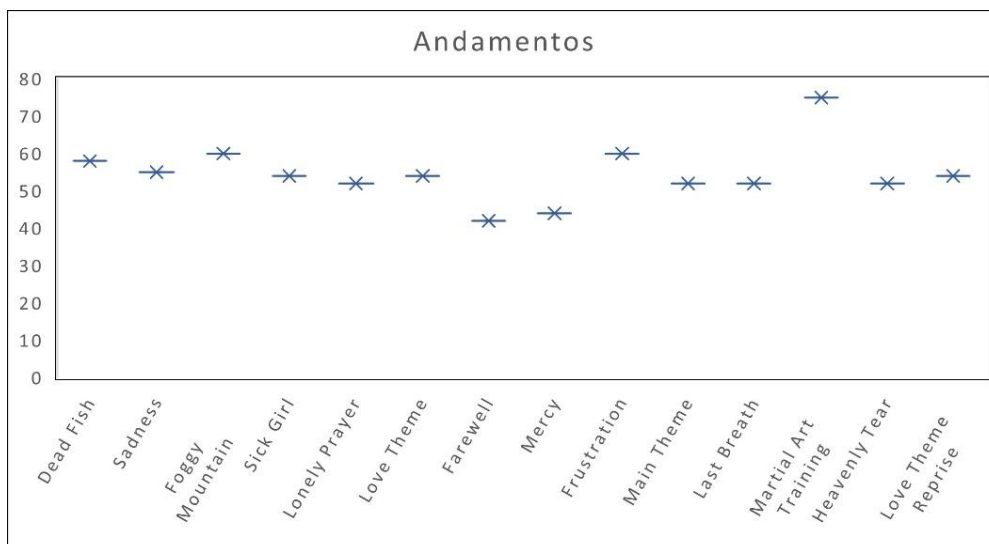


Figura 27: Andamentos das músicas em *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring (2003)*. Músicas compostas por Ji Bark para o filme. Fonte: Elaborado pela autora.

A música dá o tom emoção do filme. A escolha por andamentos lentos remete às mudanças sonoras das estações do ano e isso cria uma relação com os ruídos de cena.

Assim, através dessa faixa entre 50 e 60 bpm – predominante no filme – percebemos que a música é coerente com esse universo meditativo, mesma ela sendo utilizada majoritariamente em momentos pontuais para sublinhar os sentimentos do jovem monge, não destoando do cenário. A implicação dos sentimentos do jovem monge se dá através das texturas musicais, enquanto o andamento cria uma conexão com o todo. É como se os temas das músicas se conectassem e se tratasse de uma só obra que está sendo apresentada aos poucos.

Assim observamos que há músicas que se complementam como *Main Theme* e *Last Breath*, que são apresentadas em sequência e com o mesmo andamento, a primeira música remetendo a uma introdução e a segunda ao desenvolvimento desse tema culminando em uma cadência.

Em momentos de reza encontramos *Sick Girl* – no verão – e *Heavenly Tear* – no inverno – tendo em comum andamentos parecidos e apresentando um caráter etéreo criado pelo acúmulo de sons.

O andamento predominante se situa entre 50 e 60 bpm. Há uma clara exceção com *Martial Art Training* que possui a intenção de descrever os movimentos físicos do personagem principal e por isso contrasta em caráter.

As músicas, assim como as estações do ano ou a vida do jovem monge/mestre, sofrem alterações com o tempo, porém, retêm alguns elementos que se modificam de maneira orgânica – tal qual o vale flutuante e a montanha que ajudam a caracterizar a história. Desse modo, o processo composicional envolve um contínuo das músicas que conversam com a tranquilidade do cenário criada pelos ruídos da cena.

Considerações Finais

Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera (2003) obra do diretor sul coreano Kim Ki Duk, conta a história do jovem budista que se torna mestre através da relação entre as estações do ano e ciclos da vida. Por haver poucos diálogos presentes no filme, através das sonoridades somos colocados diante da narrativa que ocorre em um templo flutuante vigiado pelas montanhas.

Tendo essas mudanças climáticas como elemento significativo para construção da história, o silêncio, utilizado de modo concreto, sublinha a ideia do diretor de criar filmes de ficção com traços tangíveis: “A atuação ideal para mim é quando o ator / atriz apresenta o personagem no estilo documentário, como se ele estivesse realmente vivendo essa vida.” (HEE, 2001 apud CHUNG: 2012 p.135, tradução nossa). Portanto, o realismo dos sons expostos nas cenas, nos situa dentro do vale e nos revela a serenidade do cenário que contrasta com a instabilidade do protagonista – o jovem monge.

Esse contraste nos propicia uma escuta intimista, onde a coesão estrutural se dá quando o movimento sonoro é acoplado à imagem. Porém, diferentemente da *síncrese*⁵¹, – onde as ações do personagem são desenhadas pelos sons – aqui, percebemos a interação entre os silêncios feitos de ruídos, que contextualizam as estações do ano, e a música, que revela os sentimentos do personagem principal.

O uso do silêncio, além da função de ambientação, ou seja, colocar o público dentro da tela, adequa-se a contextualizar a história. Observamos esta prática, por exemplo, no emprego da água no decorrer do filme: no início, há sons de água corrente, representando a criança que irá se desenvolver. Após, no verão, encontramos este som somado ao da chuva, configurando a descoberta, o amor. No outono, nos deparamos com

⁵¹ *Síncrese*: Forjamento de uma relação imediata e necessária entre algo que se vê e se ouve (CHION: 1994, pág. 5).

a intervenção humana sobre ela: através de tiros ou bater as mãos e jogar pedras no lago, temos a demonstração das escolhas. Quando o inverno chega, a água está congelada, assim como os sentimentos do monge, que agora na fase adulta, molda o gelo simbolizando seu processo de transição para mestre. Por fim, a primavera retorna e novamente traz a água seguindo seu fluxo, nos apresentando um novo personagem iniciando seu ciclo.

Além da água, os ruídos do vento, dos animais, da natureza, anunciam a mudança das estações, fim e início de novas fases tanto climáticas quanto na vida do personagem.

Enquanto isso, a música, que em primeiro momento é transparente, por ser tão alinhada aos sentimentos do jovem monge, retrata canções de amor, caos, despedidas, serenidade – todas justificadas pelos seus títulos – e por vezes até substitui a voz do protagonista. Assim, mesmo sem exposição verbal, através da trilha podemos compreender seus pensamentos. Essa construção sonora, chamada por Chion de música empática⁵², nos ajuda a ter afinidade com o protagonista, pois ela nos dá a impressão de que mesmo tendo cometido um crime, ele está em busca da redenção e, portanto, não se trata de julgá-lo, mas sim de absorver e compreender sua jornada.

A forma como os silêncios e a música são exibidos no filme, os transformam em personagens, um amigo próximo que revela previsões (sino indicando mudança dos ventos e trajetória) e consola (expressão através da música) o jovem/adulto monge. Isso se justifica pelo processo criativo do diretor. Em uma entrevista revelou: “Eu sempre começo com um certo sentimento. Por instinto, determino um espaço, uma vez que isso seja decidido, procuro não me desviar dele” (HEE, 2001 apud CHUNG: 2012 p.135, tradução nossa).

A escolha inicial do cenário, somada à sua experiência como artista e o estilo de filmagem documental tornam os silêncios, que estão vinculados a essa escolha, indispensáveis. Dialogando com eles, a construção da música torna-se simbiótica, pois

⁵² Música empática: música cujo humor ou ritmo combina com o humor ou ritmo da ação da tela (CHION: 1994 p.222, tradução nossa).

A música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos então falar de música empática (do termo empatia: faculdade de partilhar os sentimentos dos outros (CHION: 2011, p.14, tradução nossa).

conversando com o ambiente e ganhando destaque em momentos pontuais, ela e o silêncio constroem o som do filme que figura como o narrador dessa história.

Como forma de meditação, o diretor, que assim como o mestre encerrou seu ciclo em 2020 devido a covid 19, sugere que depois de assistir ao filme as pessoas pensem sobre o significado de suas vidas “Enquanto estava fazendo este filme, percebi que na vida nem tudo é triste, a vida não é apenas sofrimento, mas também é muito graciosa e bela” (CHENG, 2004).

CAPÍTULO IV

*Em qualquer lugar que seja, o que mais ouvimos é ruído. Quando o ignoramos, ele nos perturba. Quando paramos para ouvi-lo, descobrimos que é fascinante.*⁵³

Visando explorar as cinco categorias de silêncios diegéticos definidas anteriormente: silêncio como personagem, silêncio como elemento musical, silêncio como marcação rítmica, silêncio híbrido e silêncio criando música eletroacústica, o capítulo IV pretende apresentar testes criativos em que essas categorias foram o ponto de partida para a composição audiovisual.

Como o trabalho criativo está apoiado no uso de ruídos, iniciaremos com uma breve discussão sobre o uso dos ruídos dentro do ambiente da composição musical no século XX.

Ruídos ou Barulhos?

Dependendo do contexto podemos definir os conceitos de ruído e barulho. Ruídos são os sons desejáveis, aqueles que incorporamos na escuta atenta. De outro lado, o barulho ocorre quando algum som indesejado entra em nosso campo de escuta sem pedir permissão.

Quando o som se torna indesejável ele é classificado como barulho. A diferença fundamental entre barulho e ruído é o aspecto “indesejado”. A classificação do barulho é, portanto, subjetiva. O que é música para uma pessoa pode ser barulho para outra. Deve ser notado aqui que tecnicamente a utilização de ruído e barulho como sinônimos não é correta, visto que as suas definições são bem diferentes (BORGES e RODRIGUES: 2017, p. 104).

⁵³ O Futuro da Música (CAGE 1958, p.3). Essa citação se relaciona com outras formas de arte, como as ideias de Da Vinci que nos revelam que ao prestar atenção aos elementos cotidianos, “manchas na parede, sons de sinos, carvões sobre a grelha, nuvens e correnteza da água”, podemos descobrir maravilhas ocultas e insights profundos sobre a natureza e a vida.

Se estamos tentando ouvir uma música e somos atrapalhados pelos sons vindos de um avião, podemos interpretar esses sons como barulho. No entanto, a partir do momento em que fazemos questão de ouvir os sons vindos do avião, esses tornam-se ruídos. No audiovisual por exemplo, cada som presente na película é pensado para ser ouvido, desse modo, todos os sons podem ser interpretados como ruídos. E no instante em que esse ruído se torna fundamental para a compreensão da narrativa, pode ser considerado como silêncio diegético.

No contexto da física, o som é produzido por vibração dos corpos materiais, quando há uma frequência constante temos a nota, já quando se encontram diversos movimentos de vibração com frequências aleatórias temos o ruído.

O ruído é uma oscilação acústica aperiódica originada da soma de várias oscilações audíveis com diferentes frequências. As frequências do ruído não podem ser discriminadas porque elas diferem entre si por valores inferiores aos que podem ser detectados pelo aparelho auditivo. Apesar do ruído ser a superposição de vários movimentos de vibração com diferentes frequências, poderá haver a predominância de frequências altas, médias ou baixas caracterizando os ruídos como agudos ou graves (BORGES e RODRIGUES: 2017, p. 104).

Sem nos atentar à definição de nota e ruído em que um possui altura definida e outro não (SMALLEY 1986, p.67) no contexto do audiovisual compreendemos os ruídos como sendo elementos não pertencentes à música ou aos diálogos. Dessa forma, esses sons podem ser compostos por diversos elementos, podem ser desde os sons do mar – “durações oscilantes entre a pulsação e a inconstância, num movimento ilimitado; alturas em todas as frequências, das mais graves as mais agudas, formando o que se chama de ruído branco (WISNIK, 2017, p.29)”, – até sons definidos como canto de pássaros – produzidos pela vibração da siringe.

Na verdade, o ruído é diferenciado do som musical apenas porque as vibrações que o produzem são confusas e irregulares, tanto em

andamento quanto em intensidade. Cada ruído tem uma nota – às vezes até um acorde – que predomina no conjunto de suas vibrações irregulares. Devido a esta altura característica torna-se possível estabelecer a altura de um determinado ruído e dar-lhe não um único tom, mas uma variedade de tons, sem perder sua qualidade característica – seu timbre distintivo. Assim, certos ruídos produzidos pelos movimentos rotatórios podem oferecer uma subida ou descida completa de escala cromática simplesmente aumentando ou diminuindo a velocidade do movimento (ROSSOLO, 1913 apud MANNING: 2004, p.6)

Em a *Arte dos Ruídos* (1913) Luigi Rossolo informa que os ruídos não são tão distantes dos sons com altura definida, pois dentro da sua camada sonora é possível por vezes identificar algumas alturas características. Portanto, segundo o autor, a incorporação dos ruídos pode ser uma ferramenta para ampliar as possibilidades timbrísticas a serem exploradas. “Devemos sair deste círculo estreito de sons musicais puros e conquistar a infinita variedade de ruídos sonoros” (ROSSOLO 1913, apud MANNING 2004, p.6). Imaginando essa cartela de possibilidades trazidas pelos ruídos, percebemos que através desse elemento os materiais para a criação sonora foram ampliados.

A concepção de paisagem sonora de Murray Schafer traz como centro de sua teoria a escuta do mundo, ou seja, os sons presentes em um determinado ambiente. Ao abordar a palavra *Soundscape*, ele pretendia fazer uma analogia com a palavra *Landscape* que significa paisagem e sugerir, portanto, que a paisagem sonora é o ambiente sonoro. Hoje todos os sons pertencem a um campo contínuo de possibilidades, situado dentro do domínio abrangente da música. Eis a nova orquestra: o universo sônico (Schafer, 1991, p. 121).

Se Cage nos faz prestar atenção aos sons presentes nas salas de concerto através do silêncio, Schafer expande esse conceito para ouvir os silêncios do mundo. E através dessa perspectiva o que se manifesta através do silêncio são as relações entre as diferentes fontes sonoras.

A paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico. Podemos falar de uma composição musical como uma paisagem sonora, ou de um programa de rádio como uma paisagem sonora ou acústica, ambiente como paisagem sonora. Podemos isolar um ambiente acústico como um campo de estudo, assim como podemos estudar as características de uma determinada paisagem (SCHAFER 2001, p.23).

Explorando a descrição de Schafer sobre a paisagem sonora, percebemos que ela pode se relacionar com diversos campos de estudo, como a música e o cinema. Podemos associar o material sonoro vindo das gravações com a composição eletroacústica, que trouxe a possibilidade de criação musical através da incorporação criativa dos ruídos, bem como sabemos que grande parte dos ruídos presentes nos filmes vêm de gravações sonoras da locação – ambiente em que a ação ocorre.

Incorporação do Ruído na Música

No decorrer do século XX, observou-se a expansão dos instrumentos de percussão nas orquestras que ampliou a paleta de sons sem alturas definidas. Do mesmo modo, algumas técnicas de criação musical ganharam vida através da incorporação de sons externos a composição e do desenvolvimento de procedimentos de gravação e manipulação sonora.

Acredito que o uso do ruído... fazer ruído . . . continuará e aumentará até chegarmos a uma música produzida com o auxílio de instrumentos elétricos. . . que disponibilizará para fins musicais todo e qualquer som que possa ser ouvido. Filme fotoelétrico e meios mecânicos para a produção sintética de música. . . será explorado. Embora, no passado, o ponto de desacordo tenha sido entre a dissonância e a consonância, será, no futuro imediato entre o ruído e os chamados sons musicais (CAGE, 1937 apud MANNING 2004, p.15).

Em 1927 Edgard Varèse adicionou a sirene em sua peça *Amériques* com a intenção de nos direcionar através dos ritmos da secção de percussão à realidade industrial. Como ele, outros compositores também adicionaram elementos de expansão do material sonoro para acompanhar as obras orquestrais.

Anos após, John Cage ao articular o silêncio, especialmente na obra 4'33 fez observar que este é repleto de sons e desse modo abriu uma janela para percebermos os sons ao nosso redor.

Paralelamente nos anos 50 com Pierre Schaeffer entendemos a possibilidade de construir música exclusivamente com ruídos, sem instrumentos musicais. Pois ao instaurar a música concreta, foi possível através de gravações e manipulações dos ruídos desenvolver composições que podem englobar todo o espectro sonoro, bem como todo o campo temporal – todos os ritmos estão disponíveis para o compositor.

Outro marco musical que se deu por volta da mesma época (anos 1950) foi realizado no Estúdio de Música Eletrônica da WDR Cologne. Estabelecido por Herbert Eimert, o estúdio acolheu Karlheinz Stockhausen que tinha o foco na criação musical a partir de sons gerados eletronicamente - *Elektronische Musik*.

Desse modo, a música eletroacústica – herdeira das tradições da *Musique Concrète* e da *Elektronische Musik* – abriu acesso a todos os sons, “um conjunto sonoro desconcertante que vai do real ao surreal e mesmo além” (SMALLEY: 1997, p. 107).

Diante da incorporação dos ruídos, alguns dos elementos da tradição musical como formas e estruturas baseadas em harmonias estabelecidas deixaram de estar em primeiro plano na música eletroacústica. Portanto, como encontrar outras referências para guiar o trabalho criativo? Como no cinema, a conexão entre os sons vindos de uma narrativa – familiaridade e contraste – pode ser um meio de se iniciar esse processo.

Em qualquer lugar que seja, o que mais ouvimos é ruído. Quando o ignoramos, ele nos perturba. Quando paramos para ouvi-lo, descobrimos que é fascinante. O som de um caminhão a oitenta quilômetros por hora. Estática entre as estações. Chuva. Nós queremos capturar e controlar esses sons, usá-los não como efeitos sonoros mas como instrumentos musicais. Todo estúdio de cinema tem uma biblioteca de “efeitos sonoros” gravados em filme. Atualmente, com um

fonógrafo de filme, é possível controlar a amplitude e a frequência de qualquer um desses sons e dar a eles ritmos aquém ou além do imaginável. Se tivermos quatro fonógrafos de filme, podemos compor e tocar um quarteto para motor à explosão, vento, batimento cardíaco e deslizamento de terra (CAGE 1958: p.03).

Assim como John Cage descreve que os ruídos onipresentes quando incorporados à obra musical podem ser fascinantes, dentro do audiovisual podemos imaginar que os ruídos das cenas podem nos colocar diante do universo fílmico.

Ao explorar o potencial dos ruídos no contexto audiovisual abrimos uma vasta possibilidade de sonoridades para construir os efeitos sonoros, os silêncios diegéticos e a composição musical, pois podemos criar uma “orquestra” de ruídos e dar vida a imagens em movimento.

Ao longo dos tempos, a música é construída através da relação entre som, ruídos e silêncios. Esses elementos não são opostos, mas administrados a partir de uma lógica musical relativa à cultura em que se insere. Nessa pesquisa, compreendemos que não há relações hierárquicas entre sons musicais e ruídos, ou entre sons e silêncios. Essas categorias se misturam e podem originar a trilha musical. Pois, compreendendo os silêncios diegéticos como ruídos presentes nas cenas com potencial expressivo significativo para a narrativa, podemos utilizá-los como material base para a construção da trilha musical.

A partir dessa interpretação dos silêncios diegéticos e exposição das cinco categorias em que os encontramos no audiovisual –como protagonista, como elemento musical rítmico, híbrido, e criando música eletroacústica – essa pesquisa traz quatro testes criativos em que a música surgiu a partir do processo de gravações e manipulações sonoras desses silêncios.

*A música não são as notas, mas o silêncio entre elas*⁵⁴

⁵⁴ Debussy.

Estudos Composicionais

Com o intuito de elaborar peças a partir da definição de silêncios diegéticos, o presente estudo contém análises de processos composicionais de quatro peças que empregaram técnicas advindas da música eletroacústica. Trata-se de estudos de composição utilizando gravações – sons pré-existentes – e manipulações sonoras em prol de desenvolver trilhas musicais que se relacionam com a atmosfera das cenas e trazem informações extras às imagens em movimento.

Eu cunho o termo *Musique Concrète* para este compromisso de compor com materiais retirados de sons experimentais "dados" para enfatizar nossa dependência, não mais de abstrações sonoras preconcebidas, mas de fragmentos sonoros que existem na realidade e que são considerados objetos sonoros discretos e completos, mesmo se e sobretudo quando eles não se encaixam nas definições elementares da teoria musical (SCHAEFFER: 2012, p.14).

A possibilidade da criação musical a partir dos elementos sonoros de uma cena, trazem a possibilidade de qualquer ruído ter potencial expressivo para ser explorado dependendo da sua intenção narrativa. Pois, através dos silêncios diegéticos encontramos a nossa disposição uma vasta gama de coloridos sonoros que podem ser elaborados por um método com a intenção de causar a imersão do espectador/ouvinte no filme.

Com essa intenção de explorar os silêncios, as experimentações musicais foram planejadas a partir da interpretação das narrativas. Portanto, as sessões das músicas foram construídas a partir dos contrastes vindos das mudanças na história, enquanto a coesão sonora foi construída através da proximidade textural vinda da organização, manipulação e processamento dos ruídos. A principal ferramenta utilizada para conectar esses ruídos e iniciar a construção das frases musicais veio através de uso de plugins *vsts*⁵⁵, como por exemplo *Tools Evolution* do GRM, *Dyn III Compressor/Limiter*, *D-verb* e *Air-reverb* utilizados no *Pro Tools*, e *ReaDelay*, *ReaPitch*, *ReaSurround* e *ReaComp* próprios do *Reaper* além do programa *Binaural Decoder – Ambisonic* de 3ª ordem.

⁵⁵ VST – *Virtual Studio Technology*. São plugins que processam os sinais de áudio.

Seguindo a interpretação das histórias retratadas e a definição de quais elementos seriam os silêncios diegéticos iniciaram-se os processos de criação dos testes sonoros.

Processos Composicionais dos Testes Criativos

A primeira etapa para a elaboração das peças consistiu na criação de um catálogo sonoro baseado na narrativa a ser articulada. No programa *Reaper*, foram organizadas faixas – tracks – com diferentes sons gravados separados em categorias sonoras como: sons graves secos, agudos, com ecos, metalizados, sons curtos e longos, com alturas definidas e massas sonoras complexas.

Com os sons classificados e agrupados por semelhança, iniciaram-se os testes. Os primeiros esboços contaram com poucos segundos de música, em que apenas um elemento sonoro foi processado ao extremo. Após, ao serem articulados, os silêncios diegéticos começaram a elaborar frases musicais. Com essas finalizadas, foram aprendidas técnicas para o desenvolvimento das dinâmicas e, por fim, da espacialização.

Com essa parte técnica assimilada e repetida inúmeras vezes foi definida a primeira história, a narrativa que seria a base do teste composicional I. Assim, foi elaborado um plano, um esboço criativo a partir da descrição das imagens dadas pela autora Sayaka Murata no início do livro *Querida Konbini* (2019).

Teste I: *Irasshaimasê*⁵⁶

A konbini — a loja de conveniência — é repleta de sons. O sino que toca quando um cliente entra e a voz de uma atriz famosa anunciando novos produtos na rede interna de rádio. Os cumprimentos dos funcionários e o apito do leitor de códigos de barras. Um produto que cai na cesta de compras, a mão que aperta uma embalagem plástica, os saltos dos sapatos caminhando pela loja. Tudo isso forma o “som da konbini”, que agita meus tímpanos incessantemente.

Figura 28: Querida *Konbini*. Primeiro parágrafo do livro (MURATA: 2019, p.9). Fonte: Livro.

O livro japonês *Querida Konbini* conta a história de Keiko Furukura. Ela é uma mulher que trabalha em uma *Konbini* – semelhante a uma loja de conveniência – por 18 anos e adora esse ambiente. Desse modo, por mais que para ela a vida seja ótima, para a sociedade a vida da protagonista não é boa, segundo a opinião da família ela precisa se “curar”, encontrar um emprego promissor e se casar.

Desde a infância se sentindo deslocada, Keiko decide acatar os conselhos da família e resolve dividir seu pequeno apartamento com Shiraha, um ex-colega de trabalho bastante problemático. Ao morar junto com ele, ela percebe que é aceita pela sociedade e para manter o relacionamento segue as sugestões que seu namorado dá e decide se demitir. Ao se despedir de sua amada rotina, Keiko descobre que sua vida era realmente boa e a sua felicidade estava em trabalhar naquele estabelecimento, assim termina seu relacionamento e retorna a *Konbini*: “Ouvi, através do vidro da *konbini*, o eco de outras vozes como a minha. Senti todas as células do meu corpo se agitarem sob a minha pele, respondendo à música que ressoava lá dentro” (MURATA: 2019, p.148, frase final).

O livro detalha intensamente os sons dessa loja de conveniência⁵⁷ e ao fazer isso, percebemos que para a autora, essa descrição do ambiente vai além de mera apresentação

⁵⁶ *Irasshaimasê* é um cumprimento entusiasmado que significa ‘Agradecemos pela preferência’, volte sempre! (MURATA: 2019, p.51).

⁵⁷ Alguém pega uma garrafa da geladeira e, com um pequeno ruído – *krrr* –, a esteira põe outra garrafa no lugar (...). Do outro lado da loja, outra funcionária temporária, Sugawara inspeciona os produtos com um pequeno escâner (...). Ouço um leve ruído de moedas – *tlim* – e meus olhos se voltam em direção ao caixa. Sou bastante sensível a esse som, pois quando os clientes tilintam moedas, na palma da mão ou no bolso,

de cenário. É um recurso utilizado para revelar traços da personalidade de Keiko que, fascinada por sons, expõe o pertencimento a esse ambiente, o único em que se sente confortável.

Baseando-se nesses sons descritos no livro e imaginando o cenário, o primeiro teste, que é uma música experimental, foi construído sobre a minha interpretação de uma *Konbini*.

O adjetivo "abstrato" é aplicado à música tradicional porque é inicialmente concebido na mente, depois anotado teoricamente e, finalmente, executado em uma performance instrumental. Quanto à música "concreta", ela é feita de elementos preexistentes, retirados de qualquer material sonoro, ruído ou som musical, então composto experimentalmente por montagem direta, o resultado de uma série de aproximações, que finalmente dá forma à vontade para compor contidos em rascunhos, sem a ajuda de uma notação musical tradicional (SCHAEFFER: 2012, p.25).

Irasshaimasê possui 2 minutos e 7 segundos e inicia sua trama com gestos sonoros que remetem a moedas. Logo após, ouvimos uma campainha, como se fossem sons de sinos da porta de entrada da loja dando boas-vindas. Há ruídos vindos de esteiras, leitor de códigos e carrinhos de supermercado adicionados a esses ruídos. A coesão sonora do trecho se dá pela espacialização sonora, que foi pensada para 8 canais e adaptada para estéreo. O elemento de ligação para a segunda seção (0:43) é produzido por um longo crescendo que vai se transformando em agudo e para mim remete a arrastar um móvel de aço, como uma geladeira.

A segunda seção, apresenta texturas musicais graves, que possuem a intenção de representar a organização de objetos em uma estante, sons de vento – simbolizando resfriamento de bebidas – e androides com inteligência artificial que trabalham no caixa. Aos 57 e 58 segundos há sons de bipes, como máquinas de cartão de crédito. Após, (1:01) surge um ruído similar a uma mordida em alimento crocante que desencadeia o final da seção, marcada por gestos musicais em diálogo.

em geral é sinal de que estão com pressa (...). Meus olhos e ouvidos são sensores indispensáveis para assimilar cada gesto e cada intenção (MURATA: 2019: p. 9-12).

A terceira seção (1:06) é contrastante das demais, apresenta o mistério como elemento narrativo. Começa com uma breve pausa, causando a sensação de ausência e essa é seguida por texturas com ruídos sutis de passos. Em seguida há o som de engatilhar uma arma, representando a segurança do local. Há sons que remetem a contagem de notas e moedas, desligar equipamentos, fechar portas, conversas distorcidas ao longe e material de limpeza, como panos e esponjas. Ao encerrar o expediente, um padrão sonoro similar ao de uma ambulância com alturas definidas e repetidas (*sib, sol*) desencadeia a *coda*, que apresenta sons de máquinas digitais. Encerra-se o expediente na *Konbini* e assim, surge o último som da música, o fechar da porta de aço da loja.

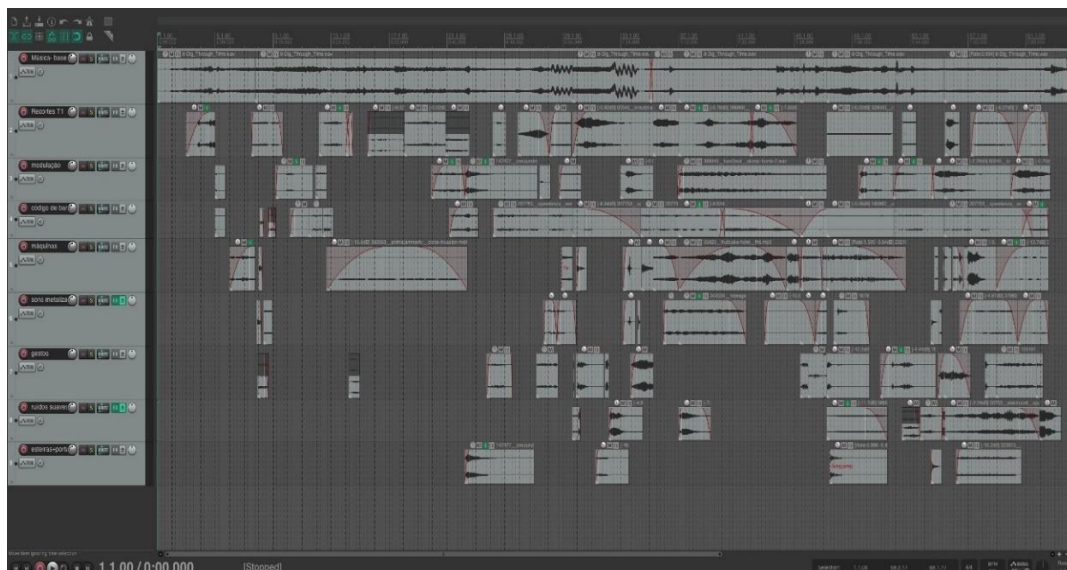


Figura 29: DAW da música *Irasshaimasê*. Fonte: Elaborado pela autora.

Ao investigarmos a DAW – *Digital Audio Workstation* – é possível observar que a primeira pista é contínua, ela é a base da composição, apresenta diversas manipulações sonoras ligadas através de proximidades das sonoridades. Também é possível perceber que no geral, a primeira sessão possui muitos gestos, enquanto a segunda possui mais texturas – longas faixas sonoras – e a terceira sessão é mais preenchida, com todas as pistas apresentando sonoridades – gestos + texturas.

Link da Música:

<https://drive.google.com/file/d/1uVhzaaGAFJ29nSM86UsEa7QDzwKBOtSL/view?usp=sharing>.

Teste II: Silêncios no Fundo do Mar

Depois do estudo de técnicas de manipulação sonora aplicadas na construção do teste I que não é para cena, mas é baseada na interpretação de imagens dada em um livro, iniciaram-se experimentos aplicando as definições de silêncios diegéticos, ou seja, interação entre os ruídos da cena com importância para a narrativa e música.

Motivada pelo lago flutuante de *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003), bem como os relatos do diretor Kim Ki Duk sobre a imprevisibilidade da água, a intenção da trilha musical era explorar sons que não são de água, porém que dialogassem com o fundo do mar. Assim, encontrei uma animação produzida pela MVR que retrata o oceano, editei o vídeo, retirei seus áudios e comecei o experimento.

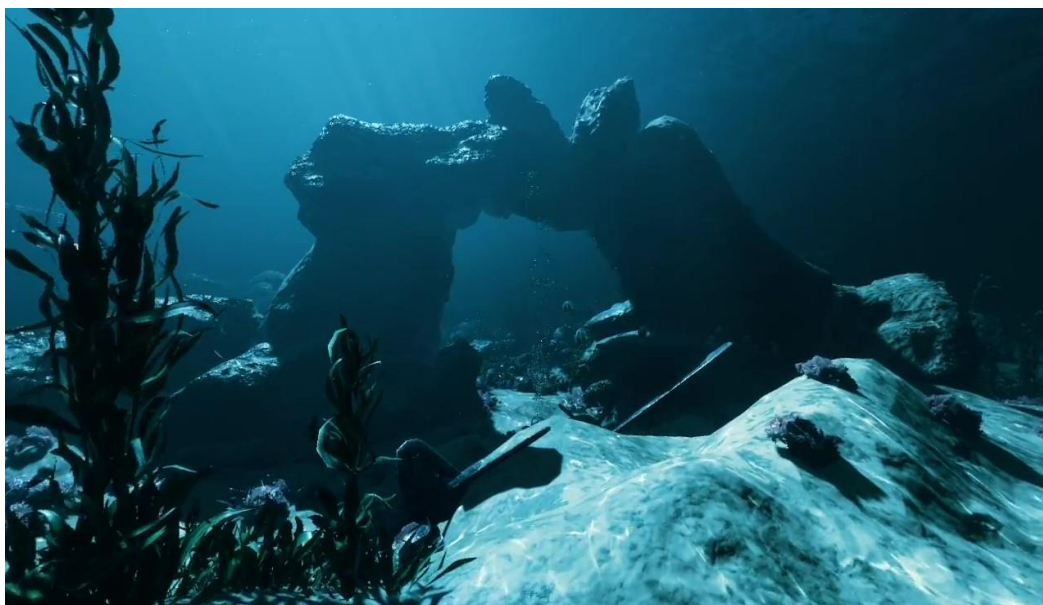


Figura 30: Silêncios no Fundo do Mar. Banco de imagens da autora, vídeo elaborado pelo site MVR.

A primeira etapa consistiu em reconstruir alguns efeitos sonoros de ambiência, como sons de água, bolhas, sons graves com características abafadas vindos de banco de sons e gravação e manipulação de ruídos com a intenção de produzir profundidade.

Em seguida, houve uma reflexão sobre quais desses ruídos seriam mantidos na narrativa por serem essenciais para a história, ou seja, quais desses ruídos são silêncios diegéticos. Portanto, baseado na minha interpretação da animação a partir dos movimentos da câmera e pensando em qual caminho essa narrativa tomaria, defini quais

sonoridades são os ruídos e quais são os silêncios diegéticos. Por conseguinte, eliminei essa primeira categoria, para apenas manter a categoria de silêncios diegéticos e explorar a relação deles com a construção da trilha musical.

Na imagem a seguir – figura 31 – notamos diversas faixas sonoras representando os ruídos, que estão preenchendo diversos espaços da animação. Já na figura 32 percebemos a presença de poucas faixas sonoras, pois apenas os ruídos considerados silêncios diegéticos foram mantidos na trilha.

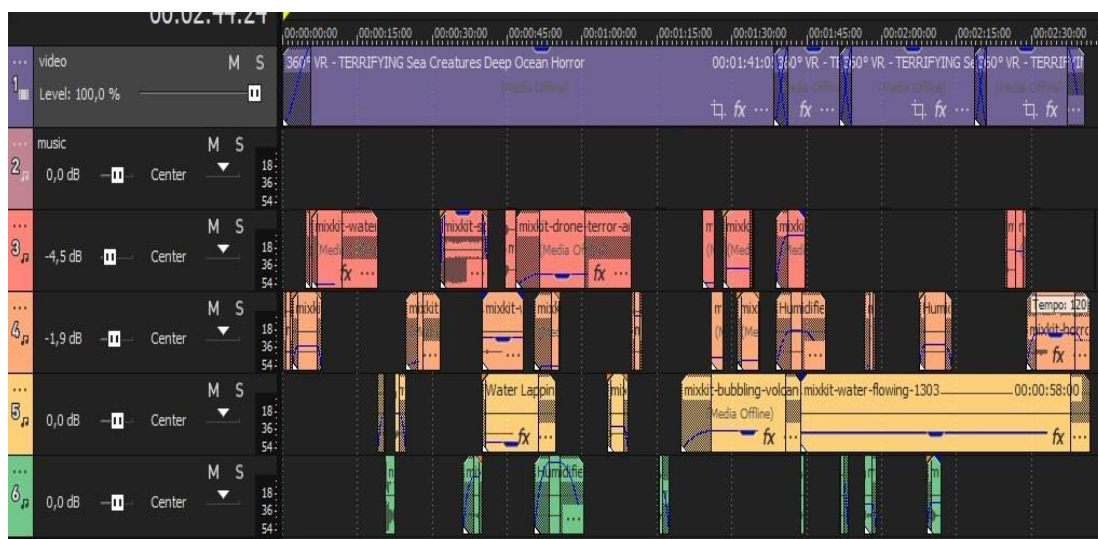


Figura 31: Ruídos em Silêncios no Fundo do Mar. Fonte: Elaborado pela autora.

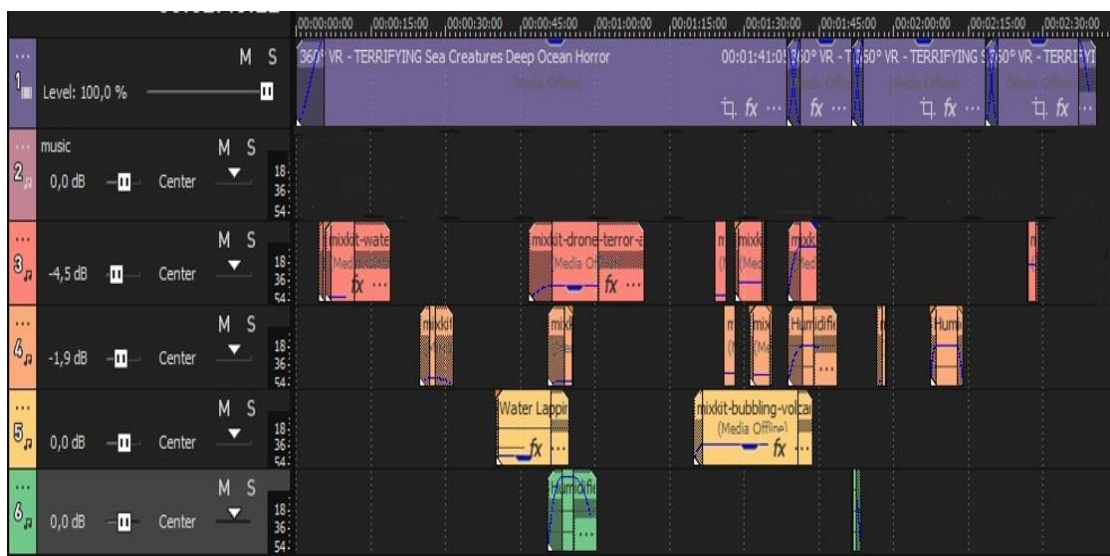


Figura 32: Silêncios Diegéticos em Silêncios no Fundo do Mar. Fonte: Elaborado pela autora.

Após a organização dos silêncios diegéticos, o processo de criação de um catálogo sonoro, que iniciou com um rascunho sobre pontos específicos em que a música traria impacto ao movimento representado pelas imagens, foi elaborado. Sabendo que a trilha musical deveria se conectar com os silêncios diegéticos, o catálogo sonoro foi composto por texturas que combinavam com essas sonoridades.

Um plano de criação contendo a duração total da música, assim como transições de ambiente e sonoridades foi desenvolvido. Por exemplo, a música deveria durar 2:41 segundos; seu início seria apresentado através da perspectiva do audioespectador descer para o fundo do mar em 4 segundos e, ao mergulhar na água, ouvir os silêncios vindo de uma gravação curta de mergulho; ao final da animação ocorreria a descoberta do navio submerso, em que passearíamos por 20 segundos. Dessa forma seria interessante ter alguma referência a essa ideia de navio fantasma – enredo criado por mim.

Com algumas dessas ideias em mente, o processo de criação se deu início. Sonoridades começaram a ser selecionadas a partir da relação com os silêncios diegéticos já colocados na trilha.

Diferente do processo comum em que os esboços musicais são criados simultaneamente à imagem em movimento⁵⁸, na música eletroacústica audiovisual esse procedimento não se torna viável. Pelo fato de que os sons incorporados na sequência passam por muitos processamentos, a música é composta separadamente da imagem. No primeiro momento os sons são criados, testados – colocados sob a imagem – para somente após serem integrados à cena. Assim, é necessário ter anotações com os pontos chaves da sequência, que podem ser interpretados como silêncios diegéticos, pois são os momentos em que os ruídos ganham destaque e a música deve dialogar com eles. Como por exemplo os ruídos vindos dos animais se aproximando da tela, nos causando o efeito de surpresa e aflição.

A música foi criada através de 22 pistas sonoras contendo gravações editadas e manipuladas com uso de diversos *VSTs* sendo que algumas dessas sonoridades vieram dos ruídos reconstruídos e após, retirados da animação – figuras 31 e 32.

⁵⁸ É muito comum o processo de criação musical simultâneo à imagem, em que, após assistir algumas vezes o filme, o compositor dispara novamente o take e começa a tocar melodias no teclado, sintetizador ou pad.

Por fim, após a criação musical, na figura 33, pode ser observado (pista 3) o uso de controles de *pan* e volume individuais: a linha na cor verde representando o volume e na cor laranjada o *pan*, processo elaborado após a união da trilha musical e os silêncios diegéticos ao vídeo.

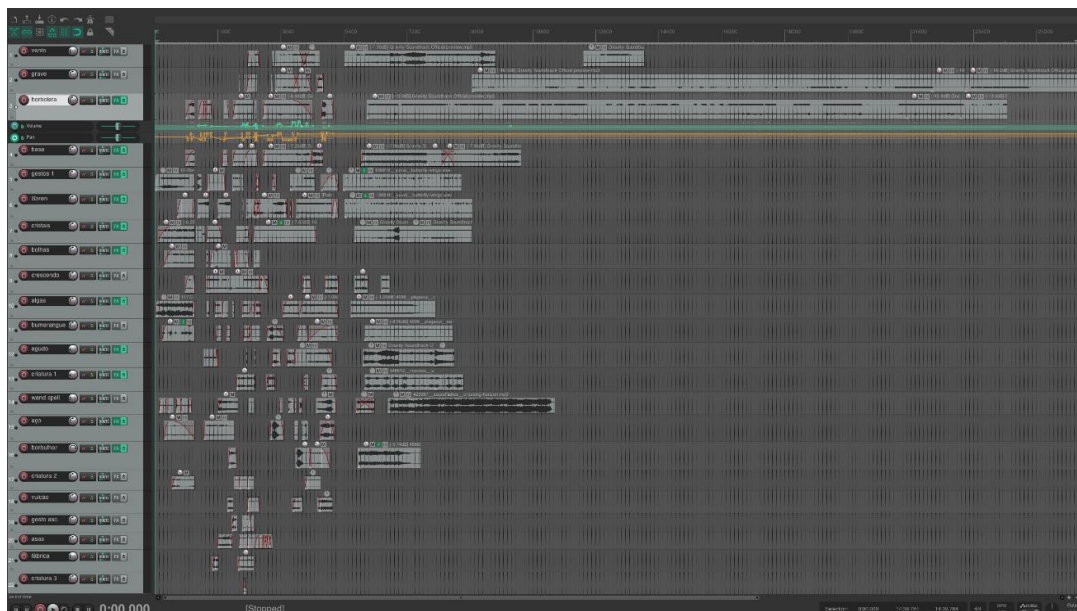


Figura 33: DAW da Composição Musical de Silêncios no Fundo do Mar. Fonte: Elaborado pela autora.

Devido à pouca experiência com a música eletroacústica, algumas questões técnicas e artísticas surgiram e através dessas foi necessário um breve distanciamento do trabalho composicional. Após esse período, cheguei à conclusão pela não incorporação de sons concretos, como sons vindos de gravações de água, pois gostaria de desenvolver a habilidade de recriar sons similares a esses na produção musical. Desse modo, através dos experimentos e da avaliação se a música estava funcionando para a sequência, foram feitas reflexões sobre a relação entre procedimentos de composição e resultado final da obra.

O processo é subjetivo e então, objetivo. Está sendo subjetivo, então você é o produto e você é essa reação instintiva, então se trata de ser capaz de sair disso como um ouvinte e ser totalmente objetivo e dizer “Como isso está funcionando?” Porque, se você ficar subjetivo e casado com uma ideia, às vezes fica difícil seguir adiante. É preciso seguir em

frente porque acredito que existem duas formas de música, acabada e inacabada, e isso é tudo. Você sempre pode dizer que a música é inacabada, mas muitas pessoas assinam as coisas muito cedo porque elas permanecem presas ao subjetivo. Eu falo completamente por experiência. Eu sou culpado desse pecado, e provavelmente serei novamente. É por isso que gosto de ter tempo para ouvir as coisas depois que eu as deixo ir (HIRSCHFELDER, 1997 apud BROWN: 2012, p. 86-87).

De uma forma mais objetiva, algumas observações podem ser feitas através desse teste criativo. A composição audiovisual é um processo contínuo. Essa relação entre os silêncios e música, em que ambos os elementos se comunicam em alguns pontos, retratam a categoria silêncio híbrido. Pois, o processo de criação é simbiótico, a construção dos efeitos e da música, ocorrem simultaneamente e em diversos trechos da trilha não podemos distinguir qual elemento é música e qual é silêncio diegético.

Por mais que possa se confundir com a categoria silêncio criando música eletroacústica, visto que alguns elementos sonoros da cena foram utilizados para a composição, esse teste possui gravações de elementos sonoros não pertencentes a cena, bem como apresenta a música sendo acompanhamento para os silêncios diegéticos em alguns momentos da trilha.

Destarte, nota-se que existem duas pistas sonoras que dialogam. Em determinados pontos a música reforça o movimento da imagem – por exemplo nos movimentos de câmera –, em outros, os silêncios diegéticos – ruídos vindos das bolhas de água e dos animais – participam da trilha musical. Essa construção, em que os elementos se complementam funciona bem, pois geram profundidade, a sensação de estar embaixo d'água, ou seja, presente na cena. Com esse experimento sonoro, surgiram reflexões sobre os silêncios modificarem a música e questões sobre utilizar sons concretos, ou pouco manipulados em determinados pontos da composição produzirem imersão.

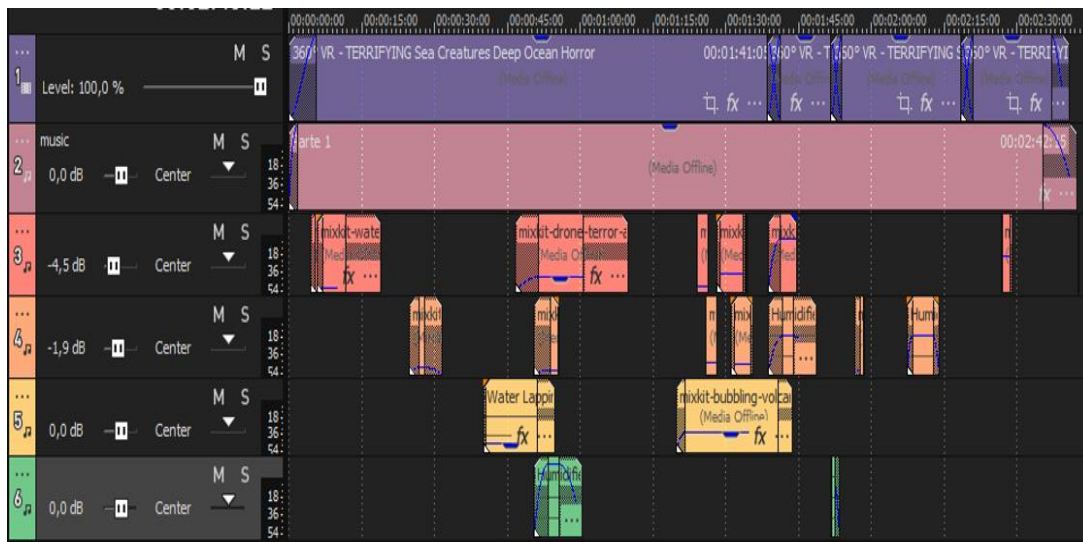


Figura 34: Versão final do Sony Vegas com vídeo, música e silêncios diegéticos. Fonte: Elaborado pela autora.

Link do Vídeo: https://drive.google.com/file/d/1qiDgC9NogNrU-KodGoKHcAxtBGYIu_aV/view?usp=sharing.

Teste III: Lugarejo

Para esse teste, decidi utilizar como base para a criação musical um jogo, o que implicava em selecionar vídeos variados, assim como pensar sua construção sonora. Como normalmente os jogos possuem os desenhos de som com alta definição realística, os silêncios diegéticos ficariam incumbidos de recriar essa característica.

Comecei a pesquisar alguns trailers de jogos e após uma investigação longa decidi pelo jogo *Akai Onna*. Assim, já observando as diferenças entre a animação e o jogo, fiz um mapa de etapas. O modo como funciona um game envolve cenas gravadas com um leque de possibilidades, incluindo narrativas, batalhas e mudanças de ambiente. Optando por um breve reconhecimento de ambientes, decidi conduzir a criação musical de modo a construir uma relação entre os diferentes locais apresentados na trilha. Essa música teria como objetivo criar o espaço sonoro do jogo.

O processo de gravação dos ruídos requereu três etapas: a primeira consistiu em gravar sonoridades que remetem às imagens do jogo; a segunda exigiu a construção de um catálogo sonoro, pois quanto mais gravações de diferentes ângulos de um mesmo objeto existirem, mais qualidade este pode apresentar na hora da manipulação sonora; e a terceira, demandou selecionar os silêncios diegéticos.

Intenção x Prática na Composição de Lugarejo (Teste III)

Com a decisão de utilizar a gravação do jogo – *game player* – com a movimentação do personagem pelo cenário como base para a composição, a primeira etapa da construção musical se deu a partir do desafio de manipular sons sem nenhuma ligação com os ruídos das cenas e resultou em estagnação. Senti que estava travada, iniciei alguns esboços, porém não se desenvolveram e, quando esses eram colocados no jogo, pareciam não funcionar do modo pensado, com clima noturno. Assim, depois de algum tempo tentando sem um resultado animador, decidi mudar o modo de criar. Seleccionei um trecho do jogo com uma longa escada e gravei passos. Pensando na ambientação sonora desses sons em uma noite pouco iluminada, imaginei e comecei a ligar sonoridades com esses silêncios diegéticos.

A partir dos passos gravados foi criada a música. Ela apresenta poucas sonoridades que foram bastante manipuladas através de *VST's*. Foi utilizado um processo diferente para o uso dos efeitos. Ao invés de se configurar o mesmo efeito para toda a faixa, buscou-se manipular cada evento separadamente – observado através do *fx* em cada faixa sonora.

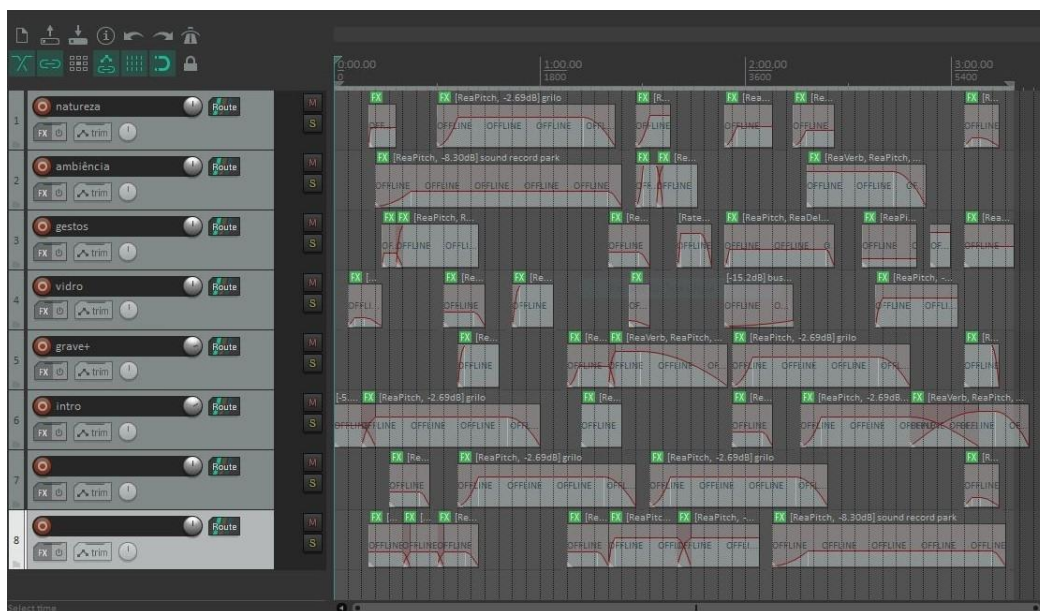


Figura 35: *DAW* da Composição de Lugarejo (Teste III). Fonte: Elaborado pela autora.

Com a composição musical elaborada, os silêncios diegéticos foram acrescentados ao vídeo. Assim, somente como elementos pontuais, esses silêncios diegéticos apresentam o som de iluminação do poste para refletir a noite, um cintilar breve para

indicar o alvo – lugar que precisamos chegar no cenário –, os passos do personagem no momento de chegada ao destino – sonoridade protagonista que cala a música –, os ruídos brancos da televisão para indicar que é possível que a casa do personagem tenha sido invadida e os murmurinhos do ditar do teclado para refletir as falas do personagem.

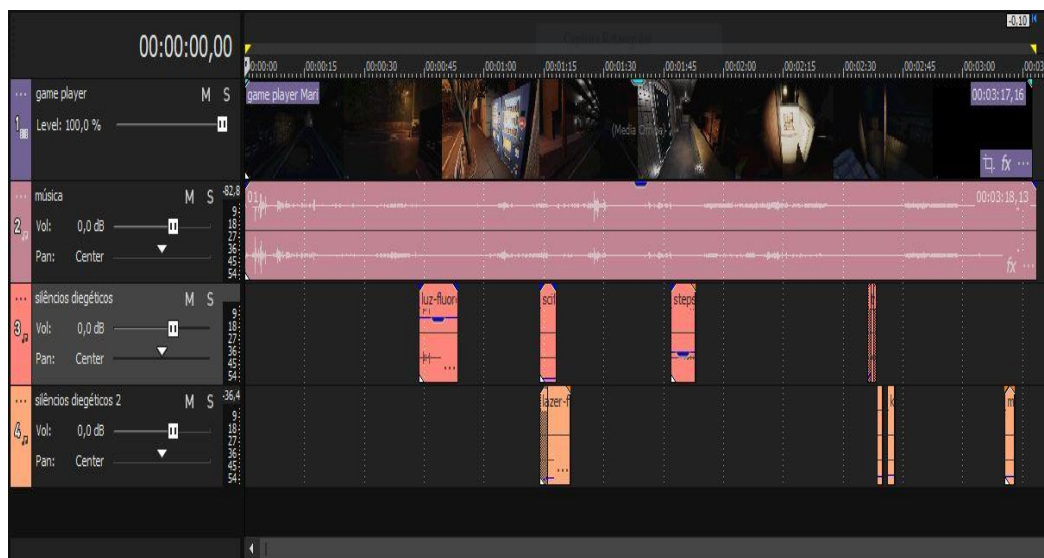


Figura 36: Música e Silêncios Diegéticos de *Lugarejo* (Teste III) no *Sony Vegas*. Fonte: Elaborado pela autora.

A organização da música e dos silêncios diegéticos teve a intenção de criar um clima noturno, com poucas intervenções em primeiro plano e atmosfera de suspense.

Com a intenção de criar o movimento, uma das características de jogos, o foco central do teste III *Lugarejo* está na espacialização, na percepção dos silêncios diegéticos com e sem manipulação sonora que simulam uma ilusão perceptiva. Desse modo a espacialização foi pensada através do sistema binaural que simula a tridimensionalidade do som, pois recria o ambiente no fone de ouvido em que podemos ouvir sons vindo de todas as direções – de cima, de trás etc... – Essa ilusão espacial foi produzida pelo *plugin* gratuito ambisonics de 3ª geração instalado e configurado no *Reaper*⁵⁹. O efeito da espacialização foi pensado durante todo o processo de composição e revisado na pós-produção – com os silêncios diegéticos definidos – o que me mostrou que esse processo só pode ser definido após a finalização das etapas, pois ele é alterado conforme as decisões do jogador, ou seja, as imagens em movimento.

⁵⁹ *Plugin* baixado em: IEM Plug-in Suite.

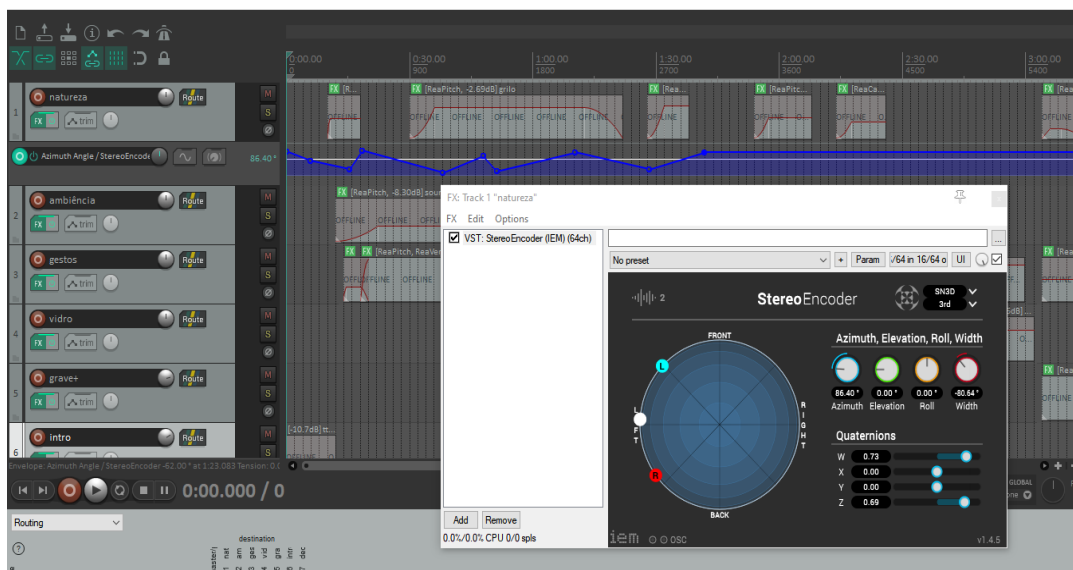


Figura 37: *Plugin Ambisonics* de 3ª ordem em Lugarejo – Teste III. Fonte: Elaborado pela autora.

Nessa imagem é possível observar o funcionamento do plugin binaural. Após a instalação dele, o adicionamos a track – faixa sonora – através do *fx*. O *Stereo encoder* é ajustado e assim podemos definir a direção sonora que o som será reproduzido. Através do *Azimuth* – linha azul na figura, podemos automatizar as mudanças espaciais que são enviadas aos 16 canais configurados no master – saída de áudio.

O impacto psicológico dos sons ambientes pode acrescentar muito às imagens na tela, embora não esteja fisicamente presente no cenário. Por exemplo, um grito distante e sustentado de uma criança pode sugerir vulnerabilidade ou insegurança. Uma cerca quebrada balançando ao vento uma cidade abandonada, sugere ao jogador um evento traumático anterior. Esses são exemplos sutis usados para despertar a consciência do jogador. Sons mais óbvios deveriam ser usados para indicar ao jogador sua proximidade direta com o perigo. Drones sombrios ou vocalizações abafadas dos inimigos prepararão o jogador para o combate feroz que está por vir. Medo, antecipação e a ansiedade são facilmente evocadas pela colocação cuidadosa dos sons ambientes (KOLINS: 2008 p. 93 apud KUTAI: 2006).

A produção de sentido construída através da interpretação de uma sonoridade depende do contexto em que essa está inserida. O grito da criança para Kolins pode sugerir a vulnerabilidade, no entanto para o poeta Rabindranath Tagore essa mesma descrição pode ser interpretada como despertar espiritual – em que há uma busca pela verdade interior –, como compaixão e empatia – em que o grito da criança pode representar a necessidade de compaixão e cuidado pelos mais vulneráveis e marginalizados da sociedade –, ou até mesmo pode representar o desafio as convenções sociais – em que é uma metáfora para o desejo de liberdade, autenticidade e expressão individual, sem restrições ou limitações impostas pela comunidade.

Portanto, a partir da minha perspectiva como *player*, esse teste consistiu em criar a música e silêncios diegéticos com profundidade sonora capaz de auxiliar o jogador a tomar as decisões dentro da narrativa, como, por exemplo, escolher o caminho a ser seguido ao percorrer os cenários do jogo para desbravar a história.

Link do Vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/1xSDbejGEet0KKgMMz0zksaz53xZpV7y8/view?usp=sharing>.

Teste IV: Vidas Passadas

Após os testes anteriores, em que foi explorada a relação entre as músicas e os silêncios diegéticos pelo ponto de partida da interpretação de texto, animação e jogo, o teste IV pretendeu explorar a paisagem sonora. A fim de apurar os sons que nos rodeiam, desenvolvi algumas gravações de vídeo e som, como, por exemplo, a gravação do parque municipal de Belo Horizonte e do centro da cidade, e após refletir, pensei que seria interessante para a pesquisa reconstruir um espaço sonoro utilizando as categorias de silêncios diegéticos. Para esse processo de criação pesquisei um lugar que adoraria conhecer e fiz algumas gravações e comecei a recompor esses sons com uma lógica composicional em que os silêncios diegéticos seriam pouco manipulados.

A seleção do ambiente foi Tóquio. Trata-se de um passeio com trechos contrastantes, grandes construções e a modernidade, por um lado, e ruas estreitas repletas de natureza, por outro. Foram selecionados 5 minutos para esse experimento e a reconstrução sonora foi imaginada através de suas seções, a primeira urbana – com pisos

de concreto, carros, movimento escadas rolantes, trens etc... – e a segunda como um refúgio da cidade, uma ruazinha cheia de natureza, cercada com sons de vento, galhos e sons de pequenos animais, como pássaros. A música é o elemento de ligação entre a sessão I e II. Ela surge como componente extra diegético – música não diegética – no surgimento das escadas rolantes e apresenta uma transição para o tema II momentos antes da paisagem se modificar.

O teste foi imaginado a partir dos silêncios diegéticos vindo dos passos que nesse texto são explorados como protagonistas – categoria 1 – ao representar a vida. A categoria 2 está presente na segunda sessão do teste ao ouvirmos sons da natureza – pássaros e um riacho. A categoria 3 é explorada através da relação entre a marcação rítmica dos silêncios diegéticos e dos dois temas ao piano.

A partir de 3:06 min, momento em que os silêncios diegéticos das escadas rolantes alternam sonoridades, é apresentado o tema I.

Figura 38: Tema I de Vidas Passadas – Teste IV. Fonte: Elaborado pela autora.

Ao embarcarmos na escada rolante, os silêncios diegéticos mudam em dois momentos indicados pelas trocas do compasso 4/4 por 6/8 e depois 3/8. Desse modo, o tema I é apresentado baseado na interpretação do pulso desses silêncios.

Ao chegarmos no andar de baixo, ouvimos o trem que inspira o tempo a ser seguido pelo Tema II. Os ruídos complexos em alta velocidade fazem uma cama para a música ao piano.

The musical score for Tema II of Vidas Passadas is presented in four systems. The first system is marked 'Presto' and begins with a forte (*f*) dynamic. The second system includes a 'rit.' (ritardando) marking. The third system is marked 'Meno mosso' and starts with a mezzo-piano (*mp*) dynamic, followed by a piano (*p*) dynamic and a 'Ped.' (pedal) marking. The fourth system concludes with a piano (*p*) dynamic and a pianissimo (*pp*) dynamic. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Figura 39: Tema II de Vidas Passadas. Fonte: Elaborado pela autora.

O tema II foi pensado em andamento presto – 170 a 200 batidas por minuto – para se comunicar com o movimento sonoro do trem. O conceito de silêncio como marcação rítmica se estabelece no momento em que a composição foi criada a partir da interpretação métrica dos silêncios diegéticos da escada rolante e das engrenagens do trem. No entanto, a fim de explorar o potencial criativo dessa categoria, trata-se de uma criação que se liga a esses silêncios e não apresenta os silêncios diegéticos como metrônomo.

Vidas passadas que se iniciou com a seleção de gravações sonoras, foi construída no *Reaper* – gravação e manipulação sonora –, e no *Sony Vegas* – organização e sincronização entre áudio e vídeo. Disponíveis em: <REAPER | Audio Production Without Limits> e <https://www.vegascreativesoftware.com/br/vegas-pro/>.

Um toque de reverberação discreta em torno dos sons isolados (por exemplo, de passos numa rua) pode reforçar este sentimento de vazio e de silêncio. Com efeito, tal reverberação não pode ser ouvida quando outros ruídos – por exemplo, de trânsito – se fazem ouvir ao mesmo tempo (CHION: 2011 p. 51).

Ao utilizar alguns efeitos, como a da reverberação em sons isolados, construímos a sensação do silêncio no momento em que ele é ouvido sem a interferência de outros ruídos. É uma impressão construída pela percepção da materialidade de uma fonte sonora interagindo com um espaço. A sonoridade tem características indiciais que nos induzem a supor um espaço vazio.

O teste IV apresenta ruídos ambientais de maneira sutil, pois como a opção foi contar uma história pelos silêncios diegéticos, muitos ruídos que poderiam fazer parte de uma gravação de campo não estão presentes. Outra característica utilizada foi a hiperamplificação, especialmente em trechos em que os passos aparecem. Tantos os passos dos personagens que andam em torno da câmera, quanto aos 43 segundos, momento selecionado para representar os passos da pessoa que está fazendo a gravação ao ouvir ruídos do trem. Os passos aceleram e nos mostram o trem passando embaixo da passarela que estamos presentes juntos ao filmmaker.

Por fim, ao tentar explorar as categorias 1, 2 e 3 notou-se que para construir uma relação sonora através da lógica musical é preciso interpretar essas categorias dentro da narrativa, pois ao apenas colocá-las sobre o vídeo – assim como a descrição – essas podem parecer desconexas, não sendo a intenção do trabalho artístico que só propõe que essas categorias sejam ferramentas para a composição.

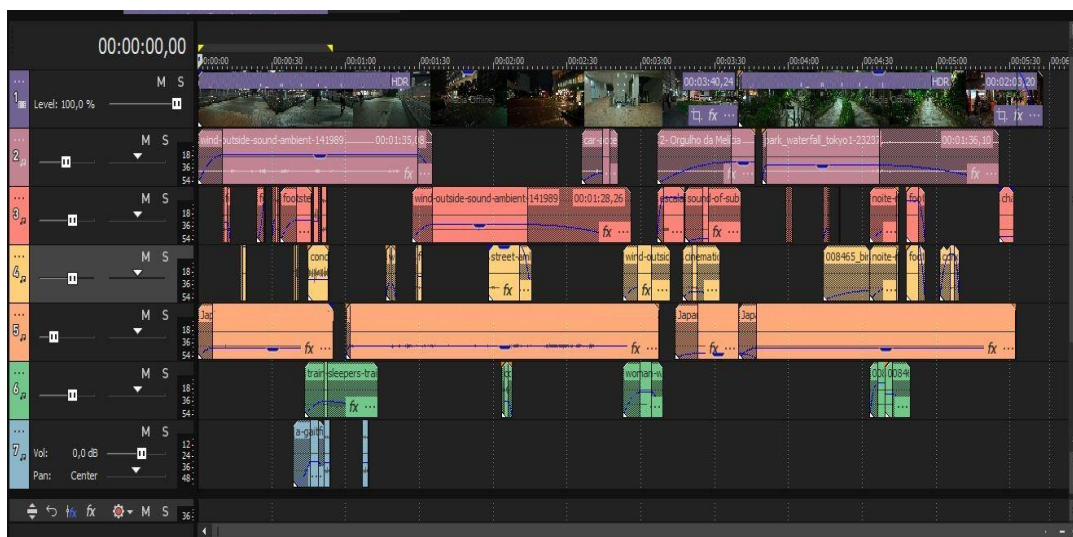


Figura 40: DAW de Vidas Passadas. Fonte: Elaborado pela autora.

Link de Vidas Passadas:

<https://drive.google.com/file/d/17CZWl6okYT8K0zpv7qMOH7TwGNuZKAqa/view?usp=sharing>.

Considerações Finais do Capítulo IV

Esse capítulo apresentou quatro testes em que os silêncios diegéticos foram base para a composição musical. Cada um deles surgiu de um meio de produção: *Irasshaimasê* surgiu da descrição sonora presente no livro *Querida Konbini*; *Silêncios no Fundo do Mar* da interpretação de uma animação submarina; *Lugarejo*, de um game player de um jogo; e *Vidas Passadas*, a partir da reconstrução de uma paisagem sonora. Porém, todos os testes apresentam a característica de utilizarem os silêncios diegéticos para a construção musical, seja através da manipulação dos objetos gravados gerando música ou do diálogo desses elementos sonoros.

Alguns dos fundamentos apresentados nas cinco categorias de silêncios diegéticos compondo músicas foram a base para esses testes. Sem a intenção de construir um exemplo didático, o exemplo I tem como intenção representar a categoria 5, silêncio criando música eletroacústica, pois a partir das descrições são gravações manipuladas criando música. Os testes II e III apresentam a relação entre os silêncios diegéticos e música em que há uma simbiose entre os elementos – silêncio híbrido, categoria 4. E o

teste IV explora as categorias 1, 2 e 3, em que os passos são os protagonistas – presentes em trechos do início ao fim –, a natureza vinda dos pássaros e riacho na segunda sessão estão substituindo a música, ou seja, silêncio como elemento musical – categoria 2 –, e o metrô dita o ritmo da música que segue por um trecho da narrativa.

Durante o processo de composição musical dos testes I e II, foram observadas algumas questões sobre a relação entre silêncios diegéticos e música. O primeiro item observado é que o conhecimento técnico é essencial. Em alguns momentos a ideia sonora existe, porém, a execução dessa não ocorre da maneira desejada. Isso reforça a ideia sobre elaborar mais testes sonoros.

Nem todo ruído pode ser pensado como silêncio. Baseado nas investigações anteriores de que o ruído precisa ser importante para a narrativa e causar efeito no audioespectador, segundo os experimentos, existem algumas sonoridades que quando manipuladas para gerar música perdem a característica sonora que causaria o efeito desejado. Para minimizar esse problema, é preferível que as gravações possuam taxa de amostragem alta para essa sonoridade poder ser manipulada sem perder resolução.

A partir do planejamento dos testes III e IV outros questionamentos relacionados à importância da espacialização sonora surgiram. Assim, o teste III introduziu a utilização do *ambisonics* de 3ª geração. Já o teste IV, reforça a ideia de qualquer ruído pode ser protagonista dependendo do contexto inserido e que, ao recriar uma ambientação com sonoridades pouco manipuladas e com níveis de intensidade díspares, colocamos em dúvida a ideia de a música estar em um lugar muito distante do nosso cotidiano.

Com os estudos – testes I, II, III e IV – observou-se que é necessário haver uma lógica musical por trás da manipulação dos ruídos das cenas, pois apenas unir proximidades texturais não cria coesão, porém pensar nas seções, ou direcionar os elementos sonoros à clímaxes faz com que a obra funcione melhor para o espectador/ouvinte.

Outro aspecto fundamental para a criação musical eletroacústica através dos silêncios diegéticos é que esses sejam definidos no momento em que se inicia a composição, pois essa relação torna o processo de criação mais eficiente, já que sabemos quais sonoridades devem ser combinadas aos silêncios para criar o clima da cena.

Por fim, através dessas investigações práticas, essa tese propõe o uso de silêncios diegéticos como ruídos essenciais para a narrativa e com potenciais expressivos que se

relacionam com a trilha musical. Na perspectiva da composição, esses ruídos podem ser material base para a criação musical, ou pelo menos podem ser os elementos norteadores dessa construção audiovisual.

Link do Capítulo IV: https://drive.google.com/drive/folders/1jqwTAA4zMSEIcTVL_-GTSUQ9Cy3r4WPv?usp=sharing.

CONCLUSÃO

Essa tese promove o desenvolvimento de estudos no campo da composição musical e do audiovisual. Cria uma relação entre os campos de estudo de música e cinema através dos silêncios diegéticos, categoria interpretada como ponto de partida para a criação musical. Desse modo, ao utilizar técnicas de gravação provenientes da pós-produção e manipulação sonora da música eletroacústica é possível construir a imersão nas imagens em movimento e dar significado para a história através do som.

Em suma, a pesquisa buscou investigar o silêncio dentro do audiovisual e percebeu que esses são plurais. Pois da mesma forma como o mundo é repleto de ruídos, no audiovisual, para se criar a imersão, esses ruídos são construídos através de gravações e manipulações sonoras e podem se diferenciar devido ao grau de importância para a história. Nessa tese eles são chamados de silêncios diegéticos quando são fundamentais para o enredo e são parte essencial da construção narrativa.

A introdução dessa pesquisa apresentou uma breve história do cinema e como os ruídos já eram fundamentais para criação de imersão do público. Trouxe também a diferenciação entre ruídos de preenchimento e ruídos essenciais para compreensão da história– silêncios diegéticos.

Adentramos ao texto, com a investigação sobre os silêncios em *Oppenheimer* (2023) na cena em que há uma explosão atômica e os sons em primeiro plano se calam por 48 segundos para que possamos ouvir os silêncios vindo dos elementos sonoros produzidos pelos personagens.

O cinema contemporâneo tem alguma dificuldade em “representar” silêncio. Quando aparece, é breve porque a narrativa tem que se desenvolver rapidamente, sob o olhar de uma audiência pouco habituada a se deixar levar pelo tempo da imagem... e pelo tempo do silêncio. O espectador deixa-se seduzir pela artificialidade da imagem (o efeito visual) ou pelo dinamismo da montagem. Há pouco espaço para o silêncio; é a ovelha negra do cinema de hoje. Sinónimo de tempo morto, de espaço em que nada acontece, de momento particularmente entediante, o silêncio é evitado. E quando é utilizado, tem que ser curto para não aborrecer o espectador (GIL, 2011, p.177-178).

Diferentemente dessa observação feita em 2011 em que os silêncios se apresentam pontualmente em momentos breves, atualmente eles têm ganhado mais tempo de tela e se tornaram efeitos responsáveis por causar curiosidade no público que fica imerso na cena.

Na sequência do texto observamos o potencial expressivo dos silêncios e como as evoluções tecnológicas – como a implementação do sistema Dolby – trouxe mudanças na percepção do espectador, que já não ouvia os ruídos do projetor e podia se concentrar em ruídos antes despercebidos por ele.

Seguindo no capítulo I, as definições de silêncios nos revelam que eles podem ser compostos por diversos ruídos que podem vir de diversas perspectivas e serem imensamente comunicativos. Observamos seus usos no decorrer dos períodos musicais e percebemos que ele é um condutor de significados que pode imprimir o caráter místico, misterioso, dramático, atento, suspenso, utópico etc. Assim, os silêncios podem ser representados pelas pausas, que nem sempre significam repouso, mas sim elementos musicais que possuem potencial expressivo nos revelando os ruídos que nos cercam.

Transportando para o audiovisual, abordamos as definições de silêncios de Michel Chion e Claudia Gorbman através de exemplos fílmicos. Para Chion, o silêncio – singular pela definição do autor – pode ser gerado por contraste que ocorre através das mudanças de intensidade, e através da percepção dos ruídos em segundo plano, que são perceptíveis após a retirada dos sons em primeiro plano. Para Gorbman, o silêncio pode se dar através de três formas: silêncio total, que é quando a pista sonora está vazia ou mutada; silêncio estrutural, que ocorre quando sentimos falta de uma determinada música em um momento do filme, pois ela foi apresentada anteriormente em uma cena respectiva; e silêncio musical na diegese, que vai de encontro com a definição de Chion em que, com a retirada da música, podemos prestar atenção aos ruídos tênues das cenas. Algumas considerações sobre as definições foram feitas como o fato de silêncio total não ser possível, já que nosso próprio corpo produz sonoridades, porém podemos interpretar isso como a intenção do diretor.

Com essas investigações, notou-se que a categoria de silêncios poderia ser ampliada e assim a tese propõe o termo *silêncios diegéticos* como consistindo desses ruídos que estão presentes nas cenas e possuem tanta relevância para a narrativa que se

destacam. A fabricação dessa categoria se dá através dos ruídos, categoria que engloba todos os efeitos sonoros, que são compostos por *foley*, *hard effects* e ambiência. A partir do momento em que, narrativamente, um trecho sonoro cria efeito de silêncio, ou impressão narrativa de silêncio, eles podem ser chamados de silêncios diegéticos.

Esses silêncios por possuírem potencial expressivo podem interagir com a música através das cinco categorias propostas nessa pesquisa: silêncio como personagem, que ocorre quando um determinado ruído possui tal relevância para a narrativa que ele pode mudar o desfecho da história; silêncio como elemento musical, encontrado nas cenas em que os silêncios diegéticos substituem a trilha musical; silêncio como marcação rítmica, que ocorre no momento em que o silêncio diegético dialoga com a música e dita seu ritmo; silêncio híbrido, que ocorre quando música e silêncios diegéticos criam uma trilha em que não podemos mais distinguir essas categorias separadamente; e por fim silêncio criando música eletroacústica, que é observado no momento em que os silêncios diegéticos são organizados através de uma lógica musical e, assim, produzem música eletroacústica.

O capítulo II se dedica a exemplificar a categoria 5 através de uma análise detalhada da primeira sequência de *Once Upon a Time in the West* (1968). Os silêncios criando música eletroacústica nesse exemplo vem de gravações aliadas a uma lógica musical de forma e de proximidade texturais.

O capítulo III trata da análise de *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (2003) pela perspectiva dos silêncios e música como elementos de construção narrativa. Desse modo, percebe-se que o processo de gravação do filme, bem como a utilização do som direto realizado em um ano contendo as transições das estações auxilia no desenvolvimento do enredo, que faz um paralelo entre as estações do ano e a vida do jovem monge.

O Capítulo IV, traz os ruídos pela perspectiva da física e reflexões sobre a sua incorporação na música e trilha sonora. Pois, são os ruídos colocados dentro de um contexto específico de significação para a narrativa que geram os silêncios diegéticos, material base para a composição musical dos testes I, II, III e IV.

Os estudos práticos foram realizados a partir da definição dada no decorrer da tese de silêncios diegéticos e das cinco categorias que abordam a relação deles com a música. Os testes foram realizados através de gravação e manipulação sonora em que a base para

a composição era a imaginação de cenários audiovisuais. O teste I – *Irasshaimasê* – surgiu da interpretação descritiva de uma *konbini* através da manipulação dos silêncios diegéticos para criar a música eletroacústica. O teste II – *Silêncios no Fundo do Mar* – faz uso de uma música que remete a profundidade do oceano sem utilizar sons de água e de silêncios diegéticos pontuais que representam momentos de mudança na narrativa. O teste III – *Lugarejo* – apresenta a ambientação sonora feita pela música e pelos silêncios diegéticos representando as interferências do jogador em um *game player* com espacialização binaural. Por sua vez, o teste IV é uma reconstrução de paisagem sonora, onde os silêncios diegéticos pouco manipulados, apresentam uma lógica musical, mas que, diferentemente do teste I, mantém as características dos objetos utilizados.

Os passos futuros dessa pesquisadora envolvem mais testes de criação musical através dos silêncios diegéticos com a finalidade de desenvolver técnicas necessárias para a criação musical eletroacústica; aprimoramento de gravação e manipulação sonora; e investigação sobre o potencial expressivo dos ruídos no audiovisual.

Por fim, a tese apresenta uma teoria sobre a composição musical para imagens em movimento a partir dos silêncios diegéticos e desse modo, é o início de uma investigação sobre criação musical a partir de ruídos vindos de gravações e manipulações sonoras com potenciais expressivos.

REFERÊNCIAS

BARRENHA, Natália Christofolletti. A Experiência do Cinema de Lucrecia Martel: Resíduos do Tempo e Sons à Beira da Piscina. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas, 2011.

BARBARO, Umberto. **Argumento e Roteiro**. Global Editora e Distribuidora Ltda: São Paulo, 1983.

BARK, Ji. **Trilha Sonora Original**: Primavera, Verão, Outono, Inverno... e Primavera. Disponível em: < <https://open.spotify.com/album/15Bnmw647tnYSxqbhzBnMv>> Acesso em: 12 mai. 2022.

BONACCHI, Silvia. Capítulo 3 (p.41 – 61) **Forms and Functions of Silence and Silencing**. Capítulo do livro *Silence and Silencing in Psychoanalysis: Cultural, Clinical, and Research Perspectives*. Editado por y Aleksandar Dimitrijević and Michael B. Buchholz. Routledge Taylor & Francis Group: Londres e Nova York, 2021.

BORGES, Antonio Newton e RODRIGUES, Clóves Gonçalves. **Introdução à Física Acústica**. Editora Livraria da Física: São Paulo: 2017.

BROWN, Andrew R. e DILLON, Steve. **Meaningful Engagement with Music Composition**. Em: *The Act of Musical Composition: Studies in the Creative Process*. University Centre, Doncaster College. Ashgate. United Kingdom: 2012, p. 79-109.

BUSONI, Ferruccio. **Sketch of a New Aesthetic of Music**. Edição Theodore Banker's. Tradução por Pamela Johnston. Precinct: Londres, 1911.

CAGE, John. **Silence**: Lectures and Writings by John Cage. Wesleyan University Press of New England: Hanover, 1961.

_____. **Silêncio**: Conferências e Escritos de John Cage. Coordenação de tradução: Mariano Marovatto. Rio de Janeiro: Editora de livros Cobogó: 2019.

CARRASCO, Ney. **Trilha Musical**: Música e Articulação Fílmica. Universidade de São Paulo: São Paulo, 1993.

_____. **Trilhas**: O som e a música no cinema. ComCiência No.116: Campinas, 2010.

CARREIRO, Rodrigo. **A história dos Sons dos Filmes**. Em: O Som do Filme: Uma Introdução. Associação Brasileira das Editoras Universitárias: UFPR e UFPE. A história dos Sons dos Filmes: 2018, p.35-86.

_____. **Era uma Vez no Spaghetti Western: Estilo e Narrativa na Obra de Sergio Leone**. Tese de doutorado: Recife, 2011. Disponível em: <arquivo104_1.pdf (ufpe.br)> Acesso em: 26 jun. 2022.

_____. **Notas Sobre o Papel da Música de Ennio Morricone na Passagem do Cinema Clássico para o Moderno**. *Tempos Históricos*, Volume 15: 2011, p. 81-98. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/temposhistoricos/article/view/5692/4275>. Acesso em: 25 jun. 2022.

_____. **Os Sons de Continuidade Intensificada: O Caso de Sergio Leone**. XII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine: Volume 2, p. 354-369. Disponível em: <XII_ESTUDOS_SOCINE_V2_b.pdf > São Paulo, 2011. Acesso em: 27 ago. 2022.

_____. **Notas sobre o papel do som imersivo no cinema contemporâneo**. MATRIZES. V.17 - Nº 1 jan./abr. 2023 São Paulo – Brasil. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v17i1p115-140>

CAPELLER, Ivan. **Raios e Trovões: Hiper-Realismo e Sound Design no Cinema Contemporâneo**. In: Catálogo da Amostra e Curso O Som no Cinema, Rio de Janeiro: Tela Brasilis/ Caixa Cultural, 2008.

CHENG, Scarlet. **Seasons of Change**. Los Angeles Times, April 4, 2004.

CHERRIER, Mick Hurbis. **Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film & Dv Production**. Focal Press, Second Edition: New York and London, 2013.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema**. Edições Texto & Grafia, Lda: Lisboa, 2011.

_____. **Audio-vision: Sound on Screen**. Columbia University Press: New York, 1994.

_____. **Sound: An Acoulogical Treatise**. Duke University Press: Durham e Londres, 2016.

_____. **The silence of the loudspeakers, or why with Dolby Sound is the film that listens to us**. In: SIDER et al (org). *Soundscape – The School of Sound Lectures 1998-2001*. London: Wallflower, 2003. p. 150-154.

CHUNG, Hye Seung. **Contemporary Film Directors: Kim Ki-Duk**. University of Illinois Press Urbana: Chicago, 2012.

CLAIR, René. **The Art Sound**. Tradução: Vera Traill. Em: *Film Sound: Theory and Practice*. Ed: WEIS, Elisabeth e BELTON, John. Columbia University Press. New York: 1985, p. 92-95.

COSTA, Flávia Cesariano. **Primeiro cinema**. Em: *História do cinema mundial*. Organizado por Fernando Mascarello. Papirus Editora. Campinas, SP: 2006, p. 17-52.

COSTA, Fernando Morais. **O som no cinema brasileiro: Revisão de uma importância indeferida**. Tese de Doutorado. Niterói/RJ: Programa de PósGraduação em Comunicação – Universidade Federal Fluminense, 2006. Disponível em: http://www.bddd.ndc.uff.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1451. Acesso em 08. Set. 2023.

CUARÓN, Alfonso. **The Sound of Gravity**. Warner, Bros Studios, 2013. Disponível em: <The Sound of Gravity (soundworkscollection.com)> Acesso em: 01 out. 2022.

DAKIC, Vesna. **Sound Desing for Film and Television**. Alemanha: Grin Verlag Für Akademische Texte. Seminar Paper: ISBN 978-3-640-45458-7.

Dyson, F. **Sounding new media: Immersion and embodiment in the arts and culture**. University of California Press, 2009.

EGGERS, Robert. **Robert Eggers on The Lighthouse: Pairing Robert Pattinson & Willem Dafoe, and Aspect Ratios**. Film at Lincoln Center, 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=D1nK0M7T4Iw>> Acesso em 29 set. 2022.

EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. **Statement on Sound**. Em: *A forma do filme*. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro: 2002, p. 225.

_____. **A Statement on the Sound-Film**. *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt Brace Jovanovich. New York and London: 1977 p. 257.

FLÜCKIGER, Barbara. **Sound effects**: Strategies for Sound Effects in Film. In: Sound and Music in Film and Visual Media. Organizado por: Harper, G; Doughty, R; Eisentraut, J. University of Zurich. New York: 2009, p. 151-179.

FONTENELE, Ana Lúcia. **Música Eletroacústica e Pintura Abstrata**: Uma Experiência Compositiva. Revista Música Hodie: Volume 3, nº 1-2, 2003, p. 82-91.

FONSECA-WOLLHEIM, Corinna da. **How the Silences Makes the Music**. The New York Times, 2 out. 2019. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2019/10/02/arts/music/silence-classical-music.html>>. Acesso em 10 set. 2023.

FREIRE, Vanda Bellard. **Música, Pesquisa e Subjetividade**: Aspectos Gerais. Em: Horizontes da Pesquisa em Música. Editora 7 letras. Rio de Janeiro: 2010, p. 9-46.

GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies**: Narrative film music. 1.ed. Indiana University Press: Indiana, 1987.

_____. **Narrative Film Music**. Yale University Press and Yale French Studies, No. 60, Cinema/ Sound: 1980, p. 183-203.

GROBAR, Matt. **The Lighthouse**: Sound Designer Damian Volpe Strokes Madness with Gritty, Immersive Sonic Palette. Revista Deadline, 2019. Disponível em: <'The Lighthouse' Sound Designer – Deadline > Acesso em 28 out. 2022.

HEE, Kim So. **Kim Ki Duk**: From Crocodile to Adress Unknow. Em: CHUNG, Hye Seung. Contemporary Film Directors: Kim Ki-Duk. University of Illinois Press Urbana. Chicago: 2012, p. 127-140.

HO, Bong Joon. **Academy Awards**: Best Director for his work on Parasite. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ekM15VHBH4I>> Acesso em: 22 jun. 2022.

HURBIS-CHERRIER, Mick. **Voice & Vision**: a creative approach to narrative filme and DV production. Reino Unido: Focal Press Elsevier, 200).

IEM Plug-in Suite. Disponível em: <IEM Plug-in Suite>.

IM, Kim Young. **Jungsun Arirang**. Korean Traditional Song, EBS. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hCDNx8X516E>> Acesso em 15 jun. 2021.

KASSABIAN, Anahid. **Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music**. Routledge: London, 2001.

KOFIC, **Korean Film Council**. *Kim Ki Duk*. Disponível em: <KIM Ki-duk (kofic.org)> Acesso em: 05 jun. 2022.

KULESHOV. **Efeito Kuleshov e a Importância do ser cinematográfico**. Comunidade Cultura e Arte. 2017. Disponível em: < Efeito Kuleshov e a importância do ser cinematográfico (comunidadeculturaearte.com)> Acesso em: 27 jun.2022.

KURLAT, Marta Merajver. **Kim Ki Duk: On Movies, the Visual Language**. Jorge Pinto Books Inc: New York, 2009.

LANDY, Leigh. **Understanding the Art of Sound Organization**. The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology: London, Cambridge, 2007. ISBN 978-0-262-12292-4.

MANNING, Peter. **Electronic and Computer Music**. Oxford University Press, Inc. New York, 2004.

MARKS, Martin. **The Silent Cinema Experience: Music and the Silent Film**. Em: *The Oxford History of World Cinema*. Edited by Geoffrey Nowell-Smith. Oxford University Press: New York, 1996 p. 183-191.

MIRANDA. Suzana Reck de. **A clássica música das telas: O uso e a formação do tradicional estilo sinfônico**. Ciberlegenda: 2011, p. 19-28. Disponível em <(26) A clássica música das telas: O uso e a formação do tradicional estilo sinfônico. | suzana reck miranda - Academia.edu> Acesso em 15 out. 2022.

_____. **Música, Cinema e a Construção do Campo Teórico**. Contracampo: 2011, p. 160 -170. Disponível em < (59) MÚSICA, CINEMA E A CONSTITUIÇÃO DO CAMPO TEÓRICO | suzana reck miranda - Academia.edu>. Acesso em 21 set. 2021.

MOTTE-HABER, Helga de la. **The Many Forms of Silence in Music**. Capítulo 4 (p.62 – 86) dentro do livro *Silence and Silencing in Psychoanalysis: Cultural, Clinical, and Research Perspectives*. Editado por y Aleksandar Dimitrijević and Michael B. Buchholz. Routledge Taylor & Francis Group: Londres e Nova York, 2021.

MURATA. Sayaka. **Querida Konbini**. Tradução: Rita Kohl. Editora Estação Liberdade: São Paulo, 2019.

MURRAY, Jeremy A; NADEAU, Kathleen M. **Pop Culture in Asia and Oceania: Entertainment and Society around the World**. ABC-CLIO, LLC: California, 2016.

NARDELLI, Matilde. **Some Reflections on Antonioni, Sound, and the Silence in La notte**. *The Soundtrack* volume 3. Intellect University College London: 2010. p. 11-23.

OPOLSKI, Débora Regina. **Introdução ao Desenho de Som: Uma Sistematização Aplicada na Análise do Longa-Metragem Ensaio Sobre a Cegueira**. Editora Universitária UFPB: João Pessoa, 2013.

PINCH, Trevor. BIJSTERVELD, Karin. **Sound Studies: New Technologies and Music**. Em: *Social Studies of Science*, Vol. 34, No. 5, Special Issue on Sound Studies: SAGE Publications: 2004, p. 63 -648, DOI: 10.1177/0306312704047615.

PUDOVKIN, V.I. **Asynchronism as a Principle of Sound Music**. Em: *Film Sound: Theory and Practice*. Ed: WEIS, Elisabeth e BELTON, John. Columbia University Press: New York: 1985, p. 86-91.

REAPER. Disponível em: <REAPER | Audio Production Without Limits>.

RUSSELL, Mark James. **K-Pop Now: The Korean Music Revolution**. Tradução: Luiza Marcondes. Editora Astral Cultural: São Paulo, 2017.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial: Das origens a nossos dias**. Volume I. Livraria Martins Editora S.A: São Paulo, 1963.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante**. Tradução Marisa Trench Fonterrada, Magda R. Gomes da Silva, Maria Lúcia Pascoal. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1991.

_____. **A Afinação do Mundo:** Uma Exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. Original *The Tuning of the World*, 1977. Tradução: Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2001.

SCHAEFFER, Pierre. **In Search of a Concrete Music.** Tradução: Christine North e John Dack. University of California Press: Berkeley, Los Angeles e Londres, 2012.

SCHWEIGER, Daniel. **Interview:** Composer Steven Price makes Gravity soar. Assignment X, 2013. Disponível em: < <https://www.assignmentx.com/2013/interview-composer-steven-price-makes-gravity-soar/>> Acesso em: 02 set.2022.

SONY VEGAS. Disponível em: < <https://www.vegascreativesoftware.com/br/vegas-pro/>>.

UNESCO. **Arirang:** lyrical folk song in the Republic of Korea. Disponível em: <<https://ich.unesco.org/en/RL/arirang-lyrical-folk-song-in-the-republic-of-korea-00445>> Acesso em: 18 jun. 2022.

USAI, Paolo Cherchi. **The Early Years:** Origins and Survival. Em: *The Oxford History of World Cinema: The Definitive History of Cinema Worldwide*. Oxford University Press. Nova York: 1996, p. 6-12.

_____. SMITH, Geoffrey Nowell. **The Loop and the Maltese Cross.** Em: *The Early Years: Origins and Survival. The Oxford History of World Cinema: The Definitive History of Cinema Worldwide*. Oxford University Press. Nova York: 1996, p.7.

VIERS, Ric. **The Sound Effects Bible:** How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects. Michael Wiese Productions: Studio City, CA, 2008.

VOEGELIN, Salomé. **Listening to Noise and Silence:** TOWARDS A PHILOSOPHY OF SOUND ART. Nova York e Londres 2010.

WHITTINGTON, William. **Sound Design & Science Fiction.** University of Texas Press: Austin, 2007.

LINK DOS CAPÍTULOS

Capítulo I:

<https://youtube.com/playlist?list=PLXXAizvUbIlsfZRmNJV1OP8yLMbM6T6I5>.

Capítulo IV: https://drive.google.com/drive/folders/1jqwTAA4zMSEIcTVL_-GTSUQ9Cy3r4WPv?usp=sharing.