

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**Escola de Belas Artes**  
**Programa de Pós-graduação em Artes**

Eunice Aparecida de Faria

**ESTUDO DOS SÍMBOLOS SONOROS NO FILME**  
***ROMA*, DE ALFONSO CUARÓN**

Belo Horizonte  
2024

Eunice Aparecida de Faria

**ESTUDO DOS SÍMBOLOS SONOROS NO FILME  
*ROMA*, DE ALFONSO CUARÓN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal

Belo Horizonte  
2024

Ficha catalográfica  
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

791.4301 Faria, Eunice A., 1978-  
F224e Estudo dos símbolos sonoros no filme Roma, de Alfonso Cuarón  
2024 [recurso eletrônico] / Eunice Aparecida de Faria. – 2024.  
1 recurso online.

Orientador: Leonardo Alvares Vidigal.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Belas Artes.  
Inclui bibliografia.

1. Cuarón, Alfonso – Teses. 2. Roma (Filme : 2018) – Teses. 3.  
Simbolismo do som – Teses. 4. Cinema – Semiótica – Teses. 5. Som –  
Registro e reprodução – Teses. 6. Música de cinema – Teses.  
I. Vidigal, Leonardo A., 1967- II. Universidade Federal de Minas  
Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **EUNICE APARECIDA DE FARIA** - Número de Registro **2022686297**.

Título: **"ESTUDO DOS SÍMBOLOS SONOROS NO FILME ROMA, DE ALFONSO CUARÓN"**

Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal – Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Titular – EBA/UFMG

Prof. Dr. Luiz Alberto Bavaresco de Naveda – Titular – Escola de Música/UEMG

Belo Horizonte, 26 de abril de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Leonardo Alvares Vidigal, Professor do Magistério Superior**, em 06/05/2024, às 10:21, 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 **Luiz Alberto Bavaresco de Naveda, Usuário Externo**, em 07/05/2024, às 09:58, 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 **Ana Lucia Menezes de Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 07/05/2024, às 10:47, 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 **Rita Lages Rodrigues, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 13/05/2024, às 11:09, 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](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3211333** e o código CRC **5F7CAFDB**.

*Dedico este trabalho com amor à minha mãe, Ana, minha avó Maria Abadia (in memoriam), minha bisavó Abadia (in memoriam) e Luka (in memoriam).*

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Ana e Dolôr, sou grata por todo amor, cuidado e dedicação que sempre me proporcionaram. Suas palavras de incentivo e sabedoria têm sido uma forte diretriz em minha jornada.

Queridas irmãs, Elenice, Áurea, Ana Maria e Elvira, nossa conexão é especial e única.

Meus amados sobrinhos e sobrinhas, vocês são uma fonte constante de alegria e inspiração.

Aos professores Leonardo A. Vidigal (meu orientador), Ana Lúcia M. Andrade, Pedro Aspahan, Luiz Naveda e Lúcia Santaella, sou grata pelo tempo e conhecimento compartilhado.

Com sentimento de gratidão, gostaria de expressar meu profundo agradecimento a cada um que contribuiu de alguma forma para a conclusão deste trabalho.

“Todo leitor, quando lê, é o leitor de si mesmo”  
(Marcel Proust, *Em Busca do Tempo Perdido*, 1913-1927).

## RESUMO

Esta pesquisa analisou o uso do som como estratégia simbólica no filme *Roma* (*Roma*, México, 2018), de Alfonso Cuarón, tendo como fundamento a Semiótica peirceana. O objetivo foi examinar as interações e relações simbólicas entre os sons e o silêncio na narrativa, com base em levantamentos bibliográficos sobre Semiótica, teorias cinematográficas e musicais. Informações adicionais foram obtidas através do roteiro e de entrevistas com a equipe responsável pela produção do filme para efeito de contextualização dos signos levantados. Foram abordados aspectos da vida e obra do diretor Alfonso Cuarón, seguidos por relatos de profissionais do departamento de som sobre as dificuldades e processos durante a produção do filme. Dois sistemas usados na produção de *Roma* foram mencionados: o Dolby Atmos, da empresa Dolby, e o RX, da empresa Izotope. Ao longo da dissertação, foram realizadas análises comparativas de *Roma* com outras obras de Cuarón. O estudo foi complementado com uma análise simbólica da trilha de áudio em *Roma* nos seus três componentes: diálogos, efeitos sonoros e músicas. Como resultado geral, foram reforçadas as possibilidades criativas e a importância das escolhas estilísticas e tecnológicas na produção de sentido por meio do som, considerando também a subjetividade do público, além de gerar discussões que ampliaram as possibilidades interpretativas do filme. Este estudo também corroborou a ideia de que o som no cinema possui uma capacidade comunicativa equiparável ao discurso visual, constituindo-se como uma construção de sentido sujeita à múltiplas interpretações.

**Palavras-chave:** artes; cinema; som; simbologia; Alfonso Cuarón.



## ABSTRACT

This research investigates how the film *Roma* (*Roma*, Mexico, 2018), directed by Alfonso Cuarón, uses sound as a symbolic strategy through the lens of Peircean semiotics. The study aims to explore the symbolic interactions and relationships between sounds and silence within the narrative, drawing on bibliographic research in semiotics, film, and music theories. The team gathered additional information from the screenplay and interviews with the film's production team to contextualize the identified signs. The discussion covers aspects of director Alfonso Cuarón's life and work, along with insights from sound department professionals regarding the challenges and processes they encountered during the film's production. The production of *Roma* utilized two systems: Dolby Atmos by Dolby and RX by Izotope. The dissertation includes comparative analyses of *Roma* with Cuarón's other works. It also features a symbolic analysis of *Roma*'s audio track, focusing on its dialogues, sound effects, and music. Overall, the study highlights the creative potential and significance of stylistic and technological choices in imparting meaning through sound, acknowledging the audience's subjectivity and fostering discussions that broaden the film's interpretive possibilities. Furthermore, the research endorses the notion that cinema's sound has a communicative power on par with visual discourse, offering a meaning-making construct open to diverse interpretations.

**Keywords:** arts; cinema; sound; symbology; Alfonso Cuarón.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A representação em 3D do espaço sonoro no Dolby Atmos Renderer.....	23
Figura 2 - Interface do RX 9 da Izotope .....	25
Figura 3 - Divisão dos signos proposta por Peirce .....	29
Figura 4 - Pessoas veem, da janela, a repressão a uma manifestação .....	34
Figura 5 - Mudança de perspectiva do som do rádio com os planos visuais .....	35
Figura 6 - Uso criativo do timbre para ressignificar o som da água.....	36
Figura 7 - Cena com mascaramento e efeito coquetel.....	38
Figura 8 - Fachada da casa onde foi filmado o filme <i>Roma</i> .....	42
Figura 9 - Calle de Tepeji, rua onde ficava a casa de Cuarón .....	43
Figura 10 - Cleo: uma metáfora da condição social dos descendentes indígenas....	45
Figura 11 - Sofia (à direita) se despedindo de Antonio .....	46
Figura 12 - A mesma fantasia em realidades sociais distintas .....	48
Figura 13 - Treinamento de kendo em um bairro periférico .....	50
Figura 14 - Fermín mostrando suas habilidades em artes marciais .....	50
Figura 15 - Cena que, supostamente, remete à obra de Michelangelo.....	51
Figura 16 - A Pietà de Michelangelo, escultura (1498-1499) .....	52
Figura 17 - Francisco Xavier Chapa como Professor Zovek.....	53
Figura 18 - Centro Médico Nacional Século XXI .....	54
Figura 19 - Cena do parto com equipe médica verídica.....	55
Figura 20 - Cleo e a médica: contextos sociais distintos.....	60
Figura 21 - Cleo e Fermín na porta de um cinema.....	61
Figura 22 - Em dois momentos distintos, Cleo e Fermín.....	62
Figura 23 - Cleo e Adela conversam em língua mixteca .....	63
Figura 24 - Cleo e Pepe, diálogos em meio a diversos efeitos sonoros.....	65
Figura 25 - Vaso quebrado: possível prenúncio do rompimento da bolsa de Cleo ...	68
Figura 26 - Cleo se despedindo da filha morta.....	69
Figura 27 - Efeitos sonoros de fundo realçando a dramaticidade da cena.....	70
Figura 28 - Antonio estaciona o seu Ford Galaxie 500 na garagem .....	71
Figura 29 - Professor Zovek em três momentos distintos .....	72
Figura 30 - Um mestre de pista de circo faz propaganda política .....	73
Figura 31 - Duas cenas refletem o modo de vida de classes sociais distintas.....	75
Figura 32 - Cleo canta "Te he prometido", de Leo Dan.....	77

Figura 33 - Cleo canta "No tengo dinero" .....	78
Figura 34 - Adela insinua um possível flerte de Cleo .....	80
Figura 35 - No rádio toca "La nave del olvido", versão de José José.....	81
Figura 36 - No rádio toca "Gracias", de Rigo Tovar .....	82
Figura 37 - Toca no rádio a canção "Angelitos Negros" .....	83
Figura 38 - Sofía assiste à partida de Antonio, enquanto a banda militar passa.....	85
Figura 39 - Sofía na sacada da fazenda, antes de ser cortejada .....	86
Figura 40 - A nostalgia em duas cenas distintas .....	88
Figura 41 - Uma personagem entoava uma canção em meio ao incêndio na floresta..	89

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	CONTEXTO DA PRODUÇÃO .....	14
2.1	Breve biografia de Alfonso Cuarón .....	14
2.2	Equipe de áudio.....	15
2.2.1	ADR (Automatic Dialogue Recording ou Automated Dialogue Replacement) .....	16
2.2.2	Som direto .....	16
2.2.3	Músicas.....	18
2.2.4	Edição e mixagem de som.....	18
2.3	Tecnologias de som.....	21
2.3.1	Dolby Atmos .....	21
2.3.2	Izotope RX.....	24
3	A SEMIÓTICA NO CINEMA .....	27
3.1	Bases teóricas da Semiótica.....	27
3.2	Produção de sentido por meio do som .....	32
4	ALGUNS DOS SIGNOS PRESENTES EM <i>ROMA</i> .....	41
4.1	Colônia Roma .....	42
4.2	Cleo .....	43
4.3	Sofía .....	45
4.4	Antonio.....	46
4.5	Paco.....	47
4.6	Demais crianças da família.....	48
4.7	El Halconazo.....	48
4.8	O Professor Zovek.....	52
4.9	Centro Médico Nacional Siglo XXI .....	53
5	ANÁLISE SIMBÓLICA DO SOM EM <i>ROMA</i> .....	56
5.1	Diálogos.....	56
5.1.1	Dinâmicas de poder .....	57
5.1.2	Ponto de escuta.....	58
5.1.3	Desigualdade social.....	59
5.1.4	Discriminação de gênero .....	61
5.1.5	Privacidade .....	63
5.1.6	Transcendência .....	64
5.2	Efeitos sonoros .....	65

5.2.1	Morte e luto.....	68
5.2.2	Intertextualidade .....	70
5.2.3	Dinâmicas de poder.....	72
5.2.4	Ponto de escuta.....	74
5.2.5	Desigualdade social.....	74
5.3	Músicas.....	76
5.3.1	Discriminação de classe e gênero .....	77
5.3.2	Romance .....	78
5.3.3	Insegurança .....	79
5.3.4	Desigualdade social.....	82
5.3.5	Divórcio.....	84
5.3.6	Nostalgia.....	86
6	CONCLUSÕES.....	91
	REFERÊNCIAS.....	95
	ANEXOS .....	99

## 1 INTRODUÇÃO

A narrativa analisada, *Roma* (*Roma*, México, 2018), de Alfonso Cuarón, é um drama familiar que se passa no México, na década de 1970, e gira em torno da relação entre uma família e sua empregada doméstica. O filme também aborda as perspectivas de duas mulheres muito distintas - patroa e empregada -, mas que compartilham frustrações semelhantes em seus relacionamentos amorosos.

Cada personagem da família é inspirado em pessoas reais, sendo que o próprio Cuarón, sua família e a empregada são representados por estes personagens. Por conta disso, esse filme pode ser considerado semiautobiográfico, pois se baseia em uma parte da vida do diretor quando ele tinha dez anos de idade. Ao longo da narrativa, a protagonista, Cleo, é a empregada doméstica e a babá. Ela personifica, na realidade, a profissional Liboria Rodríguez, que serviu à família Cuarón por muitos anos e, por isso, o diretor lhe presta uma homenagem, dedicando o filme a ela.

Além da riqueza das referências contidas, a escolha deste filme se deveu ao uso criativo do som, resultado da associação entre escolhas estilísticas, tecnológicas e pessoais, evidenciando abordagens contemporâneas do som no cinema. Logo, diversos enfoques podem ser empregados para compreender a variada gama de funções desempenhadas pelo som em um filme.

Considerando essas possibilidades, esta pesquisa destacou alguns exemplos que ocorrem nas cenas, tanto dentro quanto fora de quadro. O objetivo foi analisar as interações e relações simbólicas entre os sons e as imagens do filme *Roma*, buscando identificar a construção simbólica do discurso sonoro e interpretar a articulação do som e do silêncio nesta narrativa.

À medida que a memória visual e auditiva se enriquece com novos elementos, outras interpretações emergem, destacando a necessidade de uma análise adaptada. É fato reconhecer que cada obra cinematográfica possui características distintas que exigem uma abordagem específica, respeitando a sua singular estrutura discursiva.

Nesse contexto, esta pesquisa foi desenvolvida com o propósito de construir uma estratégia para interpretar e analisar o discurso em *Roma*, já que são produzidos múltiplos sentidos entre elementos representados e reais, gerando uma relação de semelhança ao longo do filme. O uso dessas associações, em parte, atribui características simbólicas aos termos figurados, que representam algo além de seu sentido literal.

Para compreender essa relação comparativa por meio da simbologia, recorreu-se à Semiótica, ciência dedicada ao estudo dos signos e que possui um sistema lógico com regras e representações próprias, auxiliando na identificação dos significados gerados. As ideias de Charles Sanders Peirce, um dos principais pensadores da Semiótica moderna, serviram como base para a descrição e compreensão das teorias que fundamentaram a construção desses signos.

Santaella (2005a, p. 6) destaca que a Semiótica de Peirce serve como um "mapa lógico" para orientar a análise, embora seja crucial fundamentá-la na teoria e prática do processo de signos em questão, como o discurso cinematográfico e musical, entre outras contextualizações. Essa abordagem se revela essencial, uma vez que a Semiótica de Peirce não é uma ciência aplicada a problemas práticos ou específicos. Portanto, para explicar fenômenos perceptivos, como uma análise fílmica, este estudo se entrelaça, além da Semiótica, com teorias de Cinema e Música, fundamentalmente.

A revisão de literatura sobre as bases teóricas da Semiótica e a geração de sentido do som no cinema foi elaborada por intermédio de bibliografia especializada, com o intuito de familiarizar o leitor com a percepção e a interpretação sonora. A primeira se concentra na investigação dos processos de signos, significados e na lógica da representação; enquanto a segunda mostra a aplicação prática por meio da integração com outras disciplinas (Cinema e Música).

Portanto, este estudo analisa o filme através de uma lente que integra o contexto histórico, político e cultural, bem como os aspectos técnicos da produção e as perspectivas pessoais do diretor, utilizando fontes diversificadas, como jornais e revistas, para desvendar os significados implícitos e explícitos da obra.

Visando a uma melhor organização do conteúdo, este trabalho foi dividido da seguinte forma: o Capítulo 1 apresenta uma breve biografia de Cuarón e comenta suas principais obras. Também menciona a atuação de alguns profissionais da equipe de áudio e descreve as tecnologias empregadas na execução do projeto sonoro do filme.

O Capítulo 2 aborda as bases teóricas da Semiótica, objetivando mostrar os vários *status* que um signo pode ter, entendendo como eles funcionam e como são interpretados. Além disso, apresenta-se uma explicação de como as técnicas sonoras e as escolhas estilísticas aplicadas ao Cinema se relacionam com a Semiótica peirceana e contribuem para a construção do significado.

No Capítulo 3, a partir da identificação de alguns signos presentes no filme *Roma*, realizou-se uma contextualização necessária para que os signos ganhassem outros níveis. O objetivo aqui é conferir uma interpretação extra narrativa a determinados elementos do filme. Além da análise dos elementos sonoros, foi incluída a análise das imagens, uma vez que existe uma relação dialética entre o simbolismo sonoro e o visual, apresentando fatos e circunstâncias de maneira mais detalhada.

Por fim, no Capítulo 4, empreendeu-se uma análise simbólica da trilha de áudio em *Roma* nos seus três componentes: diálogos, efeitos sonoros e músicas. Para cada um desses componentes, após uma breve introdução sobre o assunto, são identificados e analisados alguns símbolos considerados fundamentais para este estudo.

Assim, a pesquisa foi estruturada de modo a permitir uma progressão lógica para desvendar as camadas de significado e os temas subjacentes no Cinema, potencialmente servindo como referência para análises Semióticas do som em filmes variados. É importante notar que o estudo examina momentos-chave de *Roma*, desvendando aspectos essenciais da narrativa. Para preservar a percepção própria de cada um, recomenda-se que os leitores assistam ao filme antes de prosseguir com a leitura deste trabalho.



## 2 CONTEXTO DA PRODUÇÃO

Para analisar a simbologia do som de um filme tão pessoal como *Roma*, é preciso compreender os fundamentos que orientaram a criação da narrativa. Esse entendimento abrange os elementos pessoais, como a vida e as principais obras do diretor responsável por sua idealização, a equipe encarregada do projeto e execução do áudio do filme, bem como as tecnologias de som implementadas durante a criação.

### 2.1 Breve biografia de Alfonso Cuarón

Alfonso Cuarón Orozco é um renomado diretor, roteirista e produtor de cinema, nascido em 28 de novembro de 1961, na Cidade do México. Ele construiu uma reputação sólida devido ao seu estilo narrativo fluido, que se destaca em uma ampla variedade de gêneros cinematográficos (Britannica, 2023).

Alfonso é um dos quatro filhos de Alfredo Cuarón, um médico, e Cristina Orozco, uma bioquímica farmacêutica. Muito próximo de sua babá, Liboria Rodríguez, ele desfrutou de uma educação confortável de classe média até o divórcio de seus pais, no início dos anos 1970 (Biography, 2022).

Cuarón iniciou sua jornada no mundo do cinema estudando no renomado Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, instituição afiliada à Universidade Nacional Autônoma do México. Foi nessa escola que Cuarón conheceu seu futuro colaborador, Emmanuel Lubezki. No entanto, o percurso acadêmico de Cuarón sofreu um desvio quando ele foi expulso por conta de um projeto de classe que deveria ter sido concebido em idioma espanhol, em vez de inglês, o que ocasionou na insatisfação de seus instrutores (Biography, 2022; Britannica, 2023).

Os primeiros passos do cineasta na indústria audiovisual ocorreram na televisão mexicana, onde trabalhou como técnico. Essa experiência foi útil para a sua ascensão, levando-o, primeiro, à direção de programas televisivos e, posteriormente, à direção de filmes (Britannica, 2023).

Seu primeiro longa-metragem foi *Amor em Tempo de Histeria (Sólo Con Tu Pareja*, México, 1991), que alcançou grande sucesso no México e atraiu a atenção de produtores norte-americanos. Logo em seguida, rodou: *A Princesinha (A Little Princess*, EUA, 1995), *Grandes Esperanças (Great Expectations*, EUA, 1998), *E Sua Mãe Também (Y Tu Mamá También*, México, 2001). Este último lhe rendeu indicações a prêmios de melhor filme estrangeiro e roteiro original, o qual co-escreveu com seu irmão, Carlos Cuarón. Nesse período, Alfonso e seus compatriotas, Guillermo del Toro e Alejandro González Iñárritu, foram reconhecidos como representantes de uma nova geração de cineastas mexicanos (Britannica, 2023).

Posteriormente, Cuarón foi convidado para dirigir o terceiro filme da série escrita por J. K. Rowling, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, EUA/Reino Unido, 2004). Filmou também *Filhos da Esperança (Children of Men*, EUA/Reino Unido/Japão, 2006), que lhe rendeu alguns prêmios pelo mundo e críticas favoráveis ao roteiro adaptado e à edição. Em 2013, dirigiu e co-escreveu *Gravidade (Gravity*, EUA/Reino Unido, 2013), (Biography, 2022; Britannica, 2023). Seu último filme até o momento foi *Roma (Roma*, México, 2018), outra produção bastante premiada internacionalmente.

Em 2004, fundou a própria produtora, a Esperanto Filmoj. Ao longo de sua carreira, se dedicou à produção de outras obras, inclusive, dirigindo e escrevendo séries de TV, como *Fallen Angels* (1993) e *Disclaimer* (com lançamento previsto para 2024).

## 2.2 Equipe de áudio

A construção do filme *Roma* envolveu uma equipe técnica de áudio altamente qualificada, encarregada de planejar e executar a sonoridade de acordo com a visão pessoal do diretor. Todos os sons presentes no filme são diégéticos, ou seja, fazem parte daquele mundo ficcional, materializados por meio da exploração de alguns elementos, como som ambiente, diálogos, efeitos sonoros relacionados à movimentação dos personagens e a música ouvida pelos personagens. Portanto, o trabalho da equipe de áudio desempenhou um papel fundamental na concretização

da produção, exigindo a colaboração de um grande número de profissionais, conforme detalhado no Anexo B.

É digno de nota que, devido às restrições de espaço e ao enfoque específico desta pesquisa, a ênfase recai sobre o trabalho de alguns profissionais de áudio envolvidos nas áreas de ADR - *Automatic Dialogue Recording* (Gravação Automática de Diálogos) -, som direto, *design* sonoro, música e mixagem. No entanto, é relevante destacar que os mais de 40 profissionais que contribuíram para a execução e o projeto do áudio do filme desempenharam papéis igualmente importantes no resultado.

### **2.2.1 ADR (Automatic Dialogue Recording ou Automated Dialogue Replacement)**

Para Sonnenschein (2001), o ADR é um processo de substituição automatizada de diálogo, isto é, os diálogos são regravados ou substituídos durante a filmagem original. Essa dublagem é feita quando o som original da filmagem não está adequado, devido a problemas técnicos, ruídos ou outras razões. A utilização do ADR permite a melhora da qualidade do som, a liberdade criativa na mixagem e garante uma sincronização mais precisa entre os movimentos faciais dos personagens e as palavras que são ouvidas.

O supervisor de Diálogo e ADR no filme *Roma* foi Carlos Honc, profissional que já colaborou em mais de 40 produções cinematográficas, dentre elas, *Cidade de Deus* (Brasil, de Fernando Meirelles e Kátia Lund, 2002). Conforme mencionado em Dolby (2019), houve muitas sessões de ADR na produção do filme, algumas delas destinadas a fornecer sons de *background* para as gravações ambientadas nas cenas na recepção do hospital ou na saída do cinema.

### **2.2.2 Som direto**

Em relação ao papel do responsável pelo som direto, Abbate (2015) ressalta a importância estratégica deste profissional técnico, pois ele realiza uma análise detalhada dos projetos de filmagem, tomando medidas para situações planejadas, como a disposição de veículos, a presença de pessoas e o acesso a locais difíceis. Em resumo, sua função é garantir a captura de áudio de alta qualidade durante a filmagem.

O profissional encarregado da área de som direto no filme *Roma* foi José Antonio García, um engenheiro de som mexicano com uma carreira de mais de 40 anos dedicados ao som no cinema. Como colaborador de Cuarón, ele participou de outras produções, como *A Princesinha* (1995) e *E Sua Mãe Também* (2001).

Uma vez que o áudio do filme *Roma* é diegético, como anteriormente destacado, o som direto, com o ADR, assume uma importância singular no resultado, porque ambos foram bastante utilizados. Conforme esclarecido por José García, em entrevista à Dolby (2019), o volume de informações associado à produção de som para esse filme atingiu um patamar extraordinário. Dentro do contexto profissional de García, enquanto um filme padrão normalmente gera entre 130 e 150 gigabytes de dados, a produção de *Roma* demandou aproximadamente 500 gigabytes. Esse valor representa um marco significativo, evidenciando a complexidade e a riqueza do material sonoro envolvido na realização desse incrível trabalho cinematográfico.

José García relata ainda que algumas cenas demandaram um cuidado especial, como por exemplo, a da revolta estudantil, resultando em vários microfones espalhados por todo o lugar com *wild tracks*<sup>1</sup> e engenheiros de som adicionais entre a multidão. Além disso, a casa onde foi filmado *Roma* foi reconstruída, ou seja, não era um ambiente controlado acusticamente. Essa limitação exigiu bastante maestria da equipe de som, já que a Cidade do México foi mencionada em uma entrevista como uma localidade muito ruidosa. Por isso, a equipe precisou gravar os sons dos movimentos dos personagens e dos objetos da casa durante altas horas da noite, conforme mencionado em Dolby (2019).

Outra observação interessante é que José Garcia precisou fazer uma estimativa de que os aviões sobrevoavam a cada 5 minutos e, com base neste cálculo, ele

---

<sup>1</sup> *Wild Track* (traduzido para o português “trilha selvagem”): é uma gravação de diálogo ou efeitos sonoros feita no cenário de um filme, mas sem a câmera ou outros dispositivos ruidosos em funcionamento. Os *wild tracks* são frequentemente usados para obter uma gravação com menos interferências sonoras e que não poderiam ser obtidas de outra forma devido aos dispositivos que produzem ruídos indesejados, mas que precisam estar em operação durante as filmagens (NFSA, 2020).

determinava o tempo restante após a passagem de um avião, permitindo-lhe planejar a gravação do próximo trecho (Dolby, 2019).

### 2.2.3 Músicas

As músicas incluídas no filme *Roma* foram, em parte, resultado de uma curadoria feita pela supervisora de música Lynn Fainchtein, profissional com mais de 100 produções em seu currículo. Como Lynn revela em entrevista, ela e Cuarón passaram horas escolhendo as músicas. Esse processo envolveu a exploração de suas memórias, já que também é mexicana (Dolby, 2019).

De acordo com Lynn, cada música foi cuidadosamente integrada à narrativa, tornando-se parte orgânica das cenas: "Quando uma música toca, você também ouve a identificação da estação de rádio, um locutor e um comercial, porque faz parte da experiência" (Cantor-Navas, 2018, tradução nossa).<sup>2</sup> Em outras palavras, a música está integrada ao ambiente cultural da época, sendo a sua popularidade um fator determinante para a escolha de algumas faixas, aliada à presença regular nas programações das estações de rádios mexicanas que representam o mundo ficcional do filme *Roma* (Cantor-Navas, 2018).

### 2.2.4 Edição e mixagem de som

O editor de som inicia o processo de organização do áudio, que envolve a divisão dos elementos sonoros em várias faixas distintas, cada uma destinada a um propósito específico, como diálogos, efeitos sonoros, música e assim por diante. Essa divisão facilita o trabalho do mixador (ou *mixer*), responsável por ajustar os níveis de volume, equalização e posicionamento espacial de cada elemento sonoro (Ascher; Pincus, 2012).

Sergio Díaz, um experiente editor e *designer* de som, acumulou uma extensa carreira com mais de 90 produções em seu currículo. Além de sua colaboração com outros renomados diretores mexicanos, como Guillermo del Toro e Alejandro Iñárritu, Díaz

---

<sup>2</sup> No original: When a song comes on you also hear a radio station ID, and you hear an announcer and you hear a commercial because it's part of the experience.

desempenhou um papel importante no filme *Roma*, no qual atuou como responsável pelo *design* de som e supervisão da edição de som.

Em entrevista, Díaz compartilhou percepções sobre o desafio de recriar a sonoridade de uma época passada. Ele explicou que, dada a predominância dos sons industriais na atualidade e a escassez de sons naturais semelhantes aos da época retratada em *Roma*, foi necessário reunir elementos sonoros separados para permitir uma manipulação mais ampla e, assim, estimular a liberdade criativa. Em uma das experiências reveladas para reconstruir essa realidade sonora, por exemplo, a equipe viajou até cidades andinas para registrar sons da natureza, incluindo o canto de pássaros, como os sons de uma determinada espécie de pardal (Cine [...], 2018).

Para o canal Cine (2018), Diaz destacou os desafios enfrentados na recriação de sons específicos do filme. Um exemplo foi a representação dos sons da escada externa a casa, a qual Cleo sobe em algumas cenas. Essa tarefa envolveu a simulação de uma estrutura sonora complexa, que variava de imponente (devido ao tamanho da escada) a delicada (devido à sutileza dos passos da empregada).

Outra lembrança marcante para Díaz foi a cena de quando Cleo sai do cinema e se depara com uma cacofonia de vozes dos vendedores. Sérgio explicou que todas essas vozes foram originalmente gravadas usando a técnica ADR para permitir um controle mais preciso e uma manipulação mais refinada desses elementos sonoros (Cine [...], 2018).

Craig Henighan desempenhou um papel essencial no filme *Roma*. Ele é um experiente mixador de regravação, com um currículo que inclui mais de 140 produções e colaborações em filmes e séries de grande sucesso, como obras do diretor Darren Aronofsky e a popular série *Stranger Things* (2016). Em entrevista, Henighan explicou que adotou uma determinada abordagem para criar uma experiência sonora tridimensional em *Roma*. Em um esforço para proporcionar uma percepção imersiva, ele mixou todos os sons ambientes e diálogos de modo que acompanhassem os movimentos de câmera, criando uma sensação de profundidade sonora. Porém, essa técnica não se limitou ao controle de som panorâmico e envolveu um controle cuidadoso do volume e da equalização (Dolby, 2019).

Outro grande *designer* de som e mixador de regravação que atuou em *Roma* foi Skip Lievsay, que colaborou em outros filmes de Cuarón, como *E Sua Mãe Também* e *Gravidade*. Ele tem mais de 200 filmes no currículo, sendo um grande colaborador dos diretores Ethan Coen e Joel Coen. Vale lembrar que o filme *Gravidade* foi o primeiro filme de Cuarón a usar o sistema Dolby Atmos<sup>3</sup>. Sobre isso, Skip revelou que, embora *Gravidade* tenha envolvido experimentos criativos, *Roma* levou a busca pela inovação ainda mais longe.

Em entrevista, o gerente da Dolby, Glenn Kiser, disse que algumas regras foram quebradas, como aquele princípio de que, em uma sala de cinema, os diálogos dos filmes deveriam sempre ser reproduzidos nas caixas de som localizadas atrás da tela e não nas caixas de som posicionadas ao redor. Sobre essa questão, Skip enfatizou que essa ideia não partiu dele, porque foi uma situação que Cuarón criou para que a equipe de som a desenvolvesse. O que ele e a equipe estavam tentando alcançar era a sensação de que o espectador fosse um observador. O público vê o que a câmera capta, então, seria gerado um ponto de vista voyeurista da ação (Dolby, 2019).

Na mesma entrevista para Dolby (2019), Skip compartilhou uma observação técnica interessante sobre a captura de áudio nas cenas, especialmente dentro da casa. Ele explicou que os microfones *boom*<sup>4</sup> e os microfones fixos, embora proporcionassem sons mais naturais, muitas vezes apresentavam problemas, como captura de ruídos excessivos ou de som com volume insuficiente, resultando em reverberações indesejadas. A solução mais eficaz encontrada foi a combinação de microfones de lapela, usados por cada membro do elenco, visando obter um som mais intimista, com microfones *boom* para capturar um som mais amplo do ambiente.

Além disso, a equipe de som enfrentou um desafio inusitado durante a produção de *Roma*: trabalhar sem o roteiro. Para alguns, isso representou um ponto a ser superado

---

<sup>3</sup> Este sistema será explicado um pouco adiante na dissertação.

<sup>4</sup> O termo *boom* nesta citação se refere a um conjunto que inclui um microfone direcional, uma vara extensível, podendo ter ainda protetores de vento e um suporte antichoque. Esse conjunto é conectado a um gravador de áudio e monitorado por meio de fones de ouvido, permitindo que o operador de *boom* direcione o microfone à fonte sonora.

pela própria imaginação e experiência profissional, além da confiança no direcionamento dado pelo diretor (Dolby, 2019).

## 2.3 Tecnologias de som

As tecnologias de som englobam um conjunto diversificado de técnicas e métodos específicos relacionados ao áudio, abrangendo desde as fases de produção, gravação, reprodução até a manipulação e o processamento do som. Na indústria cinematográfica, uma ampla gama de tecnologias de som é empregada. A seguir, destacam-se algumas dessas ferramentas utilizadas no filme *Roma*.

### 2.3.1 Dolby Atmos

O Dolby Atmos é um conjunto de soluções de áudio imersivo, que se tornou amplamente utilizado na criação de conteúdo para cinema, *games*, música, televisão e *streaming*. Ele foi originalmente introduzido no cinema e, posteriormente, adotado por outras áreas que exploram o áudio, como dispositivos de reprodução de consumo, fones de ouvido, caixas de som, celulares, *notebooks* e televisões.

Essa solução foi desenvolvida pela empresa Dolby Laboratories (ou Dolby Labs), companhia que, desde 1965, se especializa em produtos que auxiliam no aprimoramento da qualidade de áudio. A marca é associada à redução de ruído e som de cinema e oferece uma variedade de opções tecnológicas para aprimorar a exibição de imagens.

Conforme a documentação técnica da Dolby (2021), o Dolby Atmos foi inicialmente implementado no filme *Valente (Brave)*, EUA, 2012, de Mark Andrews e Brenda Chapman), da Pixar, e trouxe uma mudança significativa na forma como o áudio é criado e entregue no cinema. Essa tecnologia permite que cineastas envolvam os espectadores em uma experiência sonora mais imersiva, proporcionando-lhes a percepção de uma paisagem sonora tridimensional.



Além do cinema, o Dolby Atmos se tornou uma parte importante da experiência de entretenimento em casa, viabilizando aos criadores de conteúdo levar esta tecnologia para a sala de estar dos espectadores. Muitos serviços de conteúdo e estúdios adotaram o Dolby Atmos em filmes e séries. Essa solução resultou na instalação desse sistema em várias salas de mixagem e na colaboração de milhares de profissionais criativos em todo o mundo para atender à crescente demanda por áudio de alta qualidade e imersivo (Dolby [...], 2021). Diferentemente dos sistemas anteriores, que se concentravam na reprodução do som em um plano horizontal, o Dolby Atmos, como visto no filme *Roma*, eleva a experiência sonora ao incluir a percepção do som em um plano vertical.<sup>5</sup>

Outra distinção fundamental entre o som *surround* convencional e o Dolby Atmos reside na abordagem de "mixagem baseada em canais" versus "mixagem baseada em objetos" <sup>6</sup> (Dolby [...], 2021). Explicando de maneira mais detalhada, no âmbito da mixagem de som *surround* tradicional, os elementos de áudio são alocados para serem reproduzidos por meio de canais específicos, como os alto-falantes da tela frontal, os alto-falantes traseiros ou, em sistemas 7.1, os alto-falantes laterais.

O Dolby Atmos oferece uma abordagem pioneira, permitindo que o mixador trate qualquer elemento sonoro, seja um efeito especial, uma voz ou um componente musical, como um objeto que pode ser posicionado ou movido em qualquer ponto dentro do espaço tridimensional da sala, sem a necessidade de atribuí-lo a um alto-falante específico.

A mixagem com o Dolby Atmos é feita por meio da movimentação de objetos sonoros, como visto pelo Dolby Atmos Renderer, (canto inferior direito, Figura 1). Por intermédio

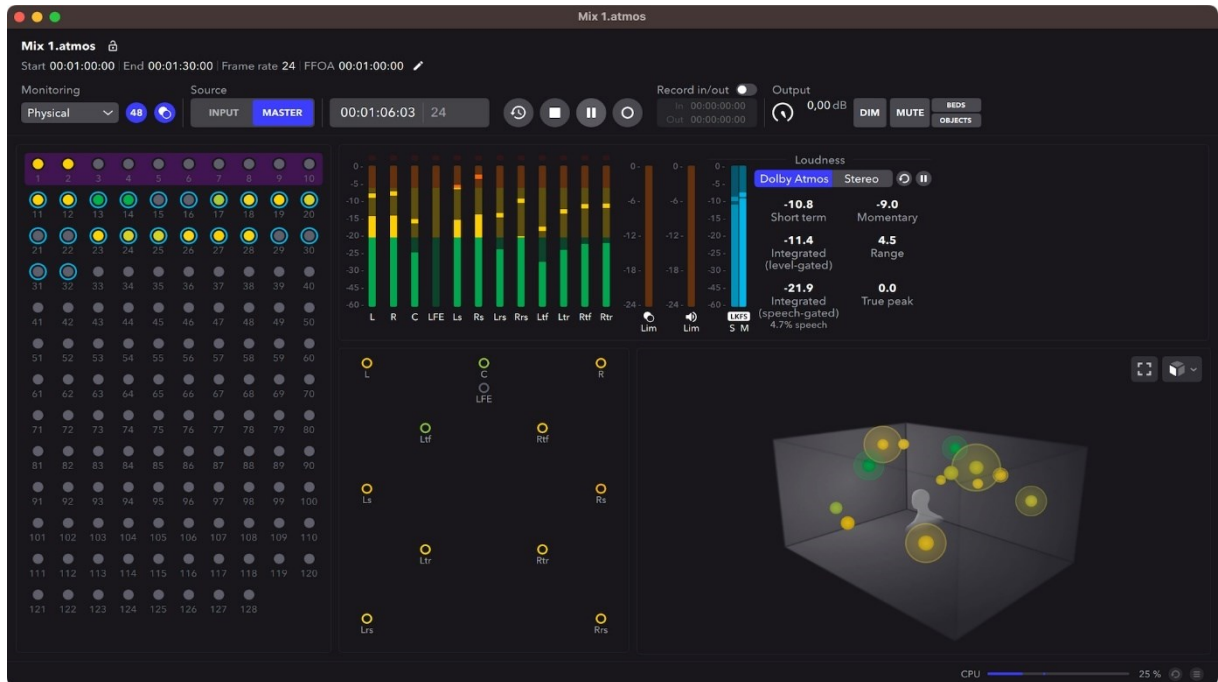
---

<sup>5</sup> A percepção do som em um plano vertical é conseguida com a instalação de caixas de som no teto, até agora uma exclusividade do sistema Atmos. Ela é evocada no ambiente doméstico com barras sonoras voltadas para o teto, para que o som seja rebatido e volte para a pessoa que assiste ao filme.

<sup>6</sup> A designação de "objeto sonoro" foi originalmente empregada por Pierre Schaeffer. Segundo esse teórico musical e compositor francês, um objeto sonoro é uma entidade acústica reconhecível em uma situação específica. Esses objetos sonoros, também denominados materiais ou fontes sonoras, apresentam características identificáveis, passíveis de serem analisadas e descritas (Schaeffer, 2003). Exemplos de objetos sonoros extraídos do filme *Roma* incluem as vozes de cada personagem, o canto dos pássaros, o som das ondas do mar, a chuva etc.

do sistema da Dolby, é possível controlar o tamanho e a posição do objeto, obtendo uma gama maior de efeitos de contraste.

Figura 1 - A representação em 3D do espaço sonoro no Dolby Atmos Renderer



Fonte: Disponível em: <<https://professional.dolby.com/product/dolby-atmos-content-creation/dolby-atmos-renderer/#gref>>.

A capacidade de mover esses objetos no ambiente tridimensional por meio de um controle de panorâmica, em vez de vinculá-los a canais de alto-falante específicos, tem um impacto significativo na criação de um espaço 3D que preenche os lados, as alturas e a parte traseira da sala. Mesmo quando não há necessidade de direcionar sons para os canais superiores, o Dolby Atmos oferece uma maior profundidade, ampliando o espectro sonoro por meio de um espaçamento harmonioso e natural entre os alto-falantes (Dolby [...], 2021).

Adicionalmente, o Dolby Atmos oferece uma ampla flexibilidade aos mixadores, permitindo a utilização de uma variedade de formatos de saída de áudio, que vão desde configurações simples, como 3.1.2, até *layouts* mais avançados, como 24.1.10, adequando-se a diversas necessidades profissionais.

Desse modo, dentro de uma produção cinematográfica, como *Roma*, a tecnologia Dolby Atmos estava presente na pós-produção, principalmente na mixagem, e na exibição do filme. Além disso, algumas salas de cinema e serviços de *streaming* incluíram essa tecnologia em seus espaços ou plataformas, bem como dispositivos eletrônicos de reprodução de áudio, como celulares, televisões, caixas de som, fones de ouvidos e outros.

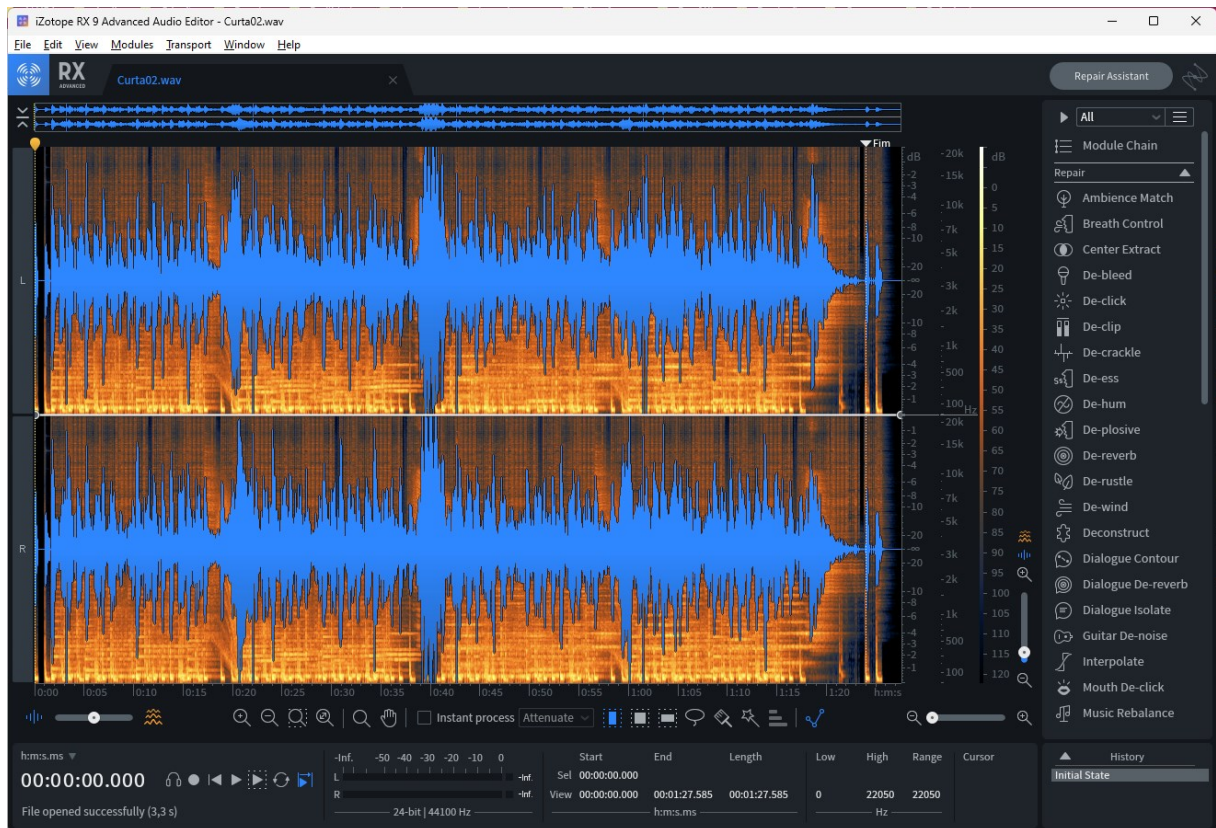
Mais um ponto a ser considerado, o Dolby Atmos é uma ferramenta projetada para permitir que os criadores de conteúdo contem suas histórias da maneira que desejam, sem ser limitada a um gênero ou método específico de uso. A ferramenta, por sua vez, não se destina apenas aos proprietários de dispositivos Dolby Atmos, pois oferece uma experiência aprimorada para todos os consumidores, independentemente do dispositivo de reprodução que eles utilizam (Dolby [...], 2021).

### **2.3.2 Izotope RX**

Outra tecnologia usada em *Roma* foi o RX da empresa Izotope. Fundada em 2001, a proposta é oferecer as melhores ferramentas para processamento de áudio, que incluem *softwares*, *plug-ins*, *hardware* e aplicativos móveis. Em 2023, a Izotope foi adquirida pela Native Instruments, outra grande empresa no ramo de tecnologia de áudio.

A marca desenvolveu o RX, um conjunto de soluções para recuperação de áudio, usado pelos principais engenheiros de pós-produção. Essa ferramenta possui uma interface intuitiva, com várias funcionalidades baseadas em aprendizado de máquina (conforme Figura 2). Desde seu lançamento, ela vem ganhando destaque no mercado entre os profissionais de áudio pela sua versatilidade de uso e qualidade na entrega (Izotope, 2001).

Figura 2 - Interface do RX 9 da Izotope



Fonte: Captura de tela do aplicativo RX9 (2023).

Sobre o processo de gravação do ADR no filme *Roma*, em entrevista para Godowsky (2019), Carlos Honc fala sobre os desafios enfrentados durante a execução de planos gerais. Um deles foi a falta de consistência nas tomadas de cada cena, devido à ausência de um roteiro. Isso exigiu a improvisação dos atores, que resultou em tomadas únicas, sem alternativas utilizáveis. Aliado a movimentos de câmera lentos durante essas tomadas gerais, com a ação constantemente entrando e saindo de quadro, essa situação apresentou outro desafio significativo:

Cuarón queria rastrear continuamente o som da fonte. O problema que surgiria é que o som do local às vezes tinha um ambiente de fundo perceptível e quando o diálogo era panorâmico, o ambiente em movimento distraía. Como a maior parte do elenco não tinha treinamento profissional, não sabíamos o quanto de ADR conseguiríamos realizar, então tive que limpar o diálogo de produção o melhor que pude. É aí que o RX Dialogue Isolate foi realmente útil, sem ele teríamos que confiar muito mais no ADR (Godowsky, 2019, tradução nossa).<sup>7</sup>

<sup>7</sup> No original: Cuarón wanted to track the sound of the source continuously. The problem that would arise is that location sound had a noticeable background ambiance at times and when the dialogue was panned the moving ambiance was distracting. As most of the cast was not professionally-trained we

O RX Dialogue Isolate, de acordo com Izotope (2001), é uma das funcionalidades do RX e, basicamente, ele separa o diálogo do ruído de fundo não estacionário, como multidões, passos, trânsito ou outro ruído com características variáveis. Dessa forma, o material é separado em dois sinais distintos (diálogo e ruído), sendo possível realizar ajustes independentes, por meio dos controles de ganho e de nível de ruído.

Diante desses instrumentos tecnológicos, incluindo o áudio imersivo e os *softwares* baseados em aprendizado de máquina, é possível afirmar que essas ferramentas estão transformando a indústria cinematográfica em múltiplos aspectos: desde a concepção do projeto, a projeção, até a narrativa. Estas mudanças proporcionam uma experiência sonora mais rica, assegurando que o cinema permaneça uma arte em constante renovação. Nessa mesma direção, outras contribuições das tecnologias de som para a narrativa de *Roma* serão destacadas ao longo desta pesquisa.

---

didn't know how much ADR we were going to be able to pull off, so I had to clean production dialogue the best I could. That is where RX Dialogue Isolate was truly useful, without it we would have to rely much more on ADR.

### 3 A SEMIÓTICA NO CINEMA

Os signos permeiam todas as facetas da comunicação humana, manifestando-se na linguagem oral, escrita, imagens, gestos, sons e até mesmo nos objetos do nosso cotidiano. Assim, surge a necessidade premente de compreender seu funcionamento e sua utilização na comunicação, impulsionando o surgimento de um campo de estudo dedicado: a Semiótica.

#### 3.1 Bases teóricas da Semiótica

A palavra “semiótica” vem do grego *semeion* e quer dizer “signo”. A Semiótica é a ciência dos signos, da significação e da cultura (Santaella, 2005b). No desenvolvimento dessa ciência, alguns teóricos se destacaram, como Charles Sanders Peirce (1839-1914), linguista americano, considerado um dos principais teóricos da área.

O estudo dos signos e dos processos de significação buscam compreender como estes processos de interpretação dos signos ocorrem. Logo, o signo, para Peirce (1995), é algo que representa alguma coisa para alguém. Santaella (2005) exemplifica que o signo pode ser qualquer coisa: uma palavra, uma frase, um livro, um som, um filme, uma música, uma ideia, um sonho etc.

Para Lúcia Santaella (2005a), a Semiótica peirceana se alicerça na fenomenologia, que investiga os modos como se aprende qualquer coisa que se apresenta à mente. Sua função é estudar ideias, valores e normas, apresentando as categorias formais e universais dos modos como os fenômenos são incorporados pela mente.

Segundo Peirce (1995), a fenomenologia possui três elementos formais:

- **Primeiridade:** tudo que se apresenta de forma imediata e superficial à nossa percepção (qualidade de sentimento, emoção);
- **Secundidade:** quando o que se percebe é compreendido (ações e reações);
- **Terceiridade:** é quando se conecta a representação a uma experiência de vida (mediação, discursos e pensamentos abstratos).

A partir dessas classes formais, cada signo é investigado. Para Peirce (1995) e Santaella (2005a), um signo pode ser analisado:

- em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar;
- na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa; e
- nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários, (Santaella, 2005a, p.12 e 114).

Em uma definição mais detalhada, Santaella (2005a, p. 8) explana que “o signo é qualquer coisa de qualquer espécie, que representa uma outra coisa” (objeto do signo) e que produz uma interpretação (interpretante do signo). Para exemplificar, considere um filme que conta a relação entre uma empregada e uma família. Ele é, em si, um signo, no qual o objeto é a relação retratada, e os efeitos interpretativos que este filme causará em seus espectadores é o interpretante do signo.

Por conseguinte, conforme o exemplo citado anteriormente, a Semiótica peirceana divide o signo em três teorias: “a significação, a da objetivação e a da interpretação” (Figura 3). Dentro do processo representativo, o que define o signo, o objeto e o interpretante é a ordem lógica que cada elemento pode ocupar nesse sistema (Santaella, 2005a, p. 8-9).

A partir dessa compreensão, adentrou-se na análise dos diversos tipos que um signo pode assumir na perspectiva da Semiótica de Peirce. Como esquematizado, a Figura 3, a seguir, apresenta uma síntese desses níveis. Na coluna à esquerda, estão destacadas as categorias fenomenológicas em que o signo pode ser classificado. Nas colunas subsequentes, à direita, são delineados os distintos tipos de signos, caracterizados por sua relação com aquilo a que o signo se refere (objeto, signo e interpretante).

Figura 3 - Divisão dos signos proposta por Peirce

DIVISÃO DOS SIGNOS			
CATEGORIA	O signo em relação a si mesmo	O signo em relação ao objeto	O signo em relação ao interpretante
PRIMEIRIDADE	Qualisigno	Ícone	Rema
SECUNDIDADE	Sinsigno	Índice	Dicente
TERCEIRIDADE	Legisigno	Símbolo	Argumento

Fonte: Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13975/13975\\_9.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13975/13975_9.PDF)>.

Peirce (1995) afirma que um signo **pode ser atribuído ao seu objeto** de três maneiras:

- **O ícone:** existe uma relação de semelhança ou analogia (sensorial ou emotiva) entre a representação do objeto (signo) e o objeto em si. Por exemplo, quando uma casa é retratada em um filme e se assemelha visualmente a uma casa específica da realidade, ocorre uma correspondência visual entre o objeto representado e a imagem. Essa interpretação não depende de convenções sociais ou culturais para transmitir esse conceito, pois houve uma analogia entre a representação e o objeto representado (Primeiridade).
- **O índice:** remete a ideia de "indício", isto é, uma parte representada de um todo. Existe uma relação direta e causal entre a representação do objeto e o próprio objeto. Por exemplo, no filme *Roma*, por várias vezes, ouvem-se os sons de um avião atravessando os céus, dentro e fora de campo. Somente o som do avião (sem a aeronave em visão) é um índice, indicando o avião por meio de algum tipo de conexão (Secundidade).
- **O símbolo:** é uma representação que se apoia em convenções culturais e sociais, ou seja, o significado do símbolo é estabelecido coletivamente. Por exemplo, quando uma pessoa, que desconhece o âmbito político pelo qual passava o México em 1971, assiste ao filme *Roma* e se depara com a cena da



manifestação estudantil. Essa imagem pode se tornar uma mera representação de um movimento estudantil (um ícone). No entanto, quando essa pessoa adquire conhecimento sobre a conjuntura política da época, que deu origem a um conflito específico, essa representação pode evoluir para o *status* de símbolo, caso a manifestação seja entendida como uma representação de resistência contra a opressão política. Ou ainda, esse signo pode ser um índice, uma vez que existe uma referencialidade, indicando um acontecimento (Terceiridade).

Lúcia Santaella (2005b) explica que as categorias mais complexas da fenomenologia abrangem as anteriores de forma hierárquica. Ou seja, a terceiridade engloba tanto a primeiridade quanto a secundidade, como no exemplo anterior, no conceito de símbolo. Por sua vez, a secundidade inclui a primeiridade. Desse modo, a autora argumenta que, para um signo ser considerado um símbolo, não deve deixar de possuir as características de um índice e um ícone ao mesmo tempo. Adicionalmente, é importante destacar que o significado de um símbolo não é fixo. Ele pode mudar com o tempo ou, ainda, apresentar várias interpretações por diferentes pessoas.

Dando continuidade à leitura da Figura 3, um signo também **pode se relacionar ao próprio signo**, como Santaella (2005) expõe:

- **Quali-signo:** quando o signo se apresenta por meio de suas qualidades. Exemplo: o som agudo de um apito, pois sua sensação é uma experiência puramente sensorial;
- **Sin-signo:** o termo “sin” vem de singular, ou seja, uma mensagem que existe no momento presente e percebida dentro de seu contexto. Exemplo: um reflexo involuntário (como o movimento das pupilas em resposta à luz) é um sin-signo, não intencional e automático;
- **Legi-signo:** o termo “legi” vem de lei, ou seja, um signo que segue concordâncias ou convenções de maneira ampla sobre o que e como ele representa. Exemplo: o som da sirene de uma ambulância é interpretado segundo uma convenção, que estabelece como esse som representa e sobre o que ele se relaciona.

Por fim, Santaella (2005a) afirma que um signo **pode se relacionar ao interpretante** das seguintes formas:

- 1 **Rema:** “Um signo é um rema para o seu interpretante quando for um signo de possibilidade qualitativa.” (Santaella, 2005a, p. 26). Ou seja, produzirá uma mera impressão. E só é possível produzir interpretantes remáticos diante de quali-signos icônicos. Exemplo: o sinal de trânsito indicando uma curva à frente evoca a possibilidade de perigo iminente ao observador.
- 2 **Dicente:** é um signo que representa um objeto de real existência, ou seja, o dicente é um interpretante de signo indicial. Exemplo: alguém gritando “Fogo!” é um dicente, comunicando a ação a ser tomada.
- 3 **Argumento:** é um signo de uma lei, ou seja, o interpretante constrói algum tipo de dedução formal de uma conclusão. Exemplo: Todos os homens são mortais. José é um homem. Logo, José é mortal.

Considerando o exposto, percebe-se que a Semiótica de Peirce é uma ciência geral. Isso significa que ela se concentra nas bases teóricas que compreendem os sistemas de signos e significação em diferentes contextos, em vez de se concentrar na aplicação prática desses princípios em áreas específicas. Sendo assim, para compreender essas bases teóricas, é de suma importância analisar como os signos sonoros são empregados na criação de significado.

Por conta disso e com base nessas teorias da Semiótica, esta pesquisa se concentrou na análise dos signos, com um foco especial na investigação dos significados atribuídos a eles. Vale ressaltar que a exemplificação dos tipos de signos ao longo deste tópico deixou claro que a identificação dos *status* dos signos depende, em grande medida, da interpretação por parte daqueles que recebem as informações sobre eles.

Diante desse cenário, os próximos passos envolvem a investigação da manifestação de conceitos da Semiótica, com um enfoque específico no Cinema e na Música para discutir exemplos que ilustram o uso do som na geração de sentido.

### 3.2 Produção de sentido por meio do som

O termo "sentido" possui uma boa variedade de significados e, por esta razão, este trabalho se baseou na Semiótica de Peirce, que, por sua vez, se apoia na fenomenologia. O objetivo inicial é explicar como a fenomenologia sustenta a ideia de que o sentido está relacionado ao conceito de corporeidade, pois o que o corpo sente não é dissociado do significado e da sensação.

O corpo é uma maneira de se expressar, carregado de intenções e capaz de transmitir significados. Essa ideia revela a interconexão entre o corpo, a percepção e os significados na experiência humana. Logo, fenômenos perceptivos são o resultado da fusão sujeito-mundo, visto que “confere significado a estímulos sensoriais a partir da experiência de vida ou da memória.” (Freitas, 2012).

Nesse sentido, a fenomenologia enfatiza os diferentes aspectos da experiência, em que a mente está sempre direcionada a algo. O espectador (ou perceptor), ao se entregar à experiência sensorial assistindo a um filme, tem a sua percepção e emoção influenciadas por elementos audiovisuais, em especial, a ênfase no som. Então, como se articula o significado por meio do som em um filme?

Chion (1999) situa o cinema como um ambiente onde os sons e o silêncio coexistem, fundindo diálogos, efeitos sonoros e música para dar origem a significados<sup>8</sup>. Com base nisso, o som é uma técnica para criar sentido. Portanto, como tal, sofre influências culturais, estilísticas e interpretativas que impactam o público emocionalmente. Em virtude dessa habilidade de controle do som, é possível “estimular um alto nível de participação do público bem como aumentar o suspense.” (Sijll, 2019, p. 124), porque o som possui características perceptuais e o ser humano interpreta estes estímulos.

Bordwell e Thompson (2013) citam três propriedades perceptuais do som: altura, volume e timbre. Porém, no estudo da música, alguns acadêmicos como Henrique (2002), acrescentam outras características sonoras, como a duração. Este aspecto tem uma relevância significativa como parâmetro sonoro, representando o tempo de

---

<sup>8</sup> Vale destacar ainda, que em cada um dos componentes citados, tanto o som quanto o silêncio foram considerados.

emissão de um som. Segundo este autor, a duração física é mensurada por dispositivos como cronômetros e relógios, enquanto a duração psicológica é a sensação subjetiva que o tempo físico provoca em nós, conferindo uma interpretação pessoal e emocional. Por exemplo, uma nota musical pode ser percebida como ruído conforme sua duração<sup>9</sup>. No filme *Roma*, há, constantemente, a presença de um longo som de um avião cortando os céus, seja em campo ou extracampo. Para que esse som fosse percebido de maneira aceitável, foi preciso que o som respeitasse a sua duração natural.

Assim, uma dimensão adicional do som fílmico emerge por meio da perspectiva sonora, que, segundo Bordwell e Thompson (2013), equivale a uma sensação de distância espacial e local, de modo análogo aos indicadores visuais de profundidade e volume que se experimenta com a perspectiva visual. Dessa forma, a perspectiva sonora pode ser sugerida pelo próprio volume do som. Por exemplo, um som de alta intensidade aparenta estar mais próximo, enquanto um som baixo pode ser percebido como distante.

No filme de Cuarón, a intensidade é explorada por intermédio do contraste sonoro, como na cena das personagens Cleo e Teresa dentro da loja de móveis. Inicialmente, o som da manifestação de estudantes é ouvido e, em um determinado momento, funcionários e clientes da loja correm até a janela para presenciar o massacre dos estudantes (Figura 4). Nesse momento, há um rápido aumento do volume, que contribui para a crescente tensão na cena. A trilha de áudio incorpora uma variedade de sons graves, médios e agudos de forma desordenada, culminando em uma confusão auditiva, recurso também utilizado na cena do incêndio na fazenda.

---

<sup>9</sup> Um bom exemplo do uso de um som produzido por um instrumento musical, como ruído, segundo Bordwell e Thompson (2013), são os sons dos violinos na cena do assassinato no banheiro do filme *Psicose* (*Psycho*, EUA, 1960, de Alfred Hitchcock).

Figura 4 - Pessoas veem, da janela, a repressão a uma manifestação



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:34:38).

Os efeitos psicológicos do som são amplamente explorados no cinema. Assim, James Lastra (2000) analisa como a tecnologia sonora desempenhou um papel crucial no desenvolvimento de uma nova configuração da modernidade. Para ele, o som transcende a mera representação da realidade, tornando-se uma ferramenta de comunicação que molda nossas percepções do mundo.

Para ilustrar esse conceito, uma cena especialmente significativa ocorre quando Cleo está executando suas tarefas domésticas em um pequeno quarto, acompanhada pela música do rádio (Figura 5). Nesse momento, a mudança de um plano inteiro para um plano médio traz consigo uma mudança na perspectiva sonora para o espectador do filme. Inicialmente, o som do rádio é suave, com a reprodução sonora equilibrada entre os canais de alto-falante de um sistema simples ou de um bom fone de ouvido. Contudo, ao ocorrer a transição de plano, o som adquire maior intensidade e sua direção de reprodução se concentra à esquerda daqueles que assistem ao filme. Essa abordagem proporciona uma noção espacial da localização do aparelho de rádio em relação à protagonista dentro do quarto<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> A análise dessa cena foi conduzida com auxílio da audição por meio de um dispositivo móvel equipado com a tecnologia Dolby Atmos. É importante salientar que cada tipo de dispositivo possui suas próprias características na reprodução do som, o que significa que o mesmo filme reproduzido em diferentes dispositivos com Dolby Atmos pode resultar em variações na experiência sonora, conforme mencionado em Dolby (2021).

Figura 5 - Mudança de perspectiva do som do rádio com os planos visuais



Fonte: *Roma* (2018) adaptado pela autora, (Fotogramas: 01:28:11 e 01:28:21).

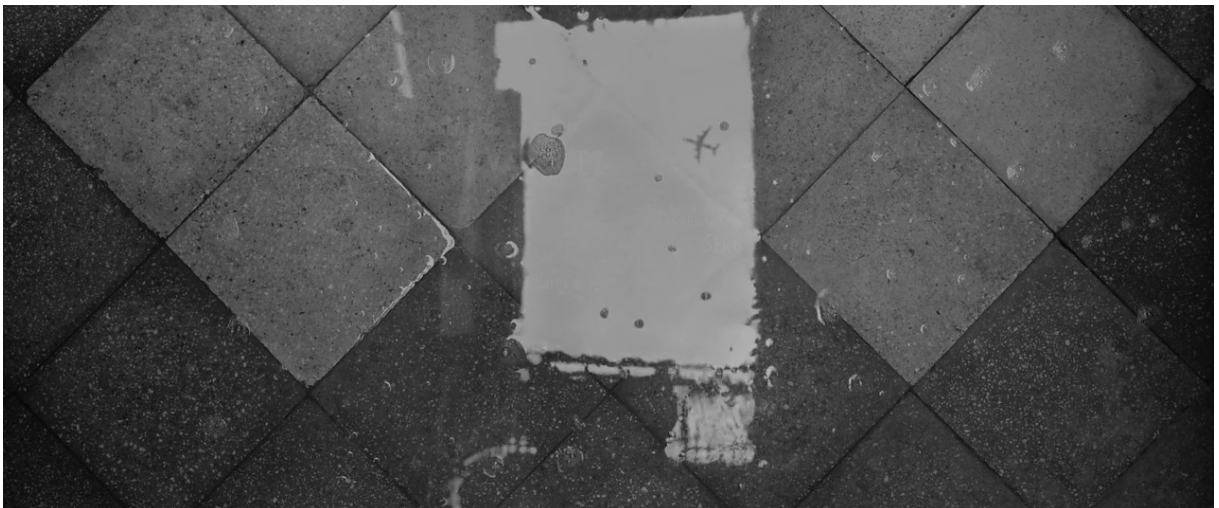
A aplicação sonora destacada anteriormente exemplifica de que maneira a espacialidade contribuiu para a construção da narrativa. Esse efeito se deve às escolhas estilísticas, em conjunto com a tecnologia do som, proporcionando ao público uma experiência mais fidedigna e imersiva.

Todavia, a busca por um som mais fiel vai além de uma representação da realidade. Como Bordwell e Thompson (2013) apontam, a fidelidade é uma questão de expectativa e relaciona-se ao quanto o som se aproxima do nosso entendimento de sua origem. Como eles destacam, por exemplo, o som das armas a laser, em *O Retorno de Jedi* (*Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*, EUA, 1983, de Richard Marquand), pode não corresponder à realidade, mas aceitamos como plausível devido ao contexto da narrativa. Os mesmos autores ainda argumentam que, a fidelidade

sonora pode ser, em alguns casos, intencionalmente manipulada para obter efeitos específicos.

Outro parâmetro do som é o timbre. Quando ouvimos tocar um trompete e um violão, conseguimos distinguir o tipo de instrumento somente por meio de seu som. De acordo com Rodriguez (2006), essa diferenciação acontece devido às características físicas de cada instrumento e da nossa maneira de perceber o som. A construção de uma identidade para aquela fonte sonora recebe o nome de timbre. Em *Roma*, quando o filme se inicia com Cleo lavando as calçadas, percebem-se os sons da água no chão se mover e soar como as ondas do mar. Esse uso do timbre para ressignificar a imagem da água foi uma escolha interessante e criativa (Figura 6).

Figura 6 - Uso criativo do timbre para ressignificar o som da água



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:02:15).

Além disso, o discurso audiovisual possibilita o emprego de recursos que exploram as potencialidades comunicativas por meio da combinação de áudio e visual, independentemente de a informação estar em campo ou não. Um exemplo disso pode ser encontrado em *Roma*, conforme mencionado, nas passagens com a presença de um avião dentro ou fora de campo.

O avião faz sua primeira aparição dentro de campo, mas a maior parte das ocorrências subsequentes é fora dele. Porém, o ouvido aceita essa mudança com naturalidade,

pois, de acordo com Chion (1999), a perspectiva e a curiosidade auditiva do espectador lhe conduz a diversas associações entre o som e sua origem espacial.

A capacidade de discernir a localização de uma fonte sonora desempenha um papel crucial, inclusive para a sobrevivência, permitindo ao humano compreender um estímulo auditivo específico, mesmo quando confrontado por diversos outros estímulos sonoros. Essa habilidade pode se enquadrar na definição de mascaramento, citada por Rodríguez (2006), ou na explicação do “efeito coquetel”, mencionado por Chion (1999)<sup>11</sup>.

O mascaramento ocorre quando um som intenso suprime a percepção de outro som de menor intensidade (Rodríguez, 2006). Por sua vez, o “efeito coquetel” diz respeito à habilidade de direcionar a atenção para um som específico, mesmo em ambientes barulhentos (Chion, 1999).

No filme *Roma*, há uma situação na qual ambas as definições mencionadas podem ser aplicadas simultaneamente, como ocorre na cena da festa na fazenda (Figura 7). A saber, quando uma das empregadas convida Cleo a acompanhá-la até as acomodações dos empregados, ao fundo, podemos ouvir os membros da família dos patrões cantando a música "Corazón de melón" (faixa nº 16 do Anexo A).

Diante desse quadro, a habilidade de destacar sons específicos se aplica tanto ao mascaramento, já que o canto da família dos proprietários fica menos intenso do que a conversa das empregadas, quanto ao “efeito coquetel”, visto que a nossa atenção se concentra no diálogo entre Cleo e a empregada, apesar da música de fundo.

---

<sup>11</sup> As definições formais do "efeito coquetel", como referenciadas por Chion (1999), e do "mascaramento", como citadas por Rodríguez (2006), são atribuídas a outros pesquisadores ao longo do tempo. Embora Chion e Rodríguez sejam mencionados aqui por sua associação desses termos com o cinema, é importante reconhecer que outros acadêmicos contribuíram significativamente para o desenvolvimento desses conceitos na acústica e psicoacústica.



Figura 7 - Cena com mascaramento e efeito coquetel



Fonte: Roma (2018), (Fotograma: 00:58:46).

Como se verifica nesse trecho do filme, as definições previamente aludidas podem ser empregadas em uma mesma cena, o que as difere são nuances de perspectiva. Essas possibilidades ilustram como a escuta pode ser polissêmica, mostrando que a capacidade de interpretação auditiva é tão versátil quanto a interpretação visual.

Ainda analisando essa cena (Figura 7), percebe-se que, quando os personagens estão cantando e se movimentando, a música e as imagens trabalham juntas. Como afirma Kalinak (2010), existe uma relação mútua e, da mesma forma que a música pode ancorar a imagem na especificidade, a imagem pode conferir à música uma referencialidade. Posto isso, emerge uma relação simbiótica entre o audível e o visual, com a música desempenhando um papel múltiplo: criar clima, ajudar a estabelecer atmosfera, auxiliar na caracterização, ajudar a moldar a narrativa, criar uma resposta emocional para o público, unificar a sequência e dar cadência.

Somando a isso, o som desempenha um papel fundamental ao guiar nossa atenção para pontos específicos dentro da narrativa, nos quais se encontram diversos redirecionamentos, como na cena do incêndio na fazenda. Inicialmente, é apresentada ao espectador uma paisagem noturna da floresta com a câmera estática. Mas logo se ouvem os gritos de um homem fora de campo anunciando o incêndio. A partir desse momento, o movimento de câmera passa a ser predominantemente

panorâmico, enquanto a velocidade da narrativa é ditada pela rapidez das falas e dos movimentos dos personagens, acompanhados por um aumento no número e na variedade de sons simultâneos. Esse andamento agitado é interrompido pelo canto de um personagem fantasiado de monstro pagão.

Nesse instante, a câmera se fixa, destacando o personagem fantasiado no grupo que tenta apagar o incêndio. Ele retira sua máscara, ganha o primeiro plano e, de forma imóvel, entoia uma canção norueguesa "Barndomsminne frå Nordland" (faixa nº 23 do Anexo A), de caráter sentimental e lento, criando um contraste com a agitação e tensão dos demais personagens em segundo plano.

Essa cena é uma evidência de como as informações em primeiro plano moldam o andamento geral da cena, explorando o contraste de textura ao confrontar um som denso e vivaz com um som rarefeito e lento. Como Rodríguez (2006) afirma, à medida que a memória auditiva acumula novos padrões, constrói-se a cultura do ouvir e escutar<sup>12</sup>. Ao vivenciar diferentes formas sonoras, criam-se padrões que se tornam modelos de referência e adquirem valor de signo quando repetidamente associados a fenômenos específicos. Desse modo, a forma como as pessoas ouvem e interpretam o som influencia a experiência e a compreensão delas do mundo ao seu redor.

Outro recurso amplamente utilizado no filme *Roma* é o "silêncio". Sobre esse aspecto, Chion (2011) destaca que a identificação do silêncio como ausência total de som não é correta, pois, diante da grande interferência sonora a que o espectador está exposto, a ausência absoluta de som é praticamente impossível. Tanto Chion (2011) quanto Rodríguez (2006) explicam que a caracterização do silêncio é feita pela percepção produzida por um tipo específico de forma sonora, que destaca o contraste entre elas. Isto é, o sentido de silêncio deve ser compreendido como um fenômeno auditivo que surge quando se percebe a diferença entre duas formas sonoras, resultando na sensação de ausência de som naquele momento.

---

<sup>12</sup> Para Michel Chion, em seu livro *Audiovisão* (2008), "ouvir" é caracterizado como um fenômeno passivo e envolve a percepção de sons, muitas vezes sem intenção. Por outro lado, "escutar" é destacado como uma ação ativa e intencional, em que a pessoa se engaja com um propósito específico em mente, requerendo um esforço mental para interpretar o que está sendo ouvido.

A cena pós-parto de Cleo exemplifica bem esse conceito de contradição de formas sonoras que provocam a sensação de ausência de som. Quando a personagem Cleo abraça o seu bebê que nascera morto, há uma pausa na qual se ouvem apenas os soluços da protagonista e um som contínuo ao fundo, que parece estar vindo de algum tipo de sistema elétrico do ambiente. O uso do silêncio, nesse caso, contribui para que a cena ganhe mais intimidade, devido ao fato de que a pouca informação sonora conduz nossa atenção para a dor da personagem, dando mais dramaticidade à cena.

Nesse sentido, o uso criativo do som em um filme influencia a percepção auditiva do espectador e é fundamental para esculpir sua experiência emocional e cognitiva. No entanto, cabe reconhecer que a interpretação de um filme não é uma via de mão única, em que a equipe de produção controla inteiramente a resposta do público. Ao contrário, a vivência fílmica é enriquecida pela interação complexa entre a intenção dos realizadores e a subjetividade dos espectadores.

A equipe por trás de um filme emprega uma variedade de técnicas, desde a escolha cuidadosa dos sons e imagens até a manipulação narrativa para direcionar a atenção e as emoções do público. No entanto, cada espectador traz consigo uma bagagem única de experiências, expectativas e perspectivas que influenciam profundamente a forma como pode interpretar e se conectar com o filme. Essa interseção entre a intenção artística e a recepção individual resulta em uma riqueza de significados e respostas possíveis.

Assim, a experiência de assistir a um filme é moldada pela habilidade dos realizadores em criar uma ilusão convincente e pela capacidade do público de interpretar e atribuir significado ao que é apresentado na tela. Existe um jogo entre a visão criativa dos realizadores de um filme e a liberdade interpretativa dos espectadores, em que as escolhas estilísticas, técnicas, culturais e pessoais se entrelaçam em uma experiência singular.

## 4 ALGUNS DOS SIGNOS PRESENTES EM ROMA

Stam (2003, p. 222) sustenta que o cinema não pode ser compreendido fora do contexto sociocultural e histórico, uma vez que “incorpora a cultura, configura a história e é por ela configurada.” Para ele, as narrativas têm o poder de repetir uma multiplicidade de referências históricas. Ou seja, a imagem fílmica é condicionada pelo processo de deslocamentos desses significados e tem em sua estrutura de origem a intertextualidade<sup>13</sup>.

Conforme abordado em capítulo anterior, além da conexão circunstancial, as experiências pessoais, os valores culturais e as expectativas individuais também exercem influência sobre a maneira como cada espectador vivencia um filme. Como resultado, as possibilidades interpretativas são numerosas.

Contudo, conforme Turino explica, o signo para ser símbolo, não necessariamente precisa de conjuntura:

A força dos símbolos está no fato de que eles não exigem uma semelhança ou coexistência com coisas do mundo para terem significado; seu significado é baseado linguisticamente e acordado socialmente. Assim, símbolos podem operar de maneira relativamente livre de contexto - por exemplo, em palestras em uma sala de aula sobre outros assuntos que não estão presentes lá (Turino, 2008, p.10, tradução nossa).<sup>14</sup>

Existe uma relação convencional para que o símbolo seja estabelecido e, para exemplificar como este processo se dá por intermédio do som, relacionam-se a seguir alguns signos presentes no filme *Roma* e que possuem um sentido extra narrativa. Este filme abrange diversos aspectos históricos e culturais do México da década de

---

<sup>13</sup> Robert Stam (2003) afirma que o termo “intertextualidade” foi formulado nos anos 1960 por Julia Kristeva, sendo influenciada pela noção de dialogismo de Mikhail Bakhtin. Stam (2003) explica ainda, que a intertextualidade é um conceito que relaciona o texto individual a outros sistemas de representação, indo além do contexto imediato. Mesmo ao analisar a relação de uma obra com seu contexto histórico, é necessário considerar seu intertexto, ou seja, referências, influências e relações que um texto estabelece com outros. No entanto, a intertextualidade pode ser percebida de forma superficial ou profunda.

<sup>14</sup> No original: It is the strength of symbols that they do not require a resemblance to or cooccurrence with things out in the world to be meaningful; their meaning is linguistically based and socially agreed upon. Thus symbols can operate in a relatively context-free manner-for example, in lectures in a classroom about other things not present there.

1970 e pessoais de Cuarón, proporcionando várias referências e leituras. Logo, a contextualização atribuída aos signos analisados nos próximos tópicos pode não estar diretamente ligada à relação convencional que o símbolo exige. Porém, deve-se levar em conta que certas convenções sociais se tornarão mais evidentes após a contextualização de certos signos, visto que a produção de Cuarón é uma representação de outra cultura, se quem lê esta pesquisa não conhecer o contexto mexicano.

#### 4.1 Colônia Roma

O nome do filme *Roma*, objeto desta pesquisa, se refere ao distrito da Cidade do México chamado Colônia Roma, também conhecido como La Roma ou, simplesmente, Roma. Este distrito de classe média e alta fica no bairro Cuauhtémoc, onde Cuarón passou parte de sua infância (TAPLEY, 2018). No filme, existem várias referências a essa região, seja por meio dos sons da vizinhança (passarinhos, cachorros, carros etc.) ou pelas imagens de suas construções e ruas.

Posterior à década de 1970, Colônia Roma foi dividida em dois distritos: Roma Norte e Roma Sur. A casa onde foi filmado *Roma* (Figura 8) está localizada no distrito Roma Sur.

Figura 8 - Fachada da casa onde foi filmado o filme *Roma*



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:08:09).

A região retratada na cena fica próxima a um corredor aéreo de um movimentado aeroporto mexicano e isso justifica o porquê de tantos aviões cruzando os céus ao longo do filme *Roma*.

Também há uma cena contendo referência à Rua de Tepeji (Figura 9). No entanto, conforme Cuarón explica, em American Film Institute (2020), a família Cuarón morou nessa rua, mas a casa onde foi filmado *Roma* foi outra, localizada no mesmo bairro e preparada para se parecer com a sua antiga casa.

Figura 9 - Calle de Tepeji, rua onde ficava a casa de Cuarón



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma:01:47:02).

## 4.2 Cleo

A personagem de Cleodégaria Gutiérrez, chamada de Cleo pela família no filme, foi inspirada em Liboria Rodríguez, empregada doméstica e babá que cuidou da família Cuarón desde quando Alfonso tinha nove meses de idade. Libo, como é conhecida, é de origem indígena do município de Tepelmeme Villa de Morelos, que fica no Estado de Oaxaca. Libo teve uma importância tão crucial na vida do diretor que ele dedicou o filme *Roma* a ela (Tapley, 2018).

A região de Tepelmeme fica no sudoeste do México dentro da região mixteca. Em alguns momentos do filme *Roma*, Cleo e Adela (sua colega de trabalho) conversam

em mixteco. A língua mixteca possui muitas variantes, assim como seus costumes e crenças, dado que sua religião é caracterizada como politeísta. Além disso, a cultura mixteca exerceu uma grande influência na identidade cultural mexicana e seus artesãos tinham um talento extraordinário para trabalhos em metais, pedras e cerâmica policromática (La Cultura [...], 2008). Essa civilização foi uma das mais antigas culturas pré-colombianas da mesoamérica. Mesmo após o contato com os conquistadores espanhóis, a cultura do antigo povo mixteco conseguiu sobreviver até hoje graças aos seus descendentes (Civilización [...], 2022).

Contudo, segundo Igreja (2019), os indígenas sofreram muito com a discriminação ao longo dos anos, tendo muita dificuldade para se integralizar socialmente, exercendo, geralmente, atividades periféricas, como comércio ambulante, serviços domésticos etc. Somente nos anos 1990, com a nova constituição, é que se abriram possibilidades e direitos fundamentais para o reconhecimento de suas culturas.

O filme *Roma* apresenta diversas cenas que ilustram significativos contrastes sociais entre os estratos econômicos, com uma representação frequente dos menos privilegiados - em geral, descendentes indígenas. A desigualdade social é retratada no filme por meio de segregação étnica e invisibilidade social, uma carga histórica que tem afetado os indígenas e suas gerações passadas.

Apesar da importância significativa de Cleo na criação das crianças e do afeto que ela recebe da família, principalmente dos mais jovens, ela permanece à margem do círculo familiar. Esse sentimento de exclusão é evidenciado em várias cenas, como exemplificado na ocasião em que a família está assistindo à televisão (Figura 10). Nesse momento, Cleo está presente, porém, sua função é servir à família.

Figura 10 - Cleo: uma metáfora da condição social dos descendentes indígenas



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma:00:16:12).

Em síntese, a personagem Cleo vai muito além da representação de Libo, porque, na narrativa, a sua relação com a família pode ser interpretada como um símbolo das dinâmicas de poder, ou ainda, a personagem pode ser vista como uma metáfora das condições discriminatórias enfrentadas pelos indígenas mexicanos. A metáfora, de acordo com Fiorin (2020), é uma figura de retórica que concentra significados. Ela funciona por intermédio da substituição de um elemento por outro, baseando-se em semelhanças que consideram determinados traços, porém, ao fazê-lo, restringe o alcance semântico<sup>15</sup>.

Dessa forma, a personagem Cleo representa o paradigma que circunda a situação dos indígenas mexicanos que, ao mesmo tempo, possuem uma importância ímpar na constituição da cultura do México, mas que sofrem com a discriminação e desigualdade social.

### 4.3 Sofía

O filme *Roma* conta a relação entre uma família e sua empregada doméstica (Cleo). A família é composta pelo casal Sofía e Antonio e seus quatro filhos (Pepe, Sofi, Paco e Toño). Os cônjuges atravessam uma conturbada separação e Sofía passa boa parte da narrativa tentando esconder isso dos filhos.

---

<sup>15</sup> Por exemplo: Aquele homem é um cordeiro. Nessa frase, não é afirmado que o homem seja um cordeiro, mas que a imagem do cordeiro evoca algumas características sobre este homem em questão.



O diretor Cuarón, em *Roma*, faz um registro pessoal de sua infância e vários personagens do filme existiram na realidade, como é o caso de Sofía e Antonio, que são, respectivamente, a representação de sua mãe, Cristina Orozco, e de seu pai, Alfredo Cuarón.

Alfonso Cuarón, em entrevista à Hattenstone (2018), conta que sua mãe faleceu no início de 2018 e, assim que se deu conta de que ela iria morrer, antecipou alguns fragmentos de *Roma* para ela, Libo e seus três irmãos, já que, na época, ainda não havia concretizado o filme.

#### 4.4 Antonio

O pai de Alfonso Cuarón, Alfredo Cuarón, no filme *Roma*, é representado pelo personagem de Antonio. Segundo Tapley (2018), o pai de Cuarón abandonou a família quando ele tinha dez anos de idade e isso marcou a todos, inclusive Libo, que presenciou boa parte dos eventos registrados em *Roma* (Figura 11).

Figura 11 - Sofía (à direita) se despedindo de Antonio



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:34:19).

No filme, o personagem Antonio é, inicialmente, representado como um pai atencioso. Mas, à medida que a trama se desenrola, percebe-se que ele se distancia

gradualmente de sua família. Essa evolução na dinâmica familiar será explorada com mais profundidade no capítulo seguinte.

#### 4.5 Paco

Como já mencionando, o filme *Roma* é uma narrativa semiautobiográfica, em que o diretor é representado pelo segundo filho mais velho da família, Paco. Durante sua infância, Cuarón guardou doces momentos quando sua babá, Libo o levava junto a seus irmãos ao cinema. No longa, Cleo assiste ao filme *Sem Rumo no Espaço* (*Marooned*, EUA, 1969, de John Sturges). Cuarón conta, em Tapley (2018), que esse filme foi sua inspiração para fazer *Gravidade* (*Gravity*, EUA, 2013, de Alfonso Cuarón) e que um de seus sonhos de infância era ser astronauta.

Em *Roma*, ao mesmo tempo em que o diretor remete ao seu sonho de infância, ele faz uma comparação em que confronta duas realidades distintas para realçar as diferenças sociais. Abaixo, na Figura 12, à esquerda, tem-se a cena de um menino de classe alta com a fantasia de astronauta, brincando numa fazenda. Por outro lado, na mesma figura, à direita, há um outro menino simulando um capacete de astronauta com um balde sobre a cabeça em um bairro subatendido. Em momentos distintos do filme, garotos brincam com a mesma fantasia de ser astronauta, revelando padrões de vida e condições de acesso a direitos, bens e serviços desiguais.

Figura 12 - A mesma fantasia em realidades sociais distintas



Fonte: *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:55:40 e 01:15:45).

#### 4.6 Demais crianças da família

No filme, além de Paco, a família tem mais três crianças: Toño (o mais velho), Sofi (a menina) e Pepe (o mais novo). Eles representam os três irmãos de Cuarón, respectivamente, Alfredo Cuarón, Cristina Cuarón e Carlos Cuarón. Curiosamente, tanto no filme como na realidade, a menina tem o nome da mãe; e o filho mais velho, o nome do pai.

#### 4.7 El Halconazo

Uma emblemática cena do filme *Roma* é a representação do massacre de dezenas de estudantes ocorrido em junho de 1971, na Cidade do México. Para analisar como foi construído esse significado, é preciso entender o quadro político da época. A economia mexicana vivia um bom momento nas décadas de 1960 e 1970, contudo, segundo Merino, Lima e Gracia (2021), o governo foi marcado pelo autoritarismo e controle político extremo, reprimindo qualquer tipo de oposição ao regime, período conhecido como Guerra Suja Mexicana.

Em 1968, manifestações contra os Jogos Olímpicos foram duramente reprimidas pelas autoridades em Tlatelolco, resultando em dezenas de mortes. Além disso, alguns meses antes, houve forte repressão a estudantes ligados à Universidad Autónoma de Nueva León (UANL). Essa ação foi uma evidência clara do autoritarismo e controle do Estado em conter movimentos sociais que pediam melhoria de estrutura e autonomia das universidades, pois as leis vigentes não permitiam, dentre outras coisas, que os reitores fossem eleitos democraticamente (Merino, Lima, Gracia, 2021).

Em 10 de junho de 1971, centenas de estudantes das escolas Instituto Politécnico Nacional (IPN) e Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) marcharam para a UANL contra uma nova lei orgânica. Naquele dia, ocorreu um dos maiores crimes de estado do século XX, provocando a morte de dezenas de estudantes:

Em 10 de junho, no âmbito do pedido de reforma da Lei Orgânica da Universidade de Nuevo León, uma marcha estudantil na Cidade do México foi bloqueada pelo grupo paramilitar chamado *Halcones*, culminando em uma forte repressão contra os estudantes. Esse evento é conhecido como *O Massacre de Corpus Christi* (Cid, 2012, p.38, tradução nossa).<sup>16</sup>

Esse episódio marcou a história mexicana e ficou conhecido como *O Massacre de Corpus Christi* ou *El Halconazo*. Essa última denominação foi dada devido à participação do grupo paramilitar conhecido como *Los Halcones* (Os Falcões), que operava desde 1966 para conter manifestações contrárias à política vigente. Apesar de os governantes negarem na época, descobriu-se que *Los Halcones* eram patrocinados pelo governo mexicano, recebendo armamento e treinamento em artes marciais (Luna, 2021).

Além de armas de fogo, o grupo paramilitar usava bastões de madeira. Essa ideia pode estar relacionada à hipótese de Fermín ser um dos *Halcones*, pois, além da participação dele na manifestação, é possível vê-lo no subúrbio, treinando kendo (Figura 13).

---

<sup>16</sup> No original: El 10 de junio, en el marco de la solicitud para reformar la Ley Orgánica de la Universidad de Nuevo León, una marcha de estudiantes en la Ciudad de México es coartada por el grupo paramilitar denominado Halcones. Culmina con una fuerte represión contra los estudiantes. A este hecho se le conoce como La matanza de Jueves de Corpus.

Figura 13 - Treinamento de kendo em um bairro periférico<sup>17</sup>



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:19:02).

Em outra cena também Fermín é mostrado, em um momento íntimo com Cleo (Figura 14), tirando do banheiro um bastão e começa a se exhibir para a protagonista com golpes de artes marciais.

Figura 14 - Fermín mostrando suas habilidades em artes marciais



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:25:46).

---

17 Nesta imagem, no alto do morro (Figura 13), vemos a inscrição “L.E.A. EDO. DE MEX”, que possivelmente se refere a Luis Echeverría Álvarez Estado de México, presidente mexicano no período em que ocorreu o massacre estudantil de 1971. Ao longo do filme *Roma*, existem vários cartazes nas ruas e sons sobre propaganda política de Echeverría. Ainda sobre essa imagem, no roteiro de *Roma*, esse grupo que está treinando é referenciado como *Los Halcones* (*Roma*, 2018).

Em outra perspectiva, analisando uma cena da manifestação, Cleo, Ignácio e Dona Tereza saem da loja de móveis e se deparam com uma estudante inconformada, chorando e gritando pela morte de seu companheiro (Figura 15)<sup>18</sup>.

Figura 15 - Cena que, supostamente, remete à obra de Michelangelo



**Fonte:** *Roma* (2018), (Fotograma: 01:36:29).

Apesar de existir um processo narrativo secundário ocorrendo ao fundo, percebe-se uma possível correlação dessa encenação (Figura 15) em primeiro plano, com a escultura intitulada *A Pietà de Michelangelo* (Figura 16), hipótese levantada por Themes (2018). Nessa perspectiva, a cena retratada (Figura 15), supostamente, sugere uma alusão à obra *A Pietà de Michelangelo*, não fazendo uma referência intertextual direta, mas insinuando esta proximidade por meio de características secundárias. Nessa sutil evocação, a cena pode ter tido a intenção de atribuir um sentido sagrado à luta dos estudantes mexicanos, ao associar suas imagens a ícones cristãos, como a representação de Jesus morto nos braços de sua mãe.

---

<sup>18</sup> Essa mesma cena dramática também foi explorada em outro filme de Cuarón, *Filhos da Esperança*, de 2006 (Themes [...], 2018).

Figura 16 - A Pietà de Michelangelo, escultura (1498-1499)



**Fonte:** Imagem de Jacques Savoye, disponível em: <[www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)>.

Em *Roma*, ao tentar compreender um determinado signo, o espectador se depara com uma intrincada rede de significados, entrelaçada com outros signos. Peirce (1995) destaca que os símbolos são signos gerais que representam objetos gerais. Em outras palavras, como explicado por Turino (2008), os símbolos são signos que têm outros símbolos como seus objetos. Essa dinâmica complexa de simbolismo cria um conjunto de sentidos no filme, proporcionando uma experiência repleta de possibilidades de leitura.

#### **4.8 O Professor Zovek**

A equipe do filme *Roma* reconstruiu fielmente o figurino, os cenários e os sons da época. Algumas construções e cenários apresentados foram alterados com auxílio de efeitos especiais. Além do mais, foi feito um levantamento da cultura entre os anos 1960 e 1970, o que, de alguma forma, criou um valor emotivo para o diretor de *Roma*. Por exemplo, em três momentos distintos no filme, surge um personagem muito importante na cultura mexicana: Professor Zovek (Figura 17).

Figura 17 - Francisco Xavier Chapa como Professor Zovek



Fonte: (El increíble [...], 2014).

Em entrevista para Dolby (2019), Lynn Fainchtein revelou que Zovek era um mágico e que apresentava um programa de televisão. Na época, ele chegou a fazer dois filmes. Na narrativa de *Roma*, há três momentos que mencionam esse personagem mexicano.

Segundo Riesman (2018), o personagem Zovek era originalmente interpretado por Francisco Xavier Chapa que, em 1972, teve uma morte trágica durante uma apresentação aérea, enquanto executava um número de magia que envolvia sua soltura de um helicóptero. O acidente ocorreu durante a inauguração de um circo mexicano, quando ele despencou de uma altura de cerca de 200 metros.

#### **4.9 Centro Médico Nacional Siglo XXI**

Algumas das importantes cenas da narrativa de *Roma* se dão no Centro Médico Nacional Siglo XXI (Figura 18). Cuarón não encontrou locações adequadas nesse hospital. Então, sua equipe teve que recriar o ambiente médico em um armazém,



conforme o diretor contou, em entrevista a Dolby (2019). Esse hospital público mexicano se localiza na Cidade do México e, no filme, veem-se muitas pessoas menos favorecidas e de origem indígena sendo atendidas no local.

Figura 18 - Centro Médico Nacional Século XXI



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:47:30).

Adicionalmente, em *Roma*, a repressão violenta das manifestações estudantis mergulhou a cidade em um caos, impactando negativamente o trânsito e impedindo o atendimento adequado a Cleo, que estava em meio às contrações de sua gravidez. Na cena do parto, a equipe que cuidava da protagonista era composta por verdadeiros profissionais de saúde. De acordo com Cuarón, em entrevista a Dolby (2019), a escolha de profissionais reais foi feita com o objetivo de transmitir precisão técnica às cenas (Figura 19).

Figura 19 - Cena do parto com equipe médica verídica<sup>19</sup>



**Fonte:** Roma (2018), (Fotograma: 01:44:01).

Assim sendo, conclui-se o levantamento de alguns signos em *Roma*. É possível que existam outros, contudo, opta-se por selecionar aqueles das cenas mais emblemáticas, os quais também foram mencionados em entrevistas do diretor, equipe de áudio ou mesmo no roteiro.

A função deste capítulo é proporcionar ao leitor um conhecimento prévio do contexto cultural, político, social e pessoal do diretor de forma mais abrangente, podendo ou não fazer com o que o leitor deste capítulo possa alcançar uma consciência mais complexa dos signos, aproximando-se, de certa maneira, da terceira categoria fenomenológica, na qual se encontra o símbolo.

A partir dessa base, o próximo capítulo observará a maneira como o som e o silêncio foram empregados na construção simbólica do discurso em *Roma*, examinando seus 3 componentes sonoros: diálogos, efeitos e músicas.

---

<sup>19</sup> A cena do parto em *Roma* compartilha alguns elementos similares com o filme do mesmo diretor, *Filhos da Esperança*, de 2006. Nesse filme, a grávida, em meio ao caos, busca desesperadamente um lugar seguro para dar à luz, enfrentando grandes dificuldades até conseguir um local apropriado, resultando no nascimento do bebê com vida. Em *Roma*, nos créditos, podemos encontrar a expressão “Shantih, Shantih, Shantih”, que também é presente em *Filhos da Esperança*. Essa expressão, retirada do poema de T.S. Eliot, “The Wasteland”, significa “Paz, paz, paz”, em hindi (Themes [...], 2018).

## 5 ANÁLISE SIMBÓLICA DO SOM EM ROMA

Uma análise dos símbolos sonoros em *Roma* se revela como uma exploração da acústica dos espaços e uma imersão na cultura, identidade e memória mexicana. Assim, este capítulo se propõe a mergulhar nesse universo sonoro, destacando os três elementos da trilha de áudio do filme *Roma*: diálogos, efeitos sonoros e música. Ao fazê-lo, busca-se compreender as possibilidades sonoras que permeiam este filme, o seu significado e a função que exercem na construção da narrativa. Vale destacar ainda, que em cada um dos componentes citados, tanto o som quanto o silêncio foram considerados.

### 5.1 Diálogos

No filme *Roma*, os diálogos vão muito além de interações verbais entre os sujeitos da narrativa, visto que desempenham um papel fundamental na transmissão de informações sobre os personagens, o caráter dramático da narrativa ou o desdobramento da trama. Eles ganham vida com uma mistura de realismo e dramatização, orquestrados sob a perspectiva do diretor. Essa abordagem confere autenticidade às interações e comunica mensagens de forma estruturada, transformando-as em discursos significativos.

De acordo com McKee (2016, p.12, nossa tradução), “todo discurso responde por uma necessidade, envolve um propósito e realiza uma ação”<sup>20</sup>, isto é, as palavras proferidas por uma personagem não são meras expressões, mas, atividades com propósito, orientadas por necessidades específicas e capazes de realizar ações ou provocar mudanças na trama.

Posto isso, em um diálogo, além da comunicação verbal, os atores utilizam a paralinguagem, que, segundo McKee (2016), é uma característica vocal e corporal que acompanha a fala e mostra uma situação em que o personagem se encontra.

---

<sup>20</sup> No original: All talk responds to a need, engages a purpose, and performs an action.

Exemplos: suspiro, risos, bocejos, fala baixa, soluço, voz embargada etc., ou seja, são elementos que fazem parte das possibilidades da linguagem não verbal.

A seguir, serão examinadas algumas características nos diálogos, como linguagem, expressões, gestos, silêncio, pausas, tom das conversas etc., a fim de entender de que maneira conceitos, ideias ou objetos podem ser representados por meio de símbolos.

### **5.1.1 Dinâmicas de poder**

Em *Roma*, é possível observar a utilização dos diálogos para a construção dos personagens. Um exemplo concreto reside na caracterização das protagonistas Cleo e Sofía, por meio de suas formas de expressão verbal. Cleo se apresenta com uma voz suave, lenta e discreta, enquanto a personagem Sofía contrasta com uma fala mais rápida e com mais intensidade.

As características do modo da fala de Cleo citadas anteriormente permanecem de forma quase invariável ao longo do filme, estabelecendo a identidade sonora. No entanto, a dinâmica das relações entre as personagens é expressa por meio das variações de suas vozes, quando, por exemplo, Cleo interage com sua patroa. Nesses casos, as diferenças da fala entre as duas atrizes ajudam a transmitir a dinâmica de submissão e autoridade existente na relação entre elas<sup>21</sup>.

Outro momento que envolve Cleo e Sofía é a cena em que a matriarca esbofeteia seu filho Paco, depois que o vê espionando sua conversa ao telefone. Sofía enfurecida, grita com Cleo, que fica atônita e sem voz diante do temperamento explosivo da patroa. Esse exemplo mostra como os diálogos são instrumentos na transmissão de emoções, seja pela escolha das palavras, como elas são ditas, a interação entre os personagens, o tom da voz aliado a gestos e expressões faciais ou a ausência de som nas falas.

---

<sup>21</sup> É o mesmo efeito produzido pelo silêncio relativo comentado no Capítulo 2 (tópico 2.2), o que se percebe é a diferença entre as formas sonoras.

Um ponto a se destacar são as interações entre Cleo e Sofia, que criam uma conexão emocional com o público, já que, por meio dessas trocas, são reveladas suas personalidades, seus relacionamentos, suas emoções, origens etc.

### 5.1.2 Ponto de escuta

O ponto de escuta é o ponto de vista auditivo de uma cena. De acordo com Buhler, Neumeyer e Deemer (2010), é um elemento importante na experiência visual e sonora do espectador, em que toda interpretação de uma imagem cria uma visão específica que o situa em um determinado enquadramento narrativo. Essa experiência aproxima a perspectiva do público da intenção do diretor por meio da encenação, significando que o que é capturado pela câmera é uma fusão das visões da audiência e dos realizadores (diretor, departamento de som, edição etc.).

Em relação à experiência sonora no cinema, Chion (2011) divide os conceitos de ponto de escuta em *espacial* e *subjetivo*, mas, ao mesmo tempo, o autor salienta que esta divisão não é simples de ser identificada, porque a audição é multifacetada e envolve fatores de natureza subjetiva, por isso, a sua interpretação pode ser ambígua.

Chion (2011) explica que o ponto de escuta espacial se refere à posição física ou local de onde a escuta está ocorrendo, podendo ser a uma certa distância, atrás de uma porta, por meio de microfones manejados pelos personagens, entre outros posicionamentos. Já o ponto de escuta subjetivo envolve a audição da cena pela plateia por meio da escuta de um determinado personagem.

Desse modo, nota-se em *Roma* algumas cenas nas quais as personagens Sofia ou Cleo estão ao telefone e a voz da pessoa do outro lado da linha não é ouvida. Assim, apenas se vê e ouve a patroa ou a empregada ao telefone. Como apenas as vozes das protagonistas ecoam, sabemos o que elas falam ao telefone, mas não sabemos o que elas ouvem. Essa escolha de cena faz com que o espectador assuma o papel de um observador e ouvinte limitado, pois seu ponto de escuta acompanha a encenação, mas com restrições de acesso às informações das personagens. Todavia, muitas interpretações dessas imagens e sons ficam implícitas, exigindo que o perceptor preencha as lacunas com sua própria compreensão.

Já a perspectiva subjetiva, para Chion (2011, p. 75), “é a imagem que cria totalmente o ponto de escuta”. Em outras palavras, para que a cena citada fosse abordada a partir de um ponto de escuta subjetivo, a ênfase estaria em como o espectador percebe a cena. Em vez de se concentrar na localização física do som, o ângulo subjetivo considera como a plateia ouve a cena através da perspectiva emocional e psicológica de um determinado personagem.

Assim sendo, a experiência da cena citada em Roma cria um senso de mistério sugerido por meio da articulação do corpo e do espaço, revelando que o espectador e os personagens não percebem a mesma coisa.

### **5.1.3 Desigualdade social**

Como já mencionado, as tecnologias de som, aliadas às escolhas estilísticas, ajudam a formar a percepção do espectador acerca do discurso sonoro que está sendo construído em cena. Contudo, essa expressão audível nem sempre pode estar clara para algumas pessoas. Como exemplo disso, tem-se o diálogo entre Cleo e a médica no Centro Médico Nacional Siglo XXI.

Na cena a seguir (Figura 20, parte superior), Cleo está ouvindo as perguntas da médica e olhando para baixo. Assim, a protagonista se apresenta acanhada com as perguntas invasivas da médica, enquanto a voz de Cleo está com baixíssima intensidade e com falas pontuais à medida que responde às perguntas. Nessa mesma situação, escuta-se a voz da médica, também com falas pontuais, porém, fazendo perguntas objetivas, com uma velocidade maior e com palavras pronunciadas em volume mais alto.

Figura 20 - Cleo e a médica: contextos sociais distintos



**Fonte:** *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:49:30 e 00:49:38).

Com base na contextualização da cena, torna-se perceptível que a médica em questão expõe um discurso permeado por confiança e convicção. Suas expressões são proferidas com segurança e eloquência, revelando autoconfiança e um notório sentimento de integração ao ambiente hospitalar. Essa percepção é evidenciada pelo caráter técnico de suas perguntas, diretamente relacionadas aos procedimentos hospitalares. Em essência, suas palavras sugerem uma familiaridade com uma condição social que possui vantagens distintas.

Por outro lado, Cleo revela um tom de voz hesitante e suas falas transmitem insegurança e desconforto. Sua posição social parece ser menos favorecida em relação à médica, o que se reflete em sua linguagem mais retraída e submissa. Logo, essas discrepâncias na forma como as personagens se expressam podem ressaltar as complexas diferenças em suas trajetórias de vida, experiências pessoais ou configurações sociais.

#### 5.1.4 Discriminação de gênero

Além do conteúdo dos diálogos, a maneira como eles são explorados sonoramente pode transmitir detalhes sobre os personagens e seus relacionamentos. Por exemplo, nos diálogos entre Cleo e Fermín.

Na cena em que Cleo e seu amigo estão na porta de um cinema (Figura 21), a protagonista está insegura, enquanto seu parceiro está mais confiante. A entonação de suas vozes comunica isso, pelo fato de que Cleo usa sua voz de modo suave, com auxílio da baixa intensidade e execução mais lenta das palavras. Já Fermín usa sua voz mais projetada e com maior pulsação, em comparação à fala da protagonista.

Figura 21 - Cleo e Fermín na porta de um cinema



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:24:25).

De igual modo, a maneira como as falas são colocadas podem revelar a progressão da trama por meio das expressões emocionais. Como exemplo (Figura 22), há dois momentos distintos em que as vozes de Cleo e Fermín ajudam no desenvolvimento da trama. Elas fornecem informações ao espectador sobre as intenções dos personagens por meio de conflitos, transparecendo uma reviravolta na narrativa. Além disso, os diálogos ligam os planos, porque fazem parte da constituição da imagem, conforme afirma Martin (2005).

Na Figura 22 a seguir, parte superior, Cleo e seu flerte estão representados em um momento íntimo e discreto numa sala de cinema, aspecto que destaca a proximidade



entre eles. No entanto, na parte inferior, apresenta-se uma reviravolta na trama, em que Fermín, com sua fala ríspida e expressão hostil, cria um contraponto em relação ao estado de Cleo. Essa fala cria uma atmosfera ameaçadora e revela uma dinâmica de relacionamento adversa.

Figura 22 - Em dois momentos distintos, Cleo e Fermín



**Fonte:** *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:37:21 e 01:25:25).

O contraste entre as duas cenas enfatiza as personalidades distintas dos personagens e sugere uma mudança significativa na dinâmica da relação entre o casal. A postura hostil de Fermín e suas palavras discriminatórias indicam um distanciamento emocional, sugerindo que a gravidez de Cleo pode agora ser enfrentada por ela sozinha, sem o apoio do ex-companheiro.

Essa análise sublinha a complexidade das relações interpessoais retratadas e antecipa desafios emocionais e práticos que Cleo terá que enfrentar ao lidar com a gravidez sem o suporte de Fermín. Assim, a divergência nas cenas ilustra a transformação do relacionamento. Observa-se ainda como as características físicas dos personagens revelam informações sobre eles, bem como o conteúdo e a forma dos diálogos têm um papel preponderante na narrativa.

### 5.1.5 Privacidade

Em *Roma*, quando Cleo e sua colega de trabalho Adela conversam em mixteco (Figura 23), elas se beneficiam do fato de que poucas pessoas conhecem esta variedade da língua, o que lhes proporciona privacidade<sup>22</sup> nas conversas. Além disso, o espectador que não está familiarizado com o idioma é desafiado a interpretar a comunicação entre as duas personagens por meio de gestos, expressões, posturas, tom de voz, volume e outros elementos não verbais.

Figura 23 - Cleo e Adela conversam em língua mixteca



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:23:25).

---

<sup>22</sup> A cena em questão, conforme delineada no roteiro, foi concebida com a intenção específica de transmitir um sentido de privacidade entre as personagens (*Roma*, 2018).

Em aditamento, a inclusão do mixteco nos diálogos das personagens acrescenta credibilidade à narrativa, conferindo um realismo às cenas ao retratar o cotidiano dos descendentes indígenas mexicanos em um idioma falado e compreendido por poucos.

Outro ponto interessante entre a protagonista e sua colega de trabalho é que elas compartilham características semelhantes em seu modo de fala. A dinâmica de poder mencionada, quando Cleo está com Sofía ou Fermín, parece se dissolver quando Cleo está com Adela. Essa diferença revela uma relação relativa entre o estilo de fala, sendo explorada para aprofundar o desenvolvimento dos personagens e a dinâmica da história.

### 5.1.6 Transcendência

Na representação a seguir (Figura 24), Cleo e Pepe estão na área de serviço no terraço da casa em um diálogo lúdico, em que ambos simulam estarem mortos, pausando suas falas durante a cena. É interessante perceber a profusão de sons que ocorrem ao redor deles. A mixagem cria o efeito de mascaramento (ou “efeito coquetel” - conforme discutido no Capítulo 2, tópico 2.2), permitindo que o foco se concentre no diálogo dos dois atores.

Por intermédio da mixagem dos diálogos e dos efeitos sonoros, pode-se distinguir que os pingos d'água caindo do varal estão mais próximos do espectador, enquanto os efeitos sonoros de *background* permanecem em segundo plano. Os diálogos, por sua vez, estão com maior intensidade em relação aos demais sons, o que viabiliza uma melhor compreensão da cena.

Figura 24 - Cleo e Pepe, diálogos em meio a diversos efeitos sonoros



**Fonte:** *Roma* (2018), (Fotograma: 00:12:15).

Curiosamente, Pepe se deita primeiro e, logo em seguida, quando é a vez de Cleo, os sinos da igreja ao fundo começam a tocar. Ao todo, cinco ou seis badaladas ecoam. Nesse momento da narrativa, Cleo desfruta de um raro momento de repouso durante sua intensa jornada de trabalho, adotando uma posição relaxada, como se estivesse meditando. O significado dessas badaladas pode variar de acordo com a religião ou cultura locais, podendo anunciar algo de grande relevância ou até mesmo servir como um aviso sobre as horas.

## 5.2 Efeitos sonoros

Efeitos sonoros, do inglês *sound effects*:

### *Substantivo*

Qualquer som, exceto música ou fala, reproduzido artificialmente para criar um efeito em uma apresentação dramática, como o som de uma tempestade ou uma porta rangendo. Abreviação: SFX (Sound Effects, 2006, tradução nossa).<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> No original: Any sound, other than music or speech, artificially reproduced to create an effect in a dramatic presentation, as the sound of a storm or a creaking door. Abbreviation: *SFX*.

Viers (2008) separa os efeitos sonoros em cinco categorias:

- 1 **Hard Effects:** são efeitos criados para adicionar impacto às cenas. São gravados separadamente da encenação e adicionados à trilha de áudio na pós-produção. Todavia, não possuem relação com a movimentação dos personagens. Exemplos retirados de *Roma*: buzinas de carros, aviões, gritos, tiros, televisão ou rádio ligados em cena.
- 2 **Foley:** tipo de efeitos que recebem este nome em homenagem a Jack Foley<sup>24</sup>. Diferentemente dos *hard effects*, o *foley* tem uma relação direta com a movimentação dos personagens. Exemplos retirados de *Roma*: passos, movimentação de talheres, copos e vestimentas.
- 3 **Background:** são efeitos de fundo também chamados de BG (sigla em inglês), que traduzem determinada ambiência ou atmosfera. Sua finalidade é dar a sensação de espacialidade ou temporalidade às cenas. No filme *Roma*, é possível diferenciar cenas passadas na cidade de uma em um ambiente rural, por meio dos sons de fundo, porque cada cena guarda em si características peculiares. Na cena da cidade, podem-se ouvir sons de carros, buzinas, sirenes, sons de pessoas ouvindo rádio ou televisão. Já nas cenas da fazenda, podem-se ouvir sons de animais, pessoas conversando e outros sons da natureza.
- 4 **Efeitos Eletrônicos/Elementos de Produção:** são efeitos sonoros eletrônicos, originalmente, gerados por instrumentos musicais eletrônicos e, posteriormente, por DAWs<sup>25</sup>. Amplamente empregados em produções de ficção científica nas décadas de 1960 e 1970, esses efeitos alcançaram popularidade na década de 1990, especialmente na composição de trilhas de áudio e na criação de elementos de título para *trailers* de filmes.

---

<sup>24</sup> Segundo Viers (2008), Jack Foley foi um importante engenheiro de som do cinema, desenvolvedor de várias técnicas que sincronizavam sons e imagens na pós-produção de filmes, dentre elas, aquela que leva o seu nome: *foley*.

<sup>25</sup> Uma das grandes inovações dos anos 1990 foi o surgimento das DAWs (*Digital Audio Workstations* ou Estações de Áudio Digital). DAW é um dispositivo eletrônico ou *software* que permite gravar, editar, mixar e produzir arquivos de áudio. É largamente usado em qualquer situação que demande a manipulação do som, abrangendo a produção de podcasts, produção musical, produção audiovisual, cinema etc. (Kefauver, Patschke, 2007).

Esses sons apresentam características como ondulações, vibrações, zumbidos e sibilos, sendo utilizados para ambientar cenários de ficção científica, em transições e elementos de título em programas de televisão e comerciais. Um exemplo pode ser encontrado no filme *Roma*, em que cenas do clássico filme de ficção científica *Sem Rumo no Espaço*, de 1969, são acompanhadas por esse tipo de efeito.

**5 Design de Efeitos Sonoros:** são sons criados e manipulados para produzir um efeito desejado, ou seja, não possuem uma fonte sonora óbvia. Em *Roma*, os sons do terremoto e da chuva de granizo foram manipulados artificialmente para o filme.

Além da divisão técnica, os efeitos sonoros podem ser usados simbolicamente para transmitir sensações, criar atmosferas ou destacar elementos específicos da narrativa, como afirma Sijll (2019). Da mesma forma, os efeitos sonoros podem ser usados de forma subliminar para sugerir significado velado ou provocar reações emocionais específicas no público. Por exemplo, o som de uma porta se fechando pode simbolizar um mau presságio, enquanto um som de um pássaro cantando pode representar uma renovação.

Em suma, efeitos sonoros podem ser obtidos com auxílio de gravação de campo com captura de sons autênticos, criação de efeitos em estúdio, utilização de bibliotecas de sons profissionais, aplicação de síntese sonora, além da mixagem e dos ajustes precisos dos parâmetros do som. Cada uma dessas técnicas contribui para a construção de uma experiência auditiva específica, tornando-se essencial para a composição sonora de um filme.

A seguir, serão exploradas diferentes maneiras de construir significados por meio dos efeitos sonoros. Nessa construção de sentido, é natural que haja a interrelação entre as diferentes categorias de efeitos sonoros, pelo fato de que existe entre elas uma relação de complementariedade.

### 5.2.1 Morte e luto

Ao longo da narrativa, é apresentada uma cena que, possivelmente, prenuncia o momento do rompimento da bolsa da protagonista (chegada do bebê) por meio de associação (conforme mostrado na Figura 25).

Figura 25 - Vaso quebrado: possível prenúncio do rompimento da bolsa de Cleo



Fonte: *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotograma: 01:00:58).

Na cena em questão, Cleo está conversando com uma das empregadas da fazenda, quando uma mulher, dançando nas proximidades, colide violentamente com Cleo, fazendo-a derrubar seu copo ao chão. Nesse momento, percebe-se uma possível analogia relacionada à protagonista, em que o copo de cerâmica quebrando intensifica o momento e traz uma conexão entre a ação e o tema central da gravidez. No filme, a protagonista se depara com a rejeição de Fermín e com a dolorosa perda do bebê, posteriormente.

Na cena pós-parto, após receber o corpo imóvel de sua filha nos braços (Figura 26), Cleo se emociona. Seus soluços preenchem a sala médica, enquanto, ao fundo, são ouvidos os sons sutis de algum sistema elétrico, que lembram os reatores das iluminações fluorescentes, acrescentando certa frieza ao ambiente. Há também tênues efeitos de *foley*, devido à movimentação das personagens revolvendo o lençol da maca. A escassez de elementos sonoros nesse momento permite que as

expressões não verbais da atriz se destaquem, conferindo à cena certo impacto emocional.

Figura 26 - Cleo se despedindo da filha morta



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:45:44).

Com a morte da criança, há uma quebra de expectativa, que intensifica a tristeza retratada. A combinação da paralinguagem com os sons sutis do ambiente cria uma atmosfera dramática, permitindo que o espectador se conecte emocionalmente com o momento angustiante vivido por Cleo.

Por outro lado, em outra cena (ilustrada na Figura 27), apresenta-se a expressão pensativa da personagem que está sozinha, sentada em uma cadeira dentro de seu quarto, enquanto enfrenta a impotência diante da perda de seu bebê. A ausência de diálogos, a presença dos sons da vizinhança e de seu relógio, como efeitos de *background*, enfatiza o silêncio relativo, realçando a dramaticidade da cena por conta do luto gestacional que a personagem está vivenciando.



Figura 27 - Efeitos sonoros de fundo realçando a dramaticidade da cena



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:48:04).

### 5.2.2 Intertextualidade

Passado na década de 1970, o filme *Roma* retrata um período em que as principais formas de entretenimento eram a televisão, o cinema, o rádio e a música ao vivo ou reproduzida em aparelhos. Os sons projetados na sala de cinema, os rádios e as televisões ligados em cena exemplificam o que é conhecido como *hard effects* ou, como Martin (2005, p.146) os denomina, "música-ruído". Esse conceito consiste na simulação dos sons de aparelhos ligados, criando um fundo sonoro que pode, ao mesmo tempo, transmitir um valor simbólico, além de caracterizar o espaço.

Ao longo da narrativa de *Roma*, a personagem Cleo é retratada assistindo a filmes no cinema. Dois deles são mostrados nas salas de exibição. Um deles, *Sem Rumo no Espaço* (*Marooned*, 1969, de John Sturges), é uma produção norte-americana, que conta a história de três astronautas presos no espaço, aguardando ajuda. Esse filme influenciou Cuarón na criação de sua obra *Gravidade* (2013). Vê-se ainda *A Grande Escapada* (*La Grande Vadrouille*, 1966, de Gérard Oury), um filme francês, que narra a história de três pilotos britânicos que saltam de paraquedas sobre a capital francesa e são perseguidos pela polícia alemã, uma possível influência para o filme *Filhos da Esperança* (2006).

Com auxílio da intertextualidade presente em *Roma*, torna-se possível a compreensão da construção narrativa do filme, porque este processo é, em grande parte, um reflexo das experiências pessoais do diretor, que evoca suas recordações de infância. Além disso, percebe-se uma abordagem fenomenológica, na qual Cuarón usa a memória tanto de forma pessoal como coletiva na criação de sua obra para transmitir emoções, reflexões ou construir atmosferas.

Um exemplo dessa abordagem é quando Antonio surge pela primeira vez na trama. Podemos observá-lo no seu enorme carro tentando entrar em uma pequena garagem (Figura 28). Essa cena foi inspirada no filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey*, EUA/Reino Unido, 1968, de Stanley Kubrick). Conforme revelado por Cuarón em entrevista, a cena faz referência à nave chegando à lua (Hattenstone, 2018). Inclusive, a escolha do modelo de carro (*Galaxie*) de Antonio já é uma referência ao espaço sideral.

Figura 28 - Antonio estaciona o seu Ford Galaxie 500 na garagem



**Fonte:** *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotograma: 00:13:50).

Durante o desenrolar dessa cena, o rosto de Antonio permanece oculto, revelando apenas partes do seu corpo, objetos ou do seu carro. Essa escolha estética ajuda a realçar a ação em si e nem tanto o personagem, já que o foco se concentra mais no carro, com imagens preenchendo toda a tela, acompanhadas pelo som do motor e da música que ecoam intensamente.

Essas referências cinematográficas citadas foram homenageadas em *Roma*, uma vez que exerceram uma influência significativa ao longo da trajetória de Cuarón no cinema. Essa paixão pela sétima arte teve início em sua infância, quando ele se encantava ao assistir a esses filmes clássicos. Assim, na obra de Cuarón, é criada uma imersão em um universo repleto de referências a músicas e filmes estrangeiros. No entanto, é primordial ressaltar que o México possui uma produção cultural rica e singular, que recebeu merecido destaque na obra, como apresentado a seguir.

### 5.2.3 Dinâmicas de poder

No campo televisivo, surge o Professor Zoveck (já mencionado), uma figura midiática mexicana de grande importância nos anos 1970, cuja presença é retratada em três momentos distintos no filme *Roma* (Figura 29). Na primeira imagem, à esquerda, há a representação do programa televisivo, com o personagem interpretado por Francisco Xavier Chapa. Nas demais cenas, o personagem de Zoveck é representado por um ator contemporâneo.

Figura 29 - Professor Zoveck em três momentos distintos



Fonte: *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:15:51, 00:22:30 e 01:19:52).

Na terceira imagem, à direita, nota-se o personagem de Zoveck em uma situação ao vivo, no campo de treinamento de kendo, em um bairro distante. É interessante observar que essa cena estabelece uma conexão entre sua participação no treinamento dos *Halcones* (grupos paramilitares do governo) e, possivelmente, sua contribuição no processo estratégico do governo para distrair e controlar a população. Essas representações de Zoveck, ao longo do filme, ressaltam o seu papel midiático e político na sociedade mexicana daquela época, proporcionando uma reflexão sobre

os jogos de poder e a manipulação presentes na mídia e no governo – dinâmica “pão e circo”.

Na cena retratada a seguir (Figura 30), é trazido à tona um momento peculiar em uma zona marginal, em que um apresentador de circo anuncia uma propaganda política que menciona o nome do então presidente mexicano Luiz Echeverria, durante um evento circense. Essa situação insinua uma possível estratégia política de adotar o famoso "pão e circo" como forma de entretenimento para a população menos privilegiada. A tática política visa manter as pessoas contentes e distraídas, a fim de evitar possíveis motins ou revoltas, mas, ao mesmo tempo, pode ser vista como uma estratégia de manipulação e distração que não promove mudanças significativas nem oferece benefícios reais à população, apenas superficialmente.

Figura 30 - Um mestre de pista de circo faz propaganda política



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:14:58).

Essa cena ilustra como a política pode utilizar artifícios de entretenimento para controlar as massas, em vez de enfrentar questões mais profundas e promover melhorias concretas na vida das pessoas. É uma representação crítica das dinâmicas de poder e como os governantes podem recorrer a estratégias duvidosas para se manter no controle.

#### 5.2.4 Ponto de escuta

No contexto sonoro do filme, há um interessante uso dos sons na composição da cena da garagem (Figura 28). Nela há o predomínio ou do som do motor do carro ou da sinfonia que toca bem alto no seu toca-fitas. Esses dois sons se revezam entre o primeiro e o segundo plano ao longo da cena, fazendo o perceptor mudar o seu ponto de escuta. Além disso, conforme já discutido, uma representação particularmente convincente no filme *Roma* é retratada na manifestação estudantil que culmina no trágico massacre conhecido como *El Halconazo*.

A partir da cena interna da loja de móveis (Figura 4), a manifestação estudantil começa a ser repreendida pelos seus opositores. Inicialmente, há o predomínio de *hard effects*, como gritos, tiros e pessoas correndo em desespero. Depois, há um crescendo de massa sonora em que a densidade atinge o seu ápice, perdendo o foco quando alguns *Halcones* entram na loja para matar um manifestante. O desespero toma conta de todos. Cleo tem o saco amniótico rompido e precisa ser levada às pressas ao hospital. A agitação da manifestação continua, porém, com menos intensidade. Nesse momento, os sons da movimentação estudantil, que antes eram *hard effects*, transformam-se em *background* (segundo plano), permitindo que os diálogos ganhem destaque.

Portanto, a mixagem de som, incorporando diversos tipos de efeitos sonoros em uma hierarquia dinâmica, confere um direcionamento da atenção do espectador para diferentes elementos sonoros na cena, influenciando a percepção e a compreensão da narrativa.

#### 5.2.5 Desigualdade social

As discrepâncias sociais são proeminentes no filme *Roma*, porque, além da invisibilidade dos menos favorecidos entre as classes mais afluentes, podem-se perceber as distintas situações enfrentadas pelas duas classes, sendo cada uma representada por sons específicos. Por exemplo, na Figura 31 a seguir, parte inferior, as pessoas com menos recursos econômicos apreciam música ao vivo. Em

comparação, na parte superior da figura, os indivíduos de outro estrato social ouvem música reproduzida em aparelho.

Figura 31 - Duas cenas refletem o modo de vida de classes sociais distintas



Fonte: *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:57:34 e 01:00:10).

Essa descrição inicial reflete como a construção das cenas possuem suas peculiaridades e semelhanças. Nota-se que, na imagem superior da Figura 31, há uma ambientação com certa formalidade, também se ouve o delicado tilintar dos copos, talheres e pratos ao fundo. Na sala onde todas as pessoas estão protocolarmente sentadas, há muito espaço, o que permite conversas e apreciação de música com conforto.

Imediatamente, na imagem inferior, há uma atmosfera mais descontraída, em que os empregados da fazenda, representando a classe social menos privilegiada, estão

reunidos em um pequeno cômodo cheio de pessoas e a presença de música ao vivo com dança sugere um ambiente mais informal.

### 5.3 Músicas

No longa *Roma*, todas as músicas são diegéticas, ou seja, fazem parte do mundo ficcional retratado ali. Essa escolha confere à obra um caráter mais realista ao incorporar a naturalidade da interação musical às cenas. Assim como os diálogos e os efeitos sonoros, a música desempenha um papel narrativo essencial no cinema, como apontado por Martin (2005), contribuindo para a continuidade sonora e o desenvolvimento dramático.

A maior parte das melodias dentro do filme é composta por músicas populares gravadas entre os anos 1960 e 1970, refletindo o estilo da época. No entanto, algumas exceções foram feitas, pois certas músicas do filme refletem escolhas pessoais de Cuarón, remetendo às suas memórias afetivas da infância.

Esse fato ressalta a função social da música, como discutido por Turino (2008), em que as composições musicais têm uma participação fundamental na formação de identidades individuais e coletivas, nas interações sociais e na expressão cultural. Ao incorporar músicas ao filme, criam-se conexões entre a narrativa e o público, porque “a música de filmes é produzida pela cultura, mas é percebida pelos indivíduos.” (Kalinak, p. 28, 2010, tradução nossa)<sup>26</sup>.

Nessa situação, a música pode ser entendida como uma construção simbólica, pois é constituída de uma série de acordos convencionais, como notas musicais, acordes, ritmos, conteúdo das letras e estilo de interpretação. Ao mesmo tempo, envolve a representação de emoções, ideias, conceitos, culturas etc.

A seguir, serão apresentadas algumas obras musicais que se tornaram importantes para a ambientação e o significado das cenas mais emblemáticas do filme *Roma*. É

---

<sup>26</sup> No original: Film music is produced through culture, but it is perceived by individuals.

importante destacar que todas as músicas do filme estão listadas no Anexo A e cada uma delas está com a sua respectiva numeração na lista de reprodução. Em virtude disso, estão à disposição mais de 40 músicas. Porém, foram selecionadas aquelas que estabelecem uma conexão mais significativa com as cenas.

### 5.3.1 Discriminação de classe e gênero

Segundo Sijll (2019), a letra da música popular desempenha um papel fundamental ao definir o tema, o conflito e o clima de um filme. Em *Roma*, por exemplo, quando Cleo ouve o rádio e canta, a música parece ser uma extensão de seus pensamentos, conectando-se de maneira profunda com suas emoções e, até mesmo, antecipando informações da trama.

Por exemplo, na cena em que Cleo limpa e arruma a casa enquanto ouve seu pequeno rádio (Figura 32) e canta “Te he prometido” (faixa nº 1 do Anexo A), cuja letra fala de um relacionamento que terminou e o “eu lírico” promete a si mesmo que irá esquecer a pessoa com quem se envolveu. Na letra, a pessoa afirma que deu muito amor e carinho para essa pessoa. Mesmo assim, ela o deixou para se casar com outro, causando uma enorme tristeza ao sujeito lírico.

Figura 32 - Cleo canta "Te he prometido", de Leo Dan



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:05:46).



A letra de “Te he prometido” ajuda a caracterizar a personagem Cleo, como uma mulher que gosta de músicas românticas, além de prenunciar o que será o relacionamento dela com Fermín. Inicialmente, ele é carinhoso e até demonstra respeito por Cleo. Entretanto, à medida que a narrativa avança e a protagonista revela sua gravidez, ele muda drasticamente seu tratamento com ela, chegando a ameaçar agredi-la, menosprezando-a por sua posição social.

### 5.3.2 Romance

Em outra cena (Figura 33), Cleo está lavando roupas em um tanque, ouvindo seu rádio e cantando "No tengo dinero" na versão de Juan Gabriel (faixa n° 5 do Anexo A).

Figura 33 - Cleo canta "No tengo dinero"



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:10:23).

Na letra dessa música, o cantor declara à amada que não possui dinheiro ou riquezas materiais para lhe oferecer, sendo seu único recurso o amor que ele tem para lhe dar. Ele até deseja oferecer tudo a ela, mas nasceu sem condições financeiras. Por isso, não pode corresponder às expectativas dela. O sujeito lírico reitera que está disposto

a amar, desde que seja amado, mas entende que, se sua amada não puder aceitar essa situação, não há nada que ele possa fazer além de respeitar sua decisão.

Quando a atriz entoa essa melodia, contribui para a associação da personagem Cleo com aquele estilo de música, sugerindo que a protagonista pode estar nutrindo o sonho de encontrar alguém com quem possa compartilhar sua vida, amar e construir uma família. Talvez, para Cleo, o que realmente importe seja viver um amor genuíno que transcenda as dificuldades financeiras que possam surgir pelo caminho.

### **5.3.3 Insegurança**

Outro fato interessante na narrativa de *Roma* é que Cleo é retratada como uma trabalhadora doméstica que reside junto à família de seus patrões, enfrentando uma carga de trabalho interminável. Durante alguns momentos distintos do filme, a protagonista está trabalhando ou se divertindo e, em cada um desses instantes, toca uma música no rádio.

Uma dessas cenas é quando Adela está cozinhando (Figura 34). Cleo entra na cozinha e a canção "Más bonita que ninguna", interpretada por Rocío Dúrcal, é reproduzida no rádio (faixa nº 3 do Anexo A).

Figura 34 - Adela insinua um possível flerte de Cleo



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:08:20).

"Más bonita que ninguna" é também o título de um filme espanhol/argentino, lançado em 1965, do diretor Luis César Amadori. A música de mesmo nome foi lançada com o citado filme. A narrativa conta a história de um casal que se engana: Luisa diz trabalhar em uma empresa de telefonia, mas, na verdade, vende cigarros em um cabaré. Roberto a namora, mas já está de casamento marcado com outra e, quando Luisa descobre a verdade, prepara-lhe uma vingança.

De volta à cena (Figura 34), Adela lança uma indireta a Cleo, insinuando uma possível paquera da parte dela. Com um sorriso no rosto, Adela faz alguns comentários sobre um colega em comum. No entanto, Cleo se esquivava e afirma que são apenas amigos. Depois, a campainha toca e Cleo vai atender o portão.

A letra da música "Más bonita que ninguna" trata da insegurança de quem canta a canção em relação à sua beleza e como as pessoas a elogiam, enquanto ela não se vê da mesma forma. Ela se sente uma garota comum e não acredita ser tão bonita quanto todos dizem. A canção reflete uma mistura de modéstia e o desejo de ser vista como mais bonita por alguém especial. Mais uma vez, a música de fundo contribui para a caracterização da protagonista, sugerindo que a insegurança de Cleo a esteja afetando, tornando-a relutante em estabelecer um relacionamento com alguém.

Outro momento do filme em que surge uma canção enquanto Cleo está trabalhando é a cena a seguir (Figura 35). Enquanto as personagens cuidam das louças, o rádio toca "La nave del olvido" de José José (faixa nº 4 do Anexo A).

Figura 35 - No rádio toca "La nave del olvido", versão de José José



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:17:13).

O cantor entoava uma letra que tece juras de amor, tentando convencer sua amada a não partir e lhe dando vários motivos para não o abandoná-lo. O “eu lírico” faz alusão a um navio do esquecimento, referindo-se ao amor vivido entre eles, que não pode ser esquecido e que precisa ser preservado, mesmo que haja incertezas ou dificuldades. Essa canção pode estar antevendo a desilusão amorosa pela qual as personagens Cleo e Sofía virão a experimentar ao longo da narrativa, ou, ainda, enfatizando que Cleo é uma mulher romântica, insegura e sonhadora.

Da mesma forma, essa visão romântica e carente se explicita quando Cleo e Adela estão em seus aposentos e se exercitam (Figura 36) ao som da canção "Gracias" de Rigo Tovar (faixa nº 8 do Anexo A). A letra dessa música remete a uma pessoa que está agradecendo ao seu cúmplice por mentir, fazendo com que ela se sinta amada e desejada. Mas, no fundo, não a ama de verdade. O sujeito lírico valoriza o consolo ilusório que as mentiras proporcionam, preenchendo a solidão e a tristeza de quem canta.

A letra parece abordar um relacionamento em que ambas as partes não têm sentimentos verdadeiros um pelo outro, mas optam pela mentira para não ficarem sozinhos. Por isso, o “eu lírico” está ciente de que está sendo enganado, porém aprecia a ilusão desse amor e carinho momentâneos.

Figura 36 - No rádio toca "Gracias", de Rigo Tovar



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:21:25).

Nesse contexto há, possivelmente, mais uma indicação da complexa trama que envolve os relacionamentos de Cleo e Sofia com seus respectivos pares. Ambas as personagens lidam com a infelicidade amorosa, porém por motivos distintos. Sofia se esforça para esconder dos filhos que seu marido tem uma amante e planeja abandonar a família para ficar com ela; enquanto Cleo, de maneira insegura, se aproxima de Fermín.

#### 5.3.4 Desigualdade social

Após Cleo e Pepe concluírem sua conversa no terraço (Figura 24), a câmera lentamente se eleva, revelando as diversas realidades retratadas na vizinhança, todas semelhantes à vida de Cleo. Na cena, várias personagens trabalham no terraço de outras casas. Enquanto isso, ao fundo, a canção "Angelitos Negros", na versão da banda Los Pasteles Verdes, toca no rádio de Cleo (Figura 37).

Figura 37 - Toca no rádio a canção "Angelitos Negros"



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 00:13:07).

A canção "Angelitos Negros" foi composta por Manuel Álvarez Rentería, com letra de Andrés Eloy Blanco. Essa música ganhou adaptações cinematográficas, sendo transformada em um filme de mesmo nome, em 1948, dirigido por Joselito Rodríguez. Posteriormente, ela recebeu uma nova versão, em 1970, pelo mesmo diretor. Além disso, em 1970, uma telenovela mexicana homônima foi lançada e, novamente, em 2009, Raúl San Julián dirigiu um filme com o mesmo título.

Na esfera musical, a canção foi amplamente interpretada por diversos artistas, tanto mexicanos quanto estrangeiros. Além disso, ela se tornou um tema de interesse para o público mexicano por várias décadas, desempenhando um papel significativo na cultura do país. O que a torna especialmente notável é a sua letra, que aborda questões raciais e critica a tendência de valorizar a representação de anjos brancos em certas culturas e tradições religiosas. A mensagem da letra promove a apreciação da beleza das pessoas negras e desafia os estereótipos prejudiciais que afetam as relações humanas.

A câmera que percorre as várias "Cleos" nos terraços vizinhos, ao som dessa canção, ressalta a importância da dignidade e do reconhecimento, independentemente da etnia. No filme *Roma*, esses aspectos geralmente são representados pelos descendentes indígenas, amplificando o impacto do tema da música.

### 5.3.5 Divórcio

*Roma* é um exemplo significativo da habilidade em retratar a complexidade das emoções humanas por meio da representação cinematográfica. As experiências pessoais do diretor são tecidas na trama, proporcionando ao espectador inúmeras possibilidades de leituras dessas representações. Há um interessante contraste musical desde as primeiras partes do filme. Embora canções populares dominem a música diegética, surge um interessante contraponto na cena da garagem, previamente mencionada (vide Figura 28), em que se pode ouvir a "Symphonie Fantastique Op. 4 II Un Bal", do compositor do período romântico<sup>27</sup> Hector Berlioz (faixa 2 do Anexo A).

A diversidade de estilos musicais empregados ao longo de *Roma* tem o potencial de criar contrastes. Por que, então, inserir uma composição orquestral do período romântico em um contexto contemporâneo onde predominam músicas populares? Essa escolha pode indicar algum tipo de embate. Hector Berlioz foi um compositor francês que, aproximadamente em 1830, propôs uma nova estrutura para a tradicional sinfonia estruturada em quatro movimentos. Ele ousou adicionar um movimento a mais, resultando na Sinfonia Fantástica.

Na obra em questão e mais precisamente no movimento "*Un bal*" (que se traduz como "Um Baile"), o protagonista se encontra imerso em uma festa, consumido por sua obsessão por sua amada. As variações dinâmicas desse movimento retratam as flutuações emocionais desse personagem, conforme ele se envolve na atmosfera festiva do baile. Esse contraste de estilo musical, presente em *Roma*, pode insinuar que o pai estava imerso em um relacionamento fervoroso. Simultaneamente, esse contraste o separava dos outros membros familiares da casa, os quais tinham mais contato com músicas populares.

Paralelamente, a mãe é atormentada ao longo da narrativa pelo processo de separação de Antonio, uma decisão que partiu dele e que ela não desejava. Ela carrega esse peso em segredo, sem compartilhá-lo com seus filhos durante boa parte

---

<sup>27</sup> O termo "romântico" usado aqui se refere ao período histórico da composição musical marcado pelo sentimentalismo (1815-1910).

da narrativa. Essa personagem vive uma insatisfação profunda em relação ao comportamento de seu marido, que está envolvido com outra mulher, a ponto de ele estar disposto a abandonar tudo para estar ao lado de sua amante.

Ao longo do filme, o diretor tece a angústia emocional de Sofia, mostrando a sua luta interna para esconder a verdade sobre a separação, protegendo seus filhos do sofrimento. O contraste entre sua vida aparentemente normal para os olhos dos filhos e a turbulência interior que ela enfrenta cria uma poderosa tensão dramática. Esse contraste é especialmente destacado na cena em que Sofia está na rua. Após vislumbrar o carro de Antonio se afastando, uma banda militar passa pela personagem, sem que ela sequer perceba (Figura 38).

Figura 38 - Sofia assiste à partida de Antonio, enquanto a banda militar passa



Fonte: *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:35:02 e 00:35:15).

A regularidade de uma massa sonora organizada com som intenso contrasta com a personagem que se encontra em um momento de turbulência interna. Nesse contexto, a música da banda militar aparenta perder sua função narrativa, pois o semblante angustiado da atriz (Figura 38, à direita) captura a atenção de tal maneira que isso resulta em um impacto dramático à cena. Apesar de a música militar não ter afetado a personagem de Sofia e nem a trama, a música pode ter realçado essa dramaticidade devido ao contraste provocado.



Ainda sobre a personagem Sofía, há outro momento em que ela se encontra sozinha, na varanda da fazenda. Nesse momento, um homem visivelmente embriagado se aproxima, tentando cortejá-la. Entretanto, ela prontamente recusa suas investidas (Figura 39). A melodia de "Mammy Blue", interpretada por Roger Whittaker (faixa nº 21 no Anexo A), toca ao fundo.

Figura 39 - Sofía na sacada da fazenda, antes de ser cortejada



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:01:23).

A letra dessa música revela um sujeito lírico que expressa arrependimento e saudades de uma relação perdida, alguém que se afastou de sua mãe por algum motivo e, depois, sentiu a falta dela e quis a reconciliação, mas isso não foi possível, pois a mãe já não estava mais presente. O significado dessa cena (Figura 39) pode estar relacionado a elementos pessoais de Cuarón (como abordado no Capítulo 3, tópico 3.3), do que estritamente ligado a alguma questão simbólica.

### 5.3.6 Nostalgia

Outro momento em que uma canção toca ao fundo é na cena do bar, quando Cleo e Adela estão juntas (Figura 23) e ouve-se a música "El Andariego" (faixa nº 9 do Anexo A). O narrador poético na letra dessa música viveu um grande amor no passado e agora sente desejo de recomeçar. Essa voz lírica, que suplica ao seu amor por perdão

pelas suas falhas passadas e pela hesitação em buscar um recomeço, simultaneamente, implora para que, após a sua morte, seu amor o esqueça, num esforço para seguir adiante.

O sentimento de nostalgia está muito presente durante a narrativa, devido ao apego emocional que Cuarón transfere à película, deixando suas experiências de infância se revelarem em muitos momentos. Junto a isso, é possível perceber o poder da música de evocar memórias e emoções passadas.

O trecho “O real nunca pode ser representado; apenas a representação pode ser representada. Pois, para ser representado, o real deve ser conhecido e o conhecimento é sempre uma forma de representação” (Altman, 1992, p.46, tradução nossa)<sup>28</sup> revela que representar a realidade em si é algo inatingível pela representação, uma vez que esta é sempre uma interpretação subjetiva de algo. Portanto, não podem registrar o real em sua totalidade. Sendo assim, para representar algo, é preciso conhecê-lo. Esse conhecimento, por mais objetivo que seja, é uma forma de representação, mas nunca uma cópia perfeita da realidade.

Retornando ao tema da nostalgia, algumas músicas populares trazem lembranças nostálgicas da infância em canções como "Yellow River" da banda Christie (faixa nº 12 do Anexo A) e "Those Were the Days" com Ray Coniff (faixa nº 25 do Anexo A), revelando uma conexão com o passado, seja de saudade, desejo de reviver ou recuperar algo perdido.

Na cena apresentada a seguir (Figura 40, parte superior), a mãe conduz os filhos de carro até a fazenda ao som de "Yellow River". A música retrata o desejo do sujeito lírico em voltar ao lar enquanto está longe de casa. A canção possui uma atmosfera alegre, caracterizada por um ritmo dançante, mas, ao mesmo tempo, melancólica, devido à presença de sentimentos de saudade e nostalgia em sua letra.

---

<sup>28</sup> No original: The real can never be represented; representation alone can be represented. For in order to be represented, the real must be known, and knowledge is always already a form of representation.

Figura 40 - A nostalgia em duas cenas distintas



**Fonte:** *Roma* (2018), adaptado pela autora (Fotogramas: 00:53:05 e 01:12:16).

Outra cena com referências nostálgicas (Figura 40, parte inferior) acontece quando Cleo está na rua à procura de Toño, que se separou do grupo. Ao fundo, a música "Those Were the Days", na interpretação de Ray Conniff, ecoa suavemente. A combinação da cena com a melodia da música evoca um sentimento de saudade e recordação dos dias passados.

Nesse mesmo viés, a cena do incêndio na floresta (Figura 41) chama a atenção pelo caráter subjetivo que o diretor imprimiu. Uma das personagens está fantasiada de monstro pagão, retira a máscara e começa a entoar a melodia da canção norueguesa "Barndomsminne frå Nordland" (faixa n° 23 do Anexo A).

Figura 41 - Uma personagem entoa uma canção em meio ao incêndio na floresta



Fonte: *Roma* (2018), (Fotograma: 01:05:21).

Em entrevista, o norueguês Kjartan Halvorsen, que interpretou o personagem fantasiado e trabalha no México como professor universitário, afirma que nunca havia atuado em filmes antes e fez a cena a pedido do diretor. Segundo Halvorsen, Cuarón buscava mais uma atmosfera específica do que o conteúdo da música. Segundo ele, o diretor queria uma impressão nostálgica e emotiva (Rønning; Lambertsen, 2018).

A letra da canção possui uma sonoridade triste com saudosismo por um lugar especial. Na cena, a família comemora o ano novo, embora a música seja, na verdade, uma antiga canção de Natal norueguesa (Rønning; Lambertsen, 2018).

Essa seleção evidencia como as escolhas pessoais de Cuarón contribuíram para a construção da narrativa de *Roma*, criando um filme com registros e visões particulares de sua própria infância. Aliado a isso, todas as músicas são diegéticas, integradas à ficção e conferindo-lhe realismo ao naturalizar a interação musical nas cenas, em linha de diálogos e efeitos sonoros.

Identificar os aspectos simbólicos que ajudaram a construir a narrativa de *Roma* por intermédio do som não apenas aprofunda nossa compreensão do filme, mas também revela as complexidades da experiência audiovisual, destacando o poder da música, dos efeitos sonoros e dos diálogos na criação de significado, na evocação de emoções

e na conexão com o público. Essa análise nos conduz a uma apreciação mais profunda das escolhas estilísticas e narrativas de Alfonso Cuarón e da equipe de som, iluminando não apenas o processo criativo por trás da obra, mas também seu impacto cultural e social mais amplo.

## 6 CONCLUSÕES

Inicialmente, o propósito desta investigação era analisar as interações e as representações entre os sons e as imagens, a fim de entender a construção simbólica da linguagem sonora no filme abordado. Contudo, os resultados foram além daqueles predefinidos em projeto, uma vez que a tentativa de estruturar o conteúdo dentro de um sistema lógico, como a Semiótica de Peirce, demandou uma abordagem interdisciplinar para compreender a intertextualidade presente no filme *Roma*. Nesse sentido, houve uma ampliação significativa, tanto em relação aos aspectos subjetivos da narrativa, dado que a obra é parcialmente autobiográfica e reflete o contexto de uma determinada cultura, quanto em relação às questões técnicas envolvidas no estudo do som no cinema.

Essa abordagem interdisciplinar foi empregada devido à natureza intrínseca que envolve os signos, bem como as diversas referências que se desdobraram durante a exploração aprofundada. Logo, esse olhar mais divergente ressaltou a importância de estar receptivo à aprendizagem proveniente de outras disciplinas e compreender suas interconexões com outras formas artísticas, como a música.

Outro aspecto decisivo nesta abordagem interdisciplinar foi a compreensão da necessidade de definir claramente o significado de termos específicos, tais como "sentido", "símbolo", dentre outros. Essa especificação se tornou muito importante ao lidar com teorias especializadas, como as relacionadas ao Cinema, à Música, à Semiótica, o que contribuiu para evitar ambiguidades linguísticas na comunicação, considerando a flexibilidade semântica.

Ao mesmo tempo, analisando a experiência desta pesquisa por outro prisma, nota-se uma crescente tendência disseminada por certos canais de comunicação, os quais promovem o consumo excessivo de conteúdo audiovisual. Em certos círculos, difunde-se a expressão "maratonar séries e filmes", quase como se fosse uma competição de consumo acelerado. Dentro desse cenário, a capacidade de, verdadeiramente, apreciar profundamente um filme emerge como um ato contracorrente, embora a prática analítica seja recorrente nos círculos acadêmicos. É

nesse pano de fundo que esta pesquisa se insere, abraçando uma abordagem mais crítica, contemplativa e imersiva de obras audiovisuais.

Sob o ponto de vista tecnológico, o estudo demonstrou como o *design* de som do filme desempenha papel fundamental na construção da narrativa. A utilização da tecnologia Dolby Atmos, uma das últimas gerações de sistemas sonoros para registro e exibição de som, permite experimentações na mixagem sonora, enriquecendo a experiência do espectador. Além disso, o filme *Roma* conta com uma habilidosa equipe de som, com mais de 40 profissionais, que planejou e executou o projeto sonoro.

Assim, as experiências compartilhadas pela equipe de áudio foram reveladoras, visto que trouxeram à tona questionamentos fundamentais sobre os processos criativos que permearam a cadeia produtiva do filme. Alguns exemplos: as técnicas de captação de áudio, a ausência do roteiro para a equipe técnica até o inovador padrão de mixagem introduzido pela Dolby, que se baseia na utilização de objetos, bem como a disposição das saídas de som nas salas de exibição.

Nesse sentido, as análises e descobertas realizadas foram fundamentais para aprofundar a exploração, revelando as possibilidades criativas e a importância das escolhas estilísticas e tecnológicas na produção cinematográfica. Reiterou-se que o elemento sonoro desempenha um papel importante na expressividade narrativa, sendo mais do que um mero coadjuvante do produto fílmico.

Por intermédio dessas análises, pôde-se enfatizar a influência decisiva do som na criação de atmosferas, na construção de personagens e na evocação de emoções no cinema. As escolhas cuidadosas em relação à música, efeitos sonoros e *design* de som podem transformar completamente a experiência do espectador, acrescentando camadas de significado e imersão na narrativa.

Desse modo, a confrontação teórica enriqueceu o conteúdo da pesquisa, destacando pontos essenciais. A reflexão sobre a relatividade na percepção de formas sonoras aborda a identificação do silêncio, do som, principalmente em contextos de diálogos. Além disso, as diferentes leituras de teóricos sobre um mesmo tipo de evento sonoro

evidenciaram que a escuta pode ser polissêmica e versátil, assim como a leitura de imagens.

Nesta análise, substanciou-se que, para um signo ser símbolo, não depende relativamente de contextualização. No entanto, é importante ressaltar que a revelação das circunstâncias desempenhou um papel crucial na identificação das normas sociais e culturais que influenciam as características dos símbolos. Ao analisar a produção que se relaciona com outra cultura, é possível estabelecer conexões entre elementos da narrativa e dos eventos reais no âmbito mexicano. Essa perspectiva se revelou fundamental para decifrar muitos dos códigos socioculturais em jogo, reforçando os fundamentos da Semiótica peirceana sobre os significados serem definidos por relação.

*Roma* é um filme de autor, em que o diretor Alfonso Cuarón imprime sua visão pessoal em todos os aspectos, já que ele participa de praticamente todo o processo produtivo do filme, incluindo produção, roteiro, direção, edição e direção de fotografia. Filmado em grande formato com paleta monocromática, com mais de duas horas de duração, nos idiomas espanhol e mixteco, com atores desconhecidos, *Roma* se destaca como um filme que foge do padrão comercial das produções hollywoodianas.

Assim como *Roma*, cada filme se constitui um recorte do recorte, ou seja, uma representação necessariamente limitada de algo ou alguém, moldada pela perspectiva ímpar de seus realizadores. Além disso, a interpretação de cada filme pode variar significativamente entre os membros de seu público, adicionando camadas de sentido à experiência cinematográfica.

Logo, de uma maneira geral, esta pesquisa reforçou a ideia de que as possibilidades de produzir sentido por meio do som são vastas e as interpretações apresentadas neste estudo representam apenas uma visão das inúmeras leituras que os sons do filme *Roma* podem proporcionar. Por conta disso, reconhece-se que esta observação pode não ter contemplado todos os significados gerados no filme, devido à intertextualidade com a cultura mexicana e ao caráter semiautobiográfico do diretor Alfonso Cuarón presente na obra, que confere uma visão pessoal e subjetiva aos elementos da narrativa.



Por fim, este trabalho explorou a natureza do discurso sonoro e como ele pode ser percebido. Pesquisar como essas interpretações são influenciadas pelas experiências coletivas e individuais foi fundamental para entender como os elementos sonoros adquirem significado. Assim, a análise comparativa entre os signos gerados na ficção e na realidade reforça que o som não é meramente uma reprodução objetiva do mundo real, mas, sim, uma construção de sentido, passível de múltiplas interpretações.

## REFERÊNCIAS

- ABBATE, Carlos. **Como fazer o som de um filme**. Buenos Aires: Libreria Ediciones, 2015.
- ALTMAN, Rick (ed.). **Sound Theory/Sound Practice**. New York: Routledge, 1992.
- AMERICAN FILM INSTITUTE. Behind the Scene: Alfonso Cuarón on Roma. Los Angeles: **American Film Institute**, 2020. 1 vídeo (7 min.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S9UTFKPyTMs>>. Acesso em: 07 jun. 2023.
- ASCHER, Steven; PINCUS, Edward. **The Filmmaker's Handbook: a comprehensive guide for the digital age**. 4ª edição. London: Plume, 2012.
- BIOGRAPHY. Alfonso Cuarón is the mind behind award-winning films including 'Y tu mamá también,' 'Gravity' and 'Roma.' **Biography**, 2022. Disponível em: <<https://www.biography.com/movies-tv/alfonso-cuar%C3%B3n-orozco>>. Acesso em: 02 nov. 2023.
- BRITANNICA. Alfonso Cuarón: mexican diretor and screenwriter. **Britannica**, 2023. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Alfonso-Cuaron>>. Acesso em: 1º nov. 2023.
- BUHLER, James; NEUMEYER, David; DEEMER, Rob. **Hearing the movies: music and sound in film history**. New York: Oxford University Express. 2010.
- CANTOR-NAVAS, Judy. 'Roma' Music Supervisor Talks Soundtrack to Golden Globe-Winning Film: 'All of the Music Is Embedded in the Story'. **Billboard**, 2018. Disponível em: <<https://www.billboard.com/music/latin/roma-music-supervisor-lynn-fainchtein-soundtrack-8490968/>>. Acesso em: 16 nov. 2023.
- CHION, Michel. **El sonido**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1999.
- CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- CID, Carlos Betancourt. México contemporáneo: cronología (1968-2000). *In*: Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones de México. **Inerhm**. México, 2012. Disponível em: <[https://inehrm.gob.mx/work/models/inehrm/Resource/437/1/images/mexico\\_contemporaneo.pdf](https://inehrm.gob.mx/work/models/inehrm/Resource/437/1/images/mexico_contemporaneo.pdf)>. Acesso em: 16 mai. 2023.
- CINE Premiere. **Cómo se hizo el sonido de ROMA**. 2018. 1 vídeo (15 min.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MZWzUy5cGoI>>. Acesso em: 04 nov. 2023.
- CIVILIZACIÓN mixteca. **Enciclopedia de Historia**. México, 2022. Disponível em: <<https://enciclopediadehistoria.com/civilizacion-mixteca/>>. Acesso em: 06 jun. 2023.
- DOLBY Atmos: why Dolby Atmos. San Francisco: **Dolby**, 2021. Disponível em: <<https://professional.dolby.com/siteassets/content-creation/dolby-atmos/why-dolby-atmos-white-paper.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2023.
- DOLBY. The Making Of: Roma - 2019 Oscars. San Francisco: **Dolby**, 2019. 1 vídeo (78 min.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iR6mA6whHSI>>. Acesso em: 07 jun. 2023.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steve. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

EL INCREÍBLE Profesor Zovek. **Cool Ass Cinema**, 2014. Disponível em: <<http://www.coolasscinema.com/2014/08/el-increible-profesor-zovek-1972-review.html>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

FIORIN, José Luiz. **Figuras de retórica**. São Paulo: Editora Contexto, 2020.

FREITAS, Marta Helena de et al. Os sentidos do sentido: uma leitura fenomenológica. **Rev. Abordagem Gestalt**, Goiânia, v. 18, n. 2, p. 144-154, dez. 2012. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-68672012000200004&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672012000200004&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 27 out. 2023.

GODOWSKY, Dave. No Score, All Sound: a Conversation with 'Roma' Sound and Dialogue Editors. **Izotope**, 2001. Disponível em: <<https://www.izotope.com/en/learn/no-score-all-sound-a-chat-with-the-audio-team-of-roma.html>>. Acesso em: 24 nov. 2023.

HATTENSTONE, Simon. Alfonso Cuarón on Roma: 'We cast for almost a year ... I couldn't find the right person. **The Guardian**, 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2018/dec/21/alfonso-cuaron-on-roma-we-cast-for-almost-a-year-i-couldnt-find-the-right-person>>. Acesso em: 09 jun. 2023.

HENRIQUE, Luís L. **Acústica Musical**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

IGREJA, Rebecca Lemos. Justiça, Identidade e Juventude indígena urbana: um estudo sobre os processos organizativos na Cidade do México. **Open Edition Journals**, 2019. Brasília, 2019. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/aa/4011>>. Acesso em: 07 jun. 2023.

IMDB. **Roma soundtrack**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt6155172/soundtrack/>>. Acesso em: 18 mai. 2023.

IZOTOPE. **Izotope**, 2001. Disponível em: <<https://www.izotope.com/>>. Acesso em: 24 nov. 2023.

KALINAK, Kathryn. **Film Music: a very short introduction**. Oxford University Press, 2010.

KEFAUVER, Alan P.; PATSCHKE, David. **Fundamentals of Digital Audio, New Edition**. Middleton: A-R Editions, 2007.

LA CULTURA mixteca. **Arqueología Mexicana**. México, 2008. Disponível em: <<https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/la-cultura-mixteca>>. Acesso em: 06 jun. 2023.

LASTRA, James. **Sound Technology and the american cinema: perception, representation, modernity**. New York: Columbia University Press, 2000.

LUNA, Daniel Librado. A 50 años del halconazo. *In*: Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones de México. **Inerhm**. México, 2021. Disponível em: <[https://inehrm.gob.mx/recursos/Libros/A\\_50\\_anios%20\\_del\\_Halconazo\\_F.pdf](https://inehrm.gob.mx/recursos/Libros/A_50_anios%20_del_Halconazo_F.pdf)>. Acesso em: 15 mai. 2023.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MAXWELL-PUC-RIO. **Semiótica, Ideologia e Retórica**. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13975/13975\\_9.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13975/13975_9.PDF)>. Acesso em: 02 jun. 2023.

McKEE, Robert. **Dialogue: the art of verbal action for page, stage and screen**. New York, 2016.

MERINO, Alicia de Los R.; LIMA, Alonso G.; GRACIA, Gerardo N. ¡Volvimos a salir! Una historia oral del movimiento estudiantil de 1971 y el Halconazo. *In*: Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones de México. **Inerhm**. México, 2021. Disponível em: <[https://inehrm.gob.mx/recursos/Libros/Volvimos\\_a\\_salir.pdf](https://inehrm.gob.mx/recursos/Libros/Volvimos_a_salir.pdf)>. Acesso em: 18 mai. 2023.

NFSA – National Film and Sound Archive of Australia. 2020. Disponível em: <<https://www.nfsa.gov.au/preservation/preservation-glossary/wild-track>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

PIXABAY. Imagem de Jacques Savoye. **Pixabay**, [S. l.], 27 set. 2017. Disponível em: <<https://pixabay.com/vi/photos/%C3%BD-roma-st-peter-michelangelo-pieta-2531286/>>. Acesso em: 02 jun. 2023.

RØNNING, Oliver; LAMBERTSEN, Ole-Fredrik. Norske Kjartan synger «Barndomsminne fra Nordland» i Netflix' nye storfilm. **NRK**, 2018. Disponível em: <[https://www.nrk.no/nordland/synger-\\_barndomsminne-fra-nordland\\_-i-netflix-storfilm-1.14344729](https://www.nrk.no/nordland/synger-_barndomsminne-fra-nordland_-i-netflix-storfilm-1.14344729)>. Acesso em: 7 ago. 2023.

RIESMAN, Abraham Josephine. Roma's Professor Zovek Was a Real, Completely Bizarre Guy. **Vulture**, 18 dez. 2018. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2018/12/who-is-roma-professor-zovek-a-bizarre-true-story.html>>. Acesso em: 15 mar. 2024.

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

ROMA. Direção: Alfonso Cuarón. Roteiro: Alfonso Cuarón. Participant Media/Esperanto Filmoj. Cidade do México, 2018. Netflix.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005a.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Editora Thomson, 2005b.

SCHAEFFER, Pierre. **Tratado de los objetos musicales**. Madrid: Alianza Editorial, 2003.

SIJLL, Jeniffer Van. **Narrativa cinematográfica: contanto histórias com imagens em movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

SONNENSCHNEIN, David. **Sound Design: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema**. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001.

SOUND EFFECT. *In*: Dictionary.com. **Random House**, Inc. 2006. Disponível em: <<https://www.dictionary.com/browse/sound-effect>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. São Paulo: Papirus Editora, 2003.

TAPLEY, Kristopher. Alfonso Cuarón on the Painful and Poetic Backstory Behind 'Roma'. **Variety**, 2018. Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/news/roma-alfonso-cuaron-netflix-libo-rodriguez-1202988695/>>. Acesso em: 8 jun. 2023.

THEMES and symbolism in Alfonso Cuarón's Roma. **Meet in Montauk**, 2008. Flórida, 2018. Disponível em: <<https://meetinmontauk.com/2018/12/20/themes-and-symbolism-in-alfonso-cuarons-roma/>>. Acesso em: 6 jun. 2023.

TURINO, Thomas. **Music as Social Life: The Politics of Participation**. Chicago: University of Chicago Press. 2008.

VIERS, Ric. **The Sound Effects Bible: how to create and record Hollywood style sound effects**. Studio City: Michael Wiese Productions, 2008.

## ANEXOS

### ANEXO A – Lista de músicas do filme *Roma*

1. Te he prometido  
Escrita por Leo Dan (Leopoldo Dante Tévez)  
Interpretada por Leo Dan  
Publicada por EMI Musical, S.A. de C.V.  
Cortesia de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.

---

2. Symphonie Fantastique Op. 14, H 48 - II. Un bal. Valse (Allegro non troppo)  
Escrita por Hector Berlioz (Domínio Público)  
Interpretada por Concertgebouw Orchestra, Amsterdam  
Regida por Colin Davis  
Cortesia de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.

---

3. Más bonita que ninguna  
Escrita por Augusto Algueró e Antonio Guijarro  
Interpretada por Rocío Dúrcal  
Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.  
Cortesia de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.

---

4. La nave del olvido  
Escrita por Dino Ramos  
Interpretada por José José  
Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.  
Cortesia de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.

---

5. No tengo dinero  
Escrita por Alberto Aguilera Valadez  
Interpretada por Juan Gabriel  
Publicada por Universal Music Publishing Group  
Cortesia de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.

---

6. Chilu  
Escrita por Dámaso Jesús García López  
Interpretada por Yalitza Aparicio e Nancy García García

---

7. Angelitos Negros  
Escrita por Manuel Álvarez Maciste (Manuel Álvarez) e Andrés Eloy Blanco Guzmán (Andrés Eloy Blanco)  
Interpretada por Los Pasteles Verdes  
Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.

---

8. Gracias  
Escrita por Enrique Linares e Raul Ordoñez  
Interpretada por Rigo Tovar  
Publicada por Universal Music Publishing Group / EMI Musical, S.A. de C.V.

---

9. El Andariego  
Escrita por Álvaro Carrillo  
Interpretada por Ricardo Rojas Pérez, Arturo Acosta Carrillo, Vicente Cervantes Martínez  
Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.

---

10. Qué llueva la virgen de la cueva  
Música tradicional espanhola  
Interpretada por Marco Graf e Daniela Demesa

---

11. El Pachuco Bailarín  
Escrita por Dámaso Pérez Prado  
Interpretada por Perez Prado Orchestra  
Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.

---

12. Yellow River  
Escrita por Jeff Christie  
Interpretada por Christie  
La Fleur Music Ltd. Representada por Boosey & Hawkes Music Publishers Ltd.  
Cortesia de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.

---

13. Sombras (Sombras nada más)

- Escrita por José María Contursi e Francisco Lomuto  
 Interpretada por Javier Solís  
 Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.  
 Cortesía de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.
- 
14. I Don't Know How to Love Him  
 Escrita por Andrew Lloyd Webber e Tim Rice  
 Interpretada por Yvonne Elliman  
 Publicada por Universal Music Publishing Group  
 Cortesía de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
15. Verónica  
 Escrita por Carlos Blanco  
 Interpretada por Victor Iturbe (as Víctor Iturbide "El Pirulí")  
 Publicada por Hermanos Márquez / Edimusa / Bicycle  
 Cortesía de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
16. Corazón de melón  
 Escrita por Carlos Rigual  
 Interpretada por Perez Prado Orchestra  
 Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.  
 Cortesía de Orfeón Videovox, S.A.
- 
17. Margarita, Margarita  
 Escrita por Carlos Guerrero Higareda  
 Interpretada por Trío Chicontepec, Rafael Camacho, Rolando Hernández, Jorge Hernández  
 Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
18. Lamento Borincano  
 Escrita por Rafael Hernández  
 Interpretada por Daniel Santos  
 Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.  
 Cortesía de Orfeón Videovox, S.A.
- 
19. Los ojos de Pancha  
 Escrita por Juan Romero  
 Interpretada por Trío Chicontepec, Rafael Camacho, Rolando Hernández, Jorge Hernández  
 Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.
- 
20. La Enamorada que soné  
 Escrita por Osmar Navarro  
 Interpretada por Los Terrícolas  
 Publicada por Editorial Mexicana de Música Internacional, S.A. de C.V.  
 Cortesía de Orfeón Videovox, S.A.
- 
21. Mamy Blue  
 Música e letra de Hubert Giraud  
 Interpretada por Roger Whittaker  
 Publicada por Budde Music France e Hubert Giraud  
 Cortesía de Budde Music France  
 Cortesía de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.
- 
22. Lo que te queda  
 Escrita por Yaco Monti  
 Interpretada por Los Pulpos  
 Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.  
 Cortesía de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
23. Barndomsminne frå Nordland  
 Escrita por Elias Blix (Domínio Público)  
 Interpretada por Kjartan Halvorsen
- 
24. Me dices que te vas  
 Escrita por Miguel Prado e Bernardo Sancristóbal  
 Interpretada por Carmela & Rafael  
 Publicada por Promotora Hispano Americana de Música, S.A. de C.V.  
 Cortesía de Discos Musart, S.A. de C.V.
- 
25. Those Were the Days

- Escrita por Eugene Raskin  
Interpretada por Ray Conniff  
Publicada por Essex House, EMI Musical, S.A. de C.V.  
Cortesía de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.
- 
26. Zacazonapan  
Escrita por Rubén Méndez del Castillo  
Interpretada por Banda Dragones de Mazatepec  
Publicada por Beechwood de México, S.A. de C.V.
- 
27. Cariño  
Escrita por Juan Escamilla Sánchez  
Interpretada por Los Baby's  
Publicada por Predisa / Bicycle  
Cortesía de Warner Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
28. La casa del sol naciente  
Música tradicional  
Interpretada por Oscar González Barrera, José Manuel Guerrero Mendoza e Carlos Alberto Cruz Pérez
- 
29. Las Isabeles  
Escrita por Luis Pérez Meza  
Interpretada por Luis Pérez Meza  
Publicada por Promotora Hispano Americana de Música, S.A. de C.V.  
Cortesía de Warner Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
30. Ciudad perdida  
Interpretada por La Revolución de Emiliano Zapata  
Interpretada por Javier Martín del Campo, Oscar Rojas  
Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.  
Cortesía de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
31. La India Bonita  
Escrita por Luis Pérez Meza  
Interpretada por Luis Pérez Meza  
Publicada por Promotora Hispano Americana de Música, S.A. de C.V.  
Cortesía de Discos Musart, S.A. de C.V.
- 
32. Ándale (Y ándale)  
Escrita por Minerva Valdez de Elizondo  
Interpretada por Las Perlititas  
Publicada por Predisa / Bicycle  
Cortesía de Discos Musart, S.A. de C.V.
- 
33. Vamos a platicar  
Escrita por Héctor Eulogio Meneses Ortega  
Interpretada por Los Socios Del Ritmo  
Publicada por Beechwood de México, S.A. de C.V.  
Cortesía de Universal Music Mexico, S.A. de C.V.
- 
34. Mar y espuma  
Escrita por Rafael Cortez  
Interpretada por Conjunto Acapulco Tropical  
Publicada por Universal Music Publishing Group  
Cortesía de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.
- 
35. Mi corazón es un gitano  
Escrita por Claudio Mattone and Franco Migliacci  
Interpretada por Lupita D'Alessio  
Publicada por Universal Music Publishing Group  
Cortesía de Orfeón Videovox, S.A.
- 
36. La suegra  
Escrita por Elbert José Moguel Díaz  
Interpretada por Mono Blanco, Gilberto Gutiérrez Silva, Juan Manuel Campechano Yan e Octavio Vega Hernández  
Publicada por Promociones Musicales HR, S.A. de C.V. representada por SACM.



- 
37. Himno Nacional Mexicano  
Escrita por Francisco González Bocanegra e Jaime Nunó Roca
- 
38. Porky Pig Show (El Festival de Porky)  
Escrita por Barbara Cameron  
Publicada por Warner Chappell Music Mexico, S.A. de C.V.  
Cortesia de Warner Bros. Entertainment Inc.
- 
39. Cuanda me enamoro (Quando M'innamoro) (Lançamento: 1968)  
Escrita por Daniele Pace, Roberto Livraghi, Mario Panzeri  
Interpretada por Angélica María  
Publicada por Sugar Meldo, Inc. represented by Sugarmusic Spa.  
Cortesia de Sony Music Entertainment Mexico, S.A. de C.V.
- 
40. Improvisación Trompeta  
Interpretada por Alfredo Pino  
Producida por Camilo Froideval
- 
41. Toque de Silencio / Saluda a la Bandera  
(Tradicional Militar)
- Interpretada por Alexis Vázquez Garnia, Joshua Daniel Moreno Parra, Daniel Enrique Lorea Morales, Rodrigo Morales, Ángel Gael Buendía, Favian Raúl Silva, Jorge Sánchez Guadalupe, Abraham Caballero García, Agustín Ruíz, Jorge Sebastian Rodríguez Martínez, Rene Ayala Uriostegui, Adán Gerardo Ordóñez López, Abiel Jarden Martínez z Ángeles, Diego Palma Pichardo, Ángel Tadeo Zúñiga Castro, César Fabián Urbano Alvarado, Edgar G. Benítez Santos, Ricardo Vázquez Plata, Carlos Adriel Bárcenas Vidal, Fer Morales, Alexis Eduardo González Vázquez, Alan de Jesús Reyes González

Fonte: IMDB. **Roma soundtrack**. Disponível em:

<<https://www.imdb.com/title/tt6155172/soundtrack/>>. Acesso em: 18 mai. 2023.

## **ANEXO B – Equipe de áudio**

ADDITIONAL RE-RECORDING MIXER Adam Scrivener  
     FOLEY ARTIST Alan Romero  
     DATA MANAGEMENT Alejandro Avila Leyva  
     ADR EDITOR Alexa Zimmerman  
     ADR RE-RECORDIST Alfredo Romero Gonzalo  
 FIRST ASSISTANT SOUND EDITOR Alitzel Díaz Rueda  
     SOUND RECORDIST André Díaz  
 ADDITIONAL RE-RECORDING MIXER Andrew Caller  
     DIALOGUE EDITOR AND MUSIC Caleb Townsend  
     SUPERVISOR/ DIALOGUE AND ADR Carlos Honc Navarro  
 PRE-DUB RE-RECORDING MIXER / SOUND  
     DESIGNER Craig Berkey  
     RE-RECORDING MIXER Craig Henighan  
     SOUND DESIGNER ASSISTANT Diego Villar  
     SOUND EFFECTS EDITOR Enrique Greiner  
     SOUND EFFECTS EDITOR Eric Dounce  
     BOOM OPERATOR Ernesto Muñoz  
     ADR RE-RECORDIST Felipe Alejandro Meléndez  
     MIX TECHNICIAN Geraldo Gutierrez  
     SOUND RECORDIST Giobeth Díaz  
     FOLEY EDITOR Igor Nikolic  
     ADR RE-RECORDIST Jaime Baksht  
     FOLEY EDITOR Jaime Sainz  
     SOUND EFFECTS EDITOR Javier Quesada  
     FOLEY ARTIST Jay Peck  
     SOUND EFFECTS EDITOR Jesús Arredondo  
     FOLEY ASSISTANT Jesús Moreno  
     MIX TECHNICIAN John Skehill  
     SOUND José Antonio García  
     SOUND EFFECTS EDITOR Liliana Villaseñor

SOUND EFFECTS EDITOR Luis Huesca  
 FOLEY ASSISTANT Luis Molina  
 SOUND EFFECTS EDITOR Luis Parra  
 MUSIC SUPERVISOR Lynn Fainchtein  
 DIALOGUE EDITOR Manuel Montaña Manciella  
 MIX TECHNICIAN Michael Clayton  
 ADR EDITOR/DX SYNC Michael Feuser  
 ADR RE-RECORDIST Michelle Couttolenc  
 TEMP RE-RECORDING FOLEY MIXER Micky Sierra  
 SOUND EFFECTS EDITOR Mitch Osias  
 STUDIO COORDINATION Perla Chavez  
 SUPERVISING ADR EDITOR Ruy García  
 SOUND ENGINEER Samuel R. Green  
 SOUND DESIGNER / SUPERVISING SOUND EDITOR Sergio Diaz  
 SOUND DESIGNER / RE-RECORDING MIXER Skip Lievsay  
 SOUND EDITOR Steve Browell  
 RE-RECORDING ENGINEER Steve Neal  
 MIX TECHNICIAN Tim Burton

Fonte: ROMA. **Créditos.** Direção: Alfonso Cuarón. Roteiro: Alfonso Cuarón.  
 Participant Media/Esperanto Filmoj. Cidade do México, 2018. Netflix.